

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7267158号**  
**(P7267158)**

(45)発行日 令和5年5月1日(2023.5.1)

(24)登録日 令和5年4月21日(2023.4.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全182頁)

(21)出願番号 特願2019-165059(P2019-165059)  
 (22)出願日 令和1年9月11日(2019.9.11)  
 (65)公開番号 特開2021-40933(P2021-40933A)  
 (43)公開日 令和3年3月18日(2021.3.18)  
 審査請求日 令和4年4月12日(2022.4.12)

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

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】**

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

識別情報よりも視認性が低い態様による所定識別情報の可変表示を前記表示手段において実行可能な所定可変表示手段と、

所定表示として表示した数値の更新表示を行う所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であつて、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が前記通常演出状態よりも少なく表示され、前記表示手段にて表示される前記所定識別情報の色数が前記通常演出状態と同じ演出状態であり、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させ

ずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンの遊技機には、可変表示結果が特定表示結果になったときに遊技者にとって有利な大当たりとなるものがある。

【0003】

この種の遊技機において、表示手段に表示した複数のタイマ予告画像（所定表示）の更新表示を並行して行うタイマ予告（所定演出）を実行可能であるとともに、各タイマ予告画像の数値が「0」となったときに大当たりになる可能性を示唆するカットイン予告等の示唆演出を実行可能なものの等があった（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2018-99548号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1に記載の遊技機では、各タイマ予告の演出時間（タイマ予告画像に表示される数値）は異なるものの、各タイマ予告画像の数値が「0」となったときに示唆演出が行われるだけで、意外性がなく興味を向上させることができないという問題があった。

30

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、意外性を高めて興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段Aの遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

識別情報よりも視認性が低い態様による所定識別情報の可変表示を前記表示手段において実行可能な所定可変表示手段と、

40

所定表示として表示した数値の更新表示を行う所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が前記通常演出状態よりも少なく表示され、前記表示手段にて表示される前記所定識別情報の色数が前記通常演出状態と同じ、演出状態であり、

50

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、ことを特徴としている。10

手段1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、パチンコ遊技機1）であって、

所定表示（例えば、第1タイマ画像Z11（第1タイマ）や第2タイマ画像Z12（第2タイマ））の更新表示を行う所定演出（例えば、タイマ予告）を実行可能であるとともに、前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、擬似連演出、セリフ予告／スーパーリーチ演出、カットイン予告など）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、20

前記所定表示として、第1所定表示（例えば、第1タイマ画像Z11）と該第1所定表示とは異なる第2所定表示（例えば、第2タイマ画像Z12）とを表示可能であり、前記所定演出として、前記第1所定表示として表示した数値（例えば、「15：00」など）を減少させる更新表示を行う第1更新表示と、前記第1所定表示の数値とは異なる数値であって前記第2所定表示として表示した数値（例えば、「10：00」など）を減少させる更新表示を行う第2更新表示とを、各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行可能であり（図8-20（D）参照）、

前記第1更新表示において前記第1所定表示が0を示す数値となったときに前記示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、タイミングTa3にて第2更新表示を終了した後、第1タイマ画像Z11の数値を「0：00」まで変化させたタイミングTa4で、第1タイマ画像Z11を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z15を表示し、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄を仮停止表示させた後、タイミングTa4から所定時間が経過したタイミングTa5で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始する部分。図8-24、図8-25参照）、30

前記第2更新表示において前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となったときに前記示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2タイマ画像Z12の数値を「1：00」まで変化させたタイミングTa3で、第2更新表示を停止するとともに、第2タイマ画像Z12を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z16を表示した後、セリフ予告を開始する部分。図8-24、図8-25参照）、40

さらに、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ50

演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど)、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり(例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど)、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし(例えば、特定演出状態中(モノクロ演出フラグがオン状態である場合)、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど)、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する(例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定表示と第2所定表示とで示唆演出が実行されるときの数値が異なることで意外性が高まるため、興味が向上する。さらに、色による期待度報知を好適に行なうことができ、遊技興味を向上させることができる。

#### 【0008】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示の数値として、前記第1所定表示の数値よりも小さい数値を、前記第1所定表示の数値よりも大きい数値より高い割合にて表示可能である(例えば、タイマ予告のパターンTY-1~TY-5では第1タイマ画像Z11に「15:00」を表示するのに対し、パターンTY-2、TY-3、TY-5では第2タイマ画像Z12に「10:00」を表示する部分。図8-21(A)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定表示が特定の数値となるまでの期間が短くなるため、興味が向上する。

#### 【0009】

手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出として、第1示唆演出と、該第1示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、可変表示結果が大当たりになるときに、はずれのときよりも高い割合で擬似連演出(2回)やセリフ予告のパターンSY-3、SY-4を決定する部分)、

前記第2示唆演出が実行される割合は、前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となったときの方が、前記第1所定表示が0を示す数値となったときよりも高い(例えば、第2タイマ画像Z12の数値が特定の数値(「1:00」)となる場合は、第2タイマ画像Z12の数値が特定の数値にならずに第1タイマ画像Z11の数値のみが「0」を示す数値(「0:00」)となる場合よりも高い割合で、信頼度が高いパターンSY-3、SY-4のセリフ予告の実行が決定される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定表示が特定の数値となるか否かに遊技者を注目させること

ができる。

#### 【0010】

手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となる前に前記第2更新表示を終了させる態様にて前記所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、数値が「5：00」で第2更新表示を終了させるパターンTY-2に基づくタイマ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の実行頻度を高めることができる。

#### 【0011】

10

手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出として前記第1更新表示を実行しているときに前記第2所定表示を表示して前記第2更新表示を開始させることができ（例えば、演出制御用CPU120が、第1更新表示を開始した後、第1更新表示が終了するタイミングT3の前のタイミングT1にて第2更新表示を開始する部分。図8-20（D）参照）、

前記第1更新表示を実行しているときであって前記第2所定表示を表示する前に、前記第2所定表示が表示されて前記第2更新表示が開始されることを示唆する特別演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1更新表示を開始した後、第2タイマ画像Z12を表示するタイミングTa2よりも前に、第2タイマ画像Z12が表示されて第2更新表示が開始されることを示唆する特別演出を行う部分。図8-24（D）参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2更新表示が実行されることに対する期待感を高めることができます。

#### 【0012】

30

手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示の更新表示に連動した連動演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1更新表示による数値の減少に応じて、スピーカ8L, 8Rから「5・・・4・・・」といった音声を出力させたり、遊技効果ランプ9を点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値の更新表示の演出効果を高めることができます。

#### 【0013】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

#### 【0014】

40

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段7～13に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-2224号公報に示されているような、使用する色数を減らして白黒モードで演出を実行するものがある。しかしながら単に色数を減らしたに過ぎないため、遊技興奮を向上させるといった点で改善の余地があった。上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興奮を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

#### 【0015】

手段7の遊技機は、

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（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、

50

0 7 4 A K S 0 3 5 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など)と、を備え、前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり(例えば、「赤」の段階までアクティブ表示(保留表示の段階で変化する場合も含む)が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど)、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり(例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど)、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり(例えば、演出制御基板 1 2 の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置 3 にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど)、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし(例えば、特定演出状態中(モノクロ演出フラグがオン状態である場合)、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど)、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する(例えば、ステップ 0 7 4 A K S 0 3 2 にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど)、

ことを特徴とする。

#### 【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 1 7 】

手段 8 の遊技機は、手段 7 の遊技機であって、

前記共通の表示色は、前記通常演出状態および前記特定演出状態において前記変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色である(例えば、「白」で表示するなど)、  
ようにしてもよい。

#### 【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 1 9 】

手段 9 の遊技機は、手段 6 ~ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

実行中の演出に応じて発光可能な発光手段(例えば、遊技効果ランプ 9 など)をさらに備え、

前記発光手段は、前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される表示対象の色数に対応した色数にて発光する(例えば、ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 にてモノクロ態様の画像の色数に対応した色数とするなど)、

ようにしてもよい。

#### 【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を

10

20

30

40

50

向上させることができる。

**【0021】**

手段10の遊技機は、手段6～9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出状態のときには、前記表示手段にて表示される前記特定表示および背景画像の色数を、前記通常演出状態のときよりも減少させる（例えば、ステップ074AKS056の処理にて、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）を開始することで、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示するなど）、

ようにしてもよい。

**【0022】**

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

**【0023】**

手段11の遊技機は、手段6～10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出状態のときには、前記通常演出状態のときに出力されている演出音を無音に制御可能である一方で、該特定演出状態のときに前記変化演出を実行する場合、該変化演出の開始を報知する報知音については出力する（例えば、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しないなど）、

ようにしてもよい。

**【0024】**

このような構成によれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。

**【0025】**

手段12の遊技機は、手段6～11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出状態のときに前記変化演出を実行し、前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色が変化していた場合、該移行したタイミングで前記特定表示の表示色が変化したことを報知する変化報知音を出力する（例えば、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力するなど）、

ようにしてもよい。

**【0026】**

このような構成によれば、特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。

**【0027】**

手段13の遊技機は、手段6～12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される期待度を示唆しない特別情報の色数については、前記特定演出状態であっても減少させない（例えば、期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく、主基板11の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像については、モノクロ態様としないなど）、

ようにしてもよい。

**【0028】**

このような構成によれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

**【図面の簡単な説明】**

**【0029】**

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 8 - 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 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 8 - 4】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 8 - 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 - 8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 - 9】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 8 - 10】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。
- 【図 8 - 11】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 12】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 13】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 14】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。
- 【図 8 - 15】(A)は演出(リーチ予告)種別決定用テーブルAを示す図、(B)は演出(設定示唆)種別決定用テーブルBを示す図である。
- 【図 8 - 16】(A)～(C)は可変表示中演出の流れを示す図である。
- 【図 8 - 17】(A)はパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の演出態様を示す図、(B)はパターンPT-9に基づくリーチ予告(高)の演出態様を示す図である。
- 【図 8 - 18】(A)は変形例1としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャート、(B)は演出種別決定用テーブルCを用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合を示す図である。
- 【図 8 - 19】タイマ予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 20】(A)はタイマ予告の表示態様の一例を示す図、(B)はタイマ予告とセリフ予告の表示態様の一例を示す図(C)はタイマ予告の内容を説明するための図、(D)はタイマ予告の更新表示例を示す図である。
- 【図 8 - 21】(A)はタイマ予告種別を示す図、(B)はセリフ予告種別を示す図である。
- 【図 8 - 22】(A)はタイマ予告種別決定用テーブルを示す図、(B)はセリフ予告種別決定用テーブルを示す図である。
- 【図 8 - 23】(A)はパターンTY-2に基づくタイマ予告の更新表示例を示す図、(B)はパターンTY-5に基づくタイマ予告の更新表示例を示す図、(C)はタイマ予告演出の動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 - 24】(A)～(J)はタイマ予告演出の動作例を示す図である。
- 【図 8 - 25】(A)～(I)はタイマ予告演出の他の動作例を示す図である。
- 【図 8 - 26】(A)～(F)は変形例2としてのタイマ予告の動作例を示す図、(G)は開始時に表示される数値のパターン、(H)は更新速度のパターンを示す図である。
- 【図 8 - 27】(A)は変形例3としてのタイマ予告の内容を説明するための図、(B)はタイマ予告の更新表示例を示す図、(C)はタイマ予告演出の動作例を示す図である。
- 【図 8 - 28】変形例4としてのタイマ予告演出の動作例を示すタイミングチャートである。
- 【図 8 - 29】(A)～(J)はタイマ予告演出の動作例を示す図である。
- 【図 9 - 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 2】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 1】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 2】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図10-4】変動パターンの構成例を示す説明図である。
- 【図10-5】可変表示結果に応じた変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10-6】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-7】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図10-8】演出制御基板側で受信する演出制御コマンドと、受信した演出制御コマンドに応じてコマンド解析処理にて実行される処理内容との一例を説明する説明図である。
- 【図10-9】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-10】アクティブ表示態様決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10-11】保留数4のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図10-12】保留数4のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10-13】保留数3のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10-14】保留数3のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10-15】保留数2のときの表示態様変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10-16】モノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-17】モノクロ演出の実行有無の決定例を示す図である。 20
- 【図10-18】モノクロ演出の終了タイミングの決定例を示す図である。
- 【図10-19】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-20】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-21】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-22】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
- 【図10-23】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。 30
- 【図10-24】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-25】モノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-26】表示態様変化パターン決定テーブルとアクティブ表示変化タイミング決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図10-27】変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-28】変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図10-29】モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。 40
- 【図10-30】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図10-31】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-32】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図10-33】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-34】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-35】後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンを示す図である。
- 【図10-36】大当たり示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図10-37】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図10-38】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-39】前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合と演出パターンと実行期待度を示す図である。
- 【図10-40】キャラクタ演出の演出パターンの決定割合とタイム演出の演出パターンの決定割合、タイム演出の各演出パターンの内容を示す図である。 50

【図10-41】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。

【図10-42】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図10-43】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図10-44】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図10-45】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図10-46】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。

【図10-47】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

【0030】

(基本説明)

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

【0031】

(パチンコ遊技機1の構成等)

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

20

【0032】

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4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0033】

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。

30

【0034】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいい。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいい。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。

40

【0035】

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

【0036】

50

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

#### 【 0 0 3 7 】

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

10

#### 【 0 0 3 8 】

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

#### 【 0 0 3 9 】

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

20

#### 【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

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 4 2 】

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

30

#### 【 0 0 4 3 】

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

40

#### 【 0 0 4 4 】

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 82（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 4 5 】

50

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

#### 【 0 0 4 6 】

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

#### 【 0 0 4 7 】

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

#### 【 0 0 4 8 】

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 LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

#### 【 0 0 4 9 】

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

#### 【 0 0 5 0 】

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 LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

#### 【 0 0 5 1 】

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ロが設けられている。

#### 【 0 0 5 2 】

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、LED を含んで構成されている。

#### 【 0 0 5 3 】

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

#### 【 0 0 5 4 】

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に遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

#### 【 0 0 5 5 】

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

#### 【 0 0 5 6 】

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

10

20

30

40

50

ラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

#### 【 0 0 5 7 】

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

#### 【 0 0 5 8 】

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。

10

#### 【 0 0 5 9 】

##### （遊技の進行の概略）

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

#### 【 0 0 6 0 】

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

20

#### 【 0 0 6 1 】

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

#### 【 0 0 6 2 】

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

30

#### 【 0 0 6 3 】

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

#### 【 0 0 6 4 】

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（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

40

#### 【 0 0 6 5 】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

#### 【 0 0 6 6 】

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

50

**【 0 0 6 7 】**

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

**【 0 0 6 8 】**

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

10

**【 0 0 6 9 】**

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

**【 0 0 7 0 】**

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。

20

**【 0 0 7 1 】**

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

**【 0 0 7 2 】**

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

30

**【 0 0 7 3 】**

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

**【 0 0 7 4 】**

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 7 5 】**

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

50

**【 0 0 7 6 】**

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

**【 0 0 7 7 】**

（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。10

**【 0 0 7 8 】**

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

**【 0 0 7 9 】**

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。20

**【 0 0 8 0 】**

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。30

**【 0 0 8 1 】**

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 8 2 】**

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。40

**【 0 0 8 3 】**

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50

、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 8 4 】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

#### 【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

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 8 7 】

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 8 】

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

#### 【 0 0 8 9 】

##### （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 9 0 】

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。

**【0091】**

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100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)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

**【0092】**

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

**【0093】**

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。

**【0094】**

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、普図保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

**【0095】**

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ることになる。

30

**【0096】**

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。

**【0097】**

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。

40

**【0098】**

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。

**【0099】**

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と

50

、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

#### 【0100】

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

#### 【0101】

演出制御用 CPU120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに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。

10

#### 【0102】

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

#### 【0103】

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

20

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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。

30

#### 【0106】

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

#### 【0107】

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 CPU120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

#### 【0108】

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。

#### 【0109】

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。

#### 【0110】

50

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0111】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0112】

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

10

【0113】

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

20

【0114】

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

【0115】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3； No）、RAM102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、parity 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 S4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM102 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 S4； No）、初期化処理（ステップ S8）を実行する。

30

【0116】

RAM102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S4； Yes）、CPU103 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 S5）。ステップ S5 では、例えば、parity ビットやチェックサムにより、RAM102 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、RAM102 のデータが正常であると判定する。

40

【0117】

RAM102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S5； No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S8）を実

50

行する。

#### 【0118】

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 ; Yes）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。

#### 【0119】

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

#### 【0120】

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

#### 【0121】

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

#### 【0122】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当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）。

#### 【0123】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づ

10

20

30

40

50

く) 普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0124】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する(ステップ S 2 7)。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

#### 【0125】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップ S 1 0 1)。

#### 【0126】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)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には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

#### 【0127】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

30

#### 【0128】

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

40

#### 【0129】

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

50

**【 0 1 3 0 】**

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

**【 0 1 3 1 】**

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。

10

**【 0 1 3 2 】**

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

20

**【 0 1 3 3 】**

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

30

**【 0 1 3 4 】**

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口専用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

**【 0 1 3 5 】**

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

**【 0 1 3 6 】**

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行

50

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

#### 【0137】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。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

#### 【0138】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当り開放前処理には、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。

20

#### 【0139】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当り開放中処理には、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“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

#### 【0140】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当り終了処理には、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

#### 【0141】

##### (演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

40

#### 【0142】

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

50

### 【 0 1 4 3 】

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

10

### 【 0 1 4 4 】

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

20

### 【 0 1 4 5 】

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

30

### 【 0 1 4 6 】

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

### 【 0 1 4 7 】

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

40

### 【 0 1 4 8 】

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

50

**【 0 1 4 9 】**

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 5 0 】**

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

**【 0 1 5 1 】**

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。

20

確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

**【 0 1 5 2 】**

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から大当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ときに、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「はずれ」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。

40

**【 0 1 5 3 】**

ステップ S 174 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”的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 CPU120 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

50

理では、例えば主基板 11 から小当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当たり終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。

#### 【0154】

ステップ S175 の小当たり終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当たり終了演出処理を終了する。

#### 【0155】

ステップ S176 の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板 11 から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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、大当たり中演出処理を終了する。

#### 【0156】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時に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。

#### 【0157】

(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。

#### 【0158】

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。

#### 【0159】

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）。

#### 【0160】

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合せになると、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。

#### 【0161】

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探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及び

10

20

30

40

50

データは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を探っても構わない。

#### 【0162】

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。

#### 【0163】

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。

#### 【0164】

##### （本実施の形態の特徴部103SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部103SGについて説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「103SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」と略記したり、「スーパーリーチ」を「Sリーチ」や「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

#### 【0165】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける遊技機につき、図8-1～図8-17を参照して説明する。

#### 【0166】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部103SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-3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103SG001a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）103SG003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103SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠103SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠103SG003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103SG003a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103SG003a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。

#### 【0167】

また、遊技機用枠103SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない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103SG003及びガラス扉枠103SG003aを開放することはできないようになっている。

#### 【0168】

左遊技領域103SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域103SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域103SG002Lを流下する遊技

10

20

30

40

50

球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路103SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

#### 【0169】

また、左遊技領域103SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域103SG002Rには、該右遊技領域103SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域103SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域103SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

10

#### 【0170】

図8-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘103SGK1が配設されている。このため、左遊技領域103SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域103SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

#### 【0171】

図8-2及び図8-3に示すように、本実施の形態の特徴部103SGにおける主基板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103SG201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、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ103SG051と、設定値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103SG052と、遊技機用枠103SG003の開放を検知する開放センサ103SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部103SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）である。

20

#### 【0172】

これら錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052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103SG201内に収容されており、錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052は、基板ケース103SG201を開閉しなくても操作可能となるよう基板ケース103SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

30

#### 【0173】

錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052を有する基板ケース103SG201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103SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠103SG003を開閉することで操作が可能となる。また、錠スイッチ103SG051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とから、設定キーを持つ店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ103SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチである。尚、本実施の形態の特徴部103SG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ているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

40

#### 【0174】

また、基板ケース103SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ103SG029が配置されている。該表示モニタ103SG029は、主基板11に接続されるとともに、基板ケース103SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ103SG029は、基板ケース103SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠103SG003を開

50

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 0 3 S G 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。

#### 【 0 1 7 5 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 0 3 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 1 0 3 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 0 3 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 1 0 3 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 1 0 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 1 0 3 S G 2 0 0 が設けられている。

#### 【 0 1 7 6 】

第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当たりである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

#### 【 0 1 7 7 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する LED の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する LED の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

#### 【 0 1 7 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当たり図柄と第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

#### 【 0 1 7 9 】

第 1 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の LED が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での LED が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では左方向）に向けて消灯していく。

#### 【 0 1 8 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が

10

20

30

40

50

2個存在する場合（第1保留表示器103SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器103SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

#### 【0181】

また、ラウンド表示器103SG131は5個のセグメント(LED)から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器103SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

10

#### 【0182】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

20

#### 【0183】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体103SG321及び第2可動体103SG322と、第1可動体103SG321が該第1可動体103SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ103SG331と、第2可動体103SG322が該第2可動体103SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ103SG332と、が接続されている。

30

#### 【0184】

図8-4(A)は、本実施の形態における特徴部103SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図8-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

#### 【0185】

図8-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置103SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置103SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

#### 【0186】

コマンド8CXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例え

50

ば図 8 - 4 ( B ) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 8 7 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

#### 【 0 1 8 8 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

#### 【 0 1 8 9 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

#### 【 0 1 9 0 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【 0 1 9 1 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 9 2 】

10

20

30

40

50

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

#### 【 0 1 9 3 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことをに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことをに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されようにしてよい。

#### 【 0 1 9 4 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

#### 【 0 1 9 5 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0 ）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

#### 【 0 1 9 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数值データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

#### 【 0 1 9 7 】

一例として、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することにより、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処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を

10

20

30

40

50

受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0198】

図8-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-5に示すように、この実施の形態の特徴部103SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5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MR1～MR5は、CPU103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よいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100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100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。

#### 【0199】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図8-5に示す範囲の値として用い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、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なしてもよい。

#### 【0200】

図8-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

#### 【0201】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパー・リーチ、スーパー・リーチといったスーパー・リーチのリーチ演出が実行されるスーパー・リーチ変動パターンとがある。更に、ノーマルリーチ変動パターンとスーパー・リーチ変動パターンの中には、演出図柄を一旦仮停止表示させた後、当該演出図柄を再び変動（擬似連変動、再変動）させる演出表示を所定回数行い、擬似的に複数回の変動表示が実行されているかのように見せる「擬似連」の変動表示演出を実行する変動パターンが含まれている。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパー・リーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてよい。また、スーパー・リーチ変動パターンでも、スーパー・リーチやスーパー・リーチに加えてスーパー・リーチ…といった3以上のスーパー・リーチ変動パターンを設けてよい。

#### 【0202】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部103SGにおけるノーマルリーチのリ

10

20

30

40

50

ーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパー<sup>10</sup>リーチ変動パターンであるスーパー<sup>10</sup>リーチ、スーパー<sup>10</sup>リーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパー<sup>10</sup>リーチ、スーパー<sup>10</sup>リーチといったスーパー<sup>10</sup>リーチのリーチ演出が実行されるスーパー<sup>10</sup>リーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパー<sup>10</sup>リーチのスーパー<sup>10</sup>リーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパー<sup>10</sup>リーチのスーパー<sup>10</sup>リーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

#### 【0203】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパー<sup>10</sup>リーチ、スーパー<sup>10</sup>リーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパー<sup>10</sup>リーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

#### 【0204】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパー<sup>10</sup>リーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。<sup>20</sup>

#### 【0205】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されてい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、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパー<sup>10</sup>リーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。<sup>30</sup>

#### 【0206】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102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、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11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。

#### 【0207】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101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、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-7～図8-9などに示す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、ROM101には、CPU103が主基板11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ーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変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。<sup>40</sup>

#### 【0208】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図8-7(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図8-8(A)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-8(B)に示す大当たり

種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル（図示略）、小当たり変動パターン判定テーブル（図示略）、はずれ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）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

#### 【0209】

本実施の形態の特徴部103SGのパチンコ遊技機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。詳しくは、後述する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）が変わらようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

10

#### 【0210】

図8-7(A)及び図8-7(B)は、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と比較される当たり判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部103SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

#### 【0211】

図8-7(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当たり判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当たり判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

#### 【0212】

図8-7(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当たり判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当たり判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

#### 【0213】

図8-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当たり判定値のうち、1020～1253までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当たり判定値のうち、1020～1383までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0214】

50

図8-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0215】

図8-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0216】

図8-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0217】

図8-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0218】

図8-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0219】

図8-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられて

10

20

30

40

50

いる。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0220】

図8-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。10

#### 【0221】

図8-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。20

#### 【0222】

図8-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。30

#### 【0223】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率(本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200)に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。40

#### 【0224】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率がそれぞれ異なる(例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当たり確率に対す

10

20

30

40

50

る確変状態における大当たり確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は1.625倍である)ように設定されてい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、各設定値での通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は全て一定(例えば、5倍)に設定してもよい。

#### 【0225】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-7(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。

10

#### 【0226】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-7(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

20

#### 【0227】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率であ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、設定値に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせててもよい。更に、本実施の形態の特徴部103SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が異な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、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

#### 【0228】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「小当たり」に割り当てられている当たり判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

#### 【0229】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020~1237までが「大当たり」に割り当てられている)一方で、設定値2~設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238~1253の範囲、設定値3では1238~1272の範囲、設定値4では1238~1292の範囲、設定値5では1238~1317の範囲、設定値6では1238~1346の範囲にそれぞれ設定されている。

40

#### 【0230】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0~65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020~1237)内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は

50

、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

#### 【0231】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【0232】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。10

#### 【0233】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。20

#### 【0234】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。30

#### 【0235】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

#### 【0236】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。40

#### 【0237】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲。50

囲において、32767を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【0238】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

#### 【0239】

尚、設定値が1の場合は、当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

#### 【0240】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当たり判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

20

#### 【0241】

このため、当たり確率は、1020を当たり判定値の基準値（当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【0242】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当たり判定値のうち1020～1346までが当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、当たり判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

#### 【0243】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

#### 【0244】

尚、設定値が1の場合は、当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定さ

50

れている。

#### 【0245】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

#### 【0246】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値(大当たり基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【0247】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当たり判定値の基準値(小当たり基準値)として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【0248】

以上、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当たり判定値の数値範囲とともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲(共通数値範囲)内に含まれる判定値を小当たり判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

#### 【0249】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当たり判定値の数値範囲は同一(小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一)である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる(第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である)一方で、小当たり判定値の数値範囲自体は、32767を基準値(小当たり基準値)として設定されている。

#### 【0250】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている(大当たり確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1)。

#### 【0251】

つまり、CPU103は、その時点での設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当た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たり(大当たりA～大当たりC)とすることを決定する。また、MR1が

10

20

30

40

50

小当たりに対応するいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たり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たり及び小当たりの当選を決定する。尚、図8-7に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)並びに小当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当た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特別図柄表示装置103SG004Aまたは第2特別図柄表示装置103SG004Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当た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特別図柄表示装置103SG004Aまたは第2特別図柄表示装置103SG004Bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

10

#### 【0252】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1~6の計6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、5個以下や7個以上であってもよい。

#### 【0253】

図8-8(A)及び図8-8(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図8-8(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-8(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

20

#### 【0254】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときには、当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を大当たりA~大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0255】

ここで、本実施の形態の特徴部103SGにおける大当たり種別について、図8-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部103SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たりA(非確変大当たりともいう)と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たりBや大当たりC(確変大当たりともいう)が設定されている。

30

#### 【0256】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。

40

#### 【0257】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部103SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

#### 【0258】

一方、大当たりBや大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を

50

介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

**【0259】**

尚、本実施の形態の特徴部 103SGにおいては、大当たり種別として大当たり A～大当たり C の 3 種類を設け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、大当たり種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

**【0260】**

また、図 8 - 8 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～249 までが大当たり B に割り当てられており、250～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～229 までが大当たり B に割り当てられており、230～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～209 までが大当たり B に割り当てられており、210～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～189 までが大当たり B に割り当てられており、190～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～169 までが大当たり B に割り当てられており、170～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～149 までが大当たり B に割り当てられており、150～299 までが大当たり C に割り当てられている。10

**【0261】**

このように、第 1 特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たり A を決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たり B と大当たり C のうち、大当たり C を決定する割合が設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなる。つまり、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合が最も出玉率が高く、設定値が 5、4、3、2、1 の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。20

**【0262】**

一方で、図 8 - 8 (B) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～199 までが大当たり B に割り当てられており、200～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～179 までが大当たり B に割り当てられており、180～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～159 までが大当たり B に割り当てられており、160～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～139 までが大当たり B に割り当てられており、140～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～119 までが大当たり B に割り当てられており、120～299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までが大当たり A に割り当てられており、100～299 までが大当たり C に割り当てられている（大当たり B には判定値が割り当てら304050

れていはない)。

#### 【0263】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りAを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りBと大当りCのうち、大当りCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

#### 【0264】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当り種別を大当りBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当り種別を大当りBに決定する場合を設けてもよい。

#### 【0265】

このように、本実施の形態の特徴部103SGでは、設定されている設定値に応じて可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

#### 【0266】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

#### 【0267】

また、本実施の形態の特徴部103SG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ことや、大当り種別としての大当りCが決定されやすくなること等)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てもよい。

#### 【0268】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない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に応じて遊技性が変化するようにしててもよい。

#### 【0269】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性(所謂確変ループタイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性(所謂V確変タイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中(時短制御中)に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性(所謂1種2種混合タイプ)としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1~3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定(例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかである場合)を設けてもよい。

10

20

30

40

50

**【 0 2 7 0 】**

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

**【 0 2 7 1 】**

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

10

**【 0 2 7 2 】**

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

**【 0 2 7 3 】**

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、ノーマルリーチ大当たり（擬似連1回）の変動パターン（PB1-4）、スーパーーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーーリーチ 大当たり（擬似連2回）の変動パターン（PB1-5）、スーパーーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）、スーパーーリーチ 大当たり（擬似連2回）の変動パターン（PB1-6）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

**【 0 2 7 4 】**

このように、特図ゲームにおいて大当たりAが当選した場合に、スーパーーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2、PB1-5）を決定する割合が、スーパーーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3、PB1-6）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当たりBまたは大当たりCが当選した場合に、スーパーーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3、PB1-6）を決定する割合が、スーパーーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2、PB1-5）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

30

**【 0 2 7 5 】**

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当たりの種別が「大当たりB」または「大当たりC」である場合にはスーパーーリーチ が決定され易く、大当たりの種別が「大当たりA」である場合には、スーパーーリーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーーリーチ の変動パターンが実行されたときには、「大当たりB」または「大当たりC」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。

40

**【 0 2 7 6 】**

また、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、小当たりの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。尚、本実施における小当たりの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当たりの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当たりの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

**【 0 2 7 7 】**

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていな

50

い低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

#### 【0278】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、ノーマルリーチはずれ(擬似連1回)の変動パターン(PA2-4)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーりーチはずれ(擬似連2回)の変動パターン(PA2-5)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-3)、スーパーりーチはずれ(擬似連2回)の変動パターン(PA2-6)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。10

#### 【0279】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、ノーマルリーチはずれ(擬似連1回)の変動パターン(PA2-4)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーりーチはずれ(擬似連2回)の変動パターン(PA2-5)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-3)、スーパーりーチはずれ(擬似連)の変動パターン(PA2-6)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。20

#### 【0280】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、ノーマルリーチはずれ(擬似連1回)の変動パターン(PA2-4)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーりーチはずれ(擬似連2回)の変動パターン(PA2-5)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-3)、スーパーりーチはずれ(擬似連)の変動パターン(PA2-6)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。30

#### 【0281】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、ノーマルリーチはずれ(擬似連1回)の変動パターン(PA2-4)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーりーチはずれ(擬似連2回)の変動パターン(PA2-5)、スーパーりーチはずれの変動パターン(PA2-3)、スーパーりーチはずれ(擬似連)の変動パターン(PA2-6)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。40

#### 【0282】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーりーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーりーチはずれの変動パターン、901～997までがスーパーりーチはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーりーチの変動パ50

ターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0283】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間に完全に同一の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、これらスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なっていてもよい。

#### 【0284】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一であ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、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

10

#### 【0285】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一であ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、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

20

#### 【0286】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一であ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、可変表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

#### 【0287】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることは、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

40

#### 【0288】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなっている、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低

50

下を防ぐことができるようになる。

**【 0 2 8 9 】**

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定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、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

**【 0 2 9 0 】**

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G の各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 6 のいずれの数値であっても、スーパーーリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 2 ~ 3、P A 2 - 4 ~ 6）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に可変表示がスーパーーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異な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、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてよい。

10

**【 0 2 9 1 】**

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値毎に異なる割合にて変動パターンを決定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、変動パターンは、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合にて決定してもよい。

20

**【 0 2 9 2 】**

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが 1 対 1 で対応付いてい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、演出制御用 C P U 1 2 0 が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いざれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

30

**【 0 2 9 3 】**

図 8 - 1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

**【 0 2 9 4 】**

次に、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 の表示について説明する。

**【 0 2 9 5 】**

図 8 - 1 0 (A) に示すように、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 は、第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 C、第 4 表示

50

部 1 0 3 S G 0 2 9 D を備えている。第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 1 0 3 S G 2 9 E 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。これらの第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 1 0 3 S G 2 9 E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

#### 【 0 2 9 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において R O M 1 0 1 や R A M 1 0 2 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

10

#### 【 0 2 9 7 】

表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 には、図 8 - 1 0 ( B ) 及び図 8 - 1 0 ( C ) に示すように、全遊技状態のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L 、ベース 1 、ベース 2 、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 に表示される。

20

#### 【 0 2 9 8 】

実際に表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「 b L . 」を表示するために第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A に「 b 」、第 2 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 B に「 L . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 枠（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 1 . 」を表示するために第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A に「 b 」、第 2 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 B に「 1 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 枠（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 にてベース 2 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 2 . 」を表示するために第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A に「 b 」、第 2 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 B に「 2 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 枠（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 にてベース 3 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 3 . 」を表示するために第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A に「 b 」、第 2 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 B に「 3 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 枠（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。

30

#### 【 0 2 9 9 】

本実施の形態の表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 では、主基板 1 1 ( C P U 1 0 3 ) の制御によってこれらベース L 、ベース 1 、ベース 2 、ベース 3 を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板 1 1 は、ベース L ～ ベース 1 ～ ベース 2 ～ ベース 3 の順番で表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 1 」である場合は表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 2 」である場合は表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 3 」である場合は表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値を緑色にて表示する。

40

50

る各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 4 」である場合は表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 5 」である場合は表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 6 」である場合は表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、C P U 1 0 3 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

#### 【 0 3 0 0 】

次に、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における遊技制御メイン処理について説明する。  
10  
。図 8 - 1 1 は、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。遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、割込禁止に設定する(1 0 3 S G S a 0 0 1)。続いて、必要な初期設定を行う(1 0 3 S G S a 0 0 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 3 0 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されているか否か(1 0 7 S G S a 0 0 3)や、R A M 1 0 2 (バックアップR A M )が正常であるか否か(1 0 7 S G S a 0 0 4)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(1 0 3 S G S a 0 0 3; N)やR A M 1 0 2 が正常でない場合(1 0 3 S G S a 0 0 4; N)は、1 0 3 S G S a 0 1 7 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つR A M 1 0 2 が正常である場合(1 0 3 S G S a 0 0 3; Y、1 0 3 S G S a 0 0 4; Y)は、更にR A M 1 0 2 に格納されている設定値が1 ~ 6 のいずれかであるか、つまり、R A M 1 0 2 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(1 0 3 S G S a 0 0 5)。

#### 【 0 3 0 2 】

R A M 1 0 2 に格納されている設定値が1 ~ 6 のいずれかではない場合(1 0 3 S G S a 0 0 5; N)は、1 0 3 S G S a 0 1 7 に進み、R A M 1 0 2 に格納されている設定値が1 ~ 6 のいずれかである場合(1 0 3 S G S a 0 0 5; Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(1 0 3 S G S a 0 0 6)。  
30  
設定値変更中フラグがセットされている場合(1 0 3 S G S a 0 0 6; Y)は、1 0 3 S G S a 0 1 7 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するR A M クリア処理を実行したことを示すR A M クリアフラグがセットされれば該R A M クリアフラグをクリアし(1 0 3 S G S a 0 0 7)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する(1 0 3 S G S a 0 0 8)。

#### 【 0 3 0 3 】

クリアスイッチがONである場合(1 0 3 S G S a 0 0 8; Y)は、R A M クリアフラグをセットして1 0 3 S G S a 0 1 1 に進み(1 0 3 S G S a 0 1 0)、クリアスイッチがOFFである場合(1 0 3 S G S a 0 0 8; N)は、1 0 3 S G S a 0 1 0 を実行せずに1 0 3 S G S a 0 1 1 に進む。

#### 【 0 3 0 4 】

1 0 3 S G S a 0 1 1 においてC P U 1 0 3 は、錠スイッチ1 0 3 S G 0 5 1 がONであるか否かを判定する(1 0 3 S G S a 0 1 1)。錠スイッチ1 0 3 S G 0 5 1 がONである場合(1 0 3 S G S a 0 1 1; Y)は、更に開放センサ1 0 3 S G 0 9 0 がONであるか否かを判定する(1 0 3 S G S a 0 1 2)。開放センサ1 0 3 S G 0 9 0 がONである場合、つまり、錠スイッチ1 0 3 S G 0 5 1 がON且つ遊技機用枠1 0 3 S G 0 0 3 が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合(1 0 3 S G S a 0 1 2; Y)は、R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する(1 0 3 S G S a 0 1 3 a)。

10

20

30

40

50

**【0305】**

RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(103SGSa013b)を実行して103SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(103SGSa013c)を実行して103SGSa013dに進む。

**【0306】**

尚、設定値変更処理(103SGSa013b)では、CPU103は、先ず、表示モニタ103SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ103SG052が操作される毎に表示モニタ103SG029における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ103SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ103SG029に表示されている設定値をRAM102に更新記憶するとともに、該新たにRAM102に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用CPU120に対して出力する。

10

**【0307】**

また、設定値確認処理(103SGSa013c)では、CPU103は、表示モニタ103SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ103SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ103SG029における設定値の表示を終了すればよい。

20

**【0308】**

尚、103SGSa011において錠スイッチ103SG051がOFFである場合(103SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(103SGSa012;N)は、103SGSa013a～103SGSa013cの処理を実行せずに103SGSa013dに進む。

**【0309】**

103SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか(RAMクリア処理(103SGSa009)を実行するか)否かを判定する(103SGSa013d)。RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa013d;Y)はRAMクリア処理(103SGSa013e)を実行した後に103SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa013d;N)はRAMクリア処理(103SGSa013e)を実行せずに103SGSa014に進む。

30

**【0310】**

尚、RAMクリア処理(103SGSa013e)では、CPU103は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納(セット)されているアドレスを除く全てのアドレスに「00H」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、103SGSa001～103SGSa013e及び後述する103SGSa017～103SGSa021に示すように、RAM102に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

40

**【0311】**

103SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否か判定する(103SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa014;Y)は103SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(103SGSa015)。

**【0312】**

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの

50

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った場合には、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。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、103SGSa028に進む(103SGSa016)。

#### 【0313】

また、103SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(103SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(103SGSa017; Y)は、更に錠スイッチ103SG051がONであるか否か(103SGSa018)や、開放センサ103SG090がONであるか否かを判定する(103SGSa019)。

10

#### 【0314】

錠スイッチ103SG051がONであり(103SGSa018; Y)、且つ開放センサ103SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠103SG003を開放し、錠スイッチ103SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合)は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(103SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(103SGSa021)。そして、前述した103SGSa009~103SGSa016の処理を実行する。

20

#### 【0315】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(103SGSa017; N)、錠スイッチ103SG051がOFFである場合(103SGSa018; N)、開放センサ103SG090がOFFである場合(103SGSa019; N)は、103SGSa031に進む。

#### 【0316】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(103SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(103SGSa023)、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(103SGSa024)。

30

#### 【0317】

103SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(103SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(103SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(103SGSa026; N)は、103SGSa025と103SGSa026の処理を繰返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(103SGSa026; Y)は、表示モニタ103SG029における全セグメントの点滅を終了し(103SGSa027)、103SGSa028に進む。

40

#### 【0318】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ103SG029を構成する全セグメントを点滅させ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のコールとスタート時には、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよ

50

いし、また、表示モニタ 103SG029 を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

#### 【0319】

そして、103SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(103SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(103SGSa029)、割込みを許可する(103SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

#### 【0320】

また、103SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(103SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(103SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(103SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(103SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(103SGSa034;N)は、103SGSa033と103SGSa034の処理を繰返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(103SGSa034;Y)は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ103SG029を構成する第1表示部103SG029A、第2表示部103SG029B、第3表示部103SG029C、第4表示部103SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(103SGSa035)。

20

#### 【0321】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置103SG004A及び第2特別図柄表示装置103SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(103SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し103SGSa032に進む(103SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)103SGSa032~103SGSa037の処理を繰返し実行することで、表示モニタ103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置103SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

30

#### 【0322】

このように、本実施の形態の特徴部103SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置103SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

40

#### 【0323】

尚、本実施の形態の特徴部103SGの遊技制御メイン処理では、図8-11に示すように、103SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(103SGSa008;Y)や103SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(103SGSa009)を実行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、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、103SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した

50

場合(103SGSa008;Y)や103SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、103SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(103SGSa014;Y)に実行してもよい。

#### 【0324】

図8-12は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(103SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(103SGS271;Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ103SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(103SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。10

#### 【0325】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。20

#### 【0326】

また、103SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(103SGS271;N)、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(103SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(103SGS273;N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(103SGS273;Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ(図示略)における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(103SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。30

#### 【0327】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。40

#### 【0328】

103SGS272または103SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(103SGS275)。

#### 【0329】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(103SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表50

示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【 0 3 3 0 】

尚、本特徴部 1 0 3 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たり A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たり B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たり C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たり C に該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「3 3 4」、「7 7 8」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たり C と同一のチャンス目となる「3 3 4」、「7 7 8」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

10

#### 【 0 3 3 1 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

20

#### 【 0 3 3 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンは擬似連変動パターンであるか否かを判定する（1 0 3 S G S 2 7 6 A）。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。変動パターンが擬似連変動パターンである場合は 1 0 3 S G 2 8 0 A に進む。一方、変動パターンが擬似連変動パターンではない場合は 1 0 3 S G 2 7 7 に進み、図 8 - 1 3 に示す可変表示中演出決定処理を実施して、当該可変表示において可変表示中演出を実行するか否かを決定する（1 0 3 S G S 2 7 7）。

30

#### 【 0 3 3 3 】

##### （可変表示中演出）

可変表示中演出は、演出結果として、大当たり遊技状態に制御されることに関する示唆となる有利状態示唆結果と、C P U 1 0 3 が設定値変更処理にて行う設定値の設定に関する示唆となる設定示唆結果と、のいずれかとなることが可能な演出（所定演出）である。本特徴部 1 0 3 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出結果が有利状態示唆結果となる演出として、可変表示態様がリーチとなって大当たりとなる可能性を示唆するリーチ予告（予告演出）を実行可能である。また、演出結果が設定示唆結果となる演出として、設定値が設定値 1 ~ 6 のいずれであるかを示唆する設定示唆を実行可能である。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなることが可能であるとき、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出を実行可能であるときには、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆よりも優先して実行可能である。

40

#### 【 0 3 3 4 】

図 8 - 1 4 に示すように、可変表示中演出は、パターン P T - 1 ~ P T - 9 の複数種類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出

50

の実行を決定した場合には、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出パターンに基づいて可変表示中演出を実行するか、つまり、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出態様に基づく可変表示中演出を実行するかを抽選により決定する。

### 【0335】

図8-16(A)～(C)に示すように、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング(可変表示態様がリーチとなる前のタイミング)で可変表示中演出が開始されると、搭乗者が乗ったパラグライダーを示す複数(例えば、8体)の画像Z1が、画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動していく、表示領域の右側へフェードアウトすることで可変表示中演出が終了する。また、複数の画像Z1が右側に向けて移動している途中にて所定個数のグライダーが破壊して落下することを示す画像Z2を表示することがあり、この落下したパラグライダーの個数により、設定値またはリーチが示唆される。

10

### 【0336】

具体的には、パターンPT-1の場合は1体が破壊して落下し、パターンPT-2の場合は2体が破壊して落下し、パターンPT-3の場合は3体が破壊して落下し、パターンPT-4の場合は4体が破壊して落下し、パターンPT-5の場合は5体が破壊して落下し、パターンPT-6の場合は6体が破壊して落下し、パターンPT-7の場合は7体が破壊して落下し、パターンPT-8及びパターンPT-9の場合は8体が破壊して落下する。

20

### 【0337】

また、図8-16(B)や図8-17(A)に示すように、パターンPT-1～PT-8は、パラグライダーが破壊されるタイミングは全て同じであり、各パターンPT-1～PT-8に応じた個数のパラグライダーが一斉(または所定個数ずつでもよい)に破壊される。一方、図8-17(B)に示すように、パターンPT-9は、パターンPT-8と同様に計8体のパラグライダーが落下するパターンであるが、パラグライダーが破壊される態様がパターンPT-8とは異なっている。詳しくは、7体のパラグライダーについてはパターンPT-7と同じタイミングで破壊されるが、残りの1体は他の7体が破壊される第1タイミングよりも後の第2タイミングにて破壊される。

### 【0338】

このような可変表示中演出の演出期間は、パターンPT-1～PT-9のいずれに基づいて実行されるか、つまり、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告または演出結果が設定示唆結果となる設定示唆のいずれとなるかにかかわらず、共通態様の演出(例えば、画像Z1が画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出)が実行される共通演出期間と、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれであるかを特定可能な非共通態様の演出(例えば、演出パターンに応じた個数の画像Z2が画像表示装置5の表示領域の下方に移動していく態様の演出)が実行される非共通演出期間とで構成されている。

30

### 【0339】

尚、これら可変表示中演出として画像Z1、Z2が表示されている背景では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示されているが、飾り図柄を通常よりも縮小表示した小図柄を所定箇所にて可変表示してもよい。また、可変表示中演出の実行期間において、該可変表示中演出とは異なる他の予告演出等が実行されていてもよい。

40

### 【0340】

また、図8-14に示すように、パターンPT-1～PT-9のうち、パラグライダーが破壊される数が1～7体であるパターンPT-1～PT-7については、設定値が1～6のうちのいずれに設定されるかを示唆する設定示唆に対応する特定パターン(特定態様)とされ、パラグライダーが破壊される数が8体であるパターンPT-8及びPT-9については、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告に対応する特別パターン(特別態様)とされている。つまり、可変表示中演出は、共通演出期間における演出態様は同じであるが、非共通演出期間での演出態様の違い(破壊されるパラグライダーの個数)によって

50

示唆対象が異なり、パラグライダーが1～7体破壊された場合は設定示唆、8体破壊された場合はリーチ予告となる。

#### 【0341】

具体的には、パターンPT-1、PT-3は、設定値が奇数（例えば、1, 3, 5）である可能性を示唆し、パターンPT-2、PT-4は、設定値が偶数（例えば、2, 4, 6）である可能性を示唆し、パターンPT-5は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3または5）である可能性を示唆し、パターンPT-6は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4または6）である可能性を示唆し、パターンPT-7は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

#### 【0342】

そして、パターンPT-1～PT-4については、設定値が1～4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5, 6（高設定）のいずれかであることの期待度が低い第1特定パターン（設定示唆（低）、第1特定態様）とされ、パターンPT-5～PT-6については、設定値が5, 6のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5, 6であることの期待度が高い第2特定パターン（設定示唆（高）、第2特定態様）とされている。

#### 【0343】

尚、本特徴部103SGでは、設定値1～4を低設定、設定値5, 6を高設定として説明するが、設定値1～3を低設定、設定値4～6を高設定としてもよいし、設定値1, 2を低設定、設定値3, 4を中間設定、設定値5, 6を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

#### 【0344】

一方、パターンPT-8は、図柄の可変表示がリーチ以上（例えば、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ）となる可能性ことを示唆し、パターンPT-9は、図柄の可変表示がスーパーリーチとなる可能性を示唆する。

#### 【0345】

パターンPT-8については、図柄の可変表示態様がノーマルリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が低い第1特別パターン（リーチ予告（低）、第1特定態様）とされ、パターンPT-9については、図柄の可変表示態様がスーパーリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が高い第2特別パターン（リーチ予告（高）、第2特定態様）とされている。

#### 【0346】

このように、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態に制御されることの示唆となる特別態様（例えば、パターンPT-8及びPT-9）及び設定に関する示唆となる特定態様（例えば、パターンPT-1～PT-7）を含む複数種類の演出態様のうちいずれかに基づく可変表示中演出を実行可能であり、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告（特別態様の所定演出）とパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合には、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能である。

#### 【0347】

尚、本実施の形態では、パターンPT-8やパターンPT-9は、可変表示結果が大当たりとなるか否かにかかわらず、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチとなる場合に決定されるが、ノーマルリーチ変動パターンは、可変表示結果がはずれとなるときに、大当たりとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターンPT-8は、スーパーリーチとなること、つまり、大当たり期待度がパターンPT-9よりも低いパターンである一方で、スーパーリーチ変動パターンは、可変表示結果が大当たりとなるときに、はずれとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターンPT-9は、スーパーリーチとなること、つまり、大当たり期待度がパターンPT-8よりも高いパターンである。

10

20

30

40

50

**【 0 3 4 8 】**

また、本実施の形態では、可変表示中演出において、パラグライダーが破壊された個数により、大当たりの可能性または何れの設定値に設定されているかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パラグライダーが破壊されずに所定個数（例えば、8体）以上のパラグライダーが出現することで大当たりや高設定であることが示唆されるようにしてもよい。さらに、大当たりの可能性の示唆と、何れの設定値に設定されているかの示唆とが可能であれば、演出態様は種々に変更可能であり、例えば、キャラクタの出現数や出現するキャラクタ種別等によって大当たりや設定値を示唆できるもの等でもよい。

**【 0 3 4 9 】**

また、パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）やパターン P T - 9 に基づクリーチ予告（高）においては、各パターンに対応する個数のうち最後のパラグライダーが破壊されて落下する際に、特定音を出力したり遊技効果ランプ 9 等を発光させることで、大当たりまたは高設定の期待度が高いパターンであることを報知可能としてもよい。

**【 0 3 5 0 】**

図 8 - 13 に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（1 0 3 S G S 2 9 1）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果（はずれ、非確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、小当たり）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

**【 0 3 5 1 】**

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図 8 - 15 (A) に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブル A を用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う（1 0 3 S G S 2 9 2）。

**【 0 3 5 2 】**

図 8 - 15 (A) に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブル A では、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 9 に 60 個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合で P T - 9 に当選するようになっている。

**【 0 3 5 3 】**

変動パターンがノーマルリーチである場合には、非実行に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 に 60 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 9 に 20 個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがノーマルリーチである場合は、変動パターンがノーマルリーチ以外である場合よりも高い割合で P T - 8 に当選するようになっている。

**【 0 3 5 4 】**

また、変動パターンが非リーチまたは小当たり変動パターンである場合には、非実行に 100 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 及び P T - 9 には判定値が割り当てられていない。つまり、変動パターンが非リーチまたは小当たり変動パターンである場合は、リーチ予告に当選しないようになっている。

**【 0 3 5 5 】**

このように判定値が設定されることにより、変動パターンがノーマルリーチの場合は、ノーマルリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターン P T - 8 が当選しやすく、変動パターンがスーパーリーチの場合は、スーパーリーチ変動パターン以外の場

10

20

30

40

50

合よりも高い割合でパターンPT-9が当選しやすくなっている。

#### 【0356】

よって、パターンPT-8に基づく演出が出現した場合は、スーパーリーチ変動パターンよりもノーマルリーチ変動パターンとなる可能性が高く、パターンPT-9に基づく演出が出現した場合は、ノーマルリーチ変動パターンよりもスーパーリーチ変動パターンである可能性が高い。つまり、パターンPT-8は、リーチ変動パターンとなることは確定するがノーマルリーチとなる可能性が高いため、大当たり期待度が低いリーチ予告（低）とされ、パターンPT-9は、スーパーリーチ変動パターンとなる可能性が高いため、大当たり期待度が高いリーチ予告（高）のパターンとされる。

#### 【0357】

図8-13に戻って、演出制御用CPU120は、103SGS292においてリーチ予告の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンPT-9{リーチ予告（高）}が当選したか否かを判定する（103SGS293）。パターンPT-9が当選したと判定した場合、パターンPT-9に基づくリーチ予告の実行を、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定し（103SGS294）、103SGS304に進む。

10

#### 【0358】

103SGS292においてパターンPT-9が当選していないと判定した場合、つまり、リーチ予告の非実行またはパターンPT-8が当選した場合は、リーチ予告の非実行またはパターンPT-8{リーチ予告（低）}が当選したことに基づいて、RAM102に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機1に設定されている現在の設定値を特定する（103SGS295）。次いで、設定示唆種別決定用乱数を抽出するとともに、103SGS295にて特定した設定値に対応する演出（設定示唆）種別決定用テーブルBを用いて、可変表示中演出における設定示唆の実行の有無と、実行する場合の設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS296）。

20

#### 【0359】

図8-15（B）に示す演出（設定示唆）種別決定用テーブルBでは、設定値が1である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に4個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に1個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が2である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に1個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に4個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が3である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が4である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が5である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。

30

40

50

ターンPT-5に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に15個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に1個の判定値が割り当てられていない。設定値が6である場合には、非実行に30個の判定値が割り当てられ、パターンPT-1に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-3に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-4に5個の判定値が割り当てられ、パターンPT-5に10個の判定値が割り当てられ、パターンPT-6に25個の判定値が割り当てられ、パターンPT-7に5個の判定値が割り当てられている。

#### 【0360】

このように判定値が設定されることにより、設定値が奇数である1または3の場合は、設定値が1または3以外の場合よりも高い割合でパターンPT-1、PT-3が当選しやすく、設定値が偶数である2または4の場合は、設定値が2または4以外の場合よりも高い割合でパターンPT-2、PT-4が当選しやすく、設定値が5である場合は、設定値が5以外の場合よりも高い割合でパターンPT-5が当選しやすく、設定値が6である場合は、設定値が6以外の場合よりも高い割合でパターンPT-6が当選しやすくなっている。また、設定値が6である場合にのみ、パターンPT-7が当選するがあるため、パターンPT-7に基づく設定示唆が出現した場合は設定値6であることが確定する。

10

#### 【0361】

よって、パラグライダーが破壊される数が4体以下のパターンPT-1～PT-4に基づく演出が出現しやすい場合は、設定値が1～4のいずれかである可能性が高く、パラグライダーが破壊される数が5体以上のパターンPT-5～PT-7に基づく演出が出現しやすい場合は、設定値が5、6のいずれかである可能性が高い。つまり、パターンPT-1～PT-4は高設定（設定値5または6）である可能性が低い設定示唆（低）とされ、パターンPT-5～PT-7は高設定（設定値5または6）である可能性が高い設定示唆（高）とされている。

20

#### 【0362】

尚、本実施の形態では、リーチ予告種別決定用乱数や設定示唆種別決定用乱数は、1～100の範囲の乱数とされていて1～100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、各決定用乱数の判定値数の1～100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各決定用乱数を生成するための各決定用乱数カウンタがRAM122に設定されており、各決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

30

#### 【0363】

図8-13に戻って、演出制御用CPU120は、103SGS296において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターンPT-5～PT-7{設定示唆（高）}のいずれかが当選したか否かを判定する（103SGS297）。パターンPT-5～PT-7のいずれかが当選したと判定した場合は、103SGS293においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を一義的に決定し、103SGS293においてパターンPT-8{リーチ予告（低）}が当選しているときには、当選しているパターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定し（103SGS298）、103SGS304に進む。

40

#### 【0364】

103SGS297においてパターンPT-5～PT-7{設定示唆（高）}のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターンPT-1～PT-4のいずれかが当選した場合は、103SGS297において設定示唆の非実行またはパターンPT-1～PT-4のいずれかが当選したことに基づいて、103SGS293においてパターンPT-8{リーチ予告（低）}が当選しているか否かを判定する（103SGS300）。

#### 【0365】

50

103SGS300においてパターンPT-8{リーチ予告(低)}が当選していたと判定した場合は、103SGS297において設定示唆の非実行が当選しているときには、パターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行を一義的に決定し、103SGS297においてパターンPT-1~PT-4{設定示唆(低)}のいずれかが当選していれば、当選しているパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行を、パターンPT-1~PT-4に基づく設定示唆(低)よりも優先して決定し(103SGS301)、103SGS304に進む。

#### 【0366】

103SGS300においてパターンPT-8{リーチ予告(低)}が当選していないと判定した場合は、パターンPT-1~PT-4{設定示唆(低)}のいずれかが当選しているか否かを判定し(103SGS302)、パターンPT-1~PT-4のいずれかが当選していれば、パターンPT-1~PT-4に基づく設定示唆(低)の実行を決定し、103SGS304に進む。また、パターンPT-1~PT-4のいずれも当選していない、つまり、リーチ予告及び設定示唆双方の非実行が当選した場合は、可変表示中演出の実行を決定することなく、可変表示中演出決定処理を終了する。

10

#### 【0367】

103SGS304においては、103SGS294、103SGS298、103SGS301、103SGS303のいずれかにおいて決定した演出種別(パターンPT-1~PT-9のいずれか)をRAM122の所定領域に記憶し(103SGS304)、可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして(103SGS305)、可変表示中演出決定処理を終了する。

20

#### 【0368】

図8-12に戻り、103SGS277の可変表示中演出決定処理の後に、103SGS278において演出制御用CPU120は、可変表示中演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、103SGS277の可変表示中演出決定処理においてパターンPT-1~PT-9のいずれかの可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定する。

#### 【0369】

可変表示中演出実行決定フラグがセットされている場合には、103SGS279に進んで、可変表示中演出開始待ちタイマに、可変表示中演出開始までの期間を設定し(103SGS279)、可変表示中演出実行決定フラグをクリアして(103SGS280)、103SGS281に進む。一方、可変表示中演出実行決定フラグがセットされていない場合には、103SGS279と103SGS280とを経由することなく103SGS281に進む。

30

#### 【0370】

可変表示中演出開始までの期間としては、本特徴部103SGでは、パラグライダーが登場するタイミングが可変表示中演出の開始タイミングとされ、可変表示中演出の開始から実行される可変表示中演出のプロセステーブルに基づいて特定されて可変表示中演出が開始されるようになっているため、可変表示中演出の開始タイミングまでの期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示中演出が開始されるタイミングの前に前兆を示す演出(図示略)が実施され、該前兆を開始するタイミングを可変表示中演出の開始タイミングとする場合は、可変表示中演出を開始するまでの期間よりも短い期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定してもよい。

40

#### 【0371】

また、103SGS276Aにおいて変動パターンが擬似連変動パターンであると判定した場合、103SGS280Aにおいて演出制御用CPU120は、図8-19に示すタイマ予告演出決定処理を実施して、当該可変表示においてタイマ予告演出を実行するか否かを決定する(103SGS280A)。尚、タイマ予告演出決定処理の詳細については後述する。

#### 【0372】

50

次いで、103SGS280Aにてタイマ予告演出決定処理を実行した後、タイマ予告演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、103SGS280Aのタイマ予告演出決定処理においてパターンPTY-1～PTY-5のいずれかのタイマ予告演出の実行が決定されたか否かを判定する(103SGS280B)。

#### 【0373】

タイマ予告演出実行決定フラグがセットされている場合には、103SGS280Cに進んで、タイマ予告演出開始待ちタイマに、タイマ予告演出開始までの期間を設定し(103SGS280C)、タイマ予告演出実行決定フラグをクリアして(103SGS280D)、103SGS281に進む。一方タイマ予告演出実行決定フラグがセットされていない場合には、103SGS280Cと103SGS280Dとを経由することなく103SGS281に進む。

10

#### 【0374】

タイマ予告演出開始までの期間としては、本特徴部103SGでは、後述する第1タイマが表示されるタイミングがタイマ予告演出の開始タイミングとされ、タイマ予告演出の開始から実行されるタイマ予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されてタイマ予告演出が開始されるようになっている。

#### 【0375】

103SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(103SGS282)。

20

#### 【0376】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1～N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

#### 【0377】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(103SGS283)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

30

#### 【0378】

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

40

#### 【0379】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(103SGS284)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(103SGS285)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を

50

可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（103SGS286）。

#### 【0380】

このように、本実施の形態において、演出制御用CPU120は、リーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示を実行する際に、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様となる前の所定の演出タイミングにて、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能であり、可変表示中演出の実行の有無を決定するときに、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告（特別態様の演出）を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆（特定態様の演出）よりも優先して実行することが可能である。

#### 【0381】

具体的には、図8-13の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用CPU120は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

10

#### 【0382】

すなわち、演出制御用CPU120は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパー・リーチの場合は、パターンPT-9に基づくリーチ予告（高）の実行を60%の割合で決定するため（103SGS294）、リーチ予告（高）を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターンPT-9に基づくリーチ予告（高）の実行は20%の割合でしか決定しないが、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）が60%の割合で当選（仮決定）するため、リーチ予告（低）の当選に基づき、103SGS296にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、103SGS297にてパターンPT-5～PT-7に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、103SGS301にてパターンPT-8に基づくリーチ予告（低）の実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

20

#### 【0383】

また、リーチ予告は、リーチ予告（低）と、該リーチ予告（低）よりも大当たりに制御される割合が高いことを示唆するリーチ予告（高）とを含み、演出制御用CPU120は、パターンPT-9に基づくリーチ予告（高）とパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-9に基づくリーチ予告（高）を、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して実行する（103SGS294）。一方、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）とパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）を、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS298）。このようにすることで、過度にリーチ予告が優先され設定示唆の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興奮が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

#### 【0384】

また、設定示唆は、設定示唆（低）と、該設定示唆（低）よりも高設定である可能性が高いことを示唆する設定示唆（高）とを含み、演出制御用CPU120は、パターンPT-5～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（高）とパターンPT-8～PT-9のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-5～PT-7に基づく設定示唆（高）を、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行する（103SGS298）。一方、パターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）とパターンPT-8～PT-9のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターンPT-8に基づくリーチ予告（低）を、パターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS301）。よって、過度に設定示唆が優先されリーチ予告の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興奮が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

#### 【0385】

50

このように演出制御用CPU120は、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する。詳しくは、リーチ予告(高)を設定示唆(高)よりも優先して実行し、設定示唆(高)をリーチ予告(低)よりも優先して実行し、リーチ予告(低)を設定示唆(低)よりも優先して実行する。すなわち、各々の演出パターンの実行の優先度が「リーチ予告(高)>設定示唆(高)>リーチ予告(低)>設定示唆(低)」の関係となるように設定されている。

#### 【0386】

本特徴部103SGでは、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されればよい。すなわち、可変表示中演出は、図柄の可変表示期間中に実行される演出であって、リーチ予告は当該可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆するものであるのに対し、設定示唆は少なくとも営業期間中において変更されるものではない設定値が何れであるかを示唆するものである。また、遊技場にとって、設定示唆が頻出して設定値が何れであるかを遊技者が容易に推測できることは好ましくない。よって、スーパー・リーチ変動パターンで、かつ、設定値が高設定であるときに可変表示中演出を実行する場合、遊技者にとってはいずれが示唆されても好ましいが、設定値については別のタイミングでも示唆できるものであるのに対し、大当たりの示唆は当該可変表示中にしかできないため、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で出現する方が遊技者にとって好ましい。

10

#### 【0387】

また、可変表示中演出は、非リーチ変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパー・リーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示期間においてのみ実行される演出であるため、可変表示態様がリーチとなる場合、リーチとならない場合よりも遊技者の大当たりに対する期待感が高まるものである。よって、特に大当たりリーチ変動パターンである場合に設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されると、遊技者の大当たりに対する期待感が低下してしまい、演出が不適切となってしまうため、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにすることで、演出が不適切となってしまうことを抑制できる。

20

#### 【0388】

また、本実施の形態においては、可変表示中演出の傾向として、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようになっていれば、例えば、非リーチやノーマルリーチ変動パターンで、かつ、高設定である場合などの一部の状況において、設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されるように実行割合を設定してもよい。

30

#### 【0389】

また、本実施の形態においては、リーチ予告の抽選と設定示唆の抽選とが別個に実行され、かつ、リーチ予告の抽選が設定示唆の抽選よりも優先して(先に)実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなれば、設定示唆の抽選がリーチ予告の抽選より先に行われてもよく、順序は任意である。また、演出種別決定用テーブルA,Bにおける判定値数は、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されれば、図8-15(A)(B)に記載のものに限定されるものではない。

#### 【0390】

40

尚、本実施の形態においては、可変表示中演出の演出種別(演出パターン)として、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定示唆としては、前回パチンコ遊技機1が起動したときから該パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変化したか否かを示唆してもよい。

#### 【0391】

##### (第1発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって

50

可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第1発明の手段1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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくりーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくりーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-13に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103SGS294においてパターンPT-9に基づくりーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、103SGS296にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンPT-5～PT-7に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、103SGS301にてパターンPT-8に基づくりーチ予告（低）の実行をパターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用CPU120が、リーチ予告（高）>設定示唆（高）>リーチ予告（低）>設定示唆（低）の関係となる割合でパターンPT-1～PT-9のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例1の図8-18参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。

### 【0392】

詳しくは、可変表示結果が大当たりになる可変表示が実行されている場合にもかかわらず、当該可変表示以外のタイミングでも示唆することが可能な設定示唆がリーチ予告より優先して実行されることで、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができなくなり、演出が不適切となることを防ぐことができる。

### 【0393】

第1発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記特別態様は、第1特別態様（例えば、リーチ予告（低））と、該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第2特別態様（例えば、リーチ予告（高））とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記第2特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第2特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行し（例え

10

20

30

40

50

ば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、実施例 1 の図 8 - 1 3 に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターン P T - 9 が当選した場合、1 0 3 S G S 2 9 4 においてパターン P T - 9 に基づくリーチ予告（高）の実行を、パターン P T - 1 ~ パターン P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定する部分）、

前記第 1 特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特定態様の所定演出を前記第 1 特別態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、実施例 1 の図 8 - 1 3 に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかが当選した場合、1 0 3 S G S 2 9 8 においてパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、過度に特定態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 0 3 9 4 】

第 1 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記特定態様は、第 1 特定態様（例えば、設定示唆（低））と、該第 1 特定態様よりも有利度が高い設定値の設定に関する示唆を行う第 2 特定態様（例えば、設定示唆（高））とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記第 2 特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第 2 特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、実施例 1 の図 8 - 1 3 に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかが当選した場合、1 0 3 S G S 2 9 8 においてパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）、

前記第 1 特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第 1 特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、実施例 1 の図 8 - 1 3 に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターン P T - 8 が当選している場合、1 0 3 S G S 3 0 1 においてパターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）の実行をパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、過度に特別態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 0 3 9 5 】

第 1 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。）と、

前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作（例えば、プッシュボタン 3 1 B を操作する動作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B）と、

を備え、

前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもとづいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作する特定動作がプッシュセンサ 3 5 B にて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進

10

20

30

40

50

画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像 Z 1 を画像 Z 2 に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能な部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて所定演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 9 6 】

第 1 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間（例えば、リーチ予告または設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像 Z 1 が画像表示装置 5 の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間）と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像 Z 2 が画像表示装置 5 の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間）とで構成されている（図 8 - 1 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通演出期間を有することで、特別態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 9 7 】

第 1 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値 6 ）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像 Z 1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されことに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 3 9 8 】

尚、本実施の形態において、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合とは、例えば、一の可変表示の表示結果についての示唆が可能なタイミングであって、かつ、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の示唆が可能なタイミングであれば、種々のタイミングであってもよい。詳しくは、リーチ予告にて当該可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、当該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能であり、また、保留記憶に対応する可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでの複数の可変表示にわたる期間及び該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能である。また、設定示唆については、営業期間中ににおいて変更されることはないので、一の営業期間中における任意のタイミングで設定示唆を実行可能である。

#### 【 0 3 9 9 】

また、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合にリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能であるとは、リーチ予告の抽選を設定示唆の抽選よりも優先して実行すること、パターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告の実行をパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆の実行よりも先に決定すること、パターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告をパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行することを含む。尚、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で実行するとは、リーチ予告を 100 % の割

10

20

30

40

50

合で実行し、設定示唆を実行しない、つまり、リーチ予告の実行割合が100%の場合を含む。

#### 【0400】

また、前記実施例1においては、破壊されたパラグライダーの個数によって大当たりまたは設定値の可能性が示唆される、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果が有利状態示唆結果または設定示唆結果のいずれかとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果として有利状態示唆結果及び設定示唆結果の双方を含むようにしてもよい。

#### 【0401】

すなわち、前記実施例1では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

#### 【0402】

##### （変形例1）

次に、本特徴部103SGの実施例1における変形例1について、図8-18に基づいて説明する。図8-18は、（A）は変形例1としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（B）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。

#### 【0403】

前記実施例1では、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行うことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告と設定示唆の抽選を一の演出種別判定テーブルC（図示略）を用いて行うようにしてもよい。

#### 【0404】

具体的には、図8-18（A）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（103SGS311）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルC（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS312）。

#### 【0405】

演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブルC（図示略）は、特に図示しないが、変動パターンの種別及び設定値数に応じて演出パターンPT-1～PT-9の決定割合が設定されている。つまり、変動パターンの種別及び設定値1～6に応じて演出パターンPT-1～PT-9の決定割合は各々異なるが、図8-18（B）に示すリーチ予告と設定示唆の実行割合の傾向図に示すように、全体としては、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で（優先して）決定される、つまり、リーチ予告、設定示唆、非実行の順に決定割合が高くなるように設定されていることが好ましい（例えば、リーチ予告を50%、設定示唆を40%、非実行を10%の割合で決定する）。

#### 【0406】

また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を40%、リーチ予告（低）を10%）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値5,6である場合は、設定示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を35%、設定示唆（低）を5%）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用CPU120は、リーチ予告（高）>設定示唆（高）>リーチ予告（低）>設定示唆（低）の関係となる割合で

10

20

30

40

50

パターン P T 1 ~ P T - 9 のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。

#### 【 0 4 0 7 】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、リーチ予告と設定示唆の実行割合を、変動パターン及び設定値に基づいて決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンと設定値及び可変表示結果に応じてリーチ予告と設定示唆の実行割合が異なるようにしてもよい。詳しくは、変動パターンがスーパー・リーチとノーマル・リーチ変動パターンのいずれであっても、大当りになるときは、はずれとなるときよりも高い割合でリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するようにすることが好ましい。

#### 【 0 4 0 8 】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出の演出結果が、有利状態示唆結果となるとともに設定示唆結果ともなる特定結果となる特定演出を実行可能としてもよい。

10

#### 【 0 4 0 9 】

尚、特定演出としては、例えば、大当り及び最高設定（設定値 6）の双方を示唆する特定画像（例えば、図 8 - 16 に示すように、パラグライダーの画像 Z 1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像を表示するなど）を表示したり、パラグライダーの表示態様（例えば、色、大きさ、移動速度、軌道など）を通常態様とは異なる態様とした画像等を表示したり、背景色を異なせたり、エフェクト画像を表示したりするものであってもよい。あるいは、パラグライダーの画像表示に合わせて特殊効果音を出力したり、特殊な発光態様で発光体を発光させたりするものでもよい。

20

#### 【 0 4 1 0 】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなるとき、つまり、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出においてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能とする一方で、リーチ予告と設定示唆とを、可変表示中演出とは異なる演出タイミングにて各々単独で実行可能としてもよい。

30

#### 【 0 4 1 1 】

具体的には、例えば、図 8 - 16 にて示したリーチ予告とは異なる態様のリーチ予告（例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告など）を、可変表示中演出とは異なる演出タイミングで実行可能とする一方で、図 8 - 16 にて示した設定示唆とは異なる態様の設定示唆（例えば、大当りのエンディング画像など）を、可変表示中演出とは異なるタイミング（例えば、大当りの終了後など）で実行可能としてもよい。

#### 【 0 4 1 2 】

##### （ タイマ予告演出 ）

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンが擬似連を伴う変動パターン（例えば、P A 2 - 4 ~ 6、P B 1 - 4 ~ 6 のいずれか）である場合に、画像表示装置 5 の表示領域にタイマ画像を表示するとともに、該タイマ画像に表示した数値を減少（変化）させる態様の更新表示（カウントダウン）を行うタイマ予告（所定演出）と、更新表示によりタイマ画像の表示態様が特定態様となったときに、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御される可能性を示唆する示唆演出と、を含むタイマ予告演出を実行可能である。

40

#### 【 0 4 1 3 】

図 8 - 2 0 (A) (B) に示すように、タイマ予告では、四角枠状の枠画像と該枠画像内に表示される数値とからなる第 1 タイマ画像 Z 1 1（第 1 タイマとも言う）と、四角枠状の枠画像と該枠画像内に表示される数値とからなる第 2 タイマ画像 Z 1 2（第 2 タイマとも言う）とが、画像表示装置 5 の表示領域の左側下部位置に表示される。尚、第 1 タイマ画像 Z 1 1 や第 2 タイマ画像 Z 1 2 の大きさや形状、配置位置等は任意であり、上記し

50

たものに限定されるものではない。

#### 【0414】

図8-20(C)に示すように、タイマ予告の開始時に表示される数値(開始値)は、第1タイマ画像Z11は「15:00」(以下、「15」と略記することもある)、第2タイマ画像Z12は「10:00」または「15:00」(以下、「10」や「15」と略記することもある)とされている。また、数値を減少させる態様の更新表示を行った後、数値の更新表示が停止される数値(最終値)は、第1タイマ画像Z11は「0:00」、第2タイマ画像Z12は「1:00」とされている。このように、これら数値は時間表示する数値である。また、第1タイマ画像Z11に表示される数値の更新表示速度は、1秒間に約1ずつ減少する第1速度(遅い)とされ、第2タイマ画像Z12に表示される数値の更新表示速度は、1秒間に約2~5ずつ減少する第2速度(速い)とされている。

10

#### 【0415】

演出制御用CPU120は、第1タイマ画像Z11の場合、開始時に表示(セット)した時間を示す数値を、「15、14、13、12、・・・5、4、3、2、1、0」のように1秒ごとに約1ずつ減少させる態様で更新表示する一方で、第2タイマ画像Z12の場合、開始時に表示(セット)した時間を示す数値を、「10」または「15」を、「10、9、8、7、6、5、4、3、2、1」のように1秒ごとに約2~5ずつ減少させる態様で更新表示する。つまり、演出制御用CPU120は、第2タイマ画像Z12に表示した数値を、第1タイマ画像Z11に表示した数値を更新する第1速度よりも速い第2速度で更新表示する。

20

#### 【0416】

また、演出制御用CPU120は、第1タイマ画像Z11に表示した数値を第1速度で減少させる第1更新表示(第1カウントダウン)を行い、この数値が「0:00」となったときに擬似連演出を行う一方で、第2タイマ画像Z12に表示した数値を第1速度よりも速い第2速度で減少させる第2更新表示(第2カウントダウン)を行い、この数値が「1:00」となったときにセリフ予告を行う。つまり、演出制御用CPU120は、第1更新表示では、第1タイマ画像Z11の表示態様が「0」を示す数値(「0:00」)である第1特定態様となったときに更新表示を停止する一方で、第2更新表示では、第2タイマ画像Z12の表示態様が「0」とは異なる数値(「1:00」)である第2特定態様となったときに更新表示を停止する。

30

#### 【0417】

また、図8-20(D)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマ予告を行う場合、タイミングT0にて第1タイマ画像Z11を表示して第1更新表示を開始するとともに、第1更新表示を開始したタイミングT0から所定時間が経過し、かつ、第1更新表示が終了する前のタイミングT1にて、第2タイマ画像Z12を表示して第2更新表示を開始する。この場合、第2タイマ画像Z12に表示する数値「10」の方が第1タイマ画像Z11に表示する数値「15」よりも小さく、かつ、第1速度よりも速い第2速度で第2更新表示を行うため、第1更新表示が終了する前のタイミングT2にて第2更新表示を停止する。

40

#### 【0418】

そして、第2更新表示を終了したタイミングT2にて、第2タイマ画像Z12に表示していた数値を消去して第2タイマ画像Z12を拡大表示する。そして、第2タイマ画像Z12の近傍位置にキャラクタ画像Z17を表示するとともに、枠内に所定のセリフ文字画像Z13(図8-20(B)参照)を表示してセリフ予告を開始することで大当りの可能性を示唆する。次いで、第2更新表示が終了したタイミングT2から所定時間が経過したタイミングT3にて第1更新表示を停止してタイマ予告を終了するとともに、タイミングT3にて飾り図柄を仮停止した後、再度可変表示させる擬似連演出を行う。

#### 【0419】

このように演出制御用CPU120は、タイマ予告演出において、第1タイマ画像Z11に表示した数値を更新表示する第1更新表示と、第2タイマ画像Z12に表示した数値

50

を更新表示する第2更新表示とを、各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するよう  
に実行可能である。つまり、第1更新表示と第2更新表示とを並行して行うことが可能で  
ある（図8-20（D）参照）。

#### 【0420】

また、タイマ予告は、示唆演出である擬似連演出やセリフ予告を開始するまでの時間を  
カウントダウンする演出であるが、第1タイマ画像Z11（第1更新表示）と第2タイマ  
画像Z12（第2更新表示）とで、更新表示期間、更新表示の開始タイミング、開始時に  
表示（セット）される数値の大きさ、更新表示の速度、更新表示の終了タイミング、更新  
表示が停止されるときの表示態様が異なる。

#### 【0421】

特に、第2更新表示を行う第2更新表示期間は、第1更新表示を行う第1更新表示期間  
よりも短く、また、第2更新表示は、第1更新表示が開始された後、つまり、第1更新表示  
の実行中に開始されるものの、第1更新表示よりも先に終了する。

#### 【0422】

図8-21（A）に示すように、タイマ予告は、パターンTY-1～TY-5の複数種  
類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用CPU120は、パターンTY  
-1～TY-5のうちいずれの演出パターンに基づいてタイマ予告を実行するか、つまり  
、パターンTY-1～TY-5のうちいずれの演出態様に基づくタイマ予告を実行するか  
を抽選により決定する。

#### 【0423】

具体的には、パターンTY-1は、タイミングT0にて第1タイマ画像Z11に「15  
：00」の数値が表示されて第1更新表示が開始された後、タイミングT3にて数値が「  
0：00」となって第1更新表示が終了する一方で、タイミングT1にて第2タイマ画像  
Z12が表示されない、つまり、第1更新表示は行われるが第2更新表示は行われないパ  
ターンである。尚、パターンTY-1では、上記のように第2タイマ画像Z12が表示さ  
れるタイミングT1にて第2タイマ画像Z12が表示されないものだけでなく、タイミン  
グT1にて第2タイマ画像Z12が表示されるが更新表示する数値が表示されないもので  
もよいし、タイミングT1にて第2タイマ画像Z12に数値が表示されるが更新表示が開  
始されずに終了するものでもよい。

#### 【0424】

パターンTY-2は、タイミングT0にて第1タイマ画像Z11に「15：00」の数  
値が表示されて第1更新表示が開始された後、タイミングT3にて数値が「0：00」と  
なって第1更新表示が終了する一方で、タイミングT1にて第2タイマ画像Z12に「1  
0：00」の数値が表示されて第2更新表示が開始されるが、図8-23（A）に示すよ  
うに、数値が「05：00」となるまで減少したタイミングT2Aで第2更新表示が停止  
したまま維持され、本来であれば数値が「1：00」となる終了タイミングT2よりも前  
のタイミングT2Bにおいて、第2タイマ画像Z12が消去されて第2更新表示が終了す  
るパターンである。

#### 【0425】

パターンTY-3は、タイミングT0にて第1タイマ画像Z11に「15：00」の数  
値が表示されて第1更新表示が開始された後、タイミングT3にて数値が「0：00」と  
なって第1更新表示が終了する一方で、タイミングT1にて第2タイマ画像Z12に「1  
0：00」の数値が表示されて第2更新表示が開始された後、タイミングT2にて数値が  
「1：00」となって第2更新表示が終了するパターンである。

#### 【0426】

パターンTY-4は、タイミングT0にて第1タイマ画像Z11に「15：00」の数  
値が表示されて第1更新表示が開始された後、タイミングT3にて数値が「0：00」と  
なって第1更新表示が終了する一方で、タイミングT1にて第2タイマ画像Z12に「1  
5：00」の数値が表示されて第2更新表示が開始された後、タイミングT2にて数値が  
「1：00」となって第2更新表示が終了するパターンである。

10

20

30

40

50

**【 0 4 2 7 】**

パターン T Y - 5 は、タイミング T 0 にて第 1 タイマ画像 Z 1 1 に「 1 5 : 0 0 」の数値が表示されて第 1 更新表示が開始された後、タイミング T 3 にて数値が「 0 : 0 0 」となって第 1 更新表示が終了する一方で、タイミング T 1 にて第 2 タイマ画像 Z 1 2 に「 1 0 : 0 0 」の数値が表示されて第 2 更新表示が開始されるが、図 8 - 2 3 ( B ) に示すように、数値が「 0 5 : 0 0 」となるまで減少したタイミング T 2 A で第 2 更新表示が停止したまま所定時間維持（ロック、ホールド）され、その後、パターン T Y - 2 において第 2 更新表示が終了するタイミング T 2 B において更新表示が再開されて数値が「 1 : 0 0 」となる終了タイミング T 2 において、第 2 タイマ画像 Z 1 2 が消去されて第 2 更新表示が終了するパターンである。

10

**【 0 4 2 8 】**

図 8 - 2 1 ( B ) に示すように、セリフ予告は、パターン S Y - 1 ~ S Y - 4 の複数種類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、パターン S Y - 1 ~ S Y - 4 のうちいずれの演出パターンに基づいてセリフ予告を実行するか、つまり、パターン S Y - 1 ~ S Y - 4 のうちいずれの演出態様に基づくセリフ予告を実行するかを抽選により決定する。

**【 0 4 2 9 】**

具体的には、パターン S Y - 1 は、セリフ内容が「 G O G O ! 」のパターンであり、パターン S Y - 2 は、セリフ内容が「 熱いかも！？ 」のパターンであり、パターン S Y - 3 は、セリフ内容が「 熱い！ 」のパターンであり、パターン S Y - 4 は、セリフ内容が「 激熱！！ 」のパターンである。

20

**【 0 4 3 0 】**

尚、本実施の形態では、上記 4 種類のうちいずれかに基づくセリフ予告を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、セリフ内容は任意であり、種々に変形可能である。また、セリフ内容やキャラクタ画像 Z 1 7 の表示態様が異なる 5 種類以上または 3 種類以下のパターンのうちからいずれかに基づくセリフ予告を実行可能としてもよい。また、セリフの文字画像 Z 1 8 を第 2 タイマ画像 Z 1 2 内に表示可能としているが、第 2 タイマ画像 Z 1 2 以外の領域に表示としてもよい。

**【 0 4 3 1 】**

図 8 - 1 9 に示すように、図 8 - 1 2 で説明した可変表示開始設定処理の 1 0 3 S G S 2 8 0 A におけるタイマ予告演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ 1 0 3 S G S 3 5 1 ）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果（はずれ、非確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

30

**【 0 4 3 2 】**

そして、タイマ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図 8 - 2 2 ( A ) に示すタイマ予告種別決定用テーブルを用いて、実行するタイマ予告の種別を決定するための抽選を、1 0 3 S G S 3 5 1 にて特定した変動パターンから特定される擬似連回数に対応する回数分行う（ 1 0 3 S G S 3 5 2 ）。具体的には、擬似連回数が 1 回の場合は 2 回、擬似連回数が 2 回の場合は 3 回行い、各々決定したパターン及び実行順序を特定可能に記憶部に記憶しておく。

40

**【 0 4 3 3 】**

図 8 - 2 2 ( A ) に示すタイマ予告種別決定用テーブルでは、変動表示結果が大当り表示結果である場合には、パターン T Y - 1 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 2 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 3 に 2 0 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 4 に 3 0 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 5 に 4 0 個の判定値が割り当てられている。

50

**【 0 4 3 4 】**

変動パターンが擬似連を伴うスーパー・リーチはずれである場合には、パターン T Y - 1 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 2 に 15 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 3 に 50 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 4 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 5 に 5 個の判定値が割り当てられている。

**【 0 4 3 5 】**

変動パターンが擬似連を伴うノーマルリーチはずれである場合には、パターン S Y - 1 に 70 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 2 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン T Y - 3 に 10 個の判定値が割り当てられている。

**【 0 4 3 6 】**

このように、変動表示結果が大当たりである場合には、はずれの場合よりも高い割合でパターン T Y - 4 やパターン T Y - 5 に当選し、はずれの場合には大当たりの場合よりも高い割合でパターン T Y - 1 ~ T Y - 3 が当選するようになっている。よって、大当たりの信頼度がパターン T Y - 1 、 T Y - 2 、 T Y - 3 、 T Y - 4 、 T Y - 5 の順に高くなるように設定されている。

**【 0 4 3 7 】**

図 8 - 19 に戻って、103SGS352 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 12 0 は、セリフ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図 8 - 22 ( B ) に示すセリフ予告種別決定用テーブルを用いて、実行するセリフ予告の種別を決定するための抽選を、103SGS351 にて特定した変動パターンから特定される擬似連回数に対応する回数分行う ( 103SGS353 ) 。具体的には、擬似連回数が 1 回の場合は 2 回、擬似連回数が 2 回の場合は 3 回行い、各々決定したパターン及び実行順序を特定可能に記憶しておく。

**【 0 4 3 8 】**

尚、タイマ予告種別としてパターン T Y - 1 の実行が決定されている場合は第 2 更新表示が実行されず、また、パターン T Y - 2 の実行が決定されている場合は第 2 更新表示が途中で終了するので、セリフ予告を実行しないようにする。

**【 0 4 3 9 】**

図 8 - 22 ( B ) に示すセリフ予告種別決定用テーブルでは、変動表示結果が大当たり表示結果である場合には、パターン S Y - 1 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 2 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 3 に 30 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 4 に 40 個の判定値が割り当てられている。

**【 0 4 4 0 】**

変動パターンが擬似連を伴うスーパー・リーチはずれである場合には、パターン S Y - 1 に 40 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 2 に 35 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 3 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 4 に 5 個の判定値が割り当てられている。

**【 0 4 4 1 】**

変動パターンが擬似連を伴うノーマルリーチはずれである場合には、パターン S Y - 1 に 70 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 2 に 25 個の判定値が割り当てられ、パターン S Y - 3 に 5 個の判定値が割り当てられている。

**【 0 4 4 2 】**

このように、変動表示結果が大当たりである場合には、はずれの場合よりも高い割合でパターン S Y - 3 やパターン S Y - 4 に当選し、はずれの場合には大当たりの場合よりも高い割合でパターン S Y - 1 や S Y - 2 が当選するようになっている。よって、大当たりの信頼度がパターン S Y - 1 、 S Y - 2 、 S T Y - 3 、 S Y - 4 の順に高くなるように設定されている。

**【 0 4 4 3 】**

擬似連演出については、擬似連（飾り図柄の再可変表示）が行われる方が、擬似連が行われない場合よりも大当たりの信頼度が高く、また、一の可変表示中における擬似連（飾り

10

20

30

40

50

図柄の再可変表示)の回数が多いほど大当たりの信頼度が高くなるように、変動パターンが決定されるようになっている。

#### 【0444】

また、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりになる場合、はずれになる場合よりも高い割合で、信頼度が高いTY-3～TY-5に基づくタイマ予告やパターンSY-3、SY-4のセリフ予告の実行が決定されるようになっている。つまり、可変表示結果がはずれになる場合、第2タイマ画像Z12が表示されないパターンTY-1や、第2タイマ画像Z12の数値が特定の数値である「1：00」にならないパターンTY-2に基づくタイマ予告の実行が高い割合で決定されるのに対し、可変表示結果が大当たりになる場合、第2タイマ画像Z12が表示され第2更新表示により数値が「1：00」になるパターンTY-3～TY-5に基づくタイマ予告の実行が高い割合で決定される。

10

#### 【0445】

すなわち、第2タイマ画像Z12の数値が第2更新表示により特定の数値(「1：00」)となる場合は、第2タイマ画像Z12の数値が特定の数値にならずに第1タイマ画像Z11のみが第1更新表示により「0」を示す数値(「0：00」)となる場合よりも高い割合で、信頼度が高いパターンSY-3、SY-4のセリフ予告の実行が決定される。言い換えると、第1タイマ画像Z11の第1更新表示のみが行われる場合(パターンTY-1)よりも、第1タイマ画像Z11に加えて第2タイマ画像Z12の第2更新表示が行われる場合(パターンTY-2～TY-5)の方が大当たりの信頼度が高い。

#### 【0446】

また、第2更新表示の終了に応じて実行される示唆演出の信頼度が、第1更新表示の終了に応じて実行される示唆演出の信頼度よりも高くなるようにしてもよい。

20

#### 【0447】

そして、103SGS353の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、タイマ予告演出を実行することが決定された旨を示すタイマ予告演出実行決定フラグをセットして(103SGS354)、処理を終了する。

#### 【0448】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120は、変動パターンが擬似連を伴う変動パターンである場合に、タイマ予告やセリフ予告を伴うタイマ予告演出を100%の確率で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンが擬似連を伴う変動パターンである場合に、100%未満の確率でタイマ予告演出の実行を決定する、つまり、擬似連を伴う変動パターンである場合にタイマ予告演出を実行しないことがあるようにしてもよい。また、擬似連を伴わない変動パターンにおいてタイマ予告演出を所定の確率(100%を含む)実行可能としてもよい。

30

#### 【0449】

また、本実施の形態では、擬似連演出の回数に応じてタイマ予告演出を複数回行う場合、タイマ予告やセリフ予告の演出パターンを各回ごとに個別に決定しているが、2回目以降の演出パターンを決定する場合に、既に決定している演出パターンに基づいて演出パターンを決定するようにしてもよい。この場合、所定回に行う演出パターンの信頼度が、所定回よりも前の回に行う演出パターンの信頼度と同じまたは高くなるようにすればよい。このようにすることで、タイマ予告演出を繰り返すにつれて信頼度が低くなることで、遊技者の大当たりに対する期待度が低下していくことを防止することができる。

40

#### 【0450】

##### (タイマ予告演出の動作例)

次に、演出制御用CPU120が、変動パターンが擬似連変動パターンである場合に実行するタイマ予告演出の動作例について、図8-23(C)と図8-24に基づいて説明する。尚、ここでは、擬似連(2回)を伴うスーパーリーチ変動パターンにおいて、タイマ予告はパターンTY-3、セリフ予告はSY-3に基づいて実行する場合を一例として説明する。

#### 【0451】

50

図8-23(C)に示すように、演出制御用CPU120は、擬似連(2回)を伴うスパークリーチ変動パターンに基づき飾り図柄の可変表示を開始した場合(図8-24(A)参照)、可変表示を開始したタイミングTa0から所定時間が経過して左右の飾り図柄を停止表示したタイミングTa1で、画像表示装置5の表示領域の左下角に第1タイム画像Z11を拡大表示する。尚、第1タイム画像Z11には、カウントダウンする数値として「15:00」が表示されるとともに、第1タイム画像Z11の周囲にはエフェクト画像Z15が表示される。そして、第1タイム画像Z11を縮小表示して第1更新表示を開始する(図8-24(B)(C)参照)。

#### 【0452】

次いで、第1更新表示を開始した後、第2タイム画像Z12を表示するタイミングTa2よりも前に、第2タイム画像Z12が表示されて第2更新表示が開始されることを示唆する特別演出を行う。特別演出は、例えば、図8-24(D)に示すように、通常よりも透過率が高く拡大表示された第2タイム画像Z12Aを表示領域の中央付近に表示した後、第1タイム画像Z11の上方の表示位置に向けて移動しながら透過率が低くなり、かつ、縮小される様で行われる。

#### 【0453】

また、パターンTY-1に基づくタイム予告演出を実行する場合、上記と同様に第2タイム画像Z12を表示するタイミングTa2よりも前に第2タイム画像Z12Aを表示領域の中央付近に表示した後、第1タイム画像Z11の上方の表示位置に向けて移動しながら透過率が低くなり、かつ、縮小されるが、タイミングTa2において第2タイム画像Z12を表示せずに消去する。

#### 【0454】

尚、特別演出の様は上記のようなものに限定されるものではなく、第2タイム画像Z12が表示されて第2更新表示が開始されることを示唆する様であれば種々に変更可能であり、例えば、第2タイム画像Z12を表示するタイミングTa2よりも前に、背景画像の表示色を所定の色に変化させたり、キャラクタが第2タイム画像Z12を運んでくるような演出としてもよい。

#### 【0455】

次いで、タイミングTa2にて第2タイム画像Z12を拡大表示する。尚、第2タイム画像Z12には、カウントダウンする数値として「10:00」を表示するとともに、第2タイム画像Z12の周囲にはエフェクト画像Z15とは様が異なるエフェクト画像Z16を表示する。そして、第2タイム画像Z12を縮小表示して第2更新表示を開始する(図8-24(E)参照)。尚、パターンTY-1の場合、上記のような特別演出が行われるもの、タイミングTa2にて第2タイム画像Z12が拡大表示されないことになる。

#### 【0456】

その後、第1更新表示と第2更新表示とを一緒に行う(図8-24(F)参照)。また、第2タイム画像Z12の数値が「5:00」まで変化すると、第1更新表示による数値の減少に応じて、スピーカ8L, 8Rから「5...4...」といった音声を出力させる。また、特に図示しないが、遊技効果ランプ9などにおいても、数値の減少に応じて点滅させるなど、第2更新表示に応じて表示以外の様にて演出を行うようにしてもよい。

#### 【0457】

そして、演出制御用CPU120は、第2タイム画像Z12の数値を「1:00」まで変化させたタイミングTa3で、第2更新表示を停止するとともに、第2タイム画像Z12を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z16を表示した後(図8-24(G)参照)、セリフ予告を開始する。具体的には、第2タイム画像Z12の上方にキャラクタ画像Z17を表示するとともに、第2タイム画像Z12の数値を消去して、パターンSY-3に対応する「熱い！」なる文字画像Z18を表示するとともに、スピーカ8L, 8Rから「熱い！」なる音声を出力させる(図8-24(H)参照)。

#### 【0458】

尚、本実施の形態では、第1所定表示や第2所定表示の更新表示に連動した連動演出と

10

20

30

40

50

して、更新表示による数値の減少に応じて、スピーカ 8 L, 8 R から「5 . . . 4 . . .」といった音声を出力させたり、遊技効果ランプ 9 を点滅させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、動作可能な可動体 32 等を備えるものにおいては、更新表示に連動して可動体 32 を動作させたり、画像表示装置 5 の表示領域におけるタイマ画像とは異なる領域にて、更新表示に連動して演出画像を表示するようにしてもよい。

#### 【0459】

次いで、タイミング T a 3 にて第 2 更新表示を終了した後、第 1 タイマ画像 Z 11 の数値を「0 : 00」まで変化させたタイミング T a 4 で、第 1 タイマ画像 Z 11 を拡大表示してその周囲にエフェクト画像 Z 15 を表示する（図 8 - 24 (I) 参照）。そして、中央の飾り図柄表示エリア 5 C に擬似連を示す飾り図柄を仮停止表示させて、全ての飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R の飾り図柄を仮停止表示させる（図 8 - 24 (J) 参照）。その後、第 1 タイマ画像 Z 11 と第 2 タイマ画像 Z 12 を消去する。

10

#### 【0460】

そして、タイミング T a 4 から所定時間が経過したタイミング T a 5 で、飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R に仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始するとともに、図 8 - 24 (B) に示すように画像表示装置 5 の表示領域の左下角に第 1 タイマ画像 Z 11 を拡大表示して第 1 更新表示を開始する。

#### 【0461】

次いで、図 8 - 23 (C) に示すように、演出制御用 C P U 120 は、決定されたパターン T Y - 1 ~ T Y - 5 やパターン S Y - 1 ~ S Y - 4 のいずれかに基づいて第 1 更新表示と第 2 更新表示とを行った後、第 1 更新表示が終了したタイミング T a 6 において全ての飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R の飾り図柄を仮停止表示する。また、タイミング T a 7 にて、仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始するとともに、決定されたパターン T Y - 1 ~ T Y - 5 やパターン S Y - 1 ~ S Y - 4 のいずれかに基づいて第 1 更新表示と第 2 更新表示とを行った後、タイミング T a 8 にて第 1 更新表示を終了したときに、可変表示態様をリーチ態様としてスーパー・リーチ演出を開始する。このように、1 回目や 2 回目の擬似連演出に対応するタイマ予告やセリフ予告は、決定されたパターン T Y - 1 ~ T Y - 5 やパターン S Y - 1 ~ S Y - 4 のいずれかに基づいて行われるが、大まかな流れは図 8 - 24 にて示した内容とほぼ同様であるため詳細な説明は省略する。

20

#### 【0462】

次に、パターン T Y - 2 及びパターン T Y - 5 の動作例について、図 8 - 23 (A) (B) 及び図 8 - 25 に基づいて説明する。

#### 【0463】

図 8 - 23 (A) (B) に示すように、演出制御用 C P U 120 は、可変表示を開始してから所定時間が経過して左右の飾り図柄を停止表示したタイミング T 0 で、画像表示装置 5 の表示領域の左下角に第 1 タイマ画像 Z 11 を拡大表示して第 1 更新表示を開始した後（図 8 - 25 (A) 参照）、第 2 タイマ画像 Z 12 を拡大表示して第 2 更新表示を開始する（図 8 - 25 (B) 参照）。

30

#### 【0464】

そして、第 2 タイマ画像 Z 12 の数値が「5 : 00」になったタイミング T 2 A にて更新表示を停止して、「5 : 00」の数値を表示した態様を維持する（図 8 - 25 (C) 参照）。このとき、第 1 更新表示は継続して行う。

40

#### 【0465】

次いで、パターン T Y - 2 の場合、タイミング T 2 A から所定時間が経過したタイミング T 2 B にて第 2 タイマ画像 Z 12 を消去して第 2 更新表示を終了した後（図 8 - 25 (D) 参照）、第 1 更新表示を終了したタイミング T 3 で演出図柄を仮停止表示させる（図 8 - 25 (E) 参照）。

#### 【0466】

一方、パターン T Y - 5 の場合、タイミング T 2 A から所定時間が経過したタイミング

50

T 2 B にて、第 2 タイマ画像 Z 1 2 を拡大表示して第 2 更新表示を再開し（図 8 - 2 5（F）参照）、第 2 タイマ画像 Z 1 2 の数値を「1 : 0 0」まで変化させたタイミング T 2 で第 2 更新表示を停止するとともに（図 8 - 2 5（G）参照）、第 2 タイマ画像 Z 1 2 に表示していた数値を消去して「激熱！」なる文字を表示してセリフ予告を開始する（図 8 - 2 5（H）参照）。そして、第 1 タイマ画像 Z 1 1 の数値が「0 : 0 0」になったタイミング T 3 にて第 1 更新表示を終了した後、演出図柄を仮停止表示させる（図 8 - 2 5（I）参照）。

#### 【0467】

以上説明したように、本実施の形態では、第 1 更新表示では、第 1 タイマ画像 Z 1 1 の数値が 0 を示す数値（例えば、「0 : 0 0」）になったときに示唆演出（例えば、擬似連演出）が開始されるのに対し、第 2 更新表示では、第 2 タイマ画像 Z 1 2 の数値が 0 とは異なる特定の数値（例えば、「1 : 0 0」）になったときに示唆演出（例えば、セリフ予告）が開始される。つまり、第 1 更新表示と第 2 更新表示とで、示唆演出が開始されるタイミングを示す数値が異なることで、遊技者に対し意外性を与えることができる。10

#### 【0468】

また、セリフ演出の開始タイミング T 2 と擬似連演出の開始タイミング T 3 とが異なること、つまり、示唆演出の開始タイミングの違いを見た目上で分かりやすく遊技者に報知することが可能となる。

#### 【0469】

また、第 1 タイマ画像 Z 1 1 に表示される数値と第 2 タイマ画像 Z 1 2 に表示される数値とが異なることで、2つのタイマで同じ数値が同じタイミングで更新されることがないので、各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くすることができる。20

#### 【0470】

また、本実施の形態では、第 1 タイマ画像 Z 1 1 の第 1 更新表示が開始された後に第 2 タイマ画像 Z 1 2 の第 2 更新表示が開始されるとともに、第 2 更新表示が終了した後に第 1 更新表示が終了する。つまり、第 1 更新表示の開始よりも後に開始された第 2 更新表示が第 1 更新表示よりも先に終了するので、各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くすることができる。

#### 【0471】

また、第 1 タイマ画像 Z 1 1 に表示された数値の第 1 更新表示が開始されてから終了するまでの間は時間の経過を待つだけになるので、示唆演出が開始されるまでの間が間延びしてしまうが、第 1 更新表示の実行中に第 2 更新表示が開始されることにより、遊技者の興味を第 2 更新表示に引き付けることができるとともに、第 2 更新表示が第 1 更新表示よりも先に終了して示唆演出が開始されることで、その後に第 1 更新表示が終了したときに開始される示唆演出に対する期待感を好適に高めることができる。30

#### 【0472】

また、第 1 更新表示と第 2 更新表示とで更新表示する速度が異なることで、タイマ予告の時間経過に伴って 2 つの数値の関係に変化が生じ、これにより、第 1 更新表示と第 2 更新表示のいずれが先に終了するか、つまり、各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くなつて意外性が高まるため、遊技の興趣が向上する。40

#### 【0473】

2 つの数値の関係に変化が生じるとは、例えば、図 8 - 2 0（D）に示す第 1 タイミング T 1 では、第 1 タイマ画像 Z 1 1 に表示されている数値（例えば、「1 1 : 0 0」）と、第 2 タイマ画像 Z 1 2 に表示される数値（例えば、「1 0 : 0 0」）との差は「1」であるが、第 1 タイミング T 1 よりも後の第 2 タイミング T 2 では、第 1 タイマ画像 Z 1 1 に表示される数値（例えば、「5 : 0 0」）と第 2 タイマ画像 Z 1 2 に表示される数値（例えば、「1 : 0 0」）との差は「4」となるなど、第 1 タイマ画像 Z 1 1 に表示される数値と第 2 タイマ画像 Z 1 2 に表示される数値との差が時間経過に伴い変化すること等を含む。

#### 【0474】

また、本実施の形態では、タイマ予告のパターン T Y - 1 ~ T Y - 5 のいずれにおいても、第 1 タイマ画像 Z 1 1 や第 2 タイマ画像 Z 1 2 の表示態様は同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示結果が大当たりとなるか否かに応じて第 1 タイマ画像 Z 1 1 や第 2 タイマ画像 Z 1 2 の表示態様を特定表示態様に変化させてもよい。例えば、可変表示結果が大当たりとなる場合、はるかに場合よりも高い確率で第 1 タイマ画像 Z 1 1 と第 2 タイマ画像 Z 1 2 のうち少なくともいずれか一方の表示色を変化させたり、拡大表示したり、エフェクト画像を周囲に表示するようにしてもよい。

#### 【 0 4 7 5 】

( 变形例 2 )

10

次に、タイマ予告の変形例 2 について、図 8 - 2 6 に基づいて説明する。前記実施の形態のタイマ予告では、第 1 タイマ画像 Z 1 1 に表示した数値を減少させる第 1 更新表示を開始してから所定時間が経過してから第 2 タイマ画像 Z 1 2 に表示した数値を減少させる第 2 更新表示を開始した後、第 2 更新表示を終了した後に第 1 更新表示を終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 更新表示と第 2 更新表示の開始タイミングと終了タイミングとは種々に変形可能である。

#### 【 0 4 7 6 】

例えば、第 2 更新表示の開始タイミングは、第 1 更新表示の開始タイミングよりも後のタイミングに限定されるものではなく、図 8 - 2 6 ( A ) ( B ) に示すように、第 1 更新表示と同じタイミング T a 0 としてもよいし、図 8 - 2 6 ( E ) に示すように、第 1 更新表示の開始タイミングよりも前のタイミング T a 0 としてもよい。

20

#### 【 0 4 7 7 】

また、第 2 更新表示の終了タイミングは、図 8 - 2 6 ( A ) に示すように、第 1 更新表示の終了タイミング T a 2 よりも前のタイミング T a 1 に限定されるものではなく、図 8 - 2 6 ( B ) ( D ) ( E ) に示すように、第 1 更新表示の終了タイミング T a 1 よりも後のタイミング T a 2 、 T a 3 としてもよいし、図 8 - 2 6 ( C ) ( F ) に示すように、第 1 更新表示の終了タイミング T a 1 、 T a 2 と同じタイミングとしてもよい。

#### 【 0 4 7 8 】

また、図 8 - 2 6 ( E ) に示すように、第 2 更新表示を、第 1 更新表示の開始タイミング T a 1 よりも前のタイミング T a 0 で開始した後、第 1 更新表示の終了タイミング T a 2 よりも後のタイミング T a 3 で終了してもよい。つまり、第 2 更新表示期間を第 1 更新表示期間よりも長くしてもよい。

30

#### 【 0 4 7 9 】

また、図 8 - 2 6 ( F ) に示すように、第 2 更新表示を、第 1 更新表示の開始タイミング T a 0 と同じタイミング T a 0 で開始した後、第 1 更新表示の終了タイミング T a 1 と同じタイミング T a 1 で終了してもよい。つまり、第 2 更新表示期間を第 1 更新表示期間と同じ長さであってもよい。このような場合、第 1 タイマ画像 Z 1 1 の数値が 0 を示す数値 ( 「 0 : 0 0 」 ) となるタイミングと、第 2 タイマ画像 Z 1 2 の数値が 0 とは異なる特定の数値 ( 「 1 : 0 0 」 ) となるタイミングと、がほぼ同タイミングとなるが、更新表示を停止したときの数値 ( 表示態様 ) が異なることで、別個の更新表示が終了したことを遊技者に認識させることができる。

40

#### 【 0 4 8 0 】

尚、第 1 タイマ画像 Z 1 1 の数値が 0 を示す数値 ( 「 0 : 0 0 」 ) となるタイミングと、第 2 タイマ画像 Z 1 2 の数値が 0 とは異なる特定の数値 ( 「 1 : 0 0 」 ) となるタイミングとが同タイミングとなる場合、第 1 更新表示に基づく示唆演出と第 2 更新表示に基づく示唆演出とを一の演出にて行うようにしてもよい。この場合、例えば、擬似連演出とセリフ予告とを合体させた一の演出を実行してもよいし、擬似連演出とセリフ予告とは異なる他の演出を実行してもよい。

#### 【 0 4 8 1 】

また、これら図 8 - 2 6 ( A ) ~ ( F ) に示す各パターンにおいて、図 8 - 2 6 ( G )

50

に示すように、第1タイム画像Z11と第2タイム画像Z12に開始時に表示する数値として、第1タイム画像Z11に表示する数値を第2タイム画像Z12に表示する数値よりも大きくするパターンAと、第1タイム画像Z11に表示する数値を第2タイム画像Z12に表示する数値よりも小さくするパターンBとのいずれかを適用することが可能である。

#### 【0482】

また、これら図8-26(A)～(F)に示す各パターンにおいて、図8-26(H)に示すように、第1タイム画像Z11における第1更新表示と第2タイム画像Z12における第2更新表示の速度として、第1更新表示を第2更新表示よりも速くするパターンCと、第1更新表示を第2更新表示よりも遅くするパターンDと、第1更新表示を第2更新表示と同じ速度とするパターンEと、とのうちからいずれかを適用することが可能である。

10

#### 【0483】

よって、第1更新表示や第2更新表示の開始タイミングや終了タイミングを含む第1更新表示期間や第2更新表示期間を、抽選により図8-26(A)～(F)に示す複数種類のパターンのうちからいずれかに決定可能とするとともに、該決定したパターンに応じて、図8-26(G)に示す第1タイム画像Z11や第2タイム画像Z12に開始時に表示する数値の大きさを、抽選によりパターンA,Bのいずれかに決定するとともに、図8-26(H)に示す第1タイム画像Z11における第1更新表示と第2タイム画像Z12における第2更新表示の速度を、抽選によりパターンC～Eのうちからいずれかに決定するようにしてもよい。

#### 【0484】

さらに、これら第1タイム画像Z11や第2タイム画像Z12に開始時に表示する数値の大きさ、第1更新表示や第2更新表示の開始タイミングや終了タイミングを含む第1更新表示期間や第2更新表示期間、更新速度などを、可変表示結果に応じて割り当てられた判定値数に基づいて決定するようにしてもよく、このようにすることで、設定される数値、期間、タイミング、速度などによって当たりの可能性を示唆することが可能となる。

20

#### 【0485】

上記したように、演出制御用CPU120は、第1タイム画像Z11に開始時に表示する数値（例えば、「15：00」など）と、第2タイム画像Z12に開始時に表示する数値（例えば、「10：00」）とが異なるとともに、第1更新表示において第1タイム画像Z11に表示した数値（例えば、「0：00」など）となったときに示唆演出を実行可能であり、第2更新表示において第2タイム画像Z12に表示した数値が「0：00」とは異なる特定の数値（例えば、「1：00」など）となったときに示唆演出を実行可能であれば、第1更新表示や第2更新表示の開始タイミングや終了タイミングや、第1タイム画像Z11や第2タイム画像Z12に開始時に表示する数値の大きさや、第1タイム画像Z11における第1更新表示と第2タイム画像Z12における第2更新表示の速度は種々に変更可能である。

30

#### 【0486】

このように、一の表示領域に表示される2つの異なる数値の更新表示、つまり、第1更新表示と第2更新表示とが少なくとも一部の更新表示期間が重複するように行われるものにおいて、一方の更新表示（第2更新表示）が停止されるときの表示態様（例えば、「1：00」）が他方の更新表示（第1更新表示）が停止されるときの表示態様（例えば、「0：00」）とは異なることで意外性が高まる。

40

#### 【0487】

また、第1更新表示と第2更新表示とで更新表示する速度が異なることで、タイム予告の時間経過に伴って2つの数値の関係に変化が生じ、これにより各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くなつて意外性が高まるため、興奮が向上する。

#### 【0488】

2つの数値の関係に変化が生じるとは、例えば、図8-20(D)に示す第1タイミングT1では、第1タイム画像Z11に表示されている数値（例えば、「11：00」）と、第2タイム画像Z12に表示される数値（例えば、「10：00」）との差は「1」で

50

あるが、第1タイミングT1よりも後の第2タイミングT2では、第1タイマ画像Z11に表示される数値（例えば、「5：00」）と第2タイマ画像Z12に表示される数値（例えば、「1：00」）との差は「4」となるなど、第1タイマ画像Z11に表示される数値と第2タイマ画像Z12に表示される数値との差が時間経過に伴い変化すること等を含む。

#### 【0489】

また、本実施の形態では、タイマ予告種別として決定可能な複数のパターンTY-1～TY-5は、第1更新表示及び第2更新表示の開始タイミング、終了タイミング、更新表示期間が全て同じである形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図8-26(A)～(F)に示すように、第1更新表示及び第2更新表示の開始タイミング、終了タイミング、更新表示期間、更新表示速度のうち少なくとも一つが異なる複数種類のパターンのうちから少なくとも2以上のパターンを、タイマ予告種別として選択可能としてもよい。10

#### 【0490】

このような場合において、例えば、演出制御用CPU120が、第1タイマ画像Z11に表示された数値が第2タイマ画像Z12に表示された数値よりも前に特定の数値となる第1パターン（例えば、図8-26(D)のパターン）と、第2タイマ画像Z12に表示された数値が第1タイマ画像Z11に表示された数値よりも前に特定の数値となる第2パターン（図8-26(A)参照）と、を含む複数種類のうちのいずれかのパターンに基づいてタイマ予告を実行可能とした場合において、信頼度が高いパターンSY-3、SY-4に基づくセリフ予告が実行される割合は、第2パターンに基づいてタイマ予告を実行したときの方が、第1パターンに基づいてタイマ予告を実行するときよりも高くなるようしてもよい。20

#### 【0491】

このようにすることで、第2タイマ画像Z12に表示された数値が特定の数値になるか否かだけでなく、第2タイマ画像Z12に表示された数値が第1タイマ画像Z11に表示された数値よりも前または後のいずれのタイミングで特定の数値となるかによって大当たりの期待度が異なってくるので、第2パターンに基づいてタイマ予告が実行されるか否かに遊技者を注目させることができる。

#### 【0492】

また、第1更新表示及び第2更新表示の開始タイミング、終了タイミング、更新表示期間、更新表示速度、数値の大きさのうち少なくとも一の要素が同じ2以上のパターンでも、他の要素の違いにより大当たり信頼度が異なるように設定してもよい。30

#### 【0493】

##### （変形例3）

次に、タイマ予告の変形例3について、図8-27に基づいて説明する。前記実施の形態のタイマ予告では、第1タイマ画像Z11に表示した数値（例えば、「15：00」）の第1更新表示を第1速度で開始した後、第2タイマ画像Z12に表示した数値（例えば、「10：00」）の第2更新表示を第1速度よりも速い第2速度で開始して第1更新表示よりも前に終了させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1タイマ画像Z11に、第2タイマ画像Z12に表示した数値（例えば、「10：00」）よりも大きな数値（例えば、「20：00」）を表示するとともに、第1更新表示を、第2更新表示の第2速度よりも速い第1速度で開始した後、第2更新表示よりも前に終了させるようにしてもよい。40

#### 【0494】

具体的には、図8-27(A)に示すように、タイマ予告の開始時に表示される数値（開始値）は、第1タイマ画像Z11は「20：00」（以下、「20」と略記することもある）、第2タイマ画像Z12は「10：00」（以下、「10」と略記することもある）とされている。また、数値を減少させる態様の更新表示を行った後、数値の更新表示が停止される数値（最終値）は、第1タイマ画像Z11は「0：00」、第2タイマ画像Z50

12は「1：00」とされている。また、第1タイマ画像Z11に表示される数値の更新表示速度は、1秒間に約2～5ずつ減少する第1速度（速い）とされ、第2タイマ画像Z12に表示される数値の更新表示速度は、1秒間に約0.5ずつ減少する第2速度（遅い）とされている。

#### 【0495】

また、図8-27(C)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマ予告を行う場合、タイミングT0にて第1タイマ画像Z11を表示して第1更新表示を開始するとともに、第1更新表示を開始したタイミングT0から所定時間が経過し、かつ、第1更新表示が終了する前のタイミングT1にて、第2タイマ画像Z12を表示して第2更新表示を開始する。この場合、第1タイマ画像Z11に表示する数値「20」は第2タイマ画像Z12に表示する数値「10」よりも大きく、かつ、第2速度よりも速い第1速度で第2更新表示を行うため、第2更新表示が終了する前のタイミングT2にて第1更新表示を停止する。その後、タイミングT3にて第2更新表示を停止する。10

#### 【0496】

図8-27(D)に示すように、演出制御用CPU120は、擬似連（2回）を伴うスーパー・リーチ変動パターンに基づき飾り図柄の可変表示を開始した場合、可変表示を開始したタイミングTa0から所定時間が経過して左右の飾り図柄を停止表示したタイミングTa1で第1タイマ画像Z11を表示して第1更新表示を開始した後、タイミングTa2にて第2タイマ画像Z12を表示して第2更新表示を開始する。次いで、第1タイマ画像Z11の数値を「0：00」まで変化させて第1更新表示を終了したタイミングTa3で、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄を仮停止表示させた後、タイミングTa4で仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始するとともに、再度第1タイマ画像Z11を表示して第1更新表示を開始する。そして、第2タイマ画像Z12の数値を「1：00」まで変化させて第2更新表示を終了したタイミングTa5でセリフ予告を開始するとともに、タイミングTa6で再度第2タイマ画像Z11を表示して第2更新表示を開始する。20

#### 【0497】

次いで、第1タイマ画像Z11の数値を「0：00」まで変化させて第1更新表示を終了したタイミングTa7で、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄を仮停止表示させた後、タイミングTa8で仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始するとともに、再度第1タイマ画像Z11を表示して第1更新表示を開始する。そして、第2タイマ画像Z12の数値を「1：00」まで変化させて第2更新表示を終了したタイミングTa9でセリフ予告を開始するとともに、タイミングTa10で再度第2タイマ画像Z11を表示して第2更新表示を開始する。30

#### 【0498】

次いで、第1タイマ画像Z11の数値を「0：00」まで変化させて第1更新表示を終了したタイミングTa11で、飾り図柄の表示態様をリーチ態様としてスーパー・リーチ演出に発展させた後、第2タイマ画像Z12の数値を「1：00」まで変化させて第2更新表示を終了したタイミングTa12でセリフ予告を開始する。

#### 【0499】

このように、一の表示領域に表示される2つの異なる数値の更新表示、つまり、第1更新表示と第2更新表示とが少なくとも一部の更新表示期間が重複するように行われるものにおいて、第1更新表示では、第2更新表示で更新表示する数値よりも大きな数値を第2更新表示よりも速い速度で更新表示して先に終了することで、タイマ予告の時間経過に伴って2つの数値の関係に変化が生じ、これにより各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くなつて意外性が高まるため、興奮が向上する。40

#### 【0500】

具体的には、図8-27(B)に示す第1タイミングT1では、第1タイマ画像Z11に表示されている数値（例えば、「16：00」）よりも第2タイマ画像Z12に表示される数値（例えば、「10：00」）の方が小さいが、第1タイミングよりも後の第2タ50

イミングT2では、第1タイマ画像Z11に表示されている数値（例えば、「0：00」）よりも第2タイマ画像Z12に表示される数値（例えば、「5：00」）の方が大きくなるため、意外性が高まる。

#### 【0501】

また、第1タイマ画像Z11では、大きな数値が高速で更新表示されていくのに対し、第2タイマ画像Z12では、第1タイマ画像Z11よりも小さな数値が低速で更新表示されていくことで、第1更新表示と第2更新表示双方の更新表示態様の違いをより明確に見せることができるとともに、第1更新表示が終了するタイミングT2よりも前のタイミングT1にて第2更新表示が開始されることで、遊技者は新たな示唆演出の実行を期待できるとともに、第2更新表示は第1更新表示が終了するタイミングT2よりも後に終了するため、遊技者の期待感を持続させることができる。10

#### 【0502】

（変形例4）

次に、タイマ予告の変形例4について、図8-28及び図8-29に基づいて説明する。前記実施の形態のタイマ予告は、擬似連変動パターンに基づく可変表示における擬似連演出の実行タイミングに応じて行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ予告は、例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチの成立に基づいて実行するようにしてもよい。

#### 【0503】

以下においては、演出制御用CPU120が、変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合に実行する変形例3に示したタイマ予告演出の動作例について、図8-28と図8-29に基づいて説明する。20

#### 【0504】

図8-28に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターンに基づき飾り図柄の可変表示を開始した場合（図8-29（A）参照）、可変表示を開始したタイミングTa0から所定時間が経過して左右の飾り図柄を停止表示してリーチ表示態様としたタイミングTa1で、画像表示装置5の表示領域の左下角に第1タイマ画像Z11を拡大表示するとともに、第1タイマ画像Z11の周囲にエフェクト画像Z15を表示して、第1タイマ画像Z11の第1更新表示を開始する（図8-29（B）（C）参照）。30

#### 【0505】

次いで、第1更新表示を開始した後、第2タイマ画像Z12を表示するタイミングTa2よりも前に、第2タイマ画像Z12が表示されて第2更新表示が開始されることを示唆する特別演出として、通常よりも透過率が高く拡大表示された第2タイマ画像Z12Aを表示領域の中央付近に表示した後、第1タイマ画像Z11の上方の表示位置に向けて移動しながら透過率が低くなり、かつ、縮小される（図8-28（D）参照）。

#### 【0506】

次いで、タイミングTa2にて第2タイマ画像Z12を拡大表示するとともに、第2タイマ画像Z12の周囲にエフェクト画像Z16を表示する。そして、第2タイマ画像Z12を縮小表示して第2更新表示を開始する（図8-28（E）参照）。

#### 【0507】

その後、第1更新表示と第2更新表示と一緒にを行い（図8-28（F）参照）、第1タイマ画像Z11の数値が「0：00」まで変化させたタイミングTa3で、第1更新表示を停止するとともに、第1タイマ画像Z11を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z15を表示した後（図8-28（G）参照）、キャラクタ画像Z19を表示して、スーパーリーチに発展することを示唆する発展演出を行う（図8-28（H）参照）。40

#### 【0508】

次いで、タイミングTa3にて第2更新表示を終了した後、第2タイマ画像Z12の数値を「1：00」まで変化させたタイミングTa4で、第2タイマ画像Z12を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z16を表示するとともに、複数のキャラクタが表示領域を右側から左側へ一斉に移動して表示領域を横切る態様のカットイン予告を行う（図8-50

28(Ⅰ)参照)。その後、スーパーリーチ演出の終了時に、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄を仮停止表示させて(図8-28(Ј)参照)、大当たり(またははずれ)図柄を停止表示して大当たり(またははずれ)となったことを報知する。

#### 【0509】

また、本実施の形態において、上記したタイマ予告演出以外に、大当たりの可能性を示唆する他の予告演出を、該他の予告演出の実行期間の少なくとも一部が第1更新表示期間や第2更新表示期間の少なくとも一部に重複するように実行可能とする場合、他の予告演出を、第1更新表示を終了して擬似連演出を開始するタイミングや第2更新表示を終了してセリフ予告を開始するタイミングと重複しないように実行することが好ましい。このようにすることで、第1更新表示や第2更新表示の終了タイミングに応じて他の予告演出が実行されてしまい、遊技者が示唆演出と勘違いしてしまうことを防止できる。

10

#### 【0510】

##### (第2発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2018-99548号公報等に記載されたもののように、表示手段に表示した複数のタイマ予告画像(所定表示)の更新表示を並行して行うタイマ予告(所定演出)を実行可能であるとともに、各タイマ予告画像の数値が「0」となったときに大当たりになる可能性を示唆するカットイン予告等の示唆演出を実行可能なものの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、各タイマ予告の演出時間(タイマ予告画像に表示される数値)は異なるものの、各タイマ予告画像の数値が「0」となったときに示唆演出が行われるだけで、意外性がなく興奮向上させることができないという問題があった。そこで、意外性を高めて興奮向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

20

第2発明の手段1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、パチンコ遊技機1)であって、

所定表示(例えば、第1タイマ画像Z11(第1タイマ)や第2タイマ画像Z12(第2タイマ))の更新表示を行う所定演出(例えば、タイマ予告)を実行可能であるとともに、前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出(例えば、擬似連演出、セリフ予告/スーパーリーチ演出、カットイン予告など)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記所定表示として、第1所定表示(例えば、第1タイマ画像Z11)と該第1所定表示とは異なる第2所定表示(例えば、第2タイマ画像Z12)とを表示可能であり、

前記所定演出として、前記第1所定表示として表示した数値(例えば、「15:00」など)を減少させる更新表示を行う第1更新表示と、前記第1所定表示の数値とは異なる数値であって前記第2所定表示として表示した数値(例えば、「10:00」など)を減少させる更新表示を行う第2更新表示とを、各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行可能であり(図8-20(D)参照)、

前記第1更新表示において前記第1所定表示が0を示す数値となったときに前記示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、タイミングTa3にて第2更新表示を終了した後、第1タイマ画像Z11の数値を「0:00」まで変化させたタイミングTa4で、第1タイマ画像Z11を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z15を表示し、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄を仮停止表示させた後、タイミングTa4から所定時間が経過したタイミングTa5で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始する部分。図8-24、図8-25参照)、

40

前記第2更新表示において前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となったときに前記示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第2タイマ画像Z12の数値を「1:00」まで変化させたタイミングTa3で、第2更新表示を停止する

50

とともに、第2タイム画像Z12を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z16を表示した後、セリフ予告を開始する部分。図8-24、図8-25参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定表示と第2所定表示とで示唆演出が実行されるときの数値が異なることで意外性が高まるため、興趣が向上する。

詳しくは、第1更新表示では、第1タイム画像Z11の数値が0を示す数値(例えば、「0:00」)になったときに示唆演出(例えば、擬似連演出)が開始されるのに対し、第2更新表示では、第2タイム画像Z12の数値が0とは異なる特定の数値(例えば、「1:00」)になったときに示唆演出(例えば、セリフ予告)が開始される。つまり、第1更新表示と第2更新表示とで、示唆演出が開始されるタイミングを示す数値が異なることで意外性が高まるだけでなく、示唆演出の開始タイミングの違いを見た目上で分かりやすく報知することが可能となる。

#### 【0511】

第2発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示の数値として、前記第1所定表示の数値よりも小さい数値を、前記第1所定表示の数値よりも大きい数値より高い割合にて表示可能である(例えば、タイム予告では、第1タイム画像Z11に「15:00」を表示するのに対し、パターンTY-2、TY-3、TY-5では第2タイム画像Z12に「10:00」を表示する部分。図8-21(A)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定表示が特定の数値となるまでの期間が短くなるため、興趣が向上する。

#### 【0512】

第2発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出として、第1示唆演出と、該第1示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、可変表示結果が大当たりになるときに、はずれのときよりも高い割合で擬似連演出(2回)やセリフ予告のパターンSY-3、SY-4を決定する部分)、

前記第2示唆演出が実行される割合は、前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となったときの方が、前記第1所定表示が0を示す数値となったときよりも高い(例えば、第2タイム画像Z12の数値が「0」を示す数値('1:00')となる場合は、第2タイム画像Z12の数値が特定の数値にならずに第1タイム画像Z11のみが「0」を示す数値('0:00')となる場合よりも高い割合で、信頼度が高いパターンSY-3、SY-4のセリフ予告の実行が決定される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定表示が特定の数値となるか否かに遊技者を注目させることができる。

#### 【0513】

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となる前に前記第2更新表示を終了させる態様にて前記所定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、数値が「5:00」で第2更新表示を終了させるパターンTY-2に基づくタイム予告を実行可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の実行頻度を高めることができる。

詳しくは、第2所定表示が特定の数値となる前に第2更新表示が終了するパターンもあるので、第2所定表示が特定の数値となることに対して遊技者を注目させることができる。

#### 【0514】

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記所定演出として前記第1更新表示を実行しているときに前記第2所定表示を表示して前記第2更新表示を開始させることができ（例えば、演出制御用CPU120が、第1更新表示を開始した後、第1更新表示が終了するタイミングT3の前のタイミングT1にて第2更新表示を開始する部分。図8-20（D）参照）、

前記第1更新表示を実行しているときであって前記第2所定表示を表示する前に、前記第2所定表示が表示されて前記第2更新表示が開始されることを示唆する特別演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1更新表示を開始した後、第2タイム画像Z12を表示するタイミングTa2よりも前に、第2タイム画像Z12が表示されて第2更新表示が開始されることを示唆する特別演出を行う部分。図8-24（D）参照）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2更新表示が実行されることに対する期待感を高めることができる。

#### 【0515】

第2発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示の更新表示に連動した連動演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1更新表示による数値の減少に応じて、スピーカ8L, 8Rから「5・・・4・・・」といった音声を出力させたり、遊技効果ランプ9を点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値の更新表示の演出効果を高めることができる。

#### 【0516】

##### （第3発明）

また、本実施の形態には、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2018-99548号公報等に記載されたもののように、表示手段に表示した複数のタイム予告画像（所定表示）の更新表示を並行して行うタイム予告（所定演出）を実行可能であるとともに、各タイム予告画像の数値が「0」となったときに大当たりになる可能性を示唆するカットイン予告等の示唆演出を実行可能なものの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、各タイム予告の演出時間（タイム予告画像に表示される数値）は異なるものの、各タイム予告画像の数値が「0」となったときに示唆演出が行われるだけで、意外性がなく興味を向上させることができないという問題があった。そこで、意外性を高めて興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

第3発明の手段1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、パチンコ遊技機1）であって、

所定表示（例えば、第1タイム画像Z11（第1タイム）や第2タイム画像Z12（第2タイム））の更新表示を行う所定演出（例えば、タイム予告）を実行可能であるとともに、前記所定表示の表示態様が特定態様となったとき（例えば、第1タイム画像Z11の数値が「0：00」となったときや、第2タイム画像Z12の数値を「1：00」となったとき）に前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、擬似連演出、セリフ予告／スーパーイーチ演出、カットイン予告など）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定表示として、第1所定表示（例えば、第1タイム画像Z11）と該第1所定表示とは異なる第2所定表示（例えば、第2タイム画像Z12）とを表示可能であり、

前記所定演出として、前記第1所定表示の更新表示（例えば、第1タイム画像Z11に表示した数値を減少させる更新表示）を行う第1更新表示と、前記第2所定表示の更新表示（例えば、第2タイム画像Z12に表示した数値を減少させる更新表示）を行う第2更新表示とを、各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行可能であり（図8-20（D）参照）、

10

20

30

40

50

前記第1更新表示において更新表示する速度と、前記第2更新表示において更新表示する速度とを異ならせることが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第2タイマ画像Z12に表示した数値を、第1タイマ画像Z11に表示した数値を更新する第1速度よりも速い第2速度で更新表示する部分など。図8-20（C）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1更新表示と第2更新表示とで更新表示する速度が異なることで意外性が高まるため、興趣が向上する。

詳しくは、第1更新表示と第2更新表示とで更新表示する速度が異なることで、タイマ予告の時間経過に伴って2つの数値の関係に変化が生じ、これにより各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くなるので、意外性が高まる。

10

#### 【0517】

第3発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2所定表示が前記第1所定表示よりも前に特定態様となるように前記第1更新表示よりも速い速度で前記第2更新表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第2タイマ画像Z12に表示した数値を、第1タイマ画像Z11に表示した数値を更新する第1速度よりも速い第2速度で更新表示する部分など。図8-20（C）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定表示が特定態様となるまでの期間が短くなるため、興趣が向上する。

20

#### 【0518】

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1所定表示が前記第2所定表示よりも前に特定態様となる第1パターンと、前記第2所定表示が前記第1所定表示よりも前に特定態様となる第2パターンと、を含む複数種類のうちのいずれかのパターンに基づいて前記所定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1タイマ画像Z11に表示された数値が第2タイマ画像Z12に表示された数値よりも前に特定の数値となる第1パターン（例えば、図8-26（D）のパターン）と、第2タイマ画像Z12に表示された数値が第1タイマ画像Z11に表示された数値よりも前に特定の数値となる第2パターン（図8-26（A）参照）と、を含む複数種類のうちのいずれかのパターンに基づいてタイマ予告を実行可能である部分）、

30

前記示唆演出として、第1示唆演出と、該第1示唆演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示結果が大当たりになるときに、はずれのときよりも高い割合で擬似連演出（2回）やセリフ予告のパターンSY-3、SY-4を決定する部分）、

前記第2示唆演出が実行される割合は、前記第2パターンに基づいて前記所定演出を実行したときの方が、前記第1パターンに基づいて前記所定演出を実行するときよりも高い（例えば、信頼度が高いパターンSY-3、SY-4に基づくセリフ予告が実行される割合は、第2パターンに基づいてタイマ予告を実行したときの方が、第1パターンに基づいてタイマ予告を実行するときよりも高くなるようにしてもよい。）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2パターンに基づいて所定演出が行われるか否かに遊技者を注目させることができる。

#### 【0519】

（第4発明）

また、本実施の形態には、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2018-99548号公報等に記載されたもののように、表示手段に表示した複数のタイマ予告画像（所定表示）の更新表示を並行して行うタイマ予告（所定演出）を実行可能であるとともに、各タイマ予告画像の数値が「0」となったときに大当たりになる可能性を示唆するカットイン

50

予告等の示唆演出を実行可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、各タイマ予告の演出時間（タイマ予告画像に表示される数値）は異なるものの、各タイマ予告画像の数値が「0」となったときに示唆演出が行われるだけで、意外性がなく興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、意外性を高めて興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

第4発明の手段1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、パチンコ遊技機1）であって、

所定表示（例えば、第1タイマ画像Z11（第1タイマ）や第2タイマ画像Z12（第2タイマ））の更新表示を行う所定演出（例えば、タイマ予告）を実行可能であるとともに、前記所定表示の表示態様が特定態様となったとき（例えば、第1タイマ画像Z11の数値が「0：00」となったときや、第2タイマ画像Z12の数値を「1：00」となったとき）に前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、擬似連演出、セリフ予告／スパーリーチ演出、カットイン予告など）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定表示として、第1所定表示（例えば、第1タイマ画像Z11）と該第1所定表示とは異なる第2所定表示（例えば、第2タイマ画像Z12）とを表示可能であり、

前記所定演出として、前記第1所定表示として表示した数値の更新表示（例えば、第1タイマ画像Z11に表示した数値を減少させる更新表示）を行う第1更新表示と、前記第2所定表示として表示した数値の更新表示（例えば、第2タイマ画像Z12に表示した数値を減少させる更新表示）を行う第2更新表示とを、各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行可能であり（図8-20（D）参照）、

前記第1所定表示においては、前記第2所定表示よりも大きな数値を表示し、

前記第1更新表示においては、前記第2更新表示よりも速く更新表示を行うとともに、前記第2所定表示を前記特定態様とするよりも前に前記第1所定表示を前記特定態様とすることが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1タイマ画像Z11に、第2タイマ画像Z12に表示した数値（例えば、「10：00」）よりも大きな数値（例えば、「20：00」）を表示するとともに、第1更新表示を、第2更新表示の第2速度よりも速い第1速度で開始した後、第2更新表示よりも前に終了させる部分。図8-27の変形例3、図8-28及び図8-29の変形例4参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1更新表示と第2更新表示とで数値や更新表示の速度が異なることで意外性が高まるため、興趣が向上する。

詳しくは、第1更新表示では、第2更新表示で更新表示する数値よりも大きな数値を第2更新表示よりも速い速度で更新表示して先に終了することで、タイマ予告の時間経過に伴って2つの数値の関係に変化が生じ、これにより各々の示唆演出の開始タイミングを予測し難くなつて意外性が高まるため、興趣が向上する。

#### 【0520】

第4発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第1所定表示が前記第2所定表示よりも前に特定態様となる第1パターンと、前記第2所定表示が前記第1所定表示よりも前に特定態様となる第2パターンと、を含む複数種類のうちのいずれかのパターンに基づいて前記所定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1タイマ画像Z11に表示された数値が第2タイマ画像Z12に表示された数値よりも前に特定の数値となる第1パターン（例えば、図8-26（D）のパターン）と、第2タイマ画像Z12に表示された数値が第1タイマ画像Z11に表示された数値よりも前に特定の数値となる第2パターン（図8-26（A）参照）と、を含む複数種類のうちのいずれかのパターンに基づいてタイマ予告を実行可能である部分）、

前記示唆演出として、第1示唆演出と、該第1示唆演出よりも前記有利状態に制御され

10

20

30

40

50

る割合が高い第2示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示結果が大当たりになるときに、はずれのときよりも高い割合で擬似連演出（2回）やセリフ予告のパターンSY-3、SY-4を決定する部分）、

前記第2示唆演出が実行される割合は、前記第2パターンに基づいて前記所定演出を実行したときの方が、前記第1パターンに基づいて前記所定演出を実行するときよりも高い（例えば、信頼度が高いパターンSY-3、SY-4に基づくセリフ予告が実行される割合は、第2パターンに基づいてタイマ予告を実行したときの方が、第1パターンに基づいてタイマ予告を実行するときよりも高くなるようにしてもよい。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2パターンに基づいて所定演出が行われるか否かに遊技者を注目させることができる。10

#### 【0521】

（変形および応用に関する説明）

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があつても本発明に含まれる。

#### 【0522】

例えば、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、大当たり遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や、高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当たり変動パターンに基づく変動パターンである状態等を含む。20

#### 【0523】

また、前記実施の形態では、所定表示の更新表示の一例として、第1タイマ画像Z11や第2タイマ画像Z12といったタイマに表示された時間（数値）の更新表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、更新表示の対象となる数値は、例えば、数値として、時刻、期間、確率、レベル、割合、距離、寸法、量、順番等を示す任意の数値を適用可能である。

#### 【0524】

また、前記実施の形態では、「0」を示す数値として、時間を示す「0：00」を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「0」を示す数値は、例えば、「0」以上「1」未満の小数や、「-1」超過「0」未満の小数等を含んでいてもよい。30

#### 【0525】

また、前記実施の形態では、「0」とは異なる特定の数値として、「0」よりも大きい「1」の数値を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定の数値は、「1」よりも大きい数値（例えば、「2」や「3」など）であってもよいし、「0」よりも小さい数値（例えば、「-1」など）などの整数であってもよい。

#### 【0526】

また、前記実施の形態では、第2更新表示（第2カウントダウン）において表示した数値が「1」となったときにセリフ予告（示唆演出）が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2更新表示において、「・・3、2、1、GO！」のように、「1」を表示した後に「GO！」と表示したときに示唆演出を実行するようにもよい。つまり、「0」とは異なる特定の数値である「1」を表示したときだけでなく、「1」を表示してから所定時間が経過したときに示唆演出を実行するようにもよい。この場合、「1」を表示してから所定時間が経過したときに「GO！」なる文字や何かが爆発した画像などの特定表示を行うようにしてもよい。よって、見た目上は「0」まで更新表示されないが、示唆演出の開始タイミングは「0」まで更新表示したタイミングと同じまたはその前後となってもよい。40

**【 0 5 2 7 】**

また、前記実施の形態では、数値をタイマ画像の枠内に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ画像など数値を表示可能な表示器等を示す画像に表示せずに、所定の表示領域に単に数値のみを表示するものであってもよい。また、所定表示は、画像表示装置 5 に表示されるものだけでなく、例えば、7 セグ表示器などにて表示されるものであってもよい。

**【 0 5 2 8 】**

また、前記実施の形態では、所定表示の更新表示を行う所定演出として、時間の更新表示が可能なタイマ予告を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、時間以外の数値が減少するように数えるカウントダウン予告等も適用可能である。

10

**【 0 5 2 9 】**

また、前記実施の形態では、所定表示の更新表示として、所定表示（タイマ画像）に表示した数値（時間）を減少させる更新表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示した数値を増加させる更新表示でもよい。この場合、例えば、レベルや確率等を示す数値を所定の規定値（例えば、100など）まで増加させて更新表示するレベルアップ予告や、期待度を示す数値を段階的に増加させて更新表示するステップアップ予告等を所定演出として適用可能である。

**【 0 5 3 0 】**

また、前記実施の形態では、所定表示の更新表示として、所定表示（タイマ画像）に表示した数値（時間）の更新表示を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、数値の更新表示だけでなく、例えば、数値の減少または増加を特定可能に表示態様が変化するとともに、数値が「0」となったことを特定可能な態様で表示される演出画像を用いた所定表示の更新表示を適用してもよい。具体的には、レベルを段階表示可能なレベルゲージ（所定表示）を、「0」から「MAX」までの範囲で増減させることで更新表示を行うもの等が含まれる。

20

**【 0 5 3 1 】**

また、前記実施の形態では、有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出として擬似連演出、セリフ予告、スーパーリーチ演出、カットイン予告などを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種々の演出（例えば、先読み保留予告、停止図柄予告など）を適用してもよい。

30

**【 0 5 3 2 】**

また、前記実施の形態では、第1更新表示において第1所定表示が「0」を示す数値となったときに実行される示唆演出（擬似連演出）と、第2更新表示において第2所定表示が「0」とは異なる特定の数値となったときに実行される示唆演出（セリフ予告）とが異なる種別の演出である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、双方の示唆演出を同じ種別の示唆演出とし、第1更新表示と第2更新表示とで大当たり信頼度や表示態様が異なるものとしてもよい。

**【 0 5 3 3 】**

また、前記実施の形態では、所定表示として2つの所定表示（第1タイマ画像 Z11 と第2タイマ画像 Z12）を各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、3以上の所定演出を実行可能としてもよい。この場合、3以上のうち少なくとも2つの所定演出が各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行されるようになっていればよい。

40

**【 0 5 3 4 】**

また、前記実施の形態では、所定表示として、時間（数値）を表示可能な2つの所定表示（第1タイマ画像 Z11 と第2タイマ画像 Z12）を更新表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1所定表示と第2所定表示とで表示可能な数値の種別が異なっていてもよく、例えば、時間を更新表示するタイマ予告とレベルを更新表示するレベルアップ予告とを適用してもよい。

**【 0 5 3 5 】**

50

また、前記実施の形態では、第1タイム画像Z11の第1更新表示と第2タイム画像Z12の第2更新表示とで、更新表示速度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1更新表示と第2更新表示とで更新表示速度が同じでもよい。また、更新表示速度は、更新表示を開始してから終了するまでの更新表示期間中において一定とされていたが、更新表示期間中において更新表示速度を速くしたり遅くしたりするなどして変化させてもよい。

#### 【0536】

また、前記実施の形態では、タイム予告種別は、第1タイム画像Z11のみが表示されるパターンTY-1と、第1タイム画像Z11と第2タイム画像Z12とが表示されるパターンTY-2～TY-5とを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2タイム画像Z12のみが表示されるパターンを有してもよい。

10

#### 【0537】

また、本実施の形態では、タイム予告演出は、一の可変表示の実行期間内に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイム予告演出を、複数の可変表示の実行期間にわたり実行するようにしてもよいし、大当たり演出の実行期間中など、可変表示が実行されていない期間に実行するようにしてもよい。

#### 【0538】

また、前記実施の形態では、タイム予告演出の実行により大当たりの可能性を示唆する示唆演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、タイム予告演出の実行により、設定されている設定値が1～6のいずれであるかを示唆する設定示唆を実行可能としてもよい。また、設定されている設定値に応じて、タイム予告に表示される数値、更新表示期間、更新速度、更新表示の開始タイミングや終了タイミングが異なるようにしてもよい。例えば、タイム予告に表示される数値として特別な数値（例えば、77）などが表示された場合、大当たりの可能性が高く、かつ、高設定（例えば、設定値5または6）である可能性が高いことが示唆されるようにしてもよい。

20

#### 【0539】

また、前記実施の形態では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告や設定示唆を複数の可変表示にわたり実行可能としてもよい。

#### 【0540】

30

具体的には、CPU103は、始動入賞が発生したときに実行が保留された可変表示に関する情報（例えば、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など）を保留記憶として記憶可能とし、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し、該判定結果を始動入賞時の演出制御コマンドとして演出制御基板12に送信することで、演出制御用CPU120が、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を実行可能とした場合、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行するようにしてもよい。

#### 【0541】

40

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示中演出において画像表示装置5の表示領域に表示したパラグライダーを示す複数の画像Z1を、予め定められたタイミングにて、103SG277の可変表示中演出決定処理にて決定した演出パターンPT-1～PT-9に対応する個数の画像Z1を破壊して落下することを示す画像Z2に変化させる処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者によるプッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31Aでもよい）の操作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合には、該操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させるようにしてもよい。

#### 【0542】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中演出において上記のように遊技者による

50

操作に応じたタイミングで画像 Z 2 に変化させる場合、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出として、操作促進画像（例えば、「連打！」なる文字画像やボタン画像など）を画像表示装置 5 の表示領域に表示するようにしてもよい。

#### 【 0 5 4 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作する特定動作がプッシュセンサ 3 5 B にて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像 Z 1 を画像 Z 2 に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能とし、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されなかった場合にはパラグライダーを破壊させずにフェードアウトさせる、つまり、リーチ予告や設定示唆を行わずに可変表示中演出を終了するようにしてもよい。

10

#### 【 0 5 4 4 】

このようにすることで、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて画像 Z 1 を画像 Z 2 に変化させる演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 5 4 5 】

尚、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出として、画像表示装置 5 の表示領域に遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出が実行される画像表示装置 5 の表示領域に操作促進画像を表示せずに、例えば、可変表示中演出が実行され遊技者が注目する画像表示装置 5 の表示領域とは異なる位置に設けられたプッシュボタン 3 1 B に内蔵またはその周囲に設けられた発光部などを発光させること等により操作促進演出を実行してもよい。このようにすることで、特定動作を知っている遊技者や発光に気が付いた遊技者のみがリーチ予告や設定示唆を見る能够性があるため、遊技の興趣が向上する。

20

#### 【 0 5 4 6 】

また、前記実施の形態では、演出結果が有利状態示唆結果となる所定演出として、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態示唆結果となる所定演出は、可変表示中の図柄が何れの図柄で停止するかを示唆する停止図柄予告や、キャラクタが登場するキャラクタ予告や、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等、大当たりの可能性を示唆する示唆演出であれば種々の予告演出を適用することができる。

30

#### 【 0 5 4 7 】

また前記実施の形態では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

40

#### 【 0 5 4 8 】

例えば、リーチ予告に対応する第 1 演出画像と該第 1 演出画像とは異なり設定示唆に対応する第 2 演出画像とを、画像表示装置 5 の表示領域に同一期間（同タイミング）において一緒に表示する場合に、例えば、第 1 演出画像の表示領域を第 2 演出画像の表示領域よりも大きくしたり、発光色、輝度、コントラストなどの表示態様を異ならすことによって、第 1 演出画像の視認性を第 2 演出画像の視認性よりも高くしたりすることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

#### 【 0 5 4 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 が、複数の描画レイヤーにて画像を描画可能な場合、例

50

えば、リーチ予告に対応する第1演出画像を複数の描画レイヤーのうち第1描画レイヤーにて描画するとともに、設定示唆に対応する第2演出画像を、第1描画レイヤーよりも下位の第2描画レイヤーにて描画する場合は、画像表示装置5において第1描画レイヤーに描画された画像と第2描画レイヤーに描画された画像とを合成して重複表示すると、第1演出画像が第2演出画像に重複して表示されることによって、第1演出画像の視認性が第2演出画像の視認性よりも高くなることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。さらに、第2演出画像を上位の第1描画レイヤーに描画し、第1演出画像を下位の第2描画レイヤーに描画する場合、第2演出画像の不透明度を第1演出画像の不透明度よりも低くする（第2演出画像の透過率を第1演出画像の透過率よりも高くなる）ことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

10

#### 【0550】

また、スピーカ8L, 8Rから出力される効果音の音量や音質といった音態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する効果音の可聴性が設定示唆に対応する効果音の可聴性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する効果音が設定示唆に対応する効果音よりも聞こえやすくなるようにしてもよい。リーチ予告に対応する効果音の可聴性を高める方法としては、例えば、効果音の音量を大きくするだけでなく、BGM等の他の音の音量を小さくすること等により可聴性を高めるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応する効果音は出力するが設定示唆に対応する効果音は出力しないものも含む。

#### 【0551】

さらに、演出制御用CPU120が、複数の再生チャンネル（例えば、再生チャンネル0～31）を有し、いずれかの再生チャンネルを使用してスピーカ8L, 8Rから演出音を出力する制御を実行可能な場合において、例えば、リーチ予告に対応する第1演出音を第1再生チャンネルにて再生可能とし、設定示唆に対応する第2演出音を第1再生チャンネルとは異なる第2再生チャンネルにて再生可能とするとともに、第1演出音と第2演出音とを異なる再生チャンネル（第1再生チャンネルと第2再生チャンネル）から同タイミングで再生する場合、第1再生チャンネルにて再生される第1演出音の音量や音質を第2再生チャンネルにて再生される第2演出音の音量や音質と異ならせる（向上させる）ことによって第1演出音の可聴性を第2演出音の可聴性よりも高くし、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

20

#### 【0552】

また、遊技効果ランプ9の発光色や点灯態様や輝度といった発光態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する発光態様の視認性が設定示唆に対応する効果音の視認性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する発光態様が設定示唆に対応する発光態様よりも視認しやすくなるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応して光は点灯するが設定示唆に対して光を点灯せずに消灯するものも含む。

30

#### 【0553】

つまり、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、前記実施例1～4や変形例1、2で説明したように、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のうちいずれかとなる場合においてリーチ予告の実行割合を高めることだけでなく、演出結果が有利状態示唆結果及び設定示唆結果双方となる場合において、リーチ予告の表示、音、光といった演出態様が設定示唆の演出態様よりも優先されること等を含む。更に、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、リーチ予告が遊技者に対して与える演出効果が設定示唆が遊技者に対して与える演出効果より高まるように、実行割合、表示、音、光、可動体の動作といった演出態様を異なせて実行することも含む。

40

#### 【0554】

また、前記実施の形態では、設定示唆では、CPU103における設定に関する示唆として、設定されている設定値が1～6のいずれであるかを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103における設定に関する示唆として、例えば、設定値が変更された可能性または設定値が変更されていない（据え置き）可能性

50

を示唆するものであってもよい。

**【 0 5 5 5 】**

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1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、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

**【 0 5 5 6 】**

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

**【 0 5 5 7 】**

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

**【 0 5 5 8 】**

また、スロットマシンにおいて遊技者にとって有利な状態とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態（例えば、A T（アシストタイム）状態）や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、A R T（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。

**【 0 5 5 9 】**

また、スロットマシンにおいて本発明の所定演出を実行可能とする場合、ビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出やスロットマシンに設定されている設定値を示唆する設定示唆を複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行可能としたり、A T状態やA R T状態に当選し該A T状態やA R T状態が開始されるまでの間における複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行することが可能である。

**【 0 5 6 0 】**

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

**【 0 5 6 1 】**

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

**【 0 5 6 2 】**

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

**【 0 5 6 3 】**

本発明の遊技機としては、他にも、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、パチンコ遊技機1）であって、

所定表示（例えば、第1タイマ画像Z11（第1タイマ）や第2タイマ画像Z12（第2タイマ））の更新表示を行う所定演出（例えば、タイマ予告）を実行可能であるとともに

10

20

30

40

50

に、前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出（例えば、擬似連演出、セリフ予告／スーパーリーチ演出、カットイン予告など）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定表示として、第1所定表示（例えば、第1タイム画像Z11）と該第1所定表示とは異なる第2所定表示（例えば、第2タイム画像Z12）とを表示可能であり、

前記所定演出として、前記第1所定表示として表示した数値（例えば、「15：00」など）を減少させる更新表示を行う第1更新表示と、前記第1所定表示の数値とは異なる数値であって前記第2所定表示として表示した数値（例えば、「10：00」など）を減少させる更新表示を行う第2更新表示とを、各々の更新表示期間の少なくとも一部が重複するように実行可能であり（図8-20（D）参照）。 10

前記第1更新表示において前記第1所定表示が0を示す数値となったときに前記示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、タイミングTa3にて第2更新表示を終了した後、第1タイム画像Z11の数値を「0：00」まで変化させたタイミングTa4で、第1タイム画像Z11を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z15を表示し、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄を仮停止表示させた後、タイミングTa4から所定時間が経過したタイミングTa5で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示していた飾り図柄の可変表示を再開して擬似連演出を開始する部分。図8-24、図8-25参照）、

前記第2更新表示において前記第2所定表示が0とは異なる特定の数値となったときに前記示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2タイム画像Z12の数値を「1：00」まで変化させたタイミングTa3で、第2更新表示を停止するとともに、第2タイム画像Z12を拡大表示してその周囲にエフェクト画像Z16を表示した後、セリフ予告を開始する部分。図8-24、図8-25参照）。 20

さらに、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど）。 30

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、 40

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に

10

20

30

40

50

応じた表示色にて表示されるなど)、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する(例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど)、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、第1所定表示と第2所定表示とで示唆演出が実行されるときの数値が異なることで意外性が高まるため、興趣が向上する。さらに、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0564】

10

つまり、示唆演出が実行されるときの所定表示の数値が特定の数値(例えば「0」)に固定されないため、意外性が高まって興趣が向上するとともに、遊技者は、特定演出状態が終了して通常演出状態に移行するときに特定表示の表示色が有利状態に制御される期待度の高い表示色で表示されることを期待して、特定演出状態の期間中遊技を行うことができるので、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0565】

また、演出状態に応じて第1所定表示と第2所定表示の表示色を同様に異ならせてよい。そうすることで、同じ数値を減少させる所定演出であっても、表示色により大当たり期待度が異なるため興趣が向上することとなる。

#### 【0566】

20

また、所定演出の表示色を異ならせる場合、最初から異なる色(例えば、白、青、赤等)を表示してもよいし、途中から所定演出の表示態様を変更する変更演出を設け、変更演出により表示態様を異ならせて表示態様を変更するようにしてもよい。そうすることで大当たり期待度が異なるため興趣が向上することとなる。

#### 【0567】

さらに、興趣を向上させることができ遊技機の他の一例として、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(例えば、パチンコ遊技機1など)であって、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段(例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など)と、

30

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段(例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり(例えば、「赤」の段階までアクティブ表示(保留表示の段階で変化する場合も含む)が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど)、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり(例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど)、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり(例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど)、

40

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし(例えば、特定演出状態中(モノクロ演出フラグがオン状態である

50

場合)、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど)、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する(例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど)、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

#### 【0568】

(他の形態例)

図9-1(A)及び図9-1(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図9-1(A)は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図9-2(A)は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果(特図表示結果)に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0~65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0~65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0569】

設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1237までが「大当たり」に割り当てられ、32767~33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1346までが「大当たり」に割り当てられ、32767~33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1237までが「大当たり」に割り当てられ、32767~33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1346までが「大当たり」に割り当てられ、32767~33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

#### 【0570】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当たり」に割り当てられ、32767~33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1383までが「大当たり」に割り当てられ、32767~33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当たり」に割り當てられる。

10

20

30

40

50

られ、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値M R 1と比較される当たり判定値は、1020～1383までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【 0 5 7 1 】

設定値が 3 であり変動特図が第 1 特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 までが「大当たり」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が 3 であり変動特図が第 1 特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 4 2 9 までが「大当たり」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が 3 であり変動特図が第 2 特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 までが「大当たり」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が 3 であり変動特図が第 2 特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値は、1 0 2 0 ~ 1 4 2 9 までが「大当たり」に割り当てられ、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

〔 0 5 7 2 〕

設定値が4であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1292までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が4であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1487までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が4であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1292までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が4であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1487までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【 0 5 7 3 】

設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊

技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

#### 【0574】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当たり」に割り当てられ、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。10

#### 【0575】

各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（例えば、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（例えば、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。大当たり遊技状態に制御すると決定される確率は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、判定値が大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。20

#### 【0576】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態に限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当たり確率に対する確変状態における大当たり確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。30

#### 【0577】

各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-1(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかか40

わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-1(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

#### 【0578】

設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態に限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせててもよい。変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態に限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

#### 【0579】

各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

20

#### 【0580】

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

#### 【0581】

遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2で

40

50

は 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【 0 5 8 2 】

遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、設定値が 6 の場合の大当たり判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 6 7 4) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【 0 5 8 3 】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までが「大当たり」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するよう、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【 0 5 8 4 】

遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、設定値 6 の場合の大当たり判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複する

10

20

30

40

50

ことが防止されている。

#### 【0585】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

#### 【0586】

遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33421の範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

#### 【0587】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当たり判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当たり判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定するようになっている。

30

#### 【0588】

各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当たり判定値の数値範囲は同一（小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当たり判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当たり基準値）として設定されている。

40

#### 【0589】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定

50

値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当たり確率：設定値 6 > 設定値 5 > 設定値 4 > 設定値 3 > 設定値 2 > 設定値 1）。C P U 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、乱数値 M R 1 の値が大当たりに対応するいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（大当たり A ~ 大当たり C ）とすることを決定する。また、乱数値 M R 1 が小当たりに対応するいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当たり及び小当たりの当選を決定する。図 9 - 1 に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当た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 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当た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 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

#### 【 0 5 9 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 6 の計 6 個の設定値を設けている形態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、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、特定の大当たり種別が決定されやすくなること等）形態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。

#### 【 0 5 9 1 】

パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態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に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0 、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が 1 / 3 2 0 且つ小当たり確率が 1 / 5 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

#### 【 0 5 9 2 】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図 9 - 2 は、C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図 3 に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、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の初期設定が行われた後に実行されればよい。

#### 【 0 5 9 3 】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、 C P U 1 0 3 は、先ず、クリアスイッチが O N であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する ( ステップ S 1 A ) 。なお、ステップ S 1 A の処理の前には、所定条件に応じて R A M クリア処理を実行したことと示す R A M クリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

#### 【 0 5 9 4 】

クリアスイッチが O N である場合 ( ステップ S 1 A ; Y e s ) は、 R A M クリアフラグをセットして ( ステップ S 2 A ) ステップ S 3 A の処理に進み、クリアスイッチが O F F である場合 ( ステップ S 1 A ; N o ) は、ステップ S 2 A の処理を実行せずにステップ S 3 A に進む。

10

#### 【 0 5 9 5 】

ステップ S 3 A において C P U 1 0 3 は、錠スイッチが O N であるか否かを判定する ( ステップ S 3 A ) 。錠スイッチが O N である場合 ( ステップ S 3 A ; Y e s ) は、更に開放センサが O N であるか否かを判定する ( ステップ S 4 A ) 。開放センサが O N である場合、つまり、錠スイッチが O N 且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合 ( ステップ S 4 A ; Y e s ) は、 R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ S 5 A ) 。

20

#### 【 0 5 9 6 】

R A M クリアフラグがセットされている場合 ( ステップ S 5 A ) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理 ( ステップ S 6 A ) を実行してステップ S 8 A の処理に進み、 R A M クリアフラグがセットされていない場合 ( ステップ A 5 A ; N o ) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理 ( ステップ S 7 A ) を実行してステップ S 8 A の処理に進む。なお、錠スイッチが O F F である場合 ( ステップ S 3 A ; N o ) や開放センサが O F F である場合 ( ステップ S 4 A ; N o ) は、そのままステップ S 8 A の処理に進む。

#### 【 0 5 9 7 】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F ( 電断 ) した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとを O N として行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、 R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値として R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に更新記憶する処理、および演出制御基板 1 2 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

30

#### 【 0 5 9 8 】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 O F F ( 電断 ) した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を O N ( クリアスイッチは O F F ) として行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、 R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

40

#### 【 0 5 9 9 】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 4 B 及びラウンド表示器の点灯と、第 1 保留表示器 2 5 A 、第 2 保留表示器 2 5 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊

50

技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となつていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であつてよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

#### 【 0 6 0 0 】

ステップ S 8 Aにおいて C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して R A M 1 0 2 をクリアするか ( R A M クリア処理 (ステップ S 9 A ) を実行するか) 否かを判定する (ステップ S 8 A ) 。 R A M クリアフラグがセットされている場合 (ステップ S 8 A ; Y e s ) は R A M クリア処理 (ステップ S 9 A ) を実行した後にステップ S 1 0 A に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合 (ステップ S 8 A ; N o ) は R A M クリア処理 (ステップ S 9 A ) を実行せずにステップ S 1 0 A に進む。そして、C P U 1 0 3 は、その他の処理として、例えば R A M クリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧 ( ホットスタートで起動 ) したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い (ステップ S 1 0 A ) 、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

#### 【 0 6 0 1 】

R A M クリア処理では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス ( F 0 0 0 ) 以外のアドレスに「 0 0 H 」を格納することによって設定値と R A M クリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、R A M クリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、R A M 1 0 2 の所定のアドレス ( この実施の形態の特徴部 0 4 8 A K ではアドレス F 0 0 0 ~ F X X X のうちの F 0 0 3 以降 ) に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

#### 【 0 6 0 2 】

なお、ステップ S 1 0 A の処理には、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間 ( 例えば、5 秒間 ) に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、R A M 1 0 2 に異常な設定値が記憶されていること ( 設定値異常エラー ) や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知 ( エラー報知 ) として、表示モニタを構成する第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部のそれぞれにおいて「 E . 」を表示する処理を行つてもよい。また、C P U 1 0 3 は、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 を構成する全ての L E D を点滅させるとともに、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 の電断発生まで ( 遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機 1 の電源が O F F になるまで ) 表示モニタ、第 1 特別図柄表示装置 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 4 B によるエラーの発生報知を実行してもよい。

#### 【 0 6 0 3 】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップ S 3 A にて錠スイッチが O N であると判定されてから、ステップ S 4 A にて開放センサが O F F であると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板 1 2 に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップ S 1 0 A の処理には、演出制御基板 1 2 に対して設定値通知

10

20

30

40

50

コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS10Aの処理により、主基板11から演出制御基板12に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板12の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

#### 【0604】

異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合などには、表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となる。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになる。

10

#### 【0605】

以上のように、パチンコ遊技機1が備える表示結果判定テーブルは、図9-1に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が大当たり判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合）は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当たり基準値として、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

#### 【0606】

0～65535の範囲内における大当たり判定値の数値範囲は、1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して、乱数値MR1が大当たり判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当たり遊技状態に制御するか否か）の判定を複数回実行する必要がない。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

#### 【0607】

図9-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の1020を大当たり基準値として、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

#### 【0608】

図9-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当たり判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当たり基準値）として設定されている。そこで、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよ

50

い。これにより、CPU103が小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

#### 【0609】

図9-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当たりの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲(32767～33094または、32767～33421)に設定されている。そこで、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

#### 【0610】

##### (特徴部074AKに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部074AKについて説明する。この実施の形態の特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1では、先読予告演出として、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変化演出が行われる。また、特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1では、可変表示対応表示など、少なくとも有利状態に制御される期待度を色の種類により報知する画像を含む画像を、モノクロ態様とすることにより、いずれの種類の色で表示されているか(いずれの期待度の表示色であるか)を遊技者に視認不可能とするモノクロ演出を実行可能である。この実施の形態の特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1では、モノクロ演出の実行中に変化演出が実行された場合、可変表示対応表示の表示色を期待度に関わらず共通の色にて表示し、モノクロ演出が終了することによって、いずれの期待度の表示色であるかが視認可能となる、という特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部074AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

20

#### 【0611】

また、モノクロ演出を実行中の状態をモノクロ演出状態や特定演出状態といい、モノクロ演出を実行中でない状態を通常演出状態ということがある。また、この実施の形態におけるモノクロ演出状態では、背景画像についてもモノクロ態様となり、黒色の濃淡だけで表現される。なお、モノクロ演出状態(特定演出状態)では、黒色の濃淡の他、赤色や青色の濃淡により表示されてもよいし、緑地に黒や赤地に黒などであってもよい。さらに、色による期待度が認識不可能であり、かつ通常演出状態よりも使用する色の数が少なければ(フルカラーでなければ)、全体がモノクロにて表示されるものに限られず、例えば背景の一部分をモノクロ(黒の濃淡)で表示し、他の部分を黄色で表示するなど、2色で表示してもよい(黄色などの特定の色については当該色にて表示され、その他の部分は黒の濃淡で表示されてもよい)。また、モノクロ演出は、当該モノクロ演出の実行開始に伴って、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出である。つまり、モノクロ演出用の演出画像といった別データを記憶しているものではなく、モノクロ演出の実行中(特定演出状態中)は、保留表示やアクティブ表示などの対象となる画像は、変化演出が行われたか否かに関わらずモノクロ態様で表示される。

30

#### 【0612】

図10-1は、図5のステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。スイッチ処理において第1始

40

50

動口スイッチ 22A がオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ 22A がオンであると判定した場合（ステップ S201；Yes）、CPU103 は、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S202）。このとき、CPU103 は、RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ（第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S202 において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S202；No）、CPU103 は、RAM102 の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップ S203）。

#### 【0613】

ステップ S201 において第1始動口スイッチ 22A がオフであると判定した場合（ステップ S201；No）や、ステップ S202 において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップ S202；Yes）には、CPU103 は、普通可変入賞球装置 6B が形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ 22B がオンであるか否かを判定する（ステップ S204）。スイッチ処理において第2始動口スイッチ 22B がオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ 22B がオンであると判定した場合（ステップ S204；Yes）、CPU103 は、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば、「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S205）。このとき、CPU103 は、RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ（第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第2特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ S205 において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップ S205；No）、CPU103 は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップ S206）。第2始動口スイッチ 22B がオフではないと判定した場合（ステップ S204；No）や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップ S205；Yes）には、CPU103 は、始動入賞判定処理を終了する。

#### 【0614】

ステップ S203 または S206 の処理のいずれかを実行した後、CPU103 は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を 1 加算するように更新する（ステップ S207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1 増加（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新する（ステップ S208）。

#### 【0615】

ステップ S208 の処理を実行した後、CPU103 は、始動入賞の発生時に応じた所定の遊技用乱数を抽出する（ステップ S209）。一例として、ステップ S209 の処理では、乱数回路 104 や RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値 MR1、大当たり種別決定用の乱数値 MR2、変動パターン決定用の乱数値 MR3 を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭

10

20

30

40

50

にセットされることで記憶される（ステップ S 210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

10

#### 【0616】

第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第1始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

20

#### 【0617】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

30

#### 【0618】

第2特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入して第2始動入賞が発生したものの、未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

40

#### 【0619】

なお、第2特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第2特図保留記憶部に保留データ

50

タが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第2保留表示部5HRの第1の表示位置の右側に位置する第2の表示位置に保留表示図柄を表示する。

#### 【0620】

ステップS210の処理を実行した後、CPU103は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS211）。その後、CPU103は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS212）。

10

#### 【0621】

続いて、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップS213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップS209で抽出した乱数値MR1～3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図10-4参照）を判定する処理である。その後、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS214；「2」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップS214；「1」）、CPU103は、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS216）、ステップS204に処理を進める。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

#### 【0622】

図10-2は、入賞時乱数値判定処理として、図10-1のステップS213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。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

30

#### 【0623】

図10-2に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS301）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊

40

50

技機 1 における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であると特定すればよい。

#### 【0624】

ステップ S 3 0 1 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、特定された遊技状態が大当たり遊技状態となっている大当たり中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 2）。大当たり中でないと判定した場合（ステップ S 3 0 2；No）、CPU 1 0 3 は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 3）。高ベース中であると判定した場合（ステップ S 3 0 3；Yes）、または、ステップ S 3 0 2 の処理において大当たり中であると判定した場合（ステップ S 4 0 2；Yes）、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 4）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 4；No）、CPU 1 0 3 は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップ S 3 0 6）。

#### 【0625】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 3 0 4；Yes）、または、ステップ S 3 0 3 の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 3；No）、CPU 1 0 3 は、図 10（A），（B）に示す第 1 特図表示結果決定テーブルまたは第 2 特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップ S 3 0 5）。

#### 【0626】

ステップ S 3 0 5 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 7）。CPU 1 0 3 は、例えば、大当たり決定範囲に含まれる個々の決定値と、図 10 - 1 に示すステップ S 2 0 9 の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 とを、逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当たり決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 1 0 3 が乱数値 M R 1 と大当たり決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が大当たり決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定（大当たり始動判定）できる。

#### 【0627】

なお、ステップ S 3 0 7 の処理において、例えば、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 1 0 で特図保留記憶部に格納した乱数値 M R 1 を読み出し、読み出した乱数値 M R 1 を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 1 0 とは別に乱数値 M R 1 を R A M 1 0 2 の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）や CPU 1 0 3 の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値 M R 3 についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

#### 【0628】

ステップ S 3 0 7 の処理において大当たり決定範囲内であると判定した場合（ステップ S 3 0 7；Yes）、CPU 1 0 3 は、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ S 3 0 8）。このとき、CPU 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第 1 特図」または「2」に対応する「第 2 特図」）に応じて、大当たり種別決定テーブルから大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。CPU 1 0 3 は、選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

#### 【0629】

ステップ S 3 0 8 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記

10

20

30

40

50

憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図10-5参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS309）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

#### 【0630】

図10-5に示す変動パターン決定テーブルでは、決定値の範囲の代わりに決定割合が記載されている。実際のテーブルでは、図10-5の決定割合に応じた範囲の決定値が各変動パターンに対して割り当てられていればよい。決定割合は、乱数値MR3が取り得る値の全範囲（1～900）を100とした割合である。例えば、図10-5（A）に示すように、大当り種別が確変／非確変の場合、変動パターンPB1-1の決定割合は5で、変動パターンPB1-2の決定割合は25で、変動パターンPB1-3の決定割合は70であるため、変動パターンPB1-1には乱数値MR3と比較される決定値1～45（5%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-2には乱数値MR3と比較される決定値46～270（25%の範囲）が割り当てられ、変動パターンPB1-3には乱数値MR3と比較される決定値271～900（70%の範囲）が割り当てられる。このような決定値の割り当ては、決定割合を記載した他のテーブルについても同様である。

#### 【0631】

ステップS307の処理において大当り決定範囲内ではないと判定した場合（ステップS307；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS310）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

#### 【0632】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS310；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図10-5（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS312）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

#### 【0633】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップS310；No）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意されたハズレ変動パターン決定テーブル（図10-5（C），（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS311）。具体的には、ステップS301で特定した現在の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）である場合（時短フラグがオフ状態のとき）には、図10-5（C）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定し、ステップS301で特定した現在の遊技状態が時短状態（高ベース状態）である場合（時短フラグがオン状態のとき）には、図10-5（D）のハズレ変動パターン決定テーブルを使用テーブルに設定する。ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

#### 【0634】

ステップS309、S311、S312のいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てている変動パターンを判定する（ステップS313）。CPU103は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定すること

10

20

30

40

50

で変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR3と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

#### 【0635】

ステップS306、S313の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、ステップS308やステップS313の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップS314）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

#### 【0636】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS307の判定結果が大当たり決定範囲内であるときには（ステップS307；Yes）、可変表示結果の判定結果が「大当たり」であることを指定するコマンド（「大当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS307の判定結果が小当たり決定範囲であるときには（ステップS310；Yes）、可変表示結果の判定結果が「小当たり」であることを指定するコマンド（「小当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS310の判定結果が小当たり決定範囲でないときには（ステップS310；No）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS303の判定結果が始動口バッファ値=1であるときには（ステップS304；No）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS313で変動パターンを判定した場合には判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド）とし、ステップS304の判定結果が始動口バッファ値=1（ステップS304；No）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド）とすればよい。

#### 【0637】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップS209で抽出した乱数値MR1～3に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図10-5参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときの遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS302の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS303の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS304の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS305などの処理を実行せずにステップS314の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行わ

10

20

30

40

50

れるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第1始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

#### 【0638】

図10-3は、図5に示すステップS111において実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「大当たり」となる大当たり時に応じた変動パターンを決定する（ステップS262）。ステップS261の処理において大当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS261；No）、CPU103は、小当たりフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS263）。小当たりフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS263；Yes）、CPU103は、特図表示結果が「小当たり」となる小当たり時に応じた変動パターンを決定する（ステップS264）。一方、小当たりフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップS263；No）、CPU103は、特図表示結果が「ハズレ」となるハズレ時に応じた変動パターンを、保留記憶数に応じて決定する（ステップS265）。

#### 【0639】

図10-4は、本実施形態における変動パターンの具体例を示している。

#### 【0640】

変動パターンPA1-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常の長さの非リーチ変動パターンである。当該変動パターンは、保留記憶数が2未満である場合に選択される変動パターンである。

#### 【0641】

変動パターンPA1-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、非リーチ（可変表示態様がリーチ態様にならないこと）を指定し、かつ、特図変動時間が通常よりも短い（短縮変動の）非リーチ変動パターンである。当該変動パターンは、保留記憶数が2以上である場合に選択される変動パターンである。

#### 【0642】

変動パターンPA2-1は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-2は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパー・リーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPA2-3は、可変表示結果が「ハズレ」のときに選択されるものであり、スーパー・リーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

#### 【0643】

変動パターンPB1-1は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、ノーマルリーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-2は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパー・リーチAの実行を指定するリーチ変動パターンである。変動パターンPB1-3は、可変表示結果が「大当たり」のときに選択されるものであり、スーパー・リーチBの実行を指定するリーチ変動パターンである。

#### 【0644】

変動パターンPC1-1は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当たり」のときと、に選択されるものであり、非リーチを指定する非リーチ変動パターンである。変動パターンPC1-2は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」のときと、可変表示結果が「小当たり」のときと、に選択されるもの

10

20

30

40

50

であり、突確／小当り専用リーチの実行を指定するリーチ変動パターンである。ここで、突確／小当り専用リーチとは、可変表示結果が突確大当りまたは小当りであるときのみ選択決定可能なリーチである。突確大当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「3」・「5」・「7」で停止表示された状態の図柄である。また、小当り用の飾り図柄は、左・中・右の飾り図柄の組み合わせが「2」・「4」・「6」で停止表示された状態の図柄である。

#### 【0645】

図10-3に示すステップS262の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図10-5(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて、大当り時の変動パターンが決定される。一例として、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、大当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、図10-5(A)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

10

#### 【0646】

図10-3に示すステップS264の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図10-5(B)に示す小当り変動パターン決定テーブルを用いて、小当り時の変動パターンが決定される。一例として、小当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、小当り変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、なお、図10-5(B)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

20

#### 【0647】

図10-3に示すステップS265の処理では、例えば、ROM101の所定領域に予め記憶されている、図10-5(C),(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて、ハズレ時の変動パターンが決定される。遊技状態が非時短状態(時短フラグがオフ)であるときには、CPU103は、図10-5(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。遊技状態が時短状態(時短フラグがオン)であるときには、CPU103は、図10-5(D)に示すハズレ変動パターン決定テーブルを参照する。一例として、各ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターンの決定結果に、割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、ハズレ変動パターン決定テーブルを参照することにより、乱数値MR3に合致する決定値に割り当てられた変動パターンを今回の変動パターンとして決定(選択)すればよい。なお、図10-5(C),(D)では、決定値の代わりに決定割合が記載されている。

30

#### 【0648】

図10-5に示すように、大当り(確変／非確変)時には、スーパーリーチBを実行する変動パターンPB1-3の決定割合が最も高くなっている、スーパーリーチAの変動パターンPB1-2、ノーマルリーチの変動パターンPB1-1の順に決定割合が徐々に低くなっている。ハズレ時には、非リーチの変動パターンPA1-1(PA1-2を含む)の決定割合が最も高くなっている、ノーマルリーチの変動パターンPA2-1、スーパーリーチAの変動パターンPA2-2、スーパーリーチBの変動パターンPA2-3の順に決定割合が徐々に低くなっている。このことから、スーパーリーチBが実行されたときが、最も高い割合で可変表示結果が「大当り」となる。そして、スーパーリーチA、ノーマルリーチの順で、可変表示結果が「大当り」となる割合(いわゆる、大当り期待度)が下

40

50

がっていく。すなわち、スーパーリーチのリーチ演出を行う可変表示の方が、リーチ演出を行わない可変表示よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。換言すると、可変表示の期間（可変表示時間）が長い方が、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。

#### 【0649】

また、図10-5に示すように、大当たり（突確）時には、突確／小当たりリーチの変動パターンPC1-2の決定割合が非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合よりも高くなっている。一方、小当たり時には、非リーチの変動パターンPC1-1の決定割合が突確／小当たりリーチの変動パターンPC1-2の決定割合よりも高くなっている。このことから、突確／小当たりリーチの変動パターンPC1-2が実行されたときは、可変表示結果が「大当たり（突確）」になりやすく、非リーチの変動パターンPC1-1が実行されたときには、可変表示結果が「小当たり」になりやすい。10

#### 【0650】

図10-3のステップS262、S264、S265のいずれかの処理を実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップS266）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図12に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められている。CPU103は、ステップS262、S264、S265の各処理で選択した変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。20

#### 【0651】

ステップS266の処理に続いて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのうち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS267）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。30

#### 【0652】

ステップS267の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップS268）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS262、S264、またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次に送信するた40

めの送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS262、S264またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

#### 【0653】

ステップS268の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップS267）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS267において特図プロセスフラグの値が「2」に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図5に示すステップS112の特別図柄変動処理が実行される。

10

#### 【0654】

次に、この実施の形態における特徴部074AKの演出制御基板12における処理について説明する。図10-6は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

20

#### 【0655】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動入賞口指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動入賞口指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動入賞口指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

30

#### 【0656】

図10-7(A)は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部074AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第2始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

40

#### 【0657】

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動入賞口指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

#### 【0658】

50

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従つて、第 1 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 1 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0 0 0 0 ( H )」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0 0 0 0 ( H )」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

#### 【 0 6 5 9 】

また、第 1 始動入賞時コマンドバッファには、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示態様変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。表示態様変化パターンとは、保留表示の表示態様の変化（遷移）パターンを示す型である。図 1 0 - 7 ( A ) に示す例における保留表示番号「0」～「4」に対応する表示態様変化パターンには、それぞれ「P T 4 - 4 - 2 2」、「P T 3 - 2 - 0 4」、「0」、「0」、「0」が格納されている。「P T 4 - 4 - 2 2」および「P T 3 - 2 - 0 4」は、後述するように、保留記憶数（保留数）がそれぞれ「4」、「3」であるときに決定された表示態様変化パターンであり、表示態様が 2 回変化するパターンと 1 回変化するパターンである。なお、表示態様変化パターンが「0」の場合には、表示態様変化パターンが設定されておらず、保留予告演出が実行されないため、保留表示およびアクティブ表示の表示態様（表示色）は、通常態様の「白」のまま変化することはない（図示する例では、そもそも保留が記憶されていない）。なお、図示は省略しているが、図 1 0 - 7 ( A ) に示す第 1 始動入賞時コマンドバッファには、当該表示態様変化パターンにおいていずれの段階の保留表示であるか、を示す情報（段階数）を格納する領域（段階数格納領域）も設けられている（図 1 0 - 7 ( B ) に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファも同様）。

#### 【 0 6 6 0 】

また、図 1 0 - 7 ( B ) は、第 2 始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、第 2 特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号 1 ～ 4 のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第 1 始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部 0 7 4 A K における第 2 始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

#### 【 0 6 6 1 】

第 2 始動入賞口への始動入賞があったときは、第 2 始動入賞口指定コマンド、第 2 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという 4 つのコマンドを 1 セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。第 2 始動入賞時コマンドバッファには、これらの第 2 始動入賞口指定コマンド、第 2 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

#### 【 0 6 6 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従つて、第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第 2 始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0 0 0 0 ( H )」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0 0 0 0 ( H )」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第 2 始動入賞口指定コマンド、第 1 特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド

10

20

30

40

50

ド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

#### 【0663】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図10-7(B)に示す例では、保留表示番号「0」～「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

#### 【0664】

図10-6に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS401; No)、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS403)。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップS403; Yes)、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える(ステップS404)。

10

#### 【0665】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合(例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合)、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする(すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態／オフ状態について同じ)。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合(例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合)、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態(通常状態)を指定するものである場合(例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合)、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

20

#### 【0666】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS403; No)、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し(ステップS405)、コマンド解析処理を終了する。

30

#### 【0667】

ここで、図10-8を参照して、コマンド解析処理において各演出制御コマンドの受信に応じて実行される処理について説明する。図10-8に示す「処理内容」の項目に示された内容は、例えば、ステップS405において実行される処理である。また、「処理内容」の項目に示されたステップ番号は、図10-6に示すフローチャート中のステップ番号を示し、該当するステップ処理が実行されることを意味する。また、「処理内容」の項目に示された各受信フラグや、各格納領域は、RAM122の所定領域に設けられる。また、受信フラグをセットとは、オン状態にすることを意味する。

40

#### 【0668】

例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターン指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する。そして、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。

#### 【0669】

50

また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドの場合には、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する。

#### 【0670】

図10-9は、図7に示すステップS161の先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図10-9に示す先読み予告設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ074AKS001）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ074AKS001；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第1保留記憶数加算指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2保留記憶数加算指定コマンド、のいずれかであるか否かを判定する（ステップ074AKS002）。この実施の形態では、ステップ074AKS002の処理が実行されることによって、低ベース状態では第1始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出（変化演出）が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに保留予告演出（変化演出）が実行可能になる。

#### 【0671】

低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかであると判定した場合（ステップ074AKS002；Yes）、演出制御用CPU120は、表示される保留表示の最終的な表示様として、アクティブ表示の表示様を決定する（ステップ074AKS003）。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM121の所定領域に予め記憶されている、図10-10示すアクティブ表示様決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示として表示される保留表示の最終的な変化先としてのアクティブ表示の表示様（変化演出を実行した場合に何段階まで変化させるか）を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

#### 【0672】

次に、アクティブ表示の表示様の決定について説明する。この実施の形態では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示および実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示様（少なくとも色を含む）を段階的に変化させる変化演出が実行される。図10-10に示すアクティブ表示様決定テーブルは、この表示様の変化（遷移）の最終段階であるアクティブ表示の表示様（「最終表示様」ともいう）をあらかじめ決定するためのテーブルである。アクティブ表示様決定テーブルは、図10-10に示すように、可変表示結果（大当たり種別および変動パターンを含む）ごとに、最終表示様を段階1～段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当たり（確変／非確変）」、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーイーチ）／小当たり」、「上記以外」に区分され、それぞれに、アクティブ表示の表示色として用意された「白」、「青」、「緑」、「赤」に異なる決定割合が割り当てられている。なお、この実施の形態では、段階1では白色、段階2では青色、段階3では緑色、段階4では赤色、といった色にてアクティブ表示を行うものとなっている。

#### 【0673】

図10-10に示すように、可変表示結果が、16ラウンド遊技が実行される「大当たり（確変／非確変）」である場合には、最終表示様であるアクティブ表示様（表示色）として、「段階3」である「緑」の決定割合が最も高く、「段階2」の「青」、「段階1」の「白」、「段階4」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。一方、可変表示結果が、2ラウンド遊技が実行される「大当たり（突確）」の場合には、アクティブ表示様（表示色）として、「段階3」である「緑」の決定割合が最も高く、次に「段階2」の「青」の決定割合が高く、「段階4」の「赤」と「段階1」の「白」の決定割合が最も低い。

10

20

30

40

50

合が最も低くなるように設定されている。また、可変表示結果が、変動パターンにスーパーイーチ演出を含む「ハズレ（スーパーイーチ）」または「小当り」である場合には、アクティブ表示態様（表示色）として、「段階2」である「青」の決定割合が最も高く、「段階1」の「白」と「段階3」の「緑」が同割合、次いで「段階4」の「赤」の順に決定割合が低くなるように設定されている。可変表示結果が、上述した「大当り（確変／非確変）」、「大当り（突確）」、「ハズレ（スーパーイーチ）」、「小当り」のいずれにも該当しない場合には、アクティブ表示態様（表示色）は「白」にのみ決定割合が設定されている。また、可変表示結果が、「ハズレ」である場合には、アクティブ表示態様（表示色）は「赤」に決定されないように設定されている。

#### 【0674】

10

このような設定により、「段階4」の「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当り」となることを報知することができる。また、「段階3」の「緑」の段階までアクティブ表示が変化した場合には、可変表示結果が「大当り」（確変／非確変／突確）となる可能性が高いことを示唆することができる。また、「段階1」の「白」のままである場合には、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」となる可能性が高いこととなり、保留予告演出が実行された場合（すなわち、保留表示の表示態様が変化した場合）には、実行されない場合よりも遊技者にとって有利な状態に制御される可能性が高いことを示唆することができる。

#### 【0675】

20

変化演出（保留予告演出）において、可変表示結果が必ず「大当り」となる「段階4」の「赤」の表示態様を大当り確定段階ともいう。なお、「段階4」の「赤」の表示態様は、大当り確定段階であるもの、図10-10に示すように、可変表示結果が「大当り（確変／非確変）」となる場合に10%しか選択されないため、希少価値が高くなっている。なお、図示する例では、「段階4」の「赤」の表示態様を大当り確定段階として示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ」または「小当り」である場合にも、決定されるようにしてもよい（すなわち、大当り確定でなくてもよい）。この場合、「段階4」の「赤」の表示態様に決定された場合には「大当り」となる可能性が高くなるように（段階数が上がるほど「大当り」となる可能性が高くなるように）決定割合を設定すればよい。

#### 【0676】

30

図10-9に戻り、ステップ074AKS003の処理によりアクティブ表示の表示態様を決定した後、演出制御用CPU120は、ステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数にしたがって、表示態様変化パターンを決定し、第1保留表示または第2保留表示を表示する（ステップ074AKS004）。なお、保留記憶数は、第1始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第1特図保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第2特図保留記憶数指定コマンドを参照することにより特定すればよい。ステップ074AKS004の処理では、図10-11～図10-15に示す表示態様変化パターン決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示における表示態様変化パターンを決定する。表示態様変化パターンは、最終段階であるアクティブ表示を表示するまでに、保留表示の何回目のシフト後にどの段階（どの表示色）に遷移させるかといった変化パターンを示すものある。ステップ074AKS004にて決定された表示態様変化パターンは、図10-7に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内または、図10-7に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示態様変動パターンの格納領域に格納される。

#### 【0677】

40

図10-11～図10-15に示す表示態様変化パターン決定テーブルは、上述したように、保留予告演出の予告対象となる保留表示およびアクティブ表示の表示態様の変化を示す表示態様変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。表示態様変化パターン決定テーブルは、保留数（保留予告演出の予告対象である保留記憶の保留表示番号）およびアクティブ表示態様（最終表示態様）に応じて区分されている。具体的には、「

50

4」～「2」の保留数の別、および、「段階1」～「段階4」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のアクティブ表示の表示色の別に応じて表示態様変化パターン決定テーブルは区分されている。また、保留数およびアクティブ表示態様により区分された各表示態様変化パターン決定テーブルでは、「大当たり(16R)」（「大当たり(確変/非確変)」）、「大当たり(突破)」、「ハズレ(スーパーリーチ)」、「小当たり」といった可変表示結果ごとに、アクティブ表示態様(最終表示態様)に応じて設定された表示態様変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

#### 【0678】

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に、「段階1」～「段階4」といった、「白」、「青」、「緑」、「赤」のいずれかの段階で表示される。また、保留表示は、保留記憶の消化に伴ってシフト表示され、変化演出(保留予告演出)が実行されたタイミングにおいて、新たな可変表示の実行中(アクティブ表示に対応する可変表示も含む)に、異なる表示色(段階)に変化可能であり、「段階1」である「白」「段階2」である「青」「段階3」である「緑」「段階4」である「赤」の順に段階的に変化する。また、アクティブ表示は、保留表示番号「1」に対応する保留表示からその段階が変化して表示されることもある。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され(上位から下位の段階へは変化しない)、例えば、「段階1」の「白」「段階3」の「緑」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

#### 【0679】

図10-11(A)～図10-12(D)は、保留記憶数(保留数)が「4」のとき(保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき)に参照される表示態様変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示態様の変化を示す表示態様変化パターンが設定されている。

#### 【0680】

図10-11(A)は、アクティブ表示態様(最終表示態様)が「段階1」の「白」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図10-11(A)に示すように、最終表示態様が「段階1」の「白」である場合、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階1」の「白」のまま変化しない表示態様変化パターンPT4-1-01(表示態様変化回数「0」)のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律100%である。

#### 【0681】

図10-11(B)は、アクティブ表示態様(最終表示態様)が「段階2」の「青」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図10-11(B)に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階2」の「青」のまま変化しないPT4-2-01(表示態様変化回数「0」と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて表示色が「段階1」の「白」から「段階2」の「青」に変化するPT4-2-02～05(表示態様変化回数「1」)が設定されている。

#### 【0682】

図10-11(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当たり」の場合、表示態様の変化回数が「1」の表示態様変化パターンPT4-2-02～05のうち、表示態様変化パターンPT4-2-05に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して最も高く、PT4-2-02に割り当てられた決定割合が最も低い。これに対し、可変表示結果が「大当たり(16R)」の場合、表示態様の変化回数が「1」の表示態様変化パターンPT4-2-02～05のうち、PT4-2-02に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-2-05に割り当てられた決定割合が最も低い。

#### 【0683】

10

20

30

40

50

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階 1」の「白」から「段階 2」の「青」に変化するタイミングが遅いほど、可変表示が「大当たり(16R)」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階 2」のまま変化しない表示態様変化パターン P T 4 - 2 - 0 1 が実行される場合に、可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階 2」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階 1」から「段階 2」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

10

#### 【0684】

図 10 - 11 (C) は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階 3」の「緑」である場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図 10 - 11 (C) に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階 3」の「緑」のまま変化しない P T 4 - 3 - 0 1 (表示態様変化回数「0」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階 1」の「白」から「段階 3」の「緑」に変化する P T 4 - 3 - 0 2 ~ 0 5 (表示態様変化回数「1」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 2」の「青」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階 2」の「青」から「段階 3」の「緑」に変化する P T 4 - 3 - 0 6 ~ 0 9 (表示態様変化回数「1」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階 1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階 1」の「白」から「段階 2」の「青」、さらに「段階 2」の「青」から「段階 3」の「緑」に変化する P T 4 - 3 - 1 0 ~ 1 4 (表示態様変化回数「2」) が設定されている。

20

#### 【0685】

図 10 - 11 (C) に示すように、この実施の形態における特徴部 074AK では、表示態様の変化回数が多くなるほど可変表示が「大当たり(16R)」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階 3」の「緑」の表示態様に変化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当たり(16R)」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

30

#### 【0686】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階 3」の「緑」に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当たり(16R)」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階 3」のまま変化しない表示態様変化パターン P T 4 - 3 - 0 1 が実行される場合に、可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階 3」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階 3」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階 1」の「白」から「段階 3」の「緑」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興奮を向上させることができる。

40

#### 【0687】

図 10 - 12 (D) は、アクティブ表示態様（最終表示態様）が「段階 4」の「赤」で

50

ある場合に参照される表示態様変化パターン決定テーブルである。図 10 - 12 (D) に示すように、表示態様変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示色が「段階4」の「赤」のまま変化しない P T 4 - 4 - 0 1 (表示態様変化回数「0」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階4」の「赤」に変化する P T 4 - 4 - 0 2 ~ 0 5 (表示態様変化回数「1」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階2」の「青」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階2」の「青」から「段階4」の「赤」に変化する P T 4 - 4 - 0 6 ~ 0 9 (表示態様変化回数「1」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階3」の「緑」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化する P T 4 - 4 - 1 0 ~ 1 3 (表示段階変化回数「1」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階2」の「青」、さらに「段階2」の「青」から「段階4」の「赤」に変化する P T 4 - 4 - 1 4 ~ 1 9 (表示段階変化回数「2」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階3」の「緑」、さらに「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化する P T 4 - 4 - 2 0 ~ 2 5 (表示態様変化回数「2」) と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」の「白」であって、保留表示番号「3」～「0」に対応する保留表示またはアクティブ表示のいずれかにおいて「段階1」の「白」から「段階2」の「青」、さらに「段階2」の「青」から「段階3」の「緑」、そして「段階3」の「緑」から「段階4」の「赤」に変化する P T 4 - 4 - 2 6 ~ 2 9 (表示段階変化回数「3」) が設定されている。  
10  
20  
20

#### 【0688】

図 10 - 12 (D) に示すように、この実施の形態における特徴部 074AK では、表示態様の変化回数が多くなるほど可変表示が「大当たり(16R)」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、「段階4」の「赤」の表示態様に変化するタイミングが遅いほど可変表示が「大当たり(16R)」となる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当たり」の場合、最終表示態様が「段階4」とはならないため、表示段階変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 ~ 1 7 には決定割合が割り当てられていない。  
30

#### 【0689】

このような設定により、変化演出が行われる場合において、表示態様が「段階4」の「赤」に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当たり(16R)」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階4」のまま変化しない表示態様変化パターン P T 4 - 4 - 0 1 が実行される場合に、可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階4」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示態様が「段階4」に変化するタイミングが早いほど可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階1」の「白」から「段階4」の「赤」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当たり(16R)」となる可能性が高いように表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興奮を向上させることができる。  
40

#### 【0690】

図10-13(A)～図10-14(D)は、保留数「3」のとき(保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「3」のとき)に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。また、図10-15(A)～(D)は、保留数「2」のとき(保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「2」のとき)に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「2」～「1」に対応する保留表示および「0」に対応するアクティブ表示の表示段階を示す表示段階変化パターンが設定されている。これらについても、図10-11(A)～図10-12(D)における表示態様変化パターン決定テーブルと同様に、表示態様が最終表示態様に変化するタイミングが遅く、かつ変化回数が多いほど、可変表示が「大当たり(16R)」となる可能性が高くなるよう、決定割合が割り当てられている。10

#### 【0691】

図10-9に示す先読み予告設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS004の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示対応表示など、少なくとも有利状態に制御される期待度を色の種類により報知する画像を含む画像を、モノクロ態様とすることにより、いずれの種類の色で表示されているか(いずれの期待度の表示色であるか)を遊技者に視認不可能とするモノクロ演出を実行するためのモノクロ演出設定処理を実行する(ステップ074AKS005)。なお、この実施の形態における特徴部074AKでは、ステップ074AKS003およびステップ074AKS004の処理を実行してから、ステップ074AKS005にてモノクロ演出設定処理を行っているが、先にモノクロ演出設定処理を行い、モノクロ演出を実行するか否かに応じて、アクティブ表示の表示態様や表示態様変化パターンを決定するようにしてもよい。20

#### 【0692】

図10-16は、図10-9のステップ074AKS005にて実行されるモノクロ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図10-16に示すモノクロ演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、モノクロ演出が実行中であることを示すモノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ074AKS051)。モノクロ演出フラグがオン状態であれば(ステップ074AKS051; Yes)、演出制御用CPU120は、そのままモノクロ演出設定処理を終了する。モノクロ演出フラグは、例えば、RAM122の所定領域に設けられていればよい。30

#### 【0693】

モノクロ演出フラグがオフ状態である場合(ステップ074AKS051; No)、演出制御用CPU120は、先読み予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様が変化する保留(アクティブ表示を含む)が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティブ表示の表示態様(手前の表示態様)が変化するか否かを判定する(ステップ074AKS051A)。ステップ074AKS051Aでは、始動入賞時コマンドバッファの内容を確認して判定すればよく、具体的には、今回対象となった保留表示番号よりも前の保留表示番号に対応する表示態様変化パターンを確認して、手前の表示態様が変化するか否かを判定すればよい。40

#### 【0694】

手前の表示態様が変化する場合(ステップ074AKS051A; Yes)、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。特徴部074AKでは、一旦モノクロ演出が実行されると、対象の保留表示に対応する可変表示が開始されるまでは少なくともモノクロ演出が継続されるため、対象の保留表示よりも前に存在する保留表示やアクティブ表示の変化を視認することが不可能となってしまう。そのため、手前の表示態様が変化する場合には、モノクロ演出を実行せず、手前の表示態様の変化を視認可能としている。

#### 【0695】

手前の表示態様が変化しない場合(ステップ074AKS051A; No)、演出制御

用CPU120は、表示態様変化回数が1回以上であるか否か、すなわち変化演出を実行するか否かを判定する（ステップ074AKS052）。表示態様変化回数が1回以上であるか否かについては、図10-9のステップ074AKS004で決定した表示態様変化パターンを確認することにより判定すればよい。表示態様変化回数が0回である場合（ステップ074AKS052；No）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。

#### 【0696】

表示態様変化回数が1回以上である場合（ステップ074AKS052；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図10-17に示す決定割合に従って決定する（ステップ074AKS053）。図10-17に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。また、モノクロ演出が実行された場合にはスーパーリーチ以上（スーパーリーチハズレ、小当たり、大当たり）となるように決定割合が割り当てられている。これに限らず、ノーマルリーチハズレや非リーチハズレの場合であっても、他の可変表示結果よりも低い割合でモノクロ演出が実行されてもよい。なお、図示する例では、可変表示結果に応じてモノクロ演出の実行有無の決定割合が割り当てられている例を示したが、例えば、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示色であるかに応じて異なる決定割合となるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様が「赤」である場合が最も決定割合が高く、「緑」>「青」>「白」の順に決定割合が低くなるようにしてもよい。これによれば、アクティブ表示の表示態様が最終的に期待度の高い表示色に変化することを報知でき、遊技者にアクティブ表示変化に対する期待感を与えることができる。

10

#### 【0697】

図10-16に戻り、ステップ074AKS053の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有りか否かを判定する（ステップ074AKS054）。モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ074AKS054；No）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出設定処理を終了する。

20

#### 【0698】

モノクロ演出実行有りの場合（ステップ074AKS054；Yes）、演出制御用CPU120は、モノクロ演出の終了タイミングを、可変表示結果に応じて、図10-18に示す決定割合に従って、「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかのタイミングに決定する（ステップ074AKS055）。この実施の形態における特徴部074AKの「タイミング1」はノーマルリーチのタイミング、すなわちリーチ状態となった直後のタイミングであり、「タイミング2」はスーパーリーチのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミング3」はスーパーリーチのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミング1」のタイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミング2」が早く、「タイミング3」が最も遅いタイミングとなっている。図10-18に示すように、この実施の形態における特徴部074AKでは、「タイミング3」>「タイミング2」>「タイミング1」の期待度となっており、可変表示を開始してから終了タイミングとなる期間が長い（終了するタイミングが遅い）ほど（換言すると、モノクロ演出の実行期間が長いほど）可変表示結果が「大当たり」となる期待度が高くなるように決定割合が設定されている。したがって、モノクロ演出の実行期間に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図示するように、可変表示結果が「大当たり（確変／非確変）」、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当たり」のいずれでもない「上記以外」の場合には、モノクロ演出が実行されないことから、決定割合は割り当てられていない。

30

#### 【0699】

図10-16に戻り、ステップ074AKS055の処理を実行した後、演出制御用C

40

50

P U 1 2 0 は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行う（ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6）。当該ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 の処理が行われることで、モノクロ演出の実行（モノクロ出力処理）が開始される。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる。この実施の形態における特徴部 0 7 4 A K では、保留表示やアクティブ表示が第1段階の「白」で表示される（変化演出が実行される前に高い割合で表示される表示色で表示される）。なお、ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 では、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R からの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を消灯する制御が行われる。ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから（ステップ 0 7 4 A K S 0 5 7）、モノクロ演出設定処理を終了する。なお、ステップ 0 7 4 A K S 0 5 6 では、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の2色で表示される場合、遊技効果ランプ 9 の点灯色についても、白黒の2色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数としてもよい。

#### 【0 7 0 0】

図 1 0 - 9 に示す先読予告設定処理の説明に戻り、ステップ 0 7 4 A K S 0 0 2 の処理において、低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 2 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1段階（白）の表示態様にて、第1保留表示または第2保留表示を表示する（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 5 A ）。

#### 【0 7 0 1】

ステップ 0 7 4 A K S 0 0 5 とステップ 0 7 4 A K S 0 0 5 A のいずれかの処理を実行した後、またはステップ 0 7 4 A K S 0 0 1 の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 1 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 6 ）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示設定処理を終了する。

#### 【0 7 0 2】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 7 ）。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 7 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 7 ( A ) に示す第1始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第1保留表示を各自に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置 5 の第1保留表示部 5 H L において、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動（シフト）させるとともに、「2」～「4」に対応する各第1保留表示の表示位置を1つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 8 ）。

#### 【0 7 0 3】

ステップ 0 7 4 A K S 0 0 8 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせてから（ステップ 0 7 4 A K S 0 0 9 ）、先読予告設定処理を終了する。なお、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

10

20

30

40

50

**【0704】**

ステップ 074AKS007 の処理において、受信した変動指定コマンドが第 2 変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ 074AKS007；Yes）、演出制御用 CPU120 は、図 10-7(B) に示す第 2 始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第 2 保留表示を各自に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置 5 の第 2 保留表示部 5HRにおいて、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示をアクティブ表示領域に移動（シフト）させるとともに、「2」～「4」に対応する各第 2 保留表示の表示位置を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップ 074AKS010）。 10

**【0705】**

ステップ 074AKS010 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、第 2 始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容を消去し、保留表示番号「1」～「4」に対応する記憶内容を 1 つずつシフトさせてから（ステップ 074AKS011）、先読予告設定処理を終了する。なお、第 2 始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「0」の記憶内容については、ステップ S172 の可変表示中演出処理にて最終停止図柄を導出表示した後、すなわち可変表示結果が導出表示された後に消去してもよい。

**【0706】**

図 10-19 は、図 7 のステップ S171 において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用 CPU120 は、まず、例えば、主基板 11 から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S551）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップ S551；Yes）、演出制御用 CPU120 は、例えば、主基板 11 から伝送された変動パターン指定コマンド（変動パターン指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2、PC1-1）であるか否かを判定する（ステップ S552）。 20

**【0707】**

ステップ S552 の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップ S552；Yes）、演出制御用 CPU120 は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S553）。演出制御用 CPU120 は、例えば、乱数回路 124 または RAM122 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。 30

**【0708】**

ステップ S552 の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップ S552；No）、演出制御用 CPU120 は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S554）。演出制御用 CPU120 は、例えば、乱数回路 124 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121 に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。 40

**【0709】**

ステップ S551 の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップ S551；No）、演出制御用 CPU120 は、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であるか、または、特図表示結果が「小当たり」であるか否かを判定する（ステップ S555）。特図表示結果が「突確」または「小当たり」であると判定した場 50

合（ステップ S 5 5 5 ; Yes）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、開放チャンス目といつた、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 5 6）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P C 1 - 1 または P C 1 - 2 のいずれかが指定されたことに対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「3」・「5」・「7」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「2」・「4」・「6」などが設定されていればよい。

#### 【0710】

ステップ S 5 5 5 の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップ S 5 5 5 ; No）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 5 7）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

#### 【0711】

ステップ S 5 5 3、S 5 5 4、S 5 5 6、S 5 5 7 の処理のいずれかを実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示を開始してから保留表示の表示態様が変化するまでの期間が異なる複数種類の変化演出のうち、いずれの種類の変化演出を実行するかを設定するための変化演出設定処理を実行する（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 1）。

#### 【0712】

図 10 - 2 0 は、図 10 - 1 9 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 1 において実行される変化演出設定処理の一例を示すフロー チャートである。変化演出設定処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、今回実行する可変表示において、いずれかの保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2）。ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 では、図 10 - 9 のステップ 0 7 4 A K S 0 0 4 にて決定された表示段階変化パターンを参照することにより、今回実行する可変表示において、表示された保留表示のうち少なくともいずれか 1 つ保留表示の表示態様が変化するか否か、またはアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定すればよい。

#### 【0713】

今回実行する可変表示において保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化する場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 ; Yes）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功態様の変化演出を実行するための設定を行ってから（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 3）、変化演出設定処理を終了する。一方、今回実行する可変表示において保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化しない場合（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 2 ; No）、失敗態様の変化演出を実行するための設定、または変化演出を実行しない設定を行ってから（ステップ 0 7 4 A K S 0 2 4）、変化演出設定処理を終了する。ステップ 0 7 4 A K S 0 2 4 において、失敗態様の変化演出を実行するか否かは、例えば、可変表示結果や変動パターンに応じて決定されればよい。

#### 【0714】

この実施の形態における特徴部 0 7 4 A K の成功態様の変化演出は、流れ星の画像 0 7 4 A K 0 0 1 が変化対象の保留表示やアクティブ表示にぶつかることで、その表示態様を変化させる演出である。失敗態様の変化演出は、流れ星の画像 0 7 4 A K 0 0 2 が変化対

象の保留表示やアクティブ表示にぶつかるものの、その表示態様を変化させない演出である。いずれの態様の変化演出も、同様の流れ星の画像であり、ぶつかった後になるまで対象の表示態様が変化するか否かが認識不可能となっている。また、モノクロ演出時においては、変化対象の保留表示やアクティブ表示についてもモノクロ表示されることから、実行された変化演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかが、視認不可能となっている。

#### 【0715】

ステップ074AKS023やステップ074AKS024の処理では、変化演出を実行する場合に、当該変化演出の実行期間（変化演出期間）についても合わせて設定される。当該変化演出期間は、実行中の可変表示がスーパーリーチのリーチ演出中に行われないような期間となれば、任意の期間でよい。これは、実行中のリーチ演出と、変化演出とで期待度が分散し、遊技者の注目が分散してしまうことを防止するものである。10

#### 【0716】

また、変化対象が複数ある場合には、保留毎（アクティブ表示も含む）に成功態様、失敗態様、変化演出なし、のいずれかに決定すればよい。また、表示態様変化パターンを決定するときに合わせて変化演出のパターンについても、1つの表示態様変化パターンにつき複数パターン存在する中からいずれかに決定してもよい。

#### 【0717】

図10-19に示す可変表示開始設定処理の説明に戻り、ステップ074AKS021の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS560）。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（保留表示変化パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS559にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン（特定演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。20

#### 【0718】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイム設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する（ステップS561）。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS562）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS559の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送されることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「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変動を開始させればよい。30

#### 【0719】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップS563）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0720】

図30は、図7に示すステップS172において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、演出制御プロセスタイミングのタイム値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイミングのタイム値を更新（例えば、1減40

算)し、更新後の演出制御プロセスタイミングに対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

#### 【0721】

ステップS801の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合(ステップS801; No)、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップS802)。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合(ステップS802; Yes)、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するための制御を行う(ステップS803)。

#### 【0722】

ステップS803の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ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074AKS031)。モノクロ演出の終了タイミングは、図10-16のステップ074AKS055にてタイミング1～タイミング3のいずれかに決定されていることから、ステップ074AKS031では、タイミング1～タイミング3のうち、決定された終了タイミングであるか否かを判定すればよい。

10

#### 【0723】

モノクロ演出の終了タイミングである場合(ステップ074AKS031; Yes)、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を終了するためのモノクロ演出終了制御を行い(ステップ074AKS032)、モノクロ演出フラグをオフ状態にクリアする(ステップ074AKS033)。ステップ074AKS032の処理では、モノクロ出力処理が終了するため、モノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻ることとなる。したがって、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するとともに、成功音を出力する制御が行われる。

20

#### 【0724】

ステップ074AKS033の処理を実行した後、ステップS802にてリーチ演出期間でないと判定した場合(ステップS802; No)、またはステップ074AKS031にてモノクロ演出の終了タイミングでないと判定した場合(ステップ074AKS031; No)、演出制御用CPU120は、成功態様または失敗態様の変化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する(ステップ074AKS034)。変化演出期間は、図10-20のステップ074AKS023またはステップ074AKS024にて変化演出を実行する設定が行われた際に合わせて設定されている。変化演出期間であると判定した場合(ステップ074AKS034; Yes)、演出制御用CPU120は、成功態様または失敗態様の変化演出を実行するための制御を行う(ステップ074AKS035)。ステップ074AKS035の処理では、モノクロ演出の実行中の特定演出状態中(モノクロ演出フラグがオン状態である場合)、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当り期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示される。また、ステップ074AKS035の処理では、成功態様または失敗態様の変化演出の実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音と、成功演出または失敗演出が行われたことを聴覚により認識可能とする成功音または失敗音と、を出力する。ただし、モノクロ演出の実行中(モノクロ演出フラグがオン状態である場合)は、実行開始音のみ出力し、成功音または失敗音については出力しない。成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力すればよく、例えば、ステップ074AKS032の処理にて出力すればよい。これによれば、モノクロ演出の終了後に、変化対象の保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化していることを遊技者が容易に認識することができる。

30

#### 【0725】

ステップ074AKS035の処理を実行した後、または変化演出期間でない場合(ステップ074AKS034; No)、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン

40

50

に対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行う（ステップ 808）。

#### 【0726】

ステップ S 801 の処理において可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ S 801 ; Yes）、演出制御用 C P U 120 は、例えば、表示制御部 123 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 809）。続いて、演出制御用 C P U 120 は、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 811）。次に、演出制御用 C P U 120 は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新する（ステップ S 812）。

10

#### 【0727】

ステップ S 808、S 812 のいずれかの処理を実行した後、または、ステップ S 809 の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 809 ; No）、演出制御用 C P U 120 は、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【0728】

図 10 - 22 および図 10 - 23 は、モノクロ演出と変化演出が行われた場合における演出動作例を示している。図 10 - 22 (A) に示すように、保留が保留表示 H 1 ~ 保留表示 H 3 の 3 つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリア A H A に表示されたアクティブ表示 A H に対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ 8 L、8 R からの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 についても点灯している。

20

#### 【0729】

そして、新たな遊技球が第 1 始動入賞口に入賞すると（保留表示 H 4 が表示され）、図 10 - 9 の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われ、モノクロ演出が実行されると、図 10 - 22 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を消灯する制御が行われる。図 10 - 22 (B) では、図 10 - 22 (A) にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示 H 4 の表示態様が、図 10 - 12 の P T 4 - 4 - 22 の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。なお、この例では、図 10 - 16 のステップ 074 A K S 055 にて、モノクロ演出の終了タイミングがスーパーリーチ中盤であるタイミング C に決定されているものとする。

30

#### 【0730】

続いて、図 10 - 22 (C) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 1 に対応する可変表示が開始されると、保留表示 H 1 がアクティブ表示 A H として表示される。そして、保留表示 H 4 の保留が P T 4 - 4 - 22 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 4 の表示態様は変化する。したがって、図 10 - 20 のステップ 074 A K S 023 の処理にて設定された成功態様の変化演出が行われる。上述したように、モノクロ演出の実行中であることから、図 10 - 22 (C) に示すように、成功態様の変化演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できないこととなる。

40

#### 【0731】

そして、図 10 - 22 (D) に示すように、スーパーリーチ A のリーチ演出が行われ、図 10 - 22 (E) に示すように、保留表示 H 1 に対応する可変表示が終了すると、図 10 - 22 (F) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 2

50

に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示 H 4 の保留は、P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 4 の表示態様は変化しない。したがって、図 10 - 2 0 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 4 の処理にて失敗態様の変化演出の設定が行われた場合、図 10 - 2 2 ( F ) に示すように、失敗態様の変化演出が行われる。失敗態様の変化演出が実行されても、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、失敗音については出力されない。また、モノクロ演出中は保留表示がモノクロ態様で表示されているため、遊技者は、いずれの表示色に変化したのか（成功態様なのか失敗態様なのか）を視認できることとなる。

#### 【 0 7 3 2 】

続いて、新たに遊技球が第 1 始動入賞口に入賞すると（保留表示 H 5 が表示され）、図 10 - 9 の先読予告設定処理内にてモノクロ演出設定処理が行われるもの、モノクロ演出が実行中であるため、モノクロ演出の実行設定は行われない（図 10 - 1 6 参照）が、図 10 - 9 のステップ 0 7 4 A K S 0 0 3 およびステップ 0 7 4 A K S 0 0 4 の処理は実行されるため、保留表示の表示態様は変化することとなる。図 10 - 2 2 ( G ) は、図 10 - 2 2 ( F ) にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、保留表示 H 5 の表示態様が、図 10 - 1 3 の P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化する例を示している。

#### 【 0 7 3 3 】

次に、図 10 - 2 2 ( H ) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 3 に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示 H 4 の保留は、P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 4 の表示態様は変化しない一方で、保留表示 H 5 の保留は、P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 5 の表示態様は変化する。そのため、保留表示 H 4 については失敗態様の変化演出が、保留表示 H 5 については成功態様の変化演出が、それぞれ行われることとなる。なお、上述したように、モノクロ演出の実行中であるため、それぞれの変化演出が成功態様であるのか、失敗態様であるのかについては、遊技者は認識することができないものとなっている。

#### 【 0 7 3 4 】

そして、図 10 - 2 3 ( I ) に示すように、スーパーリーチ A のリーチ演出が行われ、図 10 - 2 3 ( J ) に示すように、保留表示 H 3 に対応する可変表示が終了すると、図 10 - 2 3 ( K ) に示すように、それぞれの保留表示がシフトするとともに、保留表示 H 4 に対応する可変表示が開始される。ここで、保留表示 H 4 の保留（アクティブ表示 A H ）は、P T 4 - 4 - 2 2 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示においてアクティブ表示 A H の表示態様は変化する。したがって、図 10 - 2 3 ( L ) に示すように、成功態様の変化演出が行われる。なお、図 10 - 2 3 ( L ) では、図 10 - 2 0 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 3 の処理において、スーパーリーチのリーチ演出中を変化演出期間とした例を示している。一方、保留表示 H 5 の保留は、図 10 - 1 3 の P T 3 - 2 - 0 4 の表示態様変化パターンにしたがって変化するため、この可変表示において保留表示 H 5 の表示態様は変化しない。図示する例では、保留表示 H 5 の保留について、図 10 - 2 0 のステップ 0 7 4 A K S 0 2 4 の処理にて変化演出を実行しない設定を行った場合の例を示している。

#### 【 0 7 3 5 】

スーパーリーチ中盤になると、図 10 - 2 1 のステップ 0 7 4 A K S 0 3 1 にてモノクロ演出終了タイミングと判定され、図 10 - 2 3 ( M ) に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を点灯させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から成功音を出力する。なお、この例では、モノクロ演出中に 1 回でも表示態様が変化すれば成功音を出力するようにしているが、例えば 1 回変化するまでに失敗演出が 2 回、成功演出が 1 回行われた場合には、失敗音を 2 回出力した後に、成功音を 1 回出力するようにして、表示態様が何回目の変化演出にて変化したのかを、遊技者の聴覚によ

10

20

30

40

50

り認識可能としてもよい。これによれば、表示態様が変化したタイミングを遊技者に報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。図10-23(M)に示すように、モノクロ演出が終了することにより、保留表示H5の表示色およびアクティブ表示AHの表示色が視認可能となる。その後、可変表示が終了する。なお、図10-23(M)に示す例では、アクティブ表示AHの表示態様は、図10-12のPT4-4-22の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となっており、その後の可変表示結果は「大当たり」となる。保留表示H5は、図10-13のPT3-2-04の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、図10-23(M)に示す例では、「緑」の表示態様となっている。なお、表示態様の変化としては、色に加え、形状が変化するようにしてもよい。また、例えばアクティブ表示や保留表示の周りに表示されたエフェクト画像の色が変化するようにしてもよい。さらに、アクティブ表示や保留表示の形状が変化することに加え、エフェクト画像の色も変化するようにしてもよい。このような変化をモノクロ演出中に行ってもよいし、これらの変化が行われることでモノクロ演出が開始されるようにしてもよい。

#### 【0736】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部074AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

#### 【0737】

演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中(特定演出状態)は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当たり期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず共通の色で表示するモノクロ出力処理が行われる。そして、特定演出状態から通常演出状態に移行したときに、モノクロ出力処理が終了し、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に応じた色で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0738】

また、演出制御用CPU120は、特定演出状態中、保留表示やアクティブ表示の表示態様を、期待度に関わらず、第1段階の「白」で表示する。したがって、色による期待度報知を好適に行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0739】

また、演出制御用CPU120は、ステップ074AKS056の処理にて、例えば、モノクロ演出により、モノクロ対象の画像が白黒の2色で表示される場合、遊技効果ランプ9の点灯色についても、白黒の2色にするなど、モノクロ態様の画像の色数に対応した色数とする。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0740】

また、演出制御用CPU120は、ステップ074AKS056の処理にて、モノクロ演出の実行(モノクロ出力処理)を開始する。これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像をモノクロ態様で表示する。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができ遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0741】

また、演出制御用CPU120は、特定演出状態中、出力音を消音し、変化演出については、実行開始音のみ出力して成功音または失敗音については出力しない。これによれば、特定演出状態であることを際立たせることができるとともに、変化演出の実行開始を認識させることができる。そして、成功音または失敗音については、モノクロ演出が終了したタイミングで出力する。これによれば、保留表示やアクティブ表示といった特定表示が変化したことを認識しやすくすることができ遊技興趣を向上させることができる。

**【 0 7 4 2 】**

( 特徴部 0 7 4 A K の変形例 )

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。

**【 0 7 4 3 】**

上記実施の形態では、モノクロ演出実行中の特定演出状態において、可変表示対応表示と背景画像がモノクロ態様となる例を示したが、これは一例である。例えば、可変表示対応表示の他、表示されるキャラクタやメッセージの色により期待度を報知するなど、表示する色により大当たり期待度を報知する画像についてはモノクロ態様としてよい。これによれば、特定演出状態の演出効果として、より好適に期待度を認識できない状態とすることが可能、遊技者の期待感を煽ることができる。一方、これとは反対に、演出制御基板 1 2 の側の抽選により表示する画像ではなく（期待度に応じて抽選して表示する画像ではなく）、主基板 1 1 の側から送信されたコマンド等による情報を表示するための画像（特別情報）については、モノクロ態様とせず、通常態様（例えばフルカラーなど）で表示するものとする。具体的に、数字のみで構成され、例えば、奇数は赤色、偶数は青色、で表示される（飾り図柄と同じ色で表示される）、遊技者から常時視認可能な常時小図柄や、特図 1 と特図 2 の保留数を数字で表示することで、保留数を遊技者が特定可能に表示する常時保留数表示や、右打ち表示などについては、モノクロ演出においてモノクロ態様としないよう制御すればよい。なお、右打ち表示については、確変状態において表示されるものであることから、確変状態においても、モノクロ演出を実行可能であってよい。さらに、通常演出状態において、常時小図柄や、常時保留数表示や、右打ち表示などをモノクロ態様で表示し、特定演出状態において、赤色等の他の色にて表示してもよい。これによれば、特別情報により示唆される内容については特定演出状態であっても認識でき、遊技興趣の低下を防止することができる。

10

20

30

**【 0 7 4 4 】**

また、上記実施の形態では、特定演出状態において、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示（特定表示）を、第 1 段階である「白」で表示する例を示したが、通常演出状態では表示されない表示態様であって、特定演出状態でのみ表示される表示態様で表示してもよい（例えば、期待度に関わらず灰色とするなど）。

**【 0 7 4 5 】**

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合には、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が必ず変化する例を示したが、これは一例である。例えば、図 1 0 - 1 6 のステップ 0 7 4 A K S 0 5 2 の処理を実行せず、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するか否かに関わらず、モノクロ演出を実行してもよい。

**【 0 7 4 6 】**

さらに、上記実施の形態では、モノクロ演出の実行開始タイミングが始動入賞時である（すなわち、遊技媒体が入賞したタイミングである）例を示したが、これは一例である。モノクロ演出の実行タイミングは、可変表示中の所定タイミングであってもよく、例えば、フレームの色が白、青、緑、赤、といった順に変化していくステップアップ予告の実行開始時をモノクロ演出の実行タイミングとし、フレームの色がどの段階まで変化したかが、当該モノクロ演出の終了まで遊技者が特定できないようにしてもよい。すなわち、表示する色により大当たり期待度を報知する演出の実行中にモノクロ演出が実行できれば、モノクロ演出の実行タイミングは任意のタイミングであってよい。

40

**【 0 7 4 7 】**

( 特徴部 0 7 5 A K に関する説明 )

次に、この実施の形態の特徴部 0 7 5 A K について説明する。この実施の形態の特徴部 0 7 5 A K におけるパチンコ遊技機 1 では、特徴部 0 7 4 A K とは異なり、保留表示やア

50

クティップ表示といった特定表示の表示態様（表示色）が変化することで、モノクロ演出が終了する。すなわち、変化タイミングがモノクロ演出の終了タイミングとなっている。以下、このような特徴を有する特徴部 075AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分や、特徴部 074AK で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

#### 【0748】

図 10 - 25 は、特徴部 075AK にて実行される先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、特徴部 074AK にて実行される先読予告設定処理と同様の処理を行う部分には、図 10 - 9 に示す先読予告設定処理と同じ番号を付している。図 10 - 25 に示す先読予告設定処理では、ステップ 074AKS003 にて、表示される保留表示の最終的な表示態様としてのアクティップ表示の表示態様を決定した後、モノクロ演出等設定処理を実行する（ステップ 075AKS001）。ステップ 075AKS001 のモノクロ演出等設定処理は、モノクロ演出の実行有無とその終了タイミング、保留表示やアクティップ表示の表示態様変化パターンを決定する処理である。

10

#### 【0749】

図 10 - 25 は、図 10 - 24 のステップ 075AKS001 にて実行されるモノクロ演出等設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図示する例では、図 10 - 16 のモノクロ演出設定処理と同様の処理を行う部分には、図 10 - 16 と同じ番号を付している。図 10 - 25 に示すモノクロ演出等設定処理を開始すると、演出制御用 CPU120 は、図 10 - 16 のモノクロ演出設定処理と同様に、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定し（ステップ 074AKS051）、オフ状態である場合（ステップ 074AKS051；No）、先読予告の対象となった今回の保留よりも前に、表示態様が変化する保留（アクティップ表示を含む）が存在するか否か、すなわち、手前に存在する保留やアクティップ表示の表示態様（手前の表示態様）が変化するか否かを判定する（ステップ 074AKS051A）。モノクロ演出フラグがオン状態である場合や（ステップ 074AKS051；Yes）、手前の表示態様が変化する場合（ステップ 074AKS051A；Yes）、演出制御用 CPU120 は、モノクロ演出等設定処理を終了する。

20

#### 【0750】

手前の表示態様が変化しない場合（ステップ 074AKS051A；No）、演出制御用 CPU120 は、アクティップ表示の表示態様が「白」以外であるか否かを判定する（ステップ 075AKS012）。アクティップ表示の表示態様が「白」以外であるか否かについては、図 10 - 24 のステップ 074AKS003 で決定したアクティップ表示の表示態様を確認することにより判定すればよい。アクティップ表示の表示態様が「白」である場合（ステップ 075AKS012；No）、すなわち、アクティップ表示の表示態様が保留表示から変化しない場合、演出制御用 CPU120 は、保留数に応じて PT4-4-01、PT3-1-01、PT2-2-01 のいずれかの表示態様変化パターンに決定して（図示省略）、モノクロ演出等設定処理を終了する。

30

#### 【0751】

アクティップ表示の表示態様が「白」以外の「青」、「緑」、または「赤」である場合（ステップ 075AKS012；Yes）、演出制御用 CPU120 は、モノクロ演出の実行有無を、可変表示結果に応じて、図 10 - 17 に示す決定割合に従って決定する（ステップ 074AKS053）。ステップ 074AKS053 の処理を実行した後、演出制御用 CPU120 は、モノクロ演出を実行すると決定したか否か、すなわち、モノクロ演出実行有りか否かを判定する（ステップ 074AKS054）。

40

#### 【0752】

モノクロ演出を実行しない場合、すなわちモノクロ演出実行なしの場合（ステップ 074AKS054；No）、演出制御用 CPU120 は、図 10 - 11 ~ 図 10 - 15 に示す表示態様変化パターン決定テーブルの決定割合にしたがって、ステップ 074AKS003 で決定したアクティップ表示の表示態様および第 1 特図保留記憶数指定コマンドと第 2

50

特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定し(ステップ075AKS013)、モノクロ演出等設定処理を終了する。

#### 【0753】

モノクロ演出を実行する場合、すなわちモノクロ演出実行有りの場合(ステップ074AKS054; Yes)、演出制御用CPU120は、図10-26(A)に示す表示態様変化パターン決定テーブル(モノクロ時)にしたがって、ステップ074AKS003で決定したアクティブ表示の表示態様および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数に応じて表示態様変化パターンを決定する(ステップ075AKS014)。

#### 【0754】

図10-26(A)に示す表示態様変化パターン決定テーブル(モノクロ時)は、モノクロ演出を実行する場合における保留表示とアクティブ表示の表示態様の変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。特徴部075AKでは、モノクロ演出が実行される場合、保留表示の表示態様は変化せずに、アクティブ表示の表示態様のみが変化する変化パターンに決定される。具体的に、図示するように、保留表示の表示態様は「白」であり、アクティブ表示の表示態様が「青」～「赤」のいずれかとなる表示態様変化パターンに決定されるよう、保留数に応じてそれぞれの表示態様変化パターンが設定されている。

#### 【0755】

図10-25に戻り、ステップ075AKS014にて表示段階変化パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、図10-26(B)に示すアクティブ表示変化タイミング決定テーブルにしたがって、アクティブ表示を変化させるタイミングを、アクティブ表示の表示態様に応じてタイミングA～タイミングCのいずれかのタイミングに決定する(ステップ075AKS015)。

#### 【0756】

この実施の形態における特徴部075AKの「タイミングA」はリーチ前のタイミング、すなわちリーチ状態となる直前のタイミングであり、「タイミングB」はスーパーリーのリーチ演出開始時のタイミングであり、「タイミングC」はスーパーリーのリーチ演出の中盤のタイミングである。すなわち、「タイミングA」タイミングが、可変表示を開始してから最も早いタイミングであり、次に「タイミングB」が早く、「タイミングC」が最も遅いタイミングとなっている。図10-26に示すように、この実施の形態における特徴部075AKでは、「タイミングC」>「タイミングB」>「タイミングA」の順に、アクティブ表示の表示態様が期待度の高い態様へ変化するようになっており、可変表示を開始してから変化するまでのタイミングが遅いほど、アクティブ表示の表示態様が遊技者にとって期待度の高い表示色へ変化する割合が高いように、決定割合が設定されている。

#### 【0757】

図10-25に戻り、ステップ075AKS015の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該ステップ075AKS015の処理で決定した変化タイミングの直後のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定する(ステップ075AKS016)。これにより、アクティブ表示の表示態様が変化したタイミングでモノクロ出力処理が終了し、変化した表示態様にてアクティブ表示が表示されることとなる。ステップ075AKS016の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行するモノクロ演出実行制御を行い(ステップ074AKS056)、モノクロ演出フラグをオン状態にセットしてから(ステップ074AKS057)、モノクロ演出等設定処理を終了する。なお、当該ステップ074AKS056の処理が行われることで、モノクロ演出の実行(モノクロ出力処理)が開始され、これにより、保留表示やアクティブ表示、背景画像などといった、モノクロ態様の対象の画像がモノクロ態様で表示されることとなる点は、特徴部074AKと同様である。また、モノクロ演出実行中の特定演出状態では、保留表示やアクティブ表示が第1段階の「白」で表示され(変化演出が実行される前に

10

20

30

40

50

高い割合で表示される表示色で表示される)、モノクロ演出の実行に合わせて効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R からの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 を消灯する制御が行われる点についても、特徴部 074 A K と同様である。

#### 【0758】

図 10 - 24 に戻り、ステップ 074 A K S 001 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、図 10 - 25 のステップ 075 A K S 013 やステップ 075 A K S 014 で決定した表示態様変化パターンに従って、第 1 保留表示または第 2 保留表示を表示する(ステップ 075 A K S 002)。ステップ 075 A K S 002 の処理を実行した後は、図 10 - 9 に示す先読み予告設定処理と同様の処理を行う(特徴部 074 A K と同様の処理を行う)。

10

#### 【0759】

図 10 - 27 は、特徴部 075 A K における可変表示開始設定処理にて行われる変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである(図 10 - 19 参照)。なお、特徴部 075 A K にて行われる変化演出設定処理は、特徴部 074 A K にて行われる変化演出設定処理に加え、ステップ 075 A K S 021 ~ ステップ 075 A K S 023 の処理を実行する点で相違するが、その他の点では一致する。

#### 【0760】

図 10 - 27 に示す変化演出設定処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ 075 A K S 021)。モノクロ演出フラグがオフ状態である場合(ステップ 075 A K S 021; No)、演出制御用 CPU 120 は、特徴部 074 A K と同様、ステップ 074 A K S 022 ~ ステップ 074 A K S 024 の処理を実行する。

20

#### 【0761】

一方、モノクロ演出フラグがオン状態にセットされている場合(ステップ 075 A K S 021; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化するか否かを判定する(ステップ 074 A K S 022)。今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化しない場合(ステップ 074 A K S 022; No)、演出制御用 CPU 120 は、そのまま変化演出設定処理を終了する。

30

#### 【0762】

今回実行する可変表示においてアクティブ表示の表示態様が変化する場合(ステップ 074 A K S 022; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、変化演出の実行パターンである変化演出パターンを、図 10 - 28 に示す変化パターン決定テーブルにしたがって、図 10 - 25 のステップ 075 A K S 015 にて決定した変化タイミングに応じて設定してから(ステップ 075 A K S 023)、変化演出設定処理を終了する。

#### 【0763】

図 10 - 28 は、変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。図示するように、図 10 - 25 のステップ 075 A K S 015 にて決定した変化タイミングがタイミング C、すなわち、スーパーリーチ中盤である場合、タイミング A であるリーチ状態の直前において失敗態様の変化演出を行い、タイミング B であるスーパーリーチのリーチ演出開始時において失敗態様の変化演出を行い、タイミング A であるスーパーリーチ中盤において成功態様の変化演出を実行するパターン 1 の変化演出パターンが設定される。図 10 - 25 のステップ 075 A K S 015 にて決定した変化タイミングがタイミング B、すなわち、スーパーリーチのリーチ演出開始時である場合、タイミング A であるリーチ状態の直前において失敗態様の変化演出を行い、タイミング B であるスーパーリーチのリーチ演出開始時において成功態様の変化演出を実行するパターン 2 の変化演出パターンが設定される。図 10 - 25 のステップ 075 A K S 015 にて決定した変化タイミングがタイミング C、すなわち、リーチ状態の直前である場合、タイミング A であるリーチ状態の直前において成功態様の変化演出を実行するパターン 3 の変化演出パターンが設定される。

40

#### 【0764】

50

なお、図示する例では、アクティブ表示の表示態様が変化しないタイミングにおいて失敗態様の変化演出を実行する例を示しているが、変化演出を実行しないパターンがあつてもよい。

#### 【0765】

図10-29は、モノクロ演出および変化演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。図10-29(A)に示すように、保留が保留表示H1の1つ記憶されている状態で、かつアクティブ表示エリアAHAに表示されたアクティブ表示AHに対応する可変表示が行われている状態では、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音が出力されるとともに、遊技効果用の遊技効果ランプ9についても点灯している。

#### 【0766】

そして、新たな遊技球が第1始動入賞口に入賞すると保留表示H2が表示され、図10-24の先読予告設定処理内にてアクティブ表示の表示態様が決定されるとともに、モノクロ演出設定処理にてモノクロ演出が実行されると、図10-29(B)に示すように、画像表示装置5において、背景画像や保留表示などがモノクロ態様で表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからの効果音や演出音などの出力音を消音にし、かつ、遊技効果用の遊技効果ランプ9を消灯する制御が行われる。図10-29(B)では、図10-29(A)にて実行中の可変表示が終了した例を示している。また、図示する例では、保留表示H2におけるアクティブ表示の表示態様が「赤」に決定され(図10-24のステップ074AKS003)、PT2-4-02の表示態様変化パターンに決定されるとともに(図10-25のステップ075AKS014)、アクティブ表示変化タイミングがタイミングCに決定されているものとする(図10-25のステップ075AKS015)。すなわち、パターン1の変化演出パターンにしたがって、失敗態様、成功態様の変化演出が実行される(図10-27、図10-28参照)。

10

#### 【0767】

続いて、図10-29(C)に示すように、それぞれの保留表示がシフトされるとともに、保留表示H1に対応する可変表示が開始されると、保留表示H1がアクティブ表示AHとして表示される。そして、図10-29(D)に示すように、保留表示H1に対応する可変表示が終了し、保留表示H2に対応する可変表示が開始されると、図10-29(E)に示すように保留表示H2がアクティブ表示AHとして表示される。図10-29(E)に示す例では、当該保留表示H2に対応する可変表示がリーチ状態となる直前のタイミング(タイミングA)の例を示している。パターン1の変化演出パターンにしたがって失敗態様、成功態様の変化演出が実行されることから、図示する例では、当該リーチ状態の直前のタイミング(タイミングA)において失敗態様の変化演出が行われた場合について示している。なお、変化演出において、実行開始音、すなわち流れ星の画像が表示されたことを遊技者に報知する演出開始音は出力されるものの、成功音や失敗音については出力されないことについては、特徴部074AKと同様である。

20

30

#### 【0768】

そして、リーチ状態となつた後、スーパーリーチのリーチ演出が開始される(タイミングBのタイミングとなる)と、図10-29(F)に示すように、再度失敗態様の変化演出が行われ、スーパーリーチ中盤のタイミングCとなると、図10-29(G)に示すように、成功態様の変化演出が行われ、これによりモノクロ演出の終了タイミングとなり、図10-29(H)に示すように、モノクロ演出が終了し、これに合わせて、遊技効果用の遊技効果ランプ9を点灯されるとともに、スピーカ8L、8Rから成功音を出力する。図10-29(H)に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化することによりモノクロ演出が終了し、アクティブ表示AHの表示色が視認可能となる。なお、図10-29(H)に示す例では、アクティブ表示AHの表示態様は、図10-15のPT2-4-02の表示態様変化パターンにしたがって変化することから、「赤」となつてあり、その後の可変表示結果は「大当たり」となる。

40

#### 【0769】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部075AKのパチンコ遊技機1に

50

よれば、以下の効果を奏することができる。

【0770】

演出制御用CPU120は、モノクロ演出を実行可能であり、モノクロ演出の実行中(特定演出状態)は、保留表示やアクティブ表示を含む画像の色数を、通常演出状態よりも少なく表示する。特定演出状態は、通常演出状態よりも大当たり期待度が高く、通常演出状態では、変化演出を実行することで保留表示やアクティブ表示の表示色を期待度に応じた色に変化させて表示する一方で、特定演出状態では、アクティブ表示の表示態様を変化させた直後のタイミングで特定演出状態から通常演出状態に移行させる。したがって演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【0771】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様を変化させる成功態様の変化演出と、アクティブ表示の表示態様を変化させない失敗態様の変化演出とを実行可能である。そして、成功態様の変化演出が実行されアクティブ表示の表示態様が変化した直後のタイミングでモノクロ演出を終了させる。したがって、アクティブ表示の表示態様が変化したことを容易に認識することができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0772】

また、演出制御用CPU120は、保留表示を表示したタイミング、すなわち遊技媒体が入賞したタイミングで実行される先読予告設定処理においてモノクロ演出等設定処理を実行してモノクロ演出を開始する。そして、当該対象の保留表示に対応する可変表示が開始され、アクティブ表示として表示された後、当該アクティブ表示について成功態様の変化演出が実行された直後のタイミングでモノクロ演出を終了する。したがって、アクティブ表示の表示色が変化したことを容易に認識でき、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0773】

また、演出制御用CPU120は、タイミングA～タイミングCのいずれかのタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化させる。そして、図10-26(B)に示すように、変化させるタイミングが遅いほど、期待度の高いアクティブ表示の表示態様に変化するから、変化するタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなっている。これによれば、演出パターンが多彩になり遊技興趣を向上させることができる。

【0774】

(特徴部075AKの変形例)

30

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、パチンコ遊技機1では、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。また、下記の変形例それぞれについて、少なくとも一部を組み合わせてもよい。さらに、上記特徴部074AKの変形例で示した特徴の全部または一部を組み合わせてもよい。

【0775】

上記実施の形態では、モノクロ演出を実行中の特定演出状態においてアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングを、図10-25のステップ075AKS015の処理にて図10-26(B)のタイミングA～タイミングCのいずれかに決定する例を示したが、この他にも、例えば、通常演出状態においても、保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングを、図10-26(B)のタイミングA～タイミングCのいずれかに決定するようにしてもよい。この場合、アクティブ表示の表示態様が変化するタイミングは、特定演出状態である場合の方が、通常演出状態である場合よりもタイミングCに決定される割合が高くなるようにしてもよい。これによれば、モノクロ演出実行中の特定演出状態に対する期待感を向上させることができる。

40

【0776】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出の終了タイミングがアクティブ表示の表示態様が変化した直後である例を示したが、これに限らず、変化するタイミングと同タイミングであってもよい。また、アクティブ表示の表示態様に限られず、保留表示の表示態様が

50

変化した直後のタイミングや変化したタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとしてもよい。すなわち、特定演出状態の終了タイミングとしては、少なくとも変化演出が実行されて、保留表示やアクティブ表示の表示態様（表示色）が変化したタイミングを含んでいればよく、変化したと同時のタイミングや変化直後のタイミング、変化した可変表示の終了タイミングであってもよい。なお、この場合、保留記憶数が「3」以上である場合にモノクロ演出を実行可能とし、当該保留表示が2回シフトした後に表示態様が変化した以降のタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。具体的には、図10-25のモノクロ演出等設定処理において、保留記憶数が「3」以上であることを条件にモノクロ演出の実効有無を決定し、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出の実行を開始してから保留がシフトした回数をカウントする。そして、カウント値が「2」以上である場合に、モノクロ演出の終了条件が成立したとし、それ以降の保留表示の表示態様が変化するタイミングをモノクロ演出の終了タイミングとして決定すればよい。これによれば、表示態様が変化することをモノクロ演出の終了条件とするものの、モノクロ演出の視認期間を確保することができ、演出効果を向上させることができる。

10

#### 【0777】

また、上記実施の形態では、モノクロ演出が実行される場合、必ずアクティブ表示の表示態様が変化する例を示したが、これは一例である。モノクロ演出が実行される場合であっても、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合があってもよい（すなわち、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合にモノクロ演出を実行する決定を行ってもよい）。この場合、モノクロ演出は、当該モノクロ演出を実行すると決定した際に対象となった保留に対応する可変表示の終了により、終了すればよい。

20

#### 【0778】

##### （特徴部153SGに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部153SGにおける遊技機につき、図10-30～図10-44を参照して説明する。

#### 【0779】

図10-30は、この実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理（S76）のフローチャートの一部である。この実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御プロセス処理では、図7に示す先読予告設定処理（S161）の実行後に、第1保留記憶表示エリア153SG005D及び第2保留記憶表示エリア153SG005U（図10-42参照）に表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図7に示すS170～S177のいずれかの処理を実行するようになっている。始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aは、上記特徴部074AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファおよび第2始動入賞時コマンドバッファに対応するもので（図10-7参照）、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域で、アクティブ表示に対応）とが設けられている。

30

#### 【0780】

図10-31は、演出制御用CPU120が、図10-30に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（S161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194A内容をチェックし（153SGS241）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（153SGS242）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグ

40

50

がセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する(153SGS243)。

#### 【0781】

既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ(153SGS242にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ)の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセット(つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「」で表示することを決定)して先読み予告設定処理を終了する(153SGS251)。後述するように、既に保留表示フラグの値が1～4のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、153SGS243の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。

#### 【0782】

演出制御用CPU120は、153SGS243において、保留表示フラグの値の1～4のいずれかにセットされているエントリが無い場合は、該エントリ(153SGS242にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ)の図柄指定コマンドが大当たりを示しているか否かを判定する(153SGS244)。該エントリの図柄指定コマンドが大当たりを示している場合は、該エントリの図柄指定コマンドから大当たり種別を特定するとともに(153SGS245)、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部153SG193のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと153SGS245において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない大当たり時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と保留表示予告演出を実行する場合における表示パターンとを決定する(153SGS246)。

#### 【0783】

153SG246においては、例えば、図10-32(A)に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。図10-32(A)に示す決定割合の設定例では、153SGS245の処理において特定した大当たり種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン(予告種別)の決定割合を異ならせている。

#### 【0784】

この実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の表示パターン(予告種別)として、表示パターン、表示パターン、表示パターン、表示パターンの4種類が設けられている。このうち、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形( )で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星型( )で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が青色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が赤色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形( )で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。

#### 【0785】

ここで、図10-32(A)に示すように、大当たり種別が大当たりA(非確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、55%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、20%の割合で表示パターンでの保

10

20

30

40

50

留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当たり種別が大当たりBまたは大当たりC（確変大当たり）である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、55%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。

#### 【0786】

153SGS244に戻り、演出制御用CPU120は、該エントリの図柄指定コマンドがはずれや小当たりである場合は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定し（153SGS248）、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部153SG193のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと153SGS249において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない小当たり・はずれ時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

10

#### 【0787】

具体的には、図10-32（B）に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当たりであり変動カテゴリがその他である場合（ノーマルリーチはずれまたは小当たりである場合）は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターンでの保留表示予告演出の実行が決定される。

20

#### 【0788】

つまり、図10-32（A）及び図10-32（B）に示すようにこの実施の形態の特徴部153SGにおいては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御されるようになっているとともに、表示パターンにて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターンにて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり種別が大当たりBまたは大当たりC（確変大当たり）となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当たり」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンの表示が実行された場合は、表示パターンの表示が実行された場合よりも大当たり種別が確変大当たりである割合が高くなり、遊技者の確変大当たりとなることに対する期待度を高めることができる。

30

#### 【0789】

表示パターンや表示パターンは、後述する設定示唆演出の実行を示唆する表示パターンであるため、表示パターンや表示パターンよりも大当たり遊技状態に制御されることに対する期待度（大当たり期待度）が高くなるように設定されていないとともに、大当たり種別が大当たりBや大当たりCとなることに対する期待度（確変大当たり期待度）が同一となっている。

40

#### 【0790】

尚、この実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当たりとなる場合に決定

50

可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図10-32に示すように、表示パターン や表示パターン が決定される場合とは可変表示結果が大当たりもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターン や表示パターン (青色や赤色のカメラの態様) の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図10-32(B)に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当たり)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがない。

#### 【0791】

図10-31に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS246または153SGS249の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS250)。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに153SGS246または153SGS249の処理にて決定した表示パターンに対応した値(1~4のいずれか)をセットして先読予告設定処理を終了する(153SGS247)。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する(153SGS251)。

#### 【0792】

図10-33は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(153SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(153SGS271;Y)、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ(すなわち、可変表示中である第1特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第1特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ)を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(153SGS272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0793】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【0794】

また、153SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(153SGS271;N)、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(153SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(153SGS273;N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(153SGS273;Y)、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ(すなわち、可変表示中である第2特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第2特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ)を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(153SGS274)。尚、バッファ番号「2

10

20

30

40

50

- 0 の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【 0 7 9 5 】

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 2 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 1 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 3 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 2 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 3 」に対応付けて格納するようにシフトする。10

#### 【 0 7 9 6 】

153SGS272 または 153SGS274 の実行後、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す ( 153SGS275 )。

#### 【 0 7 9 7 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する ( 153SGS276 )。この場合、演出制御用 CPU120 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。20

#### 【 0 7 9 8 】

尚、本特徴部 153SG では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 CPU120 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たり C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりであることを示すチャンス目（ 3 図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「 3 3 4 」、「 5 5 6 」、「 7 7 8 」等）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。30

#### 【 0 7 9 9 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。40

#### 【 0 8 0 0 】

次いで、演出制御用 CPU120 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する ( 153SGS277 )。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は 153SGS285 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行す50

る（153SGS278）。つまり、この実施の形態の特徴部153SGでは、153SGS277～153SG278に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当たり示唆演出や設定示唆演出）は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

#### 【0801】

尚、この実施の形態の特徴部153SGにおけるスーパーリーチの可変表示においては、図10-41に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当たりとなること画像表示装置5に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当たりとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出またはパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、153SGS278の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当たり示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

10

#### 【0802】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出（大当たり示唆演出と設定示唆演出のどちらか）の実行を決定したか否かを判定する（153SGS279）。153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は153SGS285に進み、153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に当該可変表示の開始時から前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出のどちらを実行するかを決定する前部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（153SGS280）。つまり、この実施の形態の特徴部153SGでは、後部可変表示中演出の実行が決定されなければ前部可変表示中示唆演出の実行を決定することが無い、すなわち、設定示唆演出を実行不能な非リーチやノーマルリーチの可変表示においては前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出やキャラクタ演出が実行されることが無い。

20

#### 【0803】

30

そして、演出制御用CPU120は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS281）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図10-41（A））に示すようにリーチ演出の開始から5秒後）に応じた値をセットして153SG285に進み（153SGS282）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図10-41（B））に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが25秒間の演出期間であるパターンTS-1である場合はリーチ演出の開始から5秒後、タイマ演出の演出パターンが30秒間の演出期間であるパターンTS-2である場合はリーチ演出の開始から10秒後））をセットして153SGS285に進む（153SGS283）。

40

#### 【0804】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS285において、変動パターンに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイミングをスタートさせる（153SGS286）。

#### 【0805】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出

50

力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

#### 【0806】

次いで、演出制御用 CPU120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1 ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8L , 8R 、操作部（プッシュボタン 31B 、スティックコントローラ 31A 等））の制御を実行する（153SGS287）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8L , 8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【0807】

尚、本特徴部 153SG では、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【0808】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（153SGS288）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（153SGS289）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（153SGS290）。

#### 【0809】

図 10 - 34 は、図 10 - 33 に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理（153SGS278）を示すフローチャートである。図 9 - 34 に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 CPU120 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A を参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する（153SGS301）。尚、該処理では、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A の「1 - 0」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A の「2 - 0」のエントリを特定すればよい。

#### 【0810】

次いで、演出制御用 CPU120 は、153SGS301において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する（153SG302）。

#### 【0811】

具体的には、図 10 - 35 (A) に示すように、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「0」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、90% の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、10% の割合で後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定し、0% の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「1」または「2」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四

角形または星形にて表示されていた場合は、50%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、50%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定し、0%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

#### 【0812】

更に、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「3」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、30%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、35%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定し、35%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、153SGS301において特定した保留表示フラグの値が「4」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0%の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定し、70%の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

10

#### 【0813】

つまり、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「1」や「2」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

20

#### 【0814】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

30

#### 【0815】

以上から、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようにになっている。

40

#### 【0816】

更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようにになっている。

#### 【0817】

図10-34に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302の処理において

50

後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS303）。153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS304）。

#### 【0818】

153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当たり示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS305）。

10

#### 【0819】

尚、153SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図10-35（B）に示すように、パターンAS-1～パターンAS-3までの計3個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンAS-1は、当該可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当たり期待度：低）であり、パターンAS-2は、当該可変表示結果が大当たりとなる割合がパターンAS-1よりも高いことを示唆する演出パターン（大当たり期待度：中）であり、パターンAS-3は、当該可変表示結果が大当たりとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当たり期待度：高）である。

#### 【0820】

そして、前述した153SGS305の処理では、図10-36に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり示唆演出の演出パターンを10%の割合でパターンAS-1に決定し、30%の割合でパターンAS-2に決定し、60%の割合でパターンAS-3に決定する。

20

#### 【0821】

一方、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、RAM122を参照し、CPU103から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を特定する（153SGS306）。そして、演出制御用CPU120は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS307）。

30

#### 【0822】

尚、153SG307において決定可能な演出パターンとしては、図10-35（B）に示すように、パターンSS-1～パターンSS-5までの計5個のパターンが設けられている。これらパターンSS-1～パターンSS-5のうち、パターンSS-1は、設定値が奇数（例えば1、3、5）である可能性を示唆し、パターンSS-2は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターンSS-3は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3または5）である可能性を示唆し、パターンSS-4は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4または6）である可能性を示唆し、パターンSS-5は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

40

#### 【0823】

そして、パターンSS-1及びSS-2については、設定値が1～4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターンSS-3及びパターンSS-4については、設定値が5、6のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6であることの期待度が高いとされている。

#### 【0824】

尚、本特徴部153SGでは、設定値1～4を低設定、設定値5、6を高設定として説明するが、設定値1～3を低設定、設定値4～6を高設定としてもよいし、設定値1、2を低設定、設定値3、4を中間設定、設定値5、6を高設定として演出パターンの実行割

50

合を設定するようにしてもよい。

#### 【 0 8 2 5 】

前述した 1 5 3 S G S 3 0 7 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 3 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、演出パターンを 6 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 5 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、9 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、6 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、演出パターンを 2 5 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、6 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、6 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、9 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、演出パターンを 5 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、1 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。10

#### 【 0 8 2 6 】

また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、演出パターンを 2 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、5 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、1 0 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、演出パターンを 2 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、3 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、3 0 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、0 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、演出パターンを 3 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、2 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定し、1 5 % の割合でパターン S S - 3 に決定し、3 0 % の割合でパターン S S - 4 に決定し、5 % の割合でパターン S S - 5 に決定する。20

#### 【 0 8 2 7 】

このように、本特徴部 1 5 3 S G では、設定値示唆演出がパターン S S - 1 やパターン S S - 2 にて実行されることで設定値が 1 ~ 4 のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5 または 6 であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターン S S - 5 にて実行される場合は、設定値が 6 であることが確定する。30

#### 【 0 8 2 8 】

図 1 0 - 3 8 は、図 1 0 - 3 3 に示す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 が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理 ( 1 5 3 S G S 2 8 0 ) を示すフローチャートである。図 1 0 - 3 8 に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する ( 1 5 3 S G S 3 1 1 ) 。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する ( 1 5 3 S G S 3 1 2 ) 。40

#### 【 0 8 2 9 】

後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合は、大当たり示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する ( 1 5 3 S G S 3 1 3 ) 。具体的には、図 1 0 - 3 9 ( A ) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、4 0 % の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 0 % の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、3 0 % の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、7 0 % の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5 % の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。50

**【 0 8 3 0 】**

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当たりである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当たりである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当たり期待度がキャラクタ演出の大当たり期待度よりも高く設定されている。

**【 0 8 3 1 】**

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する ( 1 5 3 S G S 3 1 4 )。具体的には、図 1 0 - 3 9 ( B ) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、30% の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0% の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70% の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80% の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0% の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20% の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

10

**【 0 8 3 2 】**

つまり、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当たりである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当たりであるかはずれであるかにかかわらず前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されることが無いように設定されている、つまり、タイマ演出の大当たり期待度がキャラクタ演出の大当たり期待度よりも高く設定されている。

20

**【 0 8 3 3 】**

このため、可変表示結果が大当たりである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当たりとなることに対する遊技者を注目させることができとなっている。

30

**【 0 8 3 4 】**

そして、図 1 0 - 3 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 5 3 S G S 3 1 3 または 1 5 3 S G S 3 1 4 の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する ( 1 5 3 S G S 3 1 5 )。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する ( 1 5 3 S G S 3 1 6 )。

**【 0 8 3 5 】**

前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定している場合は、可変表示結果にもとづいてキャラクタ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前部可変表示中示唆演出決定処理を終了する ( 1 5 3 S G S 3 1 7 )。

40

**【 0 8 3 6 】**

尚、1 5 3 S G S 3 1 7 の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図 1 0 - 3 9 ( C ) に示すように、パターン C S - 1 及びパターン C S - 2 の計 2 個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターン C S - 1 は、画像表示装置 5 において図示しないキャラクタ A を表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン ( 大当たり期待度 : 低 ) であり、パターン C S - 2 は、画像表示装置 5 において図示しないキャラクタ B を表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合がパターン C S - 1 よりも高いことを示唆する演出

50

パターン（大当たり期待度：中）である。

#### 【0837】

このため、153SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図10-40(A)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを20%の割合でパターンCS-1に決定し、80%の割合でパターンCS-2に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを80%の割合でパターンCS-1に決定し、20%の割合でパターンCS-2に決定する。

#### 【0838】

また、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定している場合は、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として実行が決定されている演出にもとづいてタイマ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前記部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(153SGS318)。

10

#### 【0839】

153SGS318の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図10-39(C)に示すように、パターンTS-1及びパターンTS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンTS-1は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当たり期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタXの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出であり、パターンTS-2は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当たり期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタYの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出である(図10-40(C)及び図10-42(D)及び図10-42(E)参照)。

20

#### 【0840】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図10-40(B)に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当たり示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。

30

#### 【0841】

つまり、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合においては、該タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりもパターンTS-2にて実行される場合(つまり、タイマ演出の演出期間が長く、且つ画像表示装置5においてキャラクタAよりもキャラクタBが表示される場合)の方が後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高く設定されている。このため、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、タイマ演出の演出期間や画像表示装置5に表示されるキャラクタに対して遊技者を注目させることができる。また、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合は、タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので遊技興趣の向上を図ることができる。

40

#### 【0842】

以上、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、図10-39(D)に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合について、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

#### 【0843】

図10-33～図10-41に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理(S172)

50

において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理（S172）においてプロセスタイミングに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイミングの値を-1していく、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイミングの値が0になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理（S172）においてプロセスタイミングに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

#### 【0844】

尚、図10-41(A)及び図10-41(B)に示すように、本特徴部153SGにおける後部可変表示中示唆演出としての大当たり示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間である7秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置5から一瞬目を離したとしても、遊技者が大当たり示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となつている。

10

#### 【0845】

次に、本特徴部153SGにおける可変表示中の演出態様について図10-42～図10-44にもとづいて説明する。先ず、図10-42(A)及び図10-42(B)に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターン または表示パターン に決定されると、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

20

#### 【0846】

そして、図10-42(C)～図10-42(E)に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイミング演出が開始される。このとき、タイミング演出の演出パターンがパターンTS-1である場合は、図10-42(D)に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタXの画像153SG005Xが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である25秒間のタイミングの更新表示が開始される。また、タイミング演出の演出パターンがパターンTS-2である場合は、図10-42(E)に示すように、画像表示装置5の左部においてキャラクタYの画像153SG005Yが表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である30秒間のタイミングの更新表示が開始される。

30

#### 【0847】

次いで、図10-43(F)～図10-43(H)に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイミングの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイミングが0秒に到達する（タイミング演出が終了する）と、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出または設定示唆演出が開始される。

40

#### 【0848】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターンAS-1であれば、図10-43(I)に示すように、画像表示装置5において「チャンス！」等の大当たり期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-2であれば、図10-43(J)に示すように、画像表示装置5において「熱い！」等の大当たり期待度がパターンAS-1よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターンAS-3であれば、図10-43(K)に示すように、画像表示装置5において「激アツ！」等の大当たり期待度がパターンAS-2よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

50

**【 0 8 4 9 】**

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図10-44(L)～図10-44(P)に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターンSS-1～パターンSS-4である場合は、画像表示装置5においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像131SG005H、131SG005I、131SG005J、131SG005Kが表示されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターンSS-5である場合は、パターンSS-1～パターンSS-4において画像表示装置5に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像131SGS005Lが画像表示装置5において表示される。

10

**【 0 8 5 0 】**

以上のように、この実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、この実施の形態の特徴部153SGにおける青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

20

**【 0 8 5 1 】**

以上、この実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図10-39(D)に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

30

**【 0 8 5 2 】**

また、可変表示中の前部可変表示中示唆演出としては、キャラクタ演出に加えて後部可変表示中示唆演出の開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能となっているので、設定示唆演出が実行されることによって設定示唆演出の実行開始タイミングを遊技者が認識し易くできる。

**【 0 8 5 3 】**

尚、この実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示(図10-42(D)及び図10-42(E)参照)により明確に報知する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない(大凡の期間のみを示唆する)ようにしてもよい。

40

**【 0 8 5 4 】**

更に、この実施の形態の特徴部153SGでは、図10-42(D)及び図10-42(E)に示すように、タイマ演出を画像表示装置5での画像表示にて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5での画像表示、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光、画像表示装置5以外の表示手段での表示のうちいずれか1の態様または複数の態様を組み合わせて実行してもよい。

**【 0 8 5 5 】**

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図10-43(H)及び図10-44

50

(L)に示すように、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となつたことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当たり示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当たり示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0856】

尚、この実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となつたことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演と大当たり示唆演出のいずれか一方のみを実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となつたことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演と大当たり示唆演出との両方を実行可能としてもよい。

10

#### 【0857】

更に、この実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行された場合は必ず後部可変表示中示唆演出が実行される形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行されても後部可変表示中示唆演出が実行されない場合を設けてもよい。

#### 【0858】

また、図10-40(B)及び図10-40(C)に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が25秒であるパターンTS-1と演出期間が30秒であるパターンTS-2とが設けられており、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

#### 【0859】

また、図10-41に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

#### 【0860】

尚、この実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に設定示唆演出が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示における前半期間に設定示唆演出が実行される場合を設けてもよい。

30

#### 【0861】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図10-31及び図10-35に示すように、先読み予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示(保留表示フラグの値が3や4)に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示(保留表示フラグの値が1や2)に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっている。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示(保留表示フラグの値が3や4)に対応する可変表示では、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

40

#### 【0862】

また、この実施の形態の特徴部153SGでは、図10-42及び図10-44に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示(保留表示予告演出を終了した直後の可変表示)において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示

50

に対応した可変表示に対した遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

#### 【 0 8 6 3 】

尚、この実施の形態の特徴部 153SG では、先読予告として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告としては保留表示予告演出以外の演出を実行可能とし、該演出の演出態様として設定示唆演出が実行されることを示唆してもよい。

#### 【 0 8 6 4 】

更に、この実施の形態の特徴部 153SG では、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の実行期間中（すなわち、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示の開始よりも前のタイミング）から設定示唆演出を実行可能としてもよい。

10

#### 【 0 8 6 5 】

また、図 10 - 32 に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

#### 【 0 8 6 6 】

また、この実施の形態の特徴部 153SG では、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

30

#### 【 0 8 6 7 】

また、この実施の形態の特徴部 153SG では、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようになっているので、遊技者は、設定示唆演出の開始前からスマートフォン等の形態端末を準備することができるので、遊技者による設定示唆演出の撮影の成功率を高めることができる。

#### 【 0 8 6 8 】

尚、この実施の形態の特徴部 153SG では、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促す形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する場合は、スピーカ 8L、8R からの音出力や画像表示装置 5 におけるメッセージ画像の表示等により別途遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようにしてもよい。

40

#### 【 0 8 6 9 】

また、この実施の形態の特徴部 153SG では、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンとで保留表示予告演出を実行可能であり、図 10 - 35 (A) に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が 3 である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が 4 である場

50

合)とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0870】

尚、この実施の形態の特徴部 153SG では、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が開始するまで該保留記憶表示の表示態様が変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の表示態様が青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよいし、また、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として継続して表示しておき、該アクティブ表示の表示態様を青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよい。このようにすることで、可変表示が終了するまで設定示唆演出が実行されるか否かについて遊技者を注目させることができるの10で、遊技興趣を向上できる。

#### 【0871】

また、この実施の形態の特徴部 153SG では、図 10-33 に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。  
20

#### 【0872】

また、図 10-41 に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い 7 秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中(リーチ演出の実行中)において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

#### 【0873】

また、図 10-32 に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。  
30

#### 【0874】

また、図 9-32 に示すように、変動カテゴリーが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当たり)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興味が低下してしまうことを防ぐことができる。  
40

#### 【0875】

また、図 10-33 ~ 図 10-41 に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

#### 【0876】

(特徴部 153SG の変形例)

以上、この発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0877】

例えば、前記実施の形態の特徴部 153SG では、図 10-39 (D) に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されるとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 153SG-1 として図 10-45 に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されるとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。10

【0878】

また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、先読予告として、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D や第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U において保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 153SG-2 として図 10-46 (A) 及び図 10-46 (B) に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D や第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U において保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置 5 において第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D や第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U に所定の演出画像 153SG005E が重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像 153SG005E よりも優先して表示する（青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 153SG005E によって隠蔽されないように表示する）ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像 153SG005E に遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。20

【0879】

また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、スーパーリーチの可変表示中にのみ 7 秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 153SG-3 として図 10-47 (A) 及び図 10-47 (B) に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を 7 秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間（例えば、図 10-47 (C) に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である 3.75 秒～5.75 秒よりも短い 3 秒間）に亘って設定示唆演出を実行してもよい。30

【0880】

また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、図 10-35 (A) に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 153SG-4 として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも 1 の演出パターンの決定割合を異ならせてよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興奮を向上できる。40

**【 0 8 8 1 】**

また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして 2 つのタイミング（可変表示開始から 25 秒後と 30 秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 153SG - 5 として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 30 秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 25 秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターン SS - 3 ~ パターン SS - 5 等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興味を向上できる。

10

**【 0 8 8 2 】**

また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技（この発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

20

**【 0 8 8 3 】**

また、前記実施の形態の特徴部 153SG においては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること）のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。

30

また、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されている場合（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること）のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

40

**【 0 8 8 4 】**

尚、前記実施の形態の特徴部 153SG では、この発明における先読演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読演出としては、対象の可変表示が開始するよりも前のタイミングから実行可能な演出であれば保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

**【 0 8 8 5 】**

また、前記実施の形態の特徴部 153SG では、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出とを実行可能な形態を

50

例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出であればキャラクタ演出やタイマ演出以外の演出を実行可能としてもよい。

#### 【 0 8 8 6 】

( 特徴部の関連付けに係る説明 )

特徴部 0 7 4 A K に関する構成、特徴部 0 7 5 A K に関する構成、および特徴部 1 5 3 S G に関する構成は、それぞれ他の特徴部に関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部 0 7 4 A K や特徴部 0 7 5 A K において、モノクロ演出中の変化演出にて大当たり期待度の高い表示態様に変化した場合には、特徴部 1 5 3 S G のように設定示唆演出の実行割合が高いようにしてもよい。これによれば、比較的有利状態に制御される割合が高い演出が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

10

#### 【 符号の説明 】

##### 【 0 8 8 7 】

- |       |             |
|-------|-------------|
| 1     | パチンコ遊技機     |
| 5     | 画像表示装置      |
| 1 0 3 | C P U       |
| 1 2 0 | 演出制御用 C P U |

20

30

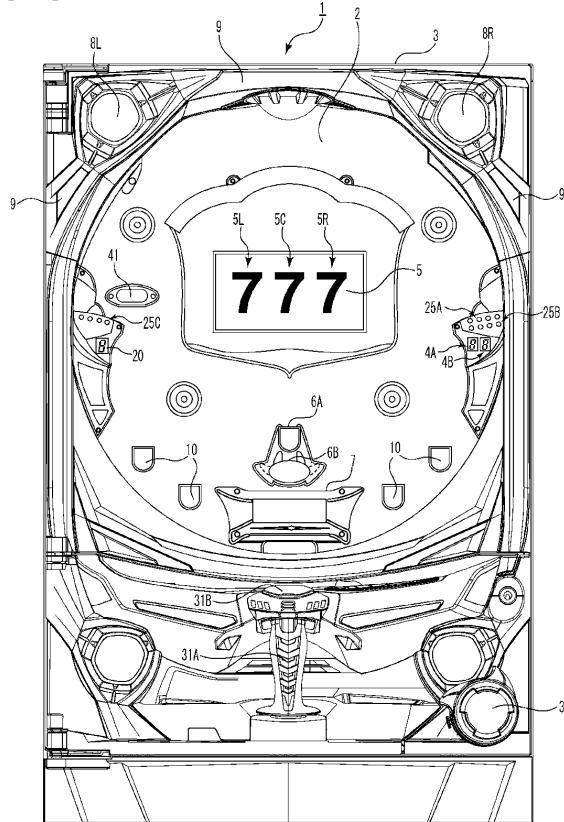
40

50

【四面】

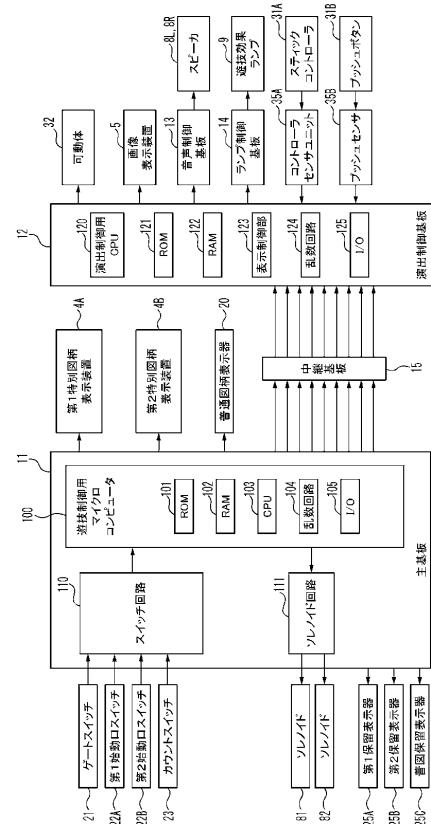
【 四 1 】

【図1】



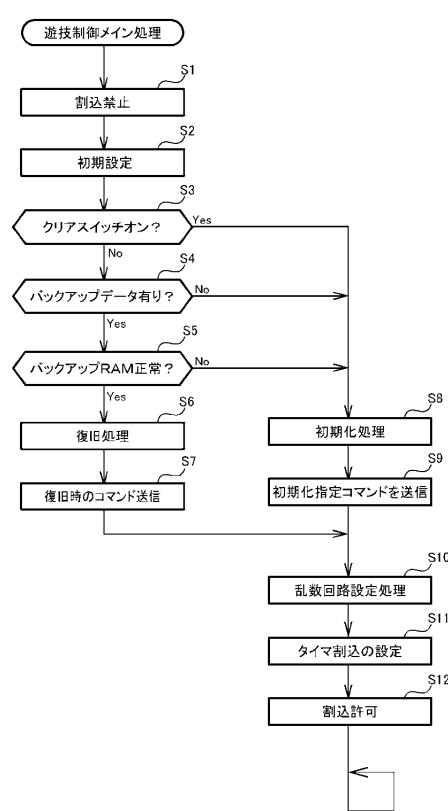
【 囮 2 】

【図2】



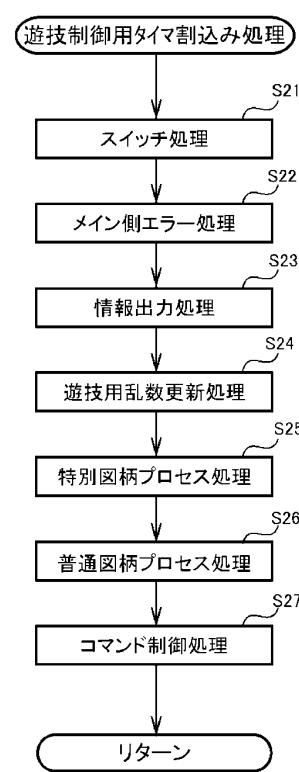
〔 3 〕

【図3】



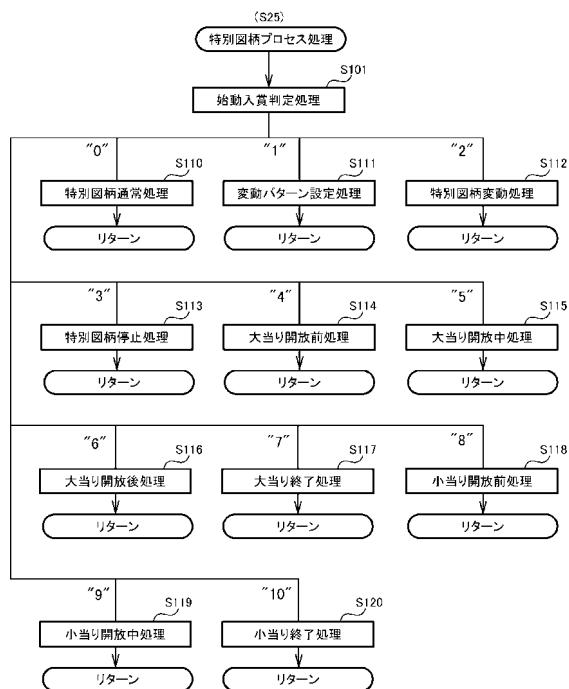
【 4 】

【图4】



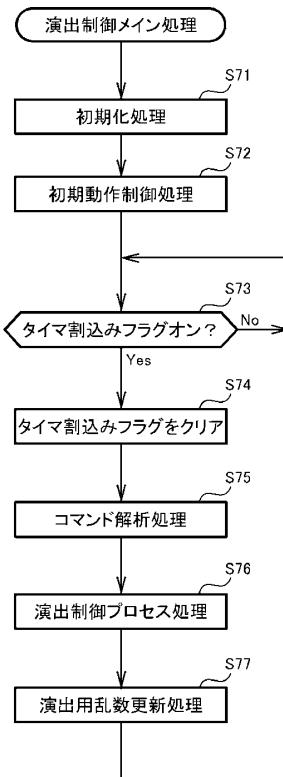
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

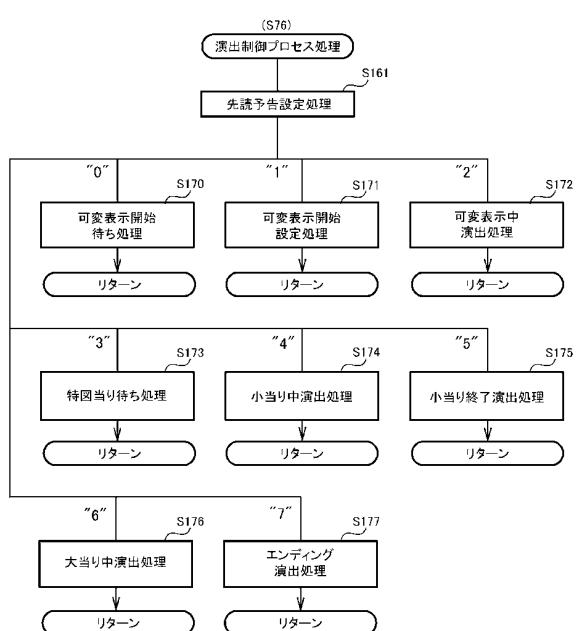
20

30

40

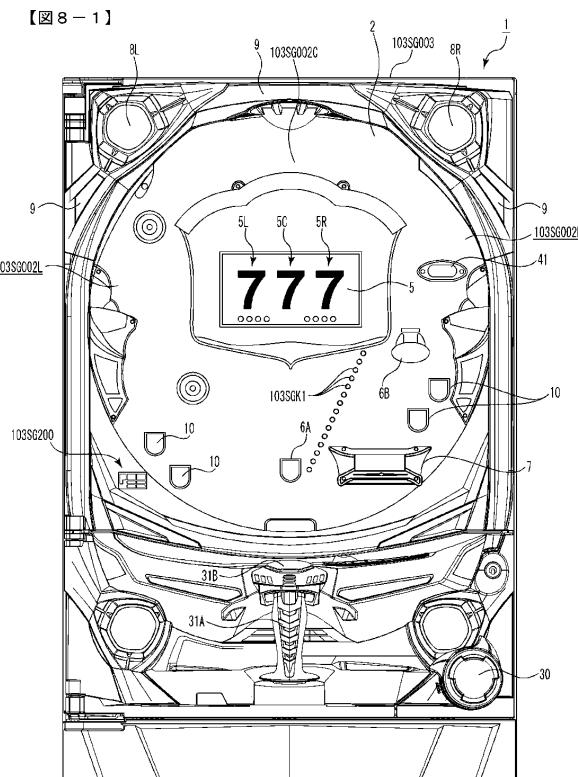
【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

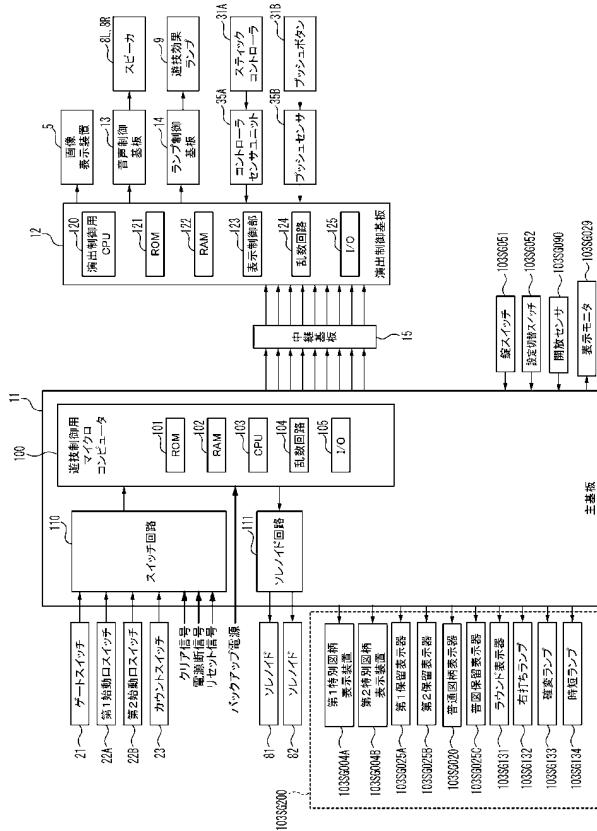
【図8-1】



50

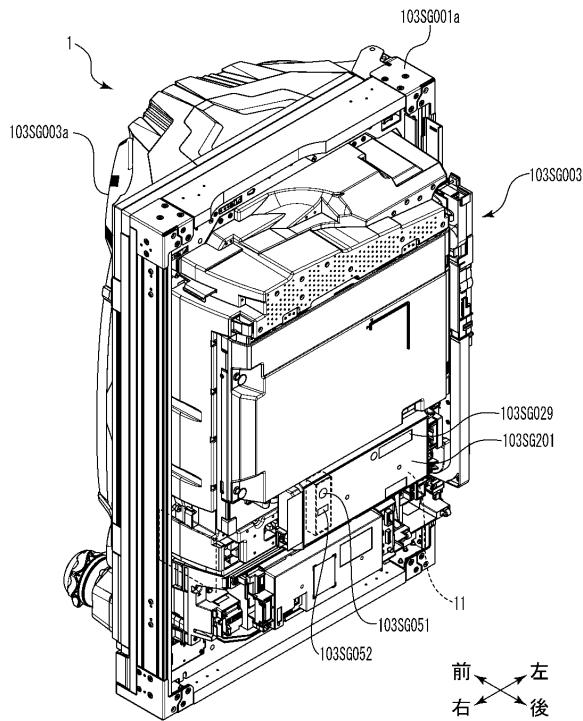
【図 8 - 2】

【図 8-2】



【図 8 - 3】

【図 8-3】



【図 8 - 4】

【図8-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2図の可変表示開始を指定
81	XX	変動バーゲン指定	変動バーゲン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	图标锁定	演出图标との可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たり・小当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当たり・小当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

【図 8 - 5】

【図 8-5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1づつ加算
MR2	0~299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1づつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1づつ加算
MR4	3~23	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1づつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1づつ加算

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はづれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

変動パターン	特因変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーザリーチ $\alpha$ (はずれ)
PA2-3	53000	スーザリーチ $\beta$ (はずれ)
PA2-4	30000	擬似連(1回)→ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-5	55000	擬似連(2回)→スーザリーチ $\alpha$ (はずれ)
PA2-6	60000	擬似連(2回)→スーザリーチ $\beta$ (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	43000	スーザリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB1-3	53000	スーザリーチ $\beta$ (大当たり)
PB1-4	30000	擬似連(1回)→ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-5	55000	擬似連(2回)→スーザリーチ $\alpha$ (大当たり)
PB1-6	60000	擬似連(2回)→スーザリーチ $\beta$ (大当たり)
PC1-1	4000	小当たり

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

選択状態	特因表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
大当たり	1020~1237 (確率:1/280)	1020~1233 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短制御	32767~33094 (確率:1/200)						
はずれ	上記数値以外						
大当たり	1020~1346 (確率:1/180)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/180)	1020~1556 (確率:1/180)	1020~1674 (確率:1/180)	1020~1674 (確率:1/180)	1020~1674 (確率:1/180)
小当たり	32767~33094 (確率:1/200)						
はずれ	上記数値以外						

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当たりA	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99
大当たりB	100~249	100~229	100~209	100~189	100~169	100~149
大当たりC	250~299	230~299	21~299	190~299	170~299	150~299

(B) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当たりA	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99
大当たりB	100~199	100~179	100~159	100~139	100~119	-
大当たりC	200~299	180~299	160~299	140~299	120~299	100~299

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

大当たり種別

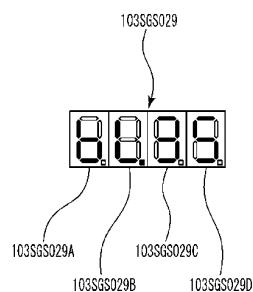
大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当たりA	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	5
大当たりB	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10
大当たりC	次回大当たりまで	次回大当たりまで	15

選択状態	特因表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
大当たり	1020~1237 (確率:1/280)	1020~1233 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短制御	32767~33094 (確率:1/200)						
はずれ	上記数値以外						
大当たり	1020~1346 (確率:1/180)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/180)	1020~1556 (確率:1/180)	1020~1674 (確率:1/180)	1020~1674 (確率:1/180)	1020~1674 (確率:1/180)
小当たり	32767~33094 (確率:1/200)						
はずれ	上記数値以外						

【図 8 - 10】

【図 8 - 10】

(A)



(B) 7セグ+ドット

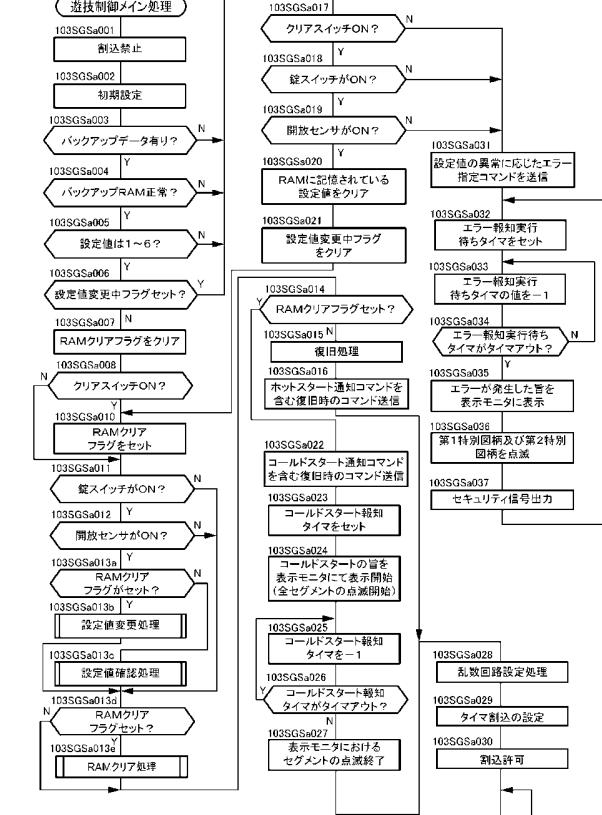
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL.	b	L.
ベース 1 (%)	B1.	b	1.
ベース 2 (%)	B2.	b	2.
ベース 3 (%)	B3.	b	3.
			00~99

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト 6 000 個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト 6 000 個毎の通常状態でのベース（1回前の 6 000 個の累計値）
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト 6 000 個毎の通常状態でのベース（2回前の 6 000 個の累計値）
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト 6 000 個毎の通常状態でのベース（3回前の 6 000 個の累計値）

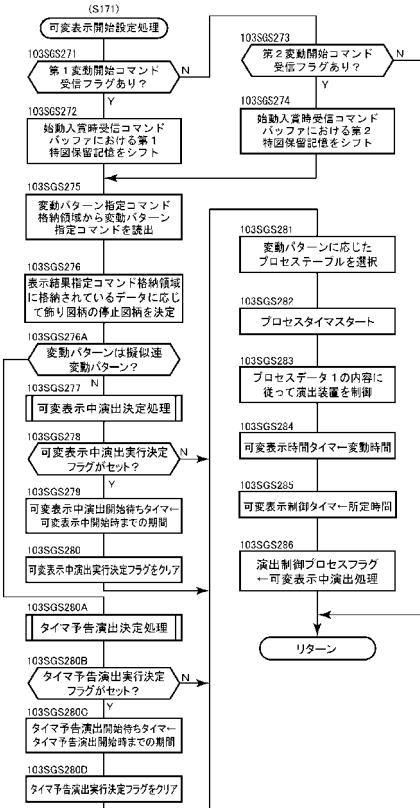
【図 8 - 11】

【図 8 - 11】



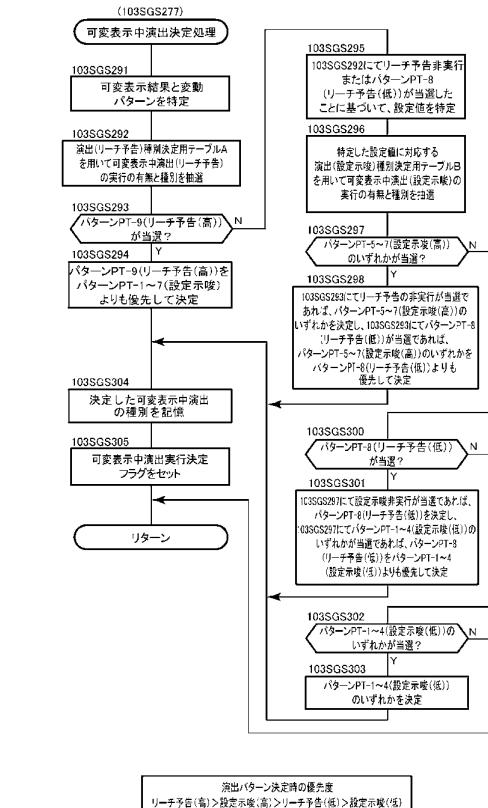
【図 8 - 12】

【図 8 - 12】



【図 8 - 13】

【図 8 - 13】



【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】

可変表示中演出種別

演出パターン	落下数	種別	内容
パターンPT-1	1体	設定示唆	奇数設定示唆
パターンPT-2	2体		偶数設定示唆
パターンPT-3	3体		奇数設定示唆
パターンPT-4	4体		偶数設定示唆
パターンPT-5	5体		奇数寄りの中間設定以上
パターンPT-6	6体		偶数寄りの中間設定以上
パターンPT-7	7体		最高設定示唆
パターンPT-8	8体(一齊破壊)	リーチ予告	リーチ以上確定 リーチ予告(低) (大当り期待度低)
パターンPT-9	8体(一体遅れ)		スーパーリーチ期待大 リーチ予告(高) (大当り期待度高)

【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】

(A) 演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

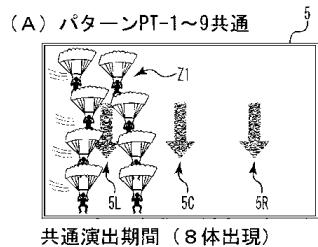
種別	Sリーチ	Nリーチ	非リーチ or 小当り
非実行	20	20	100
パターンPT-8	20	60	-
パターンPT-9	60	20	-

(B) 演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り・はづれ・小当り共通)

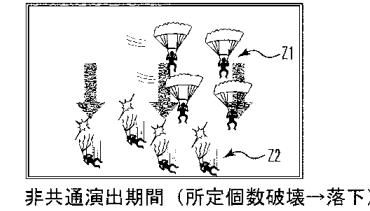
種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	30	30	30	30	30	30
パターンPT-1	25	10	20	5	5	10
パターンPT-2	10	25	5	20	10	5
パターンPT-3	25	5	20	5	5	10
パターンPT-4	5	25	5	20	10	5
パターンPT-5	4	1	15	5	25	10
パターンPT-6	1	4	5	15	15	25
パターンPT-7	-	-	-	-	-	5

【図 8 - 1 6】

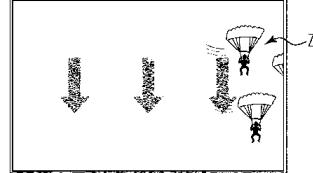
【図 8 - 1 6】 可変表示中演出



共通演出期間 (8体出現)



非共通演出期間 (所定個数破壊→落下)

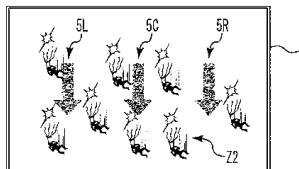


演出終了 (フェードアウト)

【図 8 - 1 7】

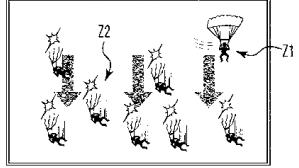
【図 8 - 1 7】 可変表示中演出

(A) パターンPT-8[リーチ予告(低)]の場合



非共通演出期間 (8体一齊に破壊→落下)

(B) パターンPT-9[リーチ予告(高)]の場合



非共通演出期間 (7体破壊→落下)

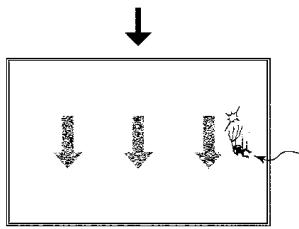
10

20

30

40

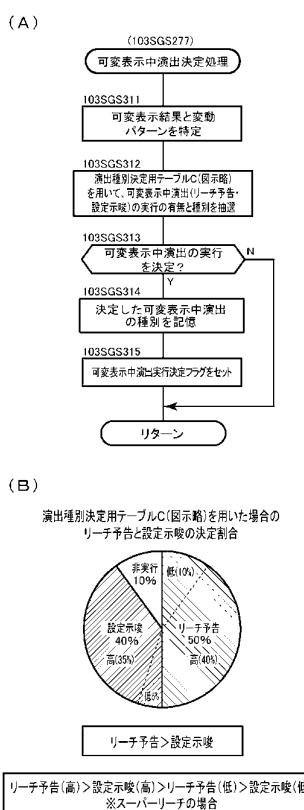
50



非共通演出期間 (1体破壊→落下)

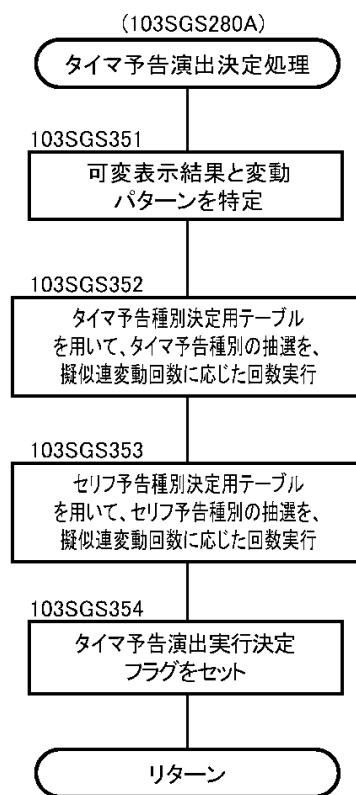
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】 変形例1



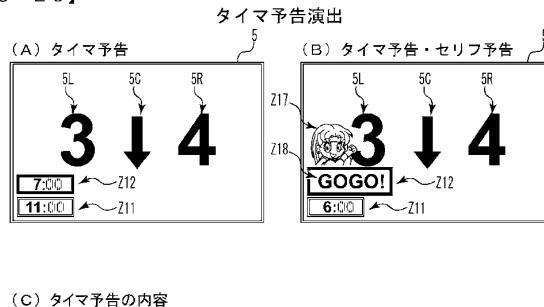
【図 8 - 19】

【図 8 - 19】



【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】

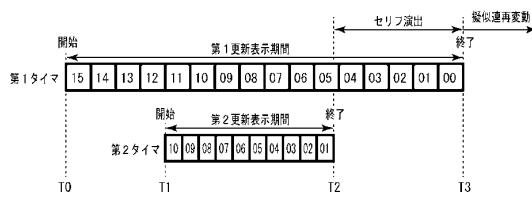
(A) タイマ予告種別

種別	第1タイム	第2タイム
パターンTY-1	15:00→0:00	-
パターンTY-2	15:00→0:00	10:00→5:00(途中で終了)
パターンTY-3	15:00→0:00	10:00→1:00
パターンTY-4	15:00→0:00	15:00→1:00
パターンTY-5	15:00→0:00	10:00→5:00(中断) →5:00(更新再開)→1:00

(B) セリフ予告種別

種別	セリフ内容
パターンSY-1	GOGO !
パターンSY-2	熱いかも!?
パターンSY-3	熱い!
パターンSY-4	激熱!!

(D) タイマ予告の更新表示例



【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】

(A) タイマ予告種別決定用テーブル

種別	大当たり	Sリーチ はずれ	Nリーチ はずれ	信頼度
パターンTY-1	5	10	70	低
パターンTY-2	5	15	20	低
パターンTY-3	20	50	10	中
パターンTY-4	30	20	—	高
パターンTY-5	40	5	—	高

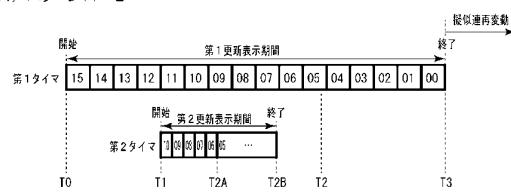
(B) セリフ予告種別決定用テーブル

種別	大当たり	Sリーチ はずれ	Nリーチ はずれ	信頼度
パターンSY-1	10	40	70	低
パターンSY-2	20	35	25	中
パターンSY-3	30	20	5	高
パターンSY-4	40	5	—	高

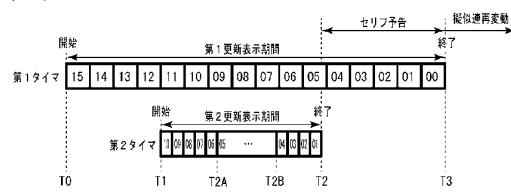
【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】

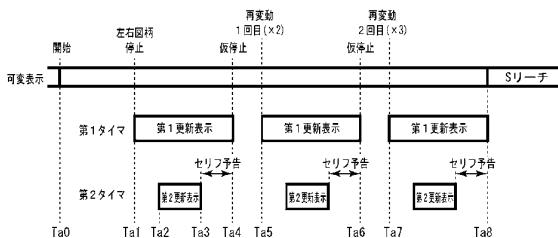
(A) パターンTY-2



(B) パターンTY-5

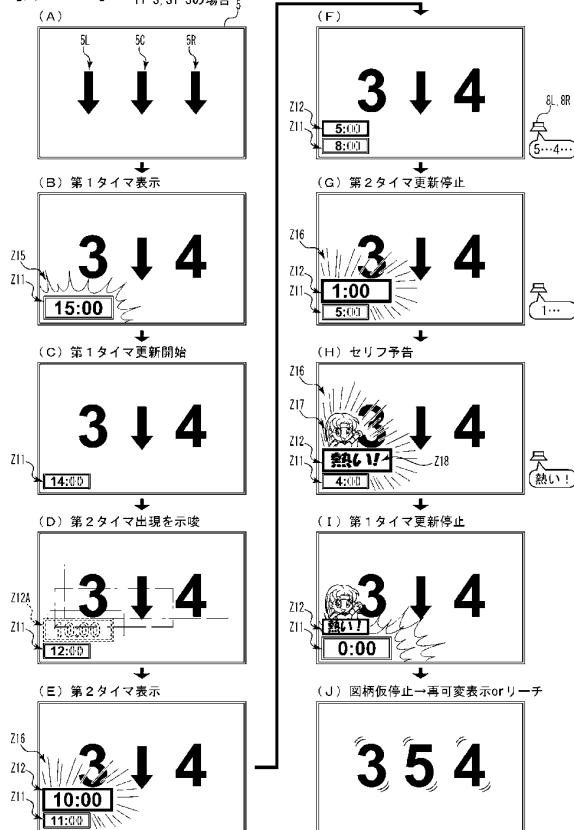


(C) タイマ予告演出の動作例(擬似連2回)



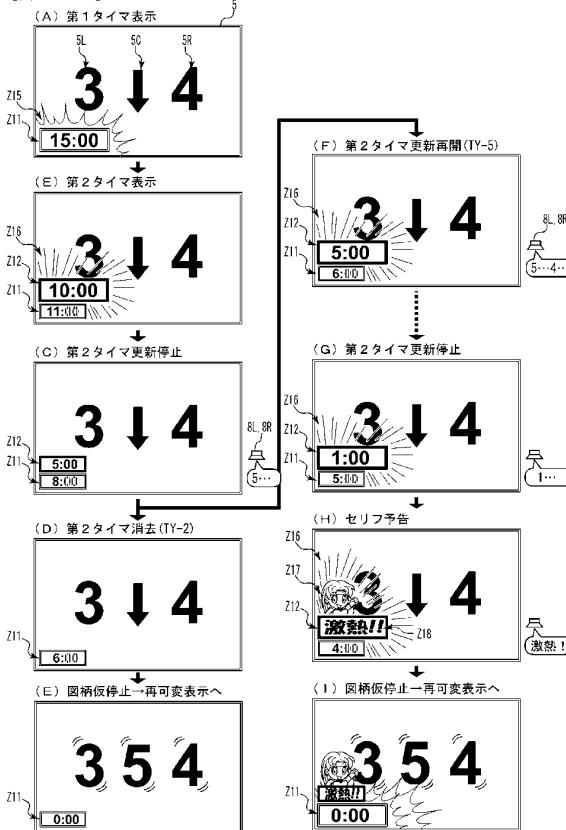
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】 TY-3, SY-3の場合



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



10

20

30

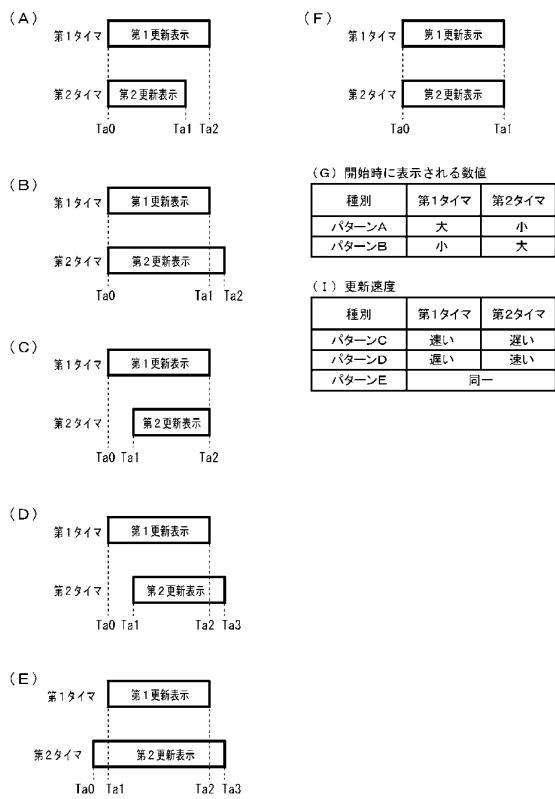
40

50

【図 8 - 2 6】

【図 8-26】

変形例 2



【図 8 - 2 7】

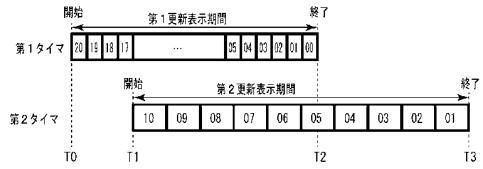
【図 8-27】

変形例 3

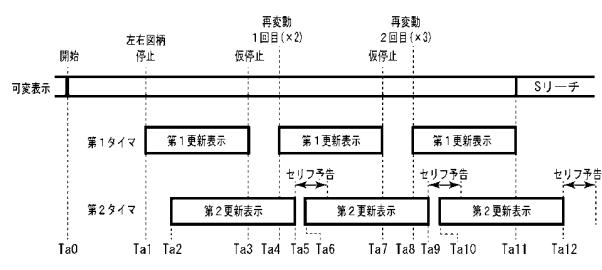
(A) タイマ予告の内容

種別	開始時の表示時間	終了時の表示時間	更新速度
第1タイム	20:00	0:00	第1速度(速い) (2~5カウント/秒)
第2タイム	10:00	1:00	第2速度(遅い) (0.5カウント/秒)

(B) タイマ予告演出の更新表示例



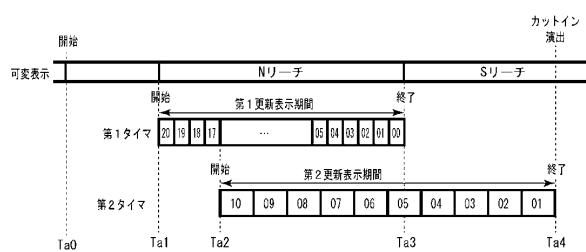
(C) タイマ予告演出の動作例



【図 8 - 2 8】

【図 8-28】

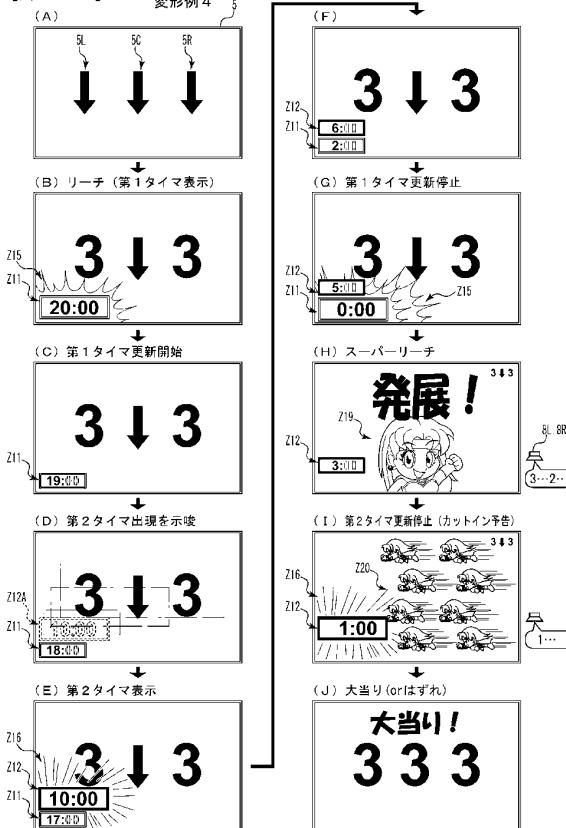
変形例 4



【図 8 - 2 9】

【図 8-29】

変形例 4



10

20

30

40

50

【図9-1】

【図9-1】

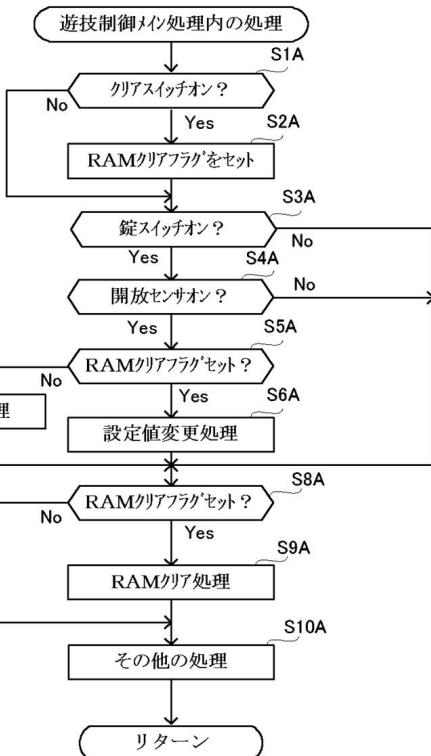
遊技状態		特因表示結果			MR1(設定値1)			MR1(設定値2)			MR1(設定値3)			MR1(設定値4)			MR1(設定値5)			MR1(設定値6)		
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237	(確率:1/300)	1020～1263	(確率:1/280)	1020～1292	(確率:1/240)	1020～1317	(確率:1/220)	1020～1346	(確率:1/200)	32767～33094	(確率:1/200)									
	小当り	32767～33094	(確率:1/200)	上記数値以外	上記数値以外																	
	ハズレ	32767～33094	(確率:1/200)	上記数値以外	上記数値以外																	
確変状態	大当り	1020～1346	(確率:1/200)	1020～1363	(確率:1/160)	1020～1429	(確率:1/140)	1020～1467	(確率:1/120)	1020～1556	(確率:1/100)	32767～33094	(確率:1/200)									
	小当り	32767～33094	(確率:1/200)	上記数値以外	上記数値以外																	
	ハズレ	32767～33094	(確率:1/200)	上記数値以外	上記数値以外																	

(A) 第1特因用表示結果判定テーブル

(B) 第2特因用表示結果判定テーブル

【図9-2】

【図9-2】

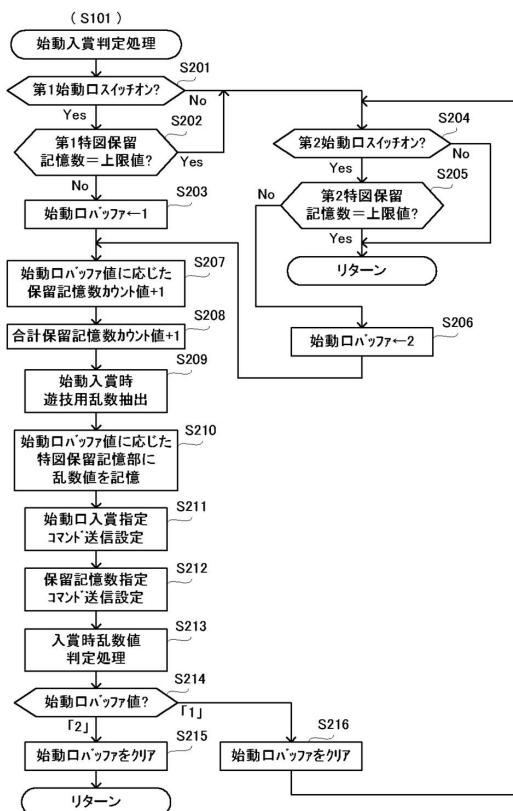


10

20

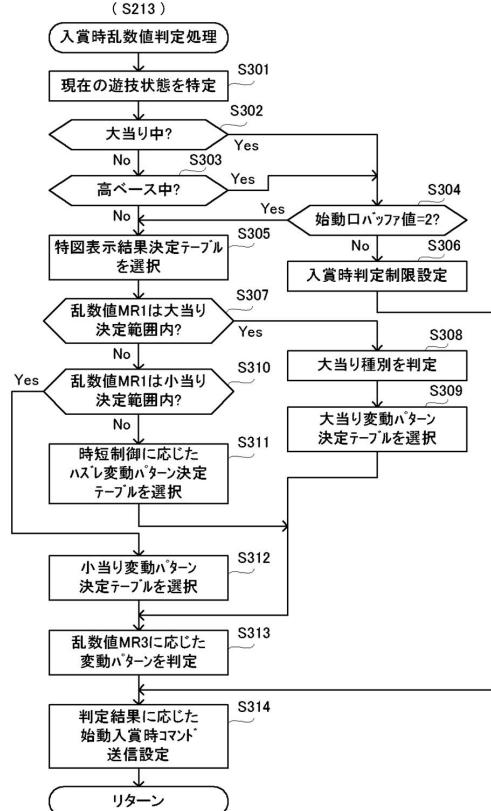
【図10-1】

【図10-1】



【図10-2】

【図10-2】



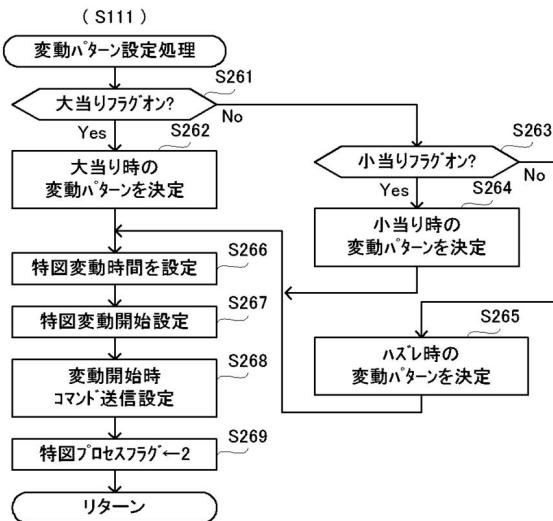
30

40

50

【図10-3】

【図10-3】



【図10-4】

【図10-4】

変動パターン	特図変動時間(ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	2000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リーチ:ノーマル→スーパーハズレ-A(ハズレ)
PA2-3	48000	リーチ:ノーマル→スーパーハズレ-B(ハズレ)
PB1-1	20000	リーチ:ノーマル(大当たり)
PB1-2	35000	リーチ:ノーマル→スーパーハズレ-A(大当たり)
PB1-3	48000	リーチ:ノーマル→スーパーハズレ-B(大当たり)
PC1-1	11000	非リーチ(確実/小当たり)
PC1-2	20000	リーチ:確実/小当たり専用リーチ(確実/小当たり)

【図10-5】

【図10-5】

(A) 大当たり変動パターン決定テーブル

大当たり種別	変動パターン	内容	決定割合(MR3)
確実/非確実	PB1-1	ノーマルリーチ(大当たり)	5
	PB1-2	スーパーリーチA(大当たり)	25
	PB1-3	スーパーリーチB(大当たり)	70
確実	PC1-1	非リーチ(確実)	20
	PC1-2	リーチ: 確実/小当たり専用 リーチ(確実)	80

(B) 小当たり変動パターン決定テーブル

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PC1-1	非リーチ(小当たり)	75
PC1-2	リーチ: 確実/小当たり専用 リーチ(小当たり)	25

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル(非時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-1	非リーチ(ハズレ)	80
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	10
PB2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	6
PB2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	4

(D) ハズレ変動パターン決定テーブル(時短状態)

変動パターン	内容	決定割合(MR3)
PA1-2	短縮あり→非リーチ(ハズレ)	88
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)	8
PA2-2	スーパーリーチA(ハズレ)	3
PA2-3	スーパーリーチB(ハズレ)	1

10

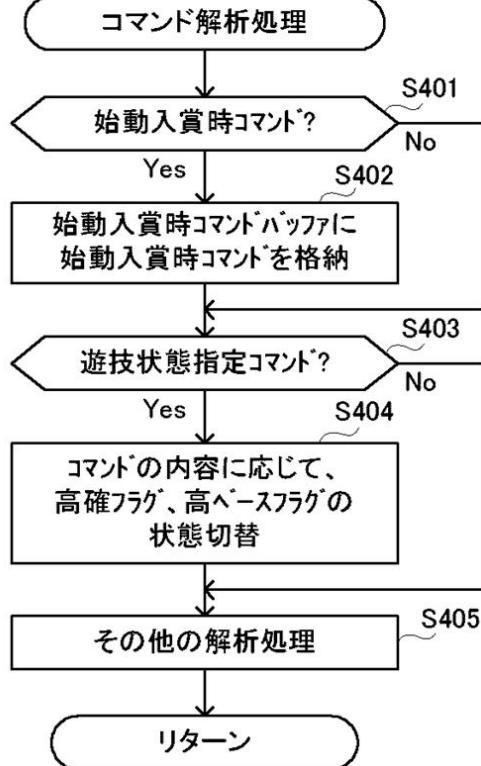
20

30

40

【図10-6】

【図10-6】



50

【図 10 - 7】

【図10-7】

(A) 第1始動入賞時コマンド'バッファ'

保留表示番号	第2始動口入賞指定	第2特因保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動バーン判定結果指定	表示態様変化バーン
0 (アクティブ表示)	B100 (H)	C104 (H)	C402 (H)	C532 (H)	PT4-4-22
1	B100 (H)	C103 (H)	C401 (H)	C522 (H)	PT3-2-04
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

(B) 第2始動入賞時コマンド'バッファ'

保留表示番号	第1始動口入賞指定	第1特因保留記憶数指定	図柄判定結果指定	変動バーン判定結果指定	表示態様変化バーン
0 (アクティブ表示)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0

【図 10 - 8】

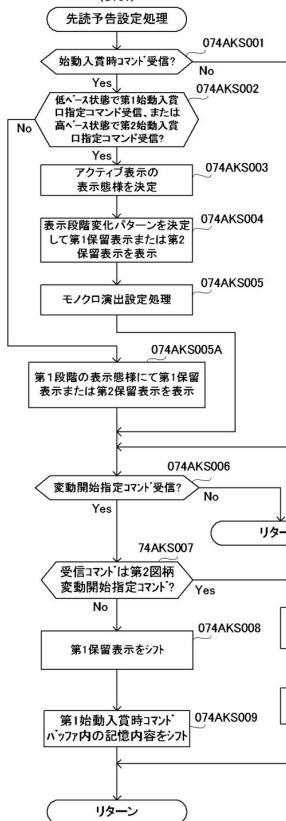
【図10-8】

受信コマンドの名称	処理内容
変動バーン指定	変動バーン指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納、変動バーン指定コマンド'受信フラグ'をセット
第1始動入賞口指定	第1始動入賞口指定コマンド'受信フラグ'をセット(S402)
第2始動入賞口指定	第2始動入賞口指定コマンド'受信フラグ'をセット(S402)
表示結果指定	表示結果指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納
第1図柄変動開始指定	第1図柄変動開始指定コマンド'受信フラグ'をセット
第2図柄変動開始指定	第2図柄変動開始指定コマンド'受信フラグ'をセット
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド'受信フラグ'をセット
遊技状態指定	遊技状態指定コマンド'受信フラグ'をセット(S404)
大当り開始指定	大当り開始指定コマンド'受信フラグ'をセット
小当り開始指定	小当り開始指定コマンド'受信フラグ'をセット
大入賞口開放中指定	大入賞口開放中指定コマンド'受信フラグ'をセット
大入賞口開放後指定	大入賞口開放後指定コマンド'受信フラグ'をセット
大当り終了指定	大当り終了指定コマンド'受信フラグ'をセット
小当り終了指定	小当り終了指定コマンド'受信フラグ'をセット
第1特因保留記憶数指定	第1特因保留記憶数指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納(S402)
第2特因保留記憶数指定	第2特因保留記憶数指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納(S402)
図柄判定結果指定	図柄判定結果指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納(S402)
変動バーン判定結果指定	変動バーン判定結果指定コマンド'格納領域にコマンド'を格納(S402)

10

【図 10 - 9】

【図10-9】(S161)



【図 10 - 10】

【図10-10】

アクティブ表示態様決定テーブル

可変表示結果	アクティブ表示態様の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当り(確変/非確変:16R)	15	25	50	10
大当り(突確)	10	20	60	10
ハズレ(スーパー・リーチ)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

20

30

40

50

## 【図10-11】

【図10-11】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階1(白))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合			
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT4-1-01	0	白	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階2(青))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合			
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT4-2-01	0	青	青	青	青	青	10	5	15
PT4-2-02	1	白	白	白	白	青	35	40	10
PT4-2-03	1	白	白	白	白	青	25	30	20
PT4-2-04	1	白	白	白	青	青	20	20	25
PT4-2-05	1	白	白	青	青	青	10	5	30

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階3(緑))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合			
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT4-3-01	0	緑	緑	緑	緑	緑	7	3	15
PT4-3-02	1	白	白	白	白	緑	9	8	5
PT4-3-03	1	白	白	白	白	緑	8	5	5
PT4-3-04	1	白	白	緑	緑	緑	8	4	15
PT4-3-05	1	白	緑	緑	緑	緑	8	3	20
PT4-3-06	1	青	青	青	青	緑	6	12	5
PT4-3-07	1	青	青	青	青	緑	5	11	5
PT4-3-08	1	青	青	緑	緑	緑	4	10	15
PT4-3-09	1	青	緑	緑	緑	緑	3	9	15
PT4-3-10	2	白	白	白	青	緑	11	10	0
PT4-3-11	2	白	白	青	青	緑	10	9	0
PT4-3-12	2	白	青	青	青	緑	8	9	0
PT4-3-13	2	白	青	青	緑	緑	7	4	0
PT4-3-14	2	白	青	緑	緑	緑	6	3	0

## 【図10-13】

【図10-13】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階1(白))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合			
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT3-1-01	0	白	白	白	白	白	100	100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階2(青))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT3-2-01	0	青	青	青	青	15	20	25
PT3-2-02	1	白	白	白	青	35	30	15
PT3-2-03	1	白	白	青	青	30	30	25
PT3-2-04	1	白	青	青	青	20	20	35

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階3(緑))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合		
		保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT3-3-01	0	緑	緑	緑	緑	10	10	19
PT3-3-02	1	白	白	白	緑	10	10	12
PT3-3-03	1	白	白	緑	緑	9	10	13
PT3-3-04	1	白	緑	緑	緑	8	10	14
PT3-3-05	1	青	青	青	緑	10	10	13
PT3-3-06	1	青	青	緑	緑	9	10	14
PT3-3-07	1	青	緑	緑	緑	8	10	15
PT3-3-08	2	白	白	青	緑	13	10	0
PT3-3-09	2	白	青	青	緑	12	10	0
PT3-3-10	2	白	青	緑	緑	11	10	0

## 【図10-12】

【図10-12】

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 4 / アクティブ表示態様: 段階4(赤))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合			
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT4-4-01	0	赤	赤	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-02	1	白	白	白	白	赤	4	4	0
PT4-4-03	1	白	白	白	白	赤	3	4	0
PT4-4-04	1	白	白	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-05	1	白	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-06	1	青	青	青	青	赤	4	4	0
PT4-4-07	1	青	青	青	赤	赤	3	4	0
PT4-4-08	1	青	青	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-09	1	青	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-10	1	緑	緑	緑	緑	赤	4	4	0
PT4-4-11	1	緑	緑	緑	赤	赤	3	4	0
PT4-4-12	1	緑	緑	赤	赤	赤	2	4	0
PT4-4-13	1	緑	赤	赤	赤	赤	1	4	0
PT4-4-14	2	白	白	白	青	赤	5	3	0
PT4-4-15	2	白	白	青	青	赤	4	3	0
PT4-4-16	2	白	青	青	赤	赤	3	3	0
PT4-4-17	2	白	白	青	赤	赤	2	3	0
PT4-4-18	2	白	青	赤	赤	赤	2	3	0
PT4-4-19	2	白	青	赤	赤	赤	1	3	0
PT4-4-20	2	白	白	白	緑	赤	6	3	0
PT4-4-21	2	白	白	緑	赤	赤	6	3	0
PT4-4-22	2	白	緑	緑	赤	赤	5	3	0
PT4-4-23	2	白	白	緑	赤	赤	4	3	0
PT4-4-24	2	白	緑	赤	赤	赤	3	3	0
PT4-4-25	2	白	緑	赤	赤	赤	3	3	0
PT4-4-26	3	白	白	青	緑	赤	7	3	0
PT4-4-27	3	白	青	青	緑	赤	6	3	0
PT4-4-28	3	白	青	緑	緑	赤	6	3	0
PT4-4-29	3	白	青	緑	赤	赤	5	3	0

10  
20  
30

50

## 【図10-14】

【図10-14】

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数: 3 / アクティブ表示態様: 段階4(赤))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様				決定割合			
		保留表示番号4	保留表示番号3	保留表示番号2	保留表示番号1	アクティブ表示	大当り(16R)	大当り(実確)	ハズレ(SR)/小当り
PT3-4-01	0	赤	赤	赤	赤	赤	8	12	0
PT3-4-02	1	白	白	白	白	赤	5	5	0
PT3-4-03	1	白	白	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-04	1	白	赤	赤	赤	赤	3	5	0
PT3-4-05	1	青	青	青	赤	赤	6	5	0
PT3-4-06	1	青	青	赤	赤	赤	5	5	0
PT3-4-07	1	青	赤	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-08	1	緑	緑	緑	赤	赤	6	5	0
PT3-4-09	1	緑	緑	赤	赤	赤	5	5	0
PT3-4-10	1	緑	赤	赤	赤	赤	4	5	0
PT3-4-11	2	白	白	青	赤	赤	7	6	0
PT3-4-12	2	白	青	赤	赤	赤	6	6	0
PT3-4-13	2	白	青	赤	赤	赤	6	6	0
PT3-4-14	2	白	白	緑	赤	赤</			

## 【図10-15】

【図10-15】

(A) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数:2 / アクティブ表示態様:段階1(白))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)
PT2-1-01	0	白	白	白	100	100
					100	100

(B) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数:2 / アクティブ表示態様:段階2(青))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)
PT2-2-01	0	青	青	青	25	20
PT2-2-02	1	白	白	青	40	40
PT2-2-03	1	白	青	青	35	40
					45	

(C) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数:2 / アクティブ表示態様:段階3(緑))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)
PT2-3-01	0	緑	緑	緑	20	20
PT2-3-02	1	白	白	緑	9	15
PT2-3-03	1	白	緑	緑	11	15
PT2-3-04	1	青	青	緑	12	15
PT2-3-05	1	青	緑	緑	13	15
PT2-3-06	2	白	青	緑	25	20
					0	

(D) 表示態様変化パターン決定テーブル(保留数:2 / アクティブ表示態様:段階4(赤))

表示態様変化パターン	表示態様変化回数	表示態様		決定割合		
		保留表示 番号2	保留表示 番号1	アクティブ 表示	大当り (16R)	大当り (突確)
PT2-4-01	0	赤	赤	赤	10	10
PT2-4-02	1	白	白	赤	10	10
PT2-4-03	1	白	赤	赤	9	10
PT2-4-04	1	青	青	赤	8	10
PT2-4-05	1	青	赤	赤	10	10
PT2-4-06	1	緑	緑	赤	9	10
PT2-4-07	1	緑	赤	赤	8	10
PT2-4-08	2	白	青	赤	13	10
PT2-4-09	2	白	緑	赤	12	10
PT2-4-10	2	青	緑	赤	11	10
					0	

## 【図10-16】

【図10-16】

(074AKS005)



10

20

30

## 【図10-17】

【図10-17】

可変表示結果	モノクロ演出実行有無の決定割合		
	実行有り		実行なし
大当り(確変/非確変:16R)	70	30	
大当り(突確)	60	40	
ハズレ(スーパーーリーチ)/小当り	50	50	
上記以外	0	100	

## 【図10-18】

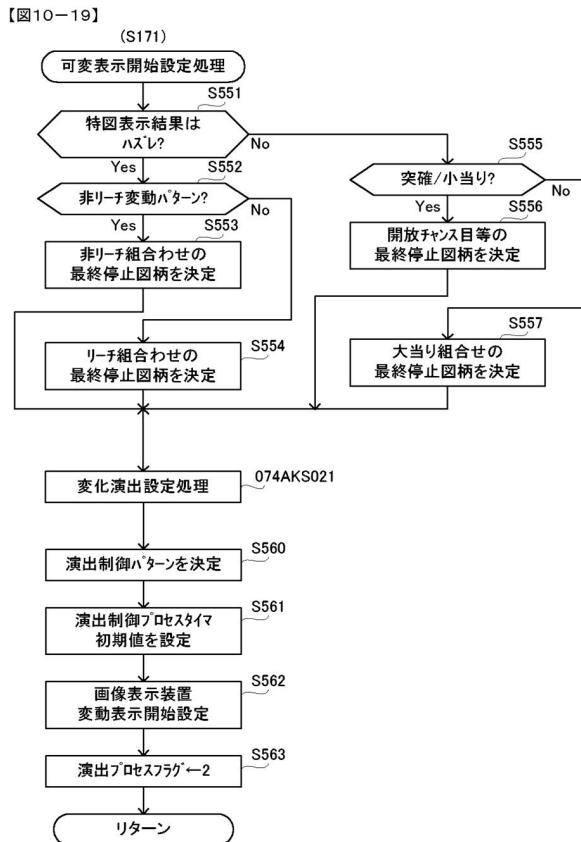
【図10-18】

可変表示結果	終了タイミングの決定割合		
	タイミング1	タイミング2	タイミング3
大当り(確変/非確変:16R)	10	25	65
大当り(突確)	20	40	40
ハズレ(スーパーーリーチ)/小当り	45	35	20
上記以外	0	0	0

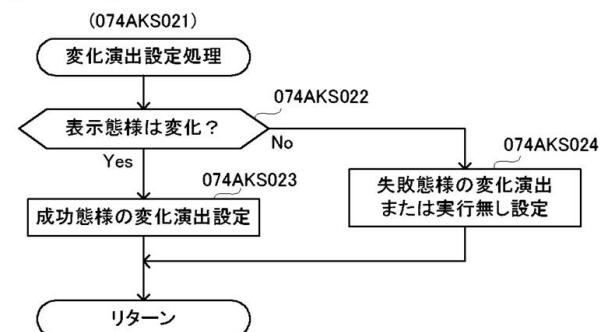
40

50

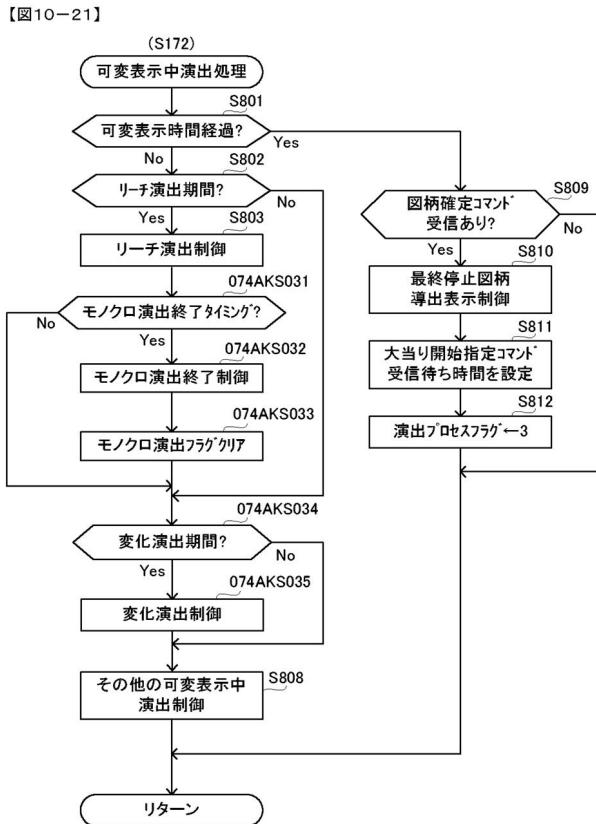
【図10-19】



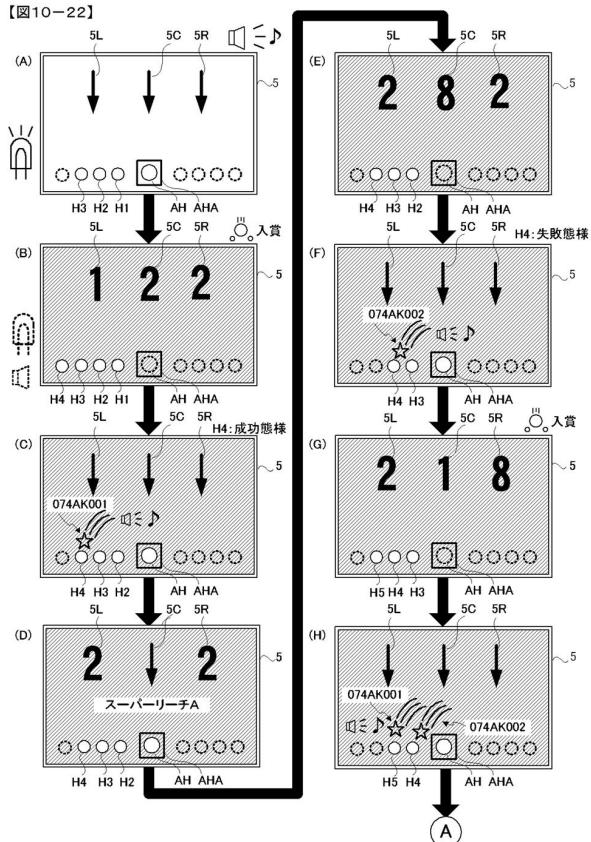
【図10-20】



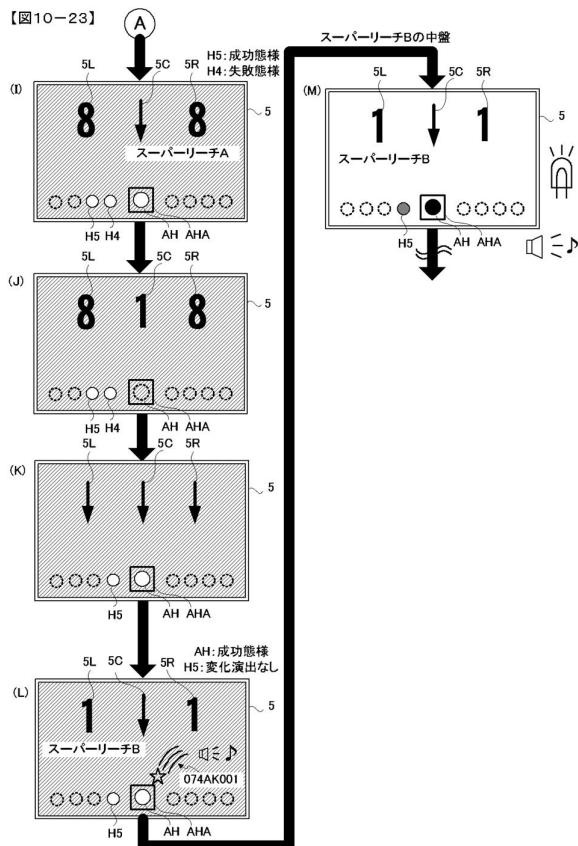
【図10-21】



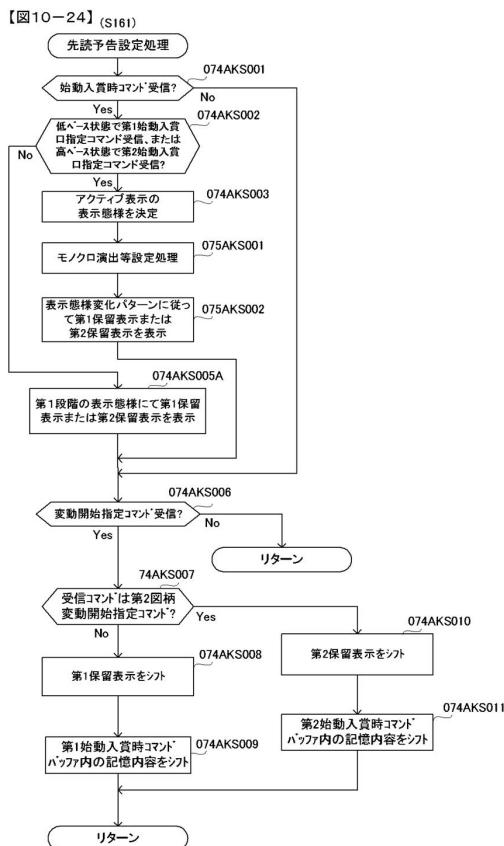
【図10-22】



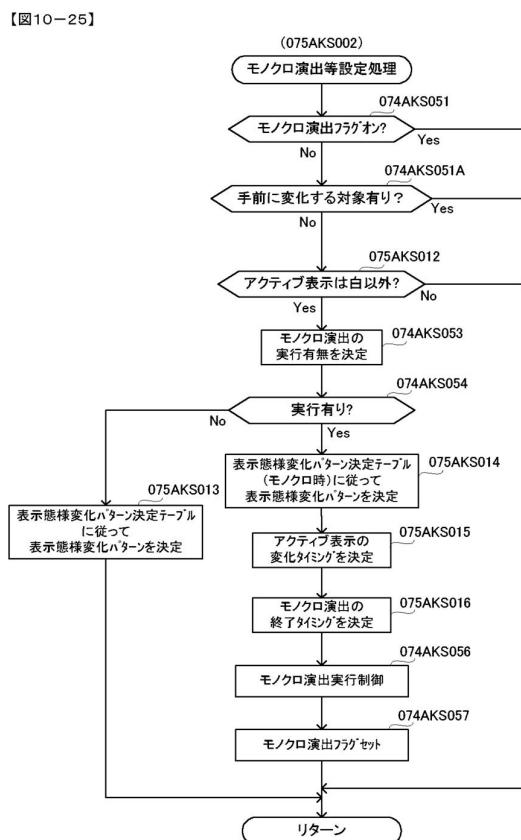
【図 10 - 23】



【図 10 - 24】



【図 10 - 25】



【図 10 - 26】

【図10-26】

表示態様	保留数と表示態様変化パターン		
	保留数4	保留数3	保留数2
赤	PT4-4-02	PT3-4-02	PT2-4-02
緑	PT4-3-02	PT3-3-02	PT2-3-02
青	PT4-2-02	PT3-2-02	PT2-2-02

(B) アクティブ表示変化タイミング決定テーブル

アクティブ表示態様	変化タイミングの決定割合		
	タイミングA	タイミングB	タイミングC
段階4(赤)	10	40	50
段階3(緑)	20	50	30
段階2(青)	45	35	20

10

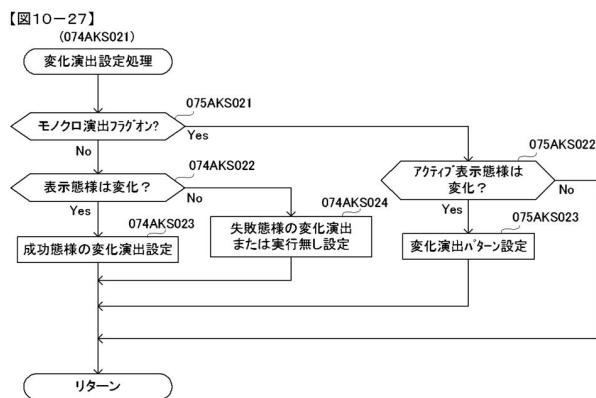
20

30

40

50

【図10-27】



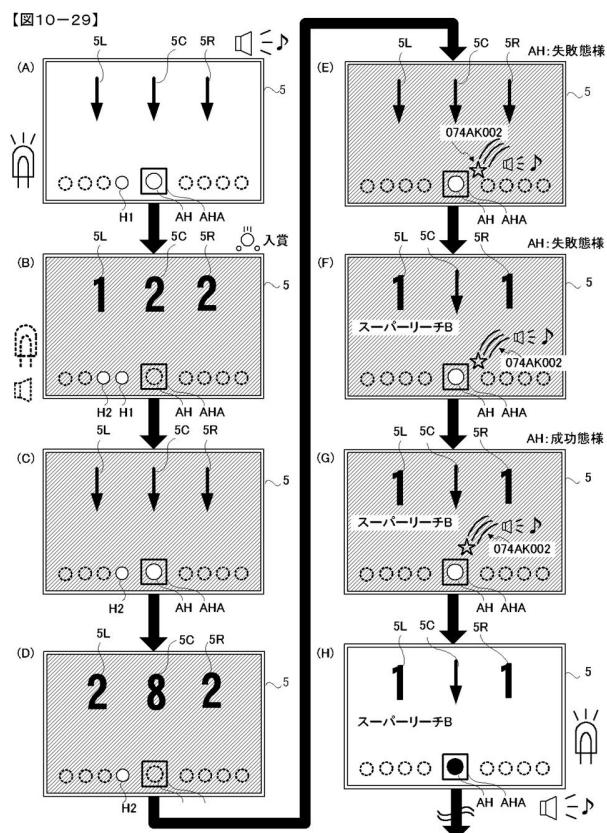
【図10-28】

変化パターン決定テーブル

変化演出パターン (変化タイミング)	変化タイミングと態様		
	タイミングA	タイミングB	タイミングC
パターン1(タイミングC)	失敗	失敗	成功
パターン2(タイミングB)	失敗	成功	-
パターン3(タイミングA)	成功	-	-

10

【図10-29】



【図10-30】

### (S76) 演出制御プロセス処理

#### S161 先読み予告設定処理

#### 153SG162 保留表示更新処理

S170～S177

20

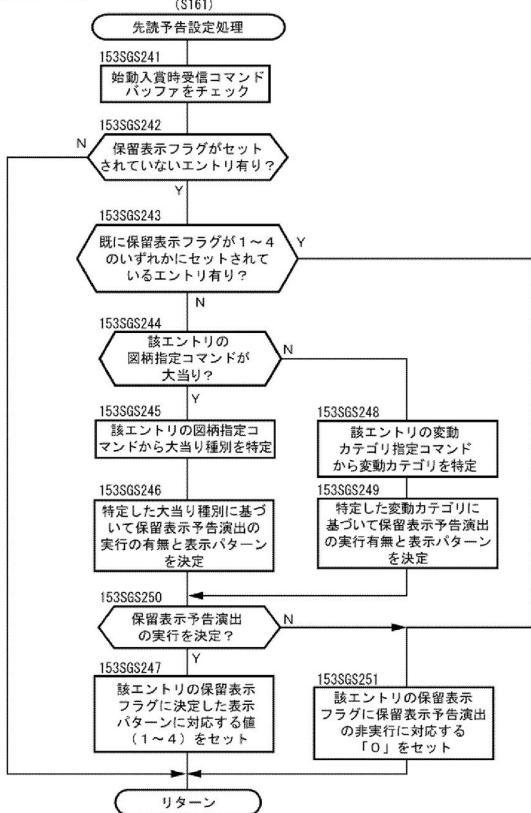
30

40

50

【図10-31】

【図10-31】 (S161)



10

20

30

40

【図10-32】

【図10-32】

(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

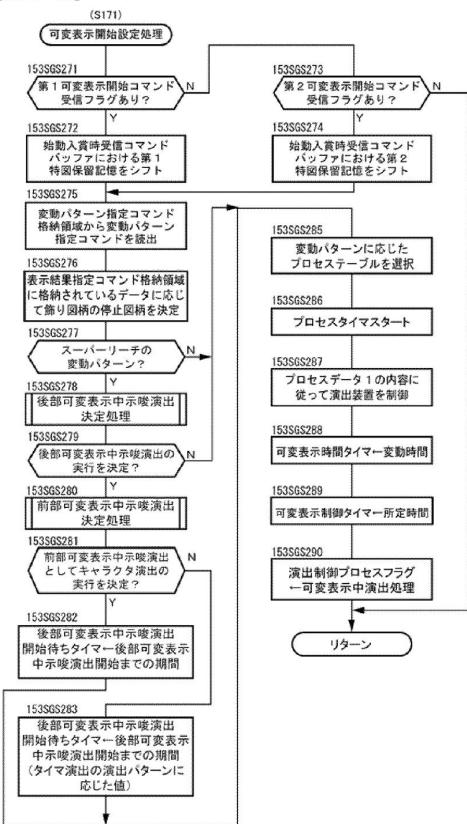
可変表示結果	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
大当り (大当り A)	5 %	5 5 %	2 0 %	1 0 %	1 0 %
大当り (大当り B or C)	5 %	2 0 %	5 5 %	1 0 %	1 0 %

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

可変表示結果及び変動力テゴリ	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %	0 %	0 %
はずれ・小当り (その他)	7 5 %	2 0 %	5 %	0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	5 5 %	2 5 %	1 0 %	5 %	5 %

【図10-33】

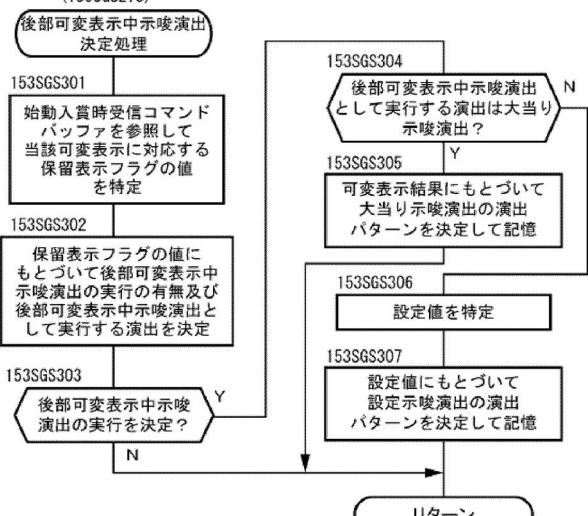
【図10-33】



【図10-34】

【図10-34】

(153SGS278)



50

## 【図10-35】

【図10-35】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び  
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

保留表示フラグ の値	非実行	大当り 示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1or2(表示パターン $\alpha$ or 表示パターン $\beta$ )	50%	50%	0%
3(表示パターン $\gamma$ )	30%	35%	35%
4(表示パターン $\delta$ )	0%	30%	70%

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
大当り示唆演出	パターンAS-1	大当り示唆(期待度:低)
	パターンAS-2	大当り示唆(期待度:中)
	パターンAS-3	大当り示唆(期待度:高)
設定示唆演出	パターンSS-1	奇数設定値示唆 設定値示唆(低) (高設定値期待度低)
	パターンSS-2	偶数設定値示唆 設定値示唆(高) (高設定値期待度高)
	パターンSS-3	奇数寄りの中間設定値以上 設定値示唆(高) (高設定値期待度高)
	パターンSS-4	偶数寄りの中間設定値以上 設定値示唆(高) (高設定値期待度高)
	パターンSS-5	最高設定値示唆

10

## 【図10-37】

【図10-37】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

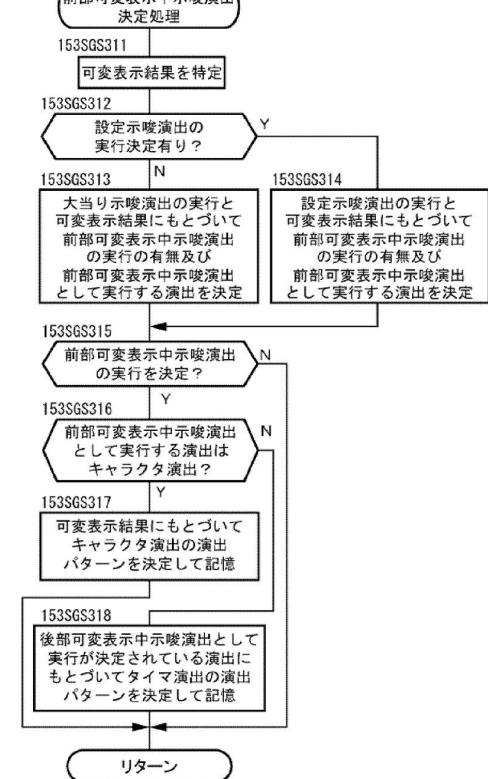
演出パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
パターンSS-1	60%	25%	50%	20%	20%	30%
パターンSS-2	25%	60%	20%	50%	30%	20%
パターンSS-3	9%	6%	20%	10%	30%	15%
パターンSS-4	6%	9%	10%	20%	20%	30%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	5%

20

## 【図10-38】

【図10-38】

(153SGS280)



30

40

50

## 【図10-39】

【図10-39】

(A) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び  
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合  
(大当たり示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ演出	タイム演出
大当たり	40%	30%	30%
はずれ	70%	25%	5%

(B) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び  
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合  
(設定示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ演出	タイム演出
大当たり	30%	0%	70%
はずれ	80%	0%	20%

## (C) キャラクタ演出とタイム演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
キャラクタ演出	パターンCS-1 パターンCS-2	大当たり示唆(期待度:低) 大当たり示唆(期待度:中)
タイム演出	パターンTS-1 パターンTS-2	大当たり示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆 大当たり示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆

## (D)

前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての大当たり期待度	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	低	低
タイム演出	高	高

## 【図10-40】

【図10-40】

## (A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンCS-1	パターンCS-2
大当たり	20%	80%
はずれ	80%	20%

## (B) タイム演出の演出パターン決定割合

実行が決定されている後部可変表示中示唆演出	パターンTS-1	パターンTS-2
大当たり示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

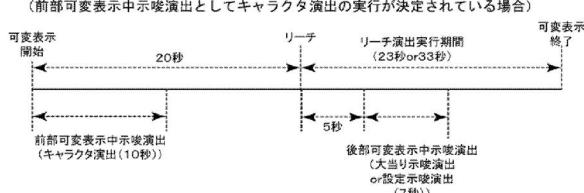
## (C) タイム演出の各演出パターンの内容

演出パターン	演出期間	表示キャラクタ
パターンTS-1	25秒	キャラクタX
パターンTS-2	30秒	キャラクタY

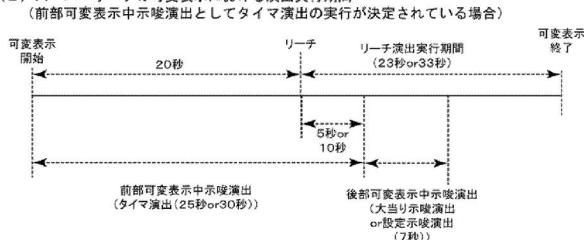
## 【図10-41】

【図10-41】

(A) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間  
(前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されている場合)



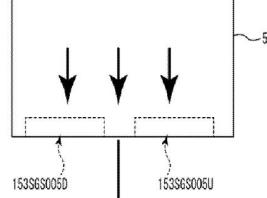
(B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間  
(前部可変表示中示唆演出としてタイム演出の実行が決定されている場合)



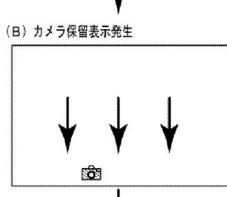
## 【図10-42】

【図10-42】

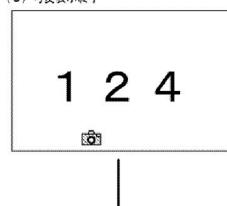
(A)



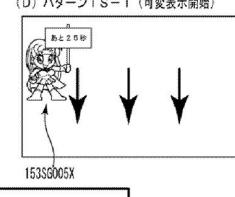
(B) カメラ保留表示発生



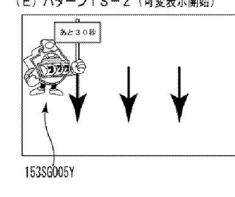
(C) 可変表示終了



(D) パターンTS-1 (可変表示開始)



(E) パターンTS-2 (可変表示開始)



10

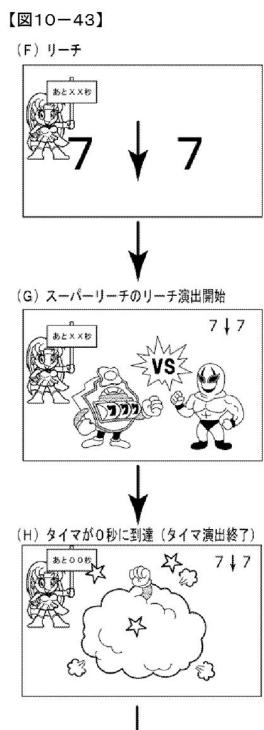
20

30

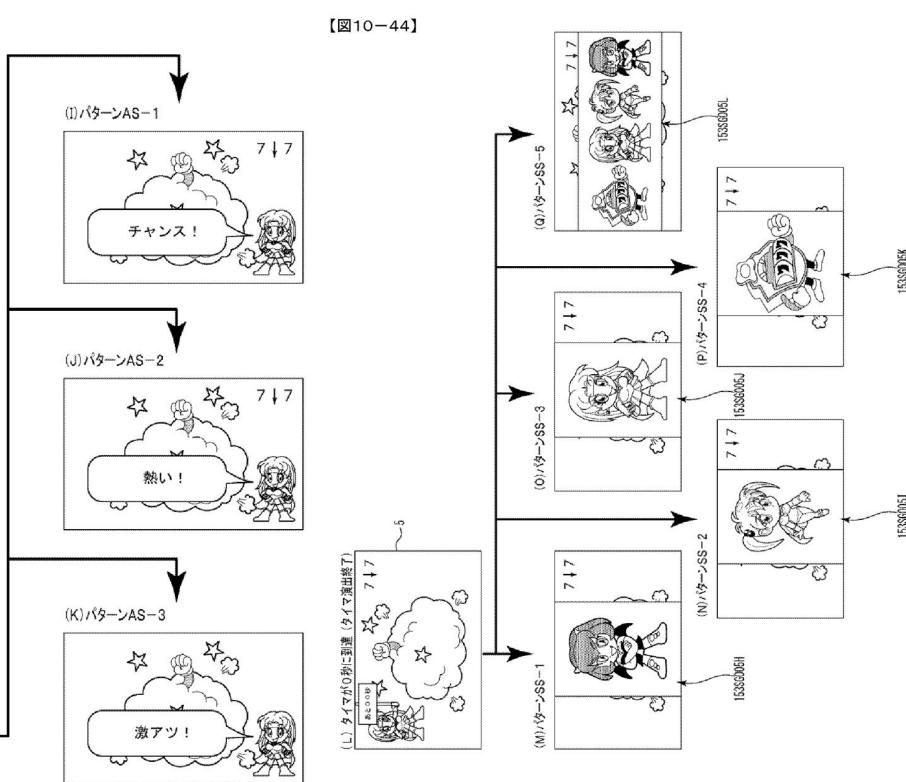
40

50

【図10-43】



【図10-44】



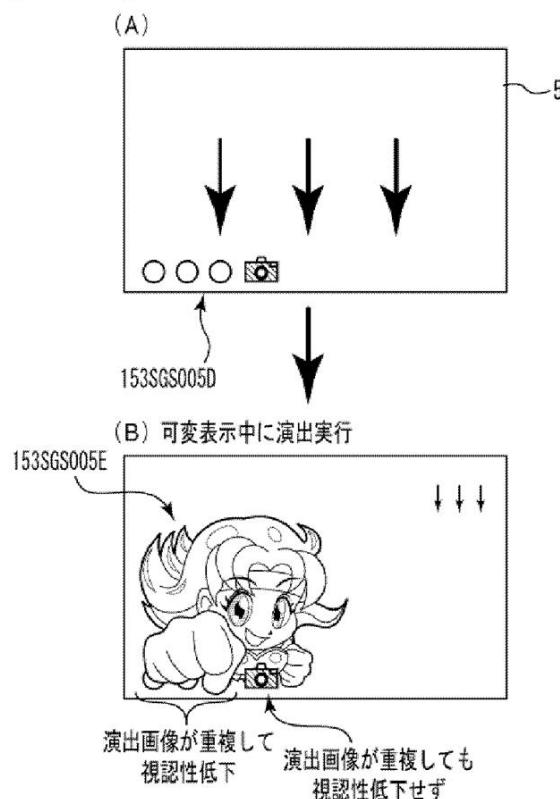
【図10-45】

【図10-45】

前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	高	低
タイマ演出	低	高

【図10-46】

【図10-46】



10

20

30

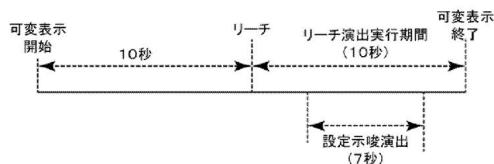
40

50

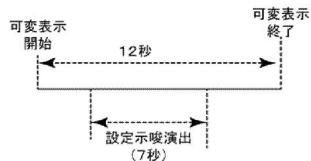
## 【図10-47】

【図10-47】

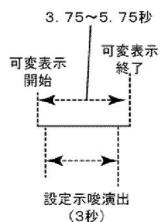
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(B) 非リーチ(短縮なし)の可変表示における演出実行期間



(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-077313(JP,A)

特開2017-023601(JP,A)

特開2016-002220(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02