

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7191718号
(P7191718)

(45)発行日 令和4年12月19日(2022.12.19)

(24)登録日 令和4年12月9日(2022.12.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全87頁)

(21)出願番号	特願2019-30406(P2019-30406)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年2月22日(2019.2.22)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-130776(P2020-130776		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年8月31日(2020.8.31)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和3年9月10日(2021.9.10)		株式会社三共内
		審査官	下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体が進入可能な始動入賞領域と、
特定発光手段と、
前記特定発光手段と異なる所定発光手段と、
表示手段と、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能な判定手段と、
前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に
前記特定発光手段を発光させることおよび前記表示手段に特定表示態様の表示を行うこと
で前記有利状態に制御されることを示唆する特定予告演出を実行可能な特定予告演出実行
手段と、
前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に
前記所定発光手段を発光させることで前記有利状態に制御されることを示唆する所定予告
演出を実行可能な所定予告演出実行手段と、を備え、
前記特定予告演出実行手段は、
前記特定発光手段を発光させ、かつ前記表示手段の表示を第1特定表示態様とする第
1パターンと、前記特定発光手段を発光させ、かつ前記表示手段の表示を前記第1特定表

示態様とは異なる第 2 特定表示態様とする第 2 パターンと、を含む複数のパターンのいずれかのパターンで前記特定予告演出を実行可能であり、

前記第 1 パターンおよび前記第 2 パターンのいずれのパターンにおいても判定の対象となった可変表示が開始されるまで前記特定発光手段の発光を継続させるように前記特定予告演出を実行可能であり、

前記所定予告演出実行手段は、遊技媒体が前記始動入賞領域に入賞したタイミングから前記判定手段の判定の対象となった可変表示中の特定タイミングまで前記所定発光手段の発光を継続させるように前記所定予告演出を実行可能であり、

前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合の方が前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

10

前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、で共通の開始タイミングで前記特定発光手段の発光が開始され、

前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、で共通の開始タイミングで前記表示手段に前記第 1 特定表示態様または前記第 2 特定表示態様が表示され、

前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合の前記特定発光手段の発光の終了タイミングは、前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合の前記特定発光手段の発光の終了タイミングよりも遅いタイミングである、遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動入賞時に保留表示の表示態様を変化させる先読み予告を実行し、該先読み予告として音や光を用いた予告を実行する遊技機があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

30

【文献】特開 2016 - 105941 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献 1 のようなランプ等の発光手段を用いた予告演出が実行される場合に、有利状態に制御される期待度に応じて好適に発光手段を発光させることについては十分考慮されていなかった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、発光手段を用いた予告演出が実行される場合に、好適に発光手段を発光させることのできる遊技機を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な始動入賞領域と、

特定発光手段と、

前記特定発光手段と異なる所定発光手段と、

表示手段と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

50

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能な判定手段と、
前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に
前記特定発光手段を発光させることおよび前記表示手段に特定表示態様の表示を行うこと
で前記有利状態に制御されることを示唆する特定予告演出を実行可能な特定予告演出実行
手段と、

前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に
前記所定発光手段を発光させることで前記有利状態に制御されることを示唆する所定予告
演出を実行可能な所定予告演出実行手段と、を備え、

前記特定予告演出実行手段は、

前記特定発光手段を発光させ、かつ前記表示手段の表示を第1特定表示態様とする第
1パターンと、前記特定発光手段を発光させ、かつ前記表示手段の表示を前記第1特定表
示態様とは異なる第2特定表示態様とする第2パターンと、を含む複数のパターンのいず
れかのパターンで前記特定予告演出を実行可能であり、

前記第1パターンおよび前記第2パターンのいずれのパターンにおいても判定の対象
となった可変表示が開始されるまで前記特定発光手段の発光を継続させるように前記特定
予告演出を実行可能であり、

前記所定予告演出実行手段は、遊技媒体が前記始動入賞領域に入賞したタイミングから
前記判定手段の判定の対象となった可変表示中の特定タイミングまで前記所定発光手段の
発光を継続させるように前記所定予告演出を実行可能であり、

前記第2パターンで前記特定予告演出が実行される場合の方が前記第1パターンで前記
特定予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第1パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、前記第2パターンで前記特
定予告演出が実行される場合と、で共通の開始タイミングで前記特定発光手段の発光が開
始され、

前記第1パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、前記第2パターンで前記特
定予告演出が実行される場合と、で共通の開始タイミングで前記表示手段に前記第1特定
表示態様または前記第2特定表示態様が表示され、

前記第2パターンで前記特定予告演出が実行される場合の前記特定発光手段の発光の終
了タイミングは、前記第1パターンで前記特定予告演出が実行される場合の前記特定発光
手段の発光の終了タイミングよりも遅いタイミングである、

ことを特徴とする。

さらに、(1) 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、

発光手段(例えば、第1導光板169F002, 第2導光板169F003)と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、RAM10
2, RAM122)と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、CPU103、演出制御
用CPU120)と、

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能な判定手段(例
えば、CPU103、演出制御用CPU120)と、

前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に
前記発光手段を発光させることで前記有利状態に制御されることを示唆する特定予告演出
(例えば、特定先読み予告演出)を実行可能な特定予告演出実行手段(例えば、演出制御
用CPU120)と、

前記特定予告演出が開始した後、該特定予告演出に対応した特別報知(例えば、第1態
様画面演出、第2態様画面演出)を実行する特別報知実行手段(例えば、演出制御用CP
U120)とを備え、

前記特定予告演出実行手段は、少なくとも前記特定予告演出の対象となる可変表示が開
始されるまで前記発光手段の発光を継続させ(例えば、図8-4に示すように、少なくと
もターゲットの変動表示が開始されるまで導光板の発光を継続させ)、

10

20

30

40

50

前記特別報知実行手段は、前記特別報知を第 1 態様（例えば、第 1 態様画面演出）と、該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 態様（例えば、第 2 態様画面演出）とのいずれかで実行し、

前記第 1 態様の特別報知が実行される場合に前記発光手段の発光が終了するタイミングと、前記第 2 態様の特別報知が実行される場合に前記発光手段の発光が終了するタイミングとが異なる（例えば、第 1 態様画面演出が実行される場合に第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 の発光が変動開始時に終了し、第 2 態様画面演出が実行される場合に第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 の発光および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の発光が S P リーチ時に終了する）。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、発光手段を用いた予告演出が実行される場合に、好適に発光手段を発光させることができる。具体的には、有利状態に制御される期待度が異なる態様の特別報知に対応して発光手段の発光が終了するタイミングが異なるため、演出の期待度に応じて好適に演出を実行することができる。

【 0 0 0 8 】

（ 2 ） 前記（ 1 ）の遊技機において、

遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な始動入賞領域（例えば、第 1 始動入賞口）と、前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に前記発光手段とは異なる所定発光手段（例えば、入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 ）を発光させることで前記有利状態に制御されることを示唆する所定予告演出（例えば、所定先読み予告演出）を実行可能な所定予告演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）とをさらに備え、

前記所定予告演出は、前記特定予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低く（例えば、図 8 - 5 , 図 8 - 7 に示すように、所定先読み予告演出は特定先読み予告演出よりも大当り期待度が低く）、

前記所定予告演出実行手段は、遊技媒体が前記始動入賞領域に入賞したタイミングから前記所定発光手段を発光させ（例えば、図 8 - 4 に示すように、所定先読み予告演出では、始動入賞が発生したタイミングから入賞時フラッシュとして入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 を発光させ）、

前記特定予告演出実行手段は、遊技媒体が前記始動入賞領域に入賞したタイミングから所定期間経過後に前記発光手段を発光させる（例えば、図 8 - 4 に示すように、特定先読み予告演出では、始動入賞から所定期間経過後に導光板を発光させる）。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、所定期間経過後に発光手段が発光するため、発光手段の発光を目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 0 】

（ A ）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光手段と、

表示手段と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能な判定手段と、

前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に前記発光手段を発光させることおよび前記表示手段に特定表示態様の表示を行うことで前記有利状態に制御されることを示唆する特定予告演出を実行可能な特定予告演出実行手段と、を備え、

前記特定予告演出実行手段は、

前記発光手段を発光させ、かつ前記表示手段の表示を第 1 特定表示態様とする第 1 パターンと、前記発光手段を発光させ、かつ前記表示手段の表示を前記第 1 特定表示態様とは異なる第 2 特定表示態様とする第 2 パターンと、を含む複数のパターンのいずれかのパターンで前記特定予告演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 1 パターンおよび前記第 2 パターンのいずれのパターンにおいても判定の対象となった可変表示が開始されるまで前記発光手段の発光を継続させるように前記特定予告演出を実行可能であり、

前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合の方が前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、で共通の開始タイミングで前記発光手段の発光が開始され、

前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合と、で共通の開始タイミングで前記表示手段に前記第 1 特定表示態様または前記第 2 特定表示態様が表示され、

前記第 2 パターンで前記特定予告演出が実行される場合の前記発光手段の発光の終了タイミングは、前記第 1 パターンで前記特定予告演出が実行される場合の前記発光手段の発光の終了タイミングよりも遅いタイミングである、

ことを特徴とする。

さらに、(1) 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、

発光手段 (例えば、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 , 第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3) と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段 (例えば、R A M 1 0 2 , R A M 1 2 2) と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段 (例えば、C P U 1 0 3、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能な判定手段 (例えば、C P U 1 0 3、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記判定手段の判定に基づいて、該判定の対象となった可変表示が開始されるより前に前記発光手段を発光させることで前記有利状態に制御されることを示唆する特定予告演出 (例えば、特定先読み予告演出) を実行可能な特定予告演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記特定予告演出が開始した後、該特定予告演出に対応した特別報知 (例えば、第 1 態様画面演出、第 2 態様画面演出) を実行する特別報知実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) とを備え、

前記特定予告演出実行手段は、少なくとも前記特定予告演出の対象となる可変表示が開始されるまで前記発光手段の発光を継続させ (例えば、図 8 - 4 に示すように、少なくともターゲットの変動表示が開始されるまで導光板の発光を継続させ)、

前記特別報知実行手段は、前記特別報知を第 1 態様 (例えば、第 1 態様画面演出) と、該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 態様 (例えば、第 2 態様画面演出) とのいずれかで実行し、

前記第 1 態様の特別報知が実行される場合に前記発光手段の発光が終了するタイミングと、前記第 2 態様の特別報知が実行される場合に前記発光手段の発光が終了するタイミングとが異なる (例えば、第 1 態様画面演出が実行される場合に第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 の発光が変動開始時に終了し、第 2 態様画面演出が実行される場合に第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 の発光および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の発光が S P リーチ時に終了する)。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、特殊報知によりその後実行される演出を目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 2 】

(4) 前記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、

前記特別報知実行手段は、前記第 1 態様の特別報知と、前記第 2 態様の特別報知とを共通のタイミングで開始する (例えば、図 8 - 4 に示すように、第 1 態様画面演出と第 2 態様画面演出とは、変動開始時の共通のタイミングで開始される)。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、特別報知によりその後実行される演出を目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 4 】

(5) 前記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

前記発光手段の発光が終了するタイミングで複数種類の特殊演出のうちいずれかの特殊演出 (例えば、図 8 - 9 に示すように、第 1 態様終了時にチャンスの表示や熱の表示をする演出、第 2 態様終了時に白 S P リーチタイトルや赤 S P リーチタイトルを表示する演出) を実行可能な特殊演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) をさらに備え、

前記特殊演出の種類に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる (例えば、図 8 - 9 に示すように、大当たり時にははずれ時よりも熱の表示や赤 S P リーチタイトルとなる割合が高い)。

10

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、特殊演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 6 】

(6) 前記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値 (例えば、1 ~ 6) のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば、ステップ S 6 A にて設定値変更処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 など) と、

20

特定期間に亘り示唆演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、画像表示装置 5、演出制御用 C P U 1 2 0) とを備え、

前記演出実行手段は、前記特定期間における特定タイミングまで、前記有利状態の制御に関する示唆を行った後、該特定タイミング以降にて実行可能な演出として、前記有利状態の制御に関する示唆を継続して行う第 1 示唆演出と、前記有利状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに前記設定手段の設定に関する示唆を行う第 2 示唆演出とのうち、いずれかの示唆演出を実行可能である (例えば、図 1 0 - 1 2 を参照)。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、特定タイミング以降にて第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれかを実行可能にすることで、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 8 】

(7) 前記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値 (例えば、1 ~ 6) に設定可能な設定手段 (例えば、ステップ S 6 A にて設定値変更処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 など) と、

特定期間に亘り示唆演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、画像表示装置 5、演出制御用 C P U 1 2 0) とを備え、

前記演出実行手段は、前記特定期間における特定タイミングまで、前記有利状態の制御に関する示唆を行った後、示唆を終了する第 1 示唆演出と、前記特定タイミング以降にて前記有利状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに前記設定手段の設定に関する示唆を行う第 2 示唆演出とのうち、いずれかの示唆演出を実行可能である (例えば、図 1 0 - 1 3 を参照)。

40

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、特定タイミングまで示唆を行って終了する第 1 示唆演出と特定タイミング以降も示唆を行う第 2 示唆演出のいずれかを実行可能にすることで、遊技興趣を向上させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 0 】

【 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。

50

- 【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 1】特徴部 169F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。
- 【図 8 - 2】先読み予告演出の演出例を示す表示画面図である。
- 【図 8 - 3】先読み予告演出の演出例を示す表示画面図である。
- 【図 8 - 4】先読み予告演出のタイミングチャートである。
- 【図 8 - 5】特定先読み予告演出決定テーブルおよび画面演出態様決定テーブルを示す図である。 10
- 【図 8 - 6】特定先読み予告処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 7】所定先読み予告演出決定テーブルを示す図である。
- 【図 8 - 8】所定先読み予告処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 9】第 1 態様終了時内容決定テーブルおよび第 2 態様終了時内容決定テーブルを示す図である。
- 【図 8 - 10】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【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】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。 20
- 【図 10 - 2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3】リーチ図柄決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図 10 - 4】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図 10 - 5】設定示唆パターンなどを示す説明図である。
- 【図 10 - 6】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 10 - 7】予告種別決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図 10 - 8】ステップ数パターンなどを示す説明図である。
- 【図 10 - 9】外枠表示パターンなどを示す説明図である。
- 【図 10 - 10】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 - 11】各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。 30
- 【図 10 - 12】リーチ図柄を用いた設定示唆演出の実行例を示す図である。
- 【図 10 - 13】ステップアップ予告の実行例を示す図である。
- 【図 10 - 14】チャンスアップ演出の演出パターンを示す説明図である。
- 【図 10 - 15】チャンスアップ演出の演出パターン決定割合を示す図である。
- 【図 10 - 16】設定値示唆演出の演出パターンを示す説明図である。
- 【図 10 - 17】設定値示唆演出の演出パターン決定割合を示す図である。
- 【図 10 - 18】チャンスアップ演出と設定値示唆演出の実行可能期間を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

40

（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。

【0022】

（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。

50

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一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 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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 0 】

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

10

20

30

40

50

技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 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、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 4 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、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 8 】

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 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

（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 5 1 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の

10

20

30

40

50

普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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）

10

20

30

40

50

の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

10

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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。

20

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

30

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

【 0 0 6 8 】

（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8L、8R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32の動作等により行われてもよい。

40

【 0 0 6 9 】

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5L、5C、5R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 0 】

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

50

は、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 0 7 1 】

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

10

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

20

【 0 0 7 4 】

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

30

【 0 0 7 5 】

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

40

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

50

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。

【0078】

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

10

【0079】

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）。

【0080】

（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 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 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。

20

【0081】

主基板 11 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）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などを有する。

【0082】

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（ReadOnlyMemory）101 と、RAM（RandomAccessMemory）102 と、CPU（CentralProcessingUnit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Outputport）105 とを備える。

30

【0083】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

40

【0084】

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、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0085】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種

50

信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図保留表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

10

20

30

40

50

をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

10

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）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 C P U 1 2 0 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。

20

【 0 0 9 9 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【 0 1 0 0 】

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 といった、主基板 1 1 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。

【 0 1 0 1 】

（動作）

30

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 2 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 0 3 】

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

40

【 0 1 0 4 】

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

50

【 0 1 0 5 】

また、CPU 103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。

【 0 1 0 6 】

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）、RAM 102（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、CPU 103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、RAM 102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、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ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RAM 102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。

【 0 1 0 7 】

RAM 102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）、CPU 103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、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102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、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 8 】

RAM 102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）を実行する。

【 0 1 0 9 】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11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S6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 1 0 】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120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CPU120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。

【 0 1 1 1 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（

10

20

30

40

50

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がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 1 1)、割込みを許可する (ステップ S 1 2)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 2 】

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)。

【 0 1 1 3 】

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)。

【 0 1 1 4 】

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。

【 0 1 1 5 】

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。

【 0 1 1 6 】

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)。

【 0 1 1 7 】

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は、演出制御基板 1 2 に

10

20

30

40

50

始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0118】

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

10

【0119】

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

20

【0120】

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

【0121】

30

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

【0122】

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。

40

【0123】

ステップS112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4Aや第2特別図柄表示装置4B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。

【0124】

50

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

10

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

20

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

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

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

40

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

50

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

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4) 、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5) 。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0136】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。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8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0137】

ステップS76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S77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0138】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

20

【0139】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【0140】

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

【0141】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部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。

40

【0142】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実

50

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

10

【0143】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用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きに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0144】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用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、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【0145】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0146】

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

40

【0147】

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”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は

50

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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) 。

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 (「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 5 】

(特徴部 1 6 9 F に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 1 6 9 F について説明する。特徴部 1 6 9 F については、発光手段を用いた先読み予告演出が実行される。

【 0 1 5 6 】

図 8 - 1 は、特徴部 1 6 9 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 1 と異なる

10

20

30

40

50

部分について説明し、その他の部分については、図 1 と同じ符号を付して説明を省略する。図 8 - 1 においては、画像表示装置 5 の左右に発光手段としての導光板が設けられている。導光板の構造の一例を簡単に説明する。導光板は、光を透過可能な透光性を有している。導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体が設けられ、導光板は、発光体によって導光板の端面から導光板の内部に入射された光を反射して遊技機の前面に出射させる反射部が導光板の背面に所定の画像を表す態様にて設けられている。そして、発光体を発光させることにより導光板に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させることにより、遊技機の全面にキャラクタ画像が現れる。

【 0 1 5 7 】

画像表示装置 5 の左側には、発光体の発光によりキャラクタ A が表示される第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 が設けられている。また、画像表示装置 5 の右側には、発光体の発光によりキャラクタ B が表示される第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 が設けられている。このような導光板を用いて実行される先読み予告演出を特定先読み予告演出という。特定先読み予告演出には、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 のみを用いて実行される第 1 態様特定先読み予告演出と、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 を用いて実行される第 2 態様特定先読み予告演出とがある。

【 0 1 5 8 】

また、特徴部 1 6 9 F では、遊技球が入賞球装置 6 A において第 1 始動入賞口へ進入した際に実行される先読み予告演出として所定先読み予告演出が実行されることがある。具体的には、所定先読み予告演出として、始動入賞の際、第 1 始動入賞口に設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A が遊技球を検出した場合に、入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 が発光することにより、透明部材で形成された第 1 始動入賞口が発光する演出が実行されることがある。以下では、導光板を用いた特定先読み予告演出や入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 を用いた所定先読み予告演出について説明する。

【 0 1 5 9 】

図 8 - 2 は、先読み予告演出の演出例を示す表示画面図である。図 8 - 2 では、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 を用いた第 1 態様特定先読み予告演出が実行されるとともに、入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 を用いた所定先読み予告演出が実行される。これらの先読み予告演出が図 8 - 2 (A) ~ (H) の順に実行される。図 8 - 2 (A) では、画像表示装置 5 の画面上において変動表示 (可変表示) が実行されている。画像表示装置 5 の左側の第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2、右側の第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 のいずれも発光していない。また、第 1 始動入賞口に設けられた入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 も発光していない。このような状態で図 8 - 2 (A) に示すように、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞することにより始動入賞が発生する。そして、この始動入賞により先読み予告演出が実行される決定がされた場合には、図 8 - 2 (B) 以降の先読み予告演出が実行される。なお、先読み予告の対象となる保留記憶をターゲットの保留記憶と称する。

【 0 1 6 0 】

始動入賞時には、図 8 - 2 (B) に示すように、画像表示装置 5 の画面上にキャラクタ A が出現する第 1 態様画像 1 6 9 F 0 0 4 が表示される第 1 態様画面演出が実行される。第 1 態様画像 1 6 9 F 0 0 4 は、一時的に表示された後通常の画面に戻る。また、入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 が白色に発光する入賞時フラッシュ演出が実行される。入賞口 L E D 1 6 9 F 0 0 1 は、その後の変動表示中も発光し続ける。なお、第 1 態様画像 1 6 9 F 0 0 4 が表示された場合には、保留表示やアクティブ表示を示す画像は消去されているが、消去されないようにしてもよいし、小さな数字で現在の保留記憶数が示されるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

始動入賞が発生した際に、未だ実行されていない保留記憶は 2 回の変動表示分残っていた。特徴部 1 6 9 F の先読み予告演出では、図 8 - 2 (C) に示すように、次変動開始時に第 1 態様画像 1 6 9 F 0 0 4 が表示される第 1 態様画面演出が実行される。第 1 態様画像 1 6 9 F 0 0 4 は、一時的に表示された後、通常の画面に戻る。また、次変動開始時に

は、第1導光板169F002が発光を開始する。第1導光板169F002の発光によりキャラクタAが表示される。第1導光板169F002は、その後も発光し続ける。また、入賞口LED169F001も始動入賞時から発光し続けている。

【0162】

その後、図8-2(D)に示すように、ターゲットの保留記憶による変動表示が実行される1つ前の変動表示の実行中では、ターゲットの保留表示169F006が白色から赤色へ変化している。ターゲットの保留表示169F006が白色から赤色へ変化するタイミングは、ターゲットの保留表示が変動表示を開始する1つ前の保留表示の位置へシフトしたタイミングである。また、ターゲットの保留表示169F006の色が変化したタイミングで入賞口LED169F001が白色発光から赤色発光へと色が変わる。また、第1導光板169F002右側における画像表示装置5の画面上では、第1導光板169F002が発光していることを示すエフェクト表示が表示される。エフェクト表示は、図8-2(C)における第1態様画面演出が実行された後のタイミングで表示される。

10

【0163】

その後、ターゲットの保留記憶に基づくターゲットの変動開始時には、図8-2(E)に示すように、ターゲットの保留表示169F006が画像表示装置5の画面上の左下のアクティブ表示が表示される領域へと移動する。また、ターゲットの変動開始時には、第1導光板169F002の発光が終了する。入賞口LED169F001は発光を継続している。その後、図8-2(F)に示す「2」の飾り図柄によるリーチ時、図8-2(G)に示す「2, 3, 2」の飾り図柄が揺れている状態のはずれ図柄仮停止時においても入賞口LED169F001は発光を継続する。その後、図8-2(H)に示す「2, 3, 2」の飾り図柄が確定停止する状態のはずれ図柄停止時のタイミングでは入賞口LED169F001の発光が終了している。

20

【0164】

図8-3は、先読み予告演出の演出例を示す表示画面図である。図8-3では、第1導光板169F002および第2導光板169F003を用いた第2態様特定先読み予告演出が実行されるとともに、入賞口LED169F001を用いた所定先読み予告演出が実行される。これらの先読み予告演出が、図8-3(A)~(H)の順に実行される。図8-3(A)では、画像表示装置5の画面上において変動表示(可変表示)が実行されている。画像表示装置5の左側の第1導光板169F002、右側の第2導光板169F003のいずれも発光していない。また、第1始動入賞口に設けられた入賞口LED169F001も発光していない。このような状態で図8-3(A)に示すように、遊技球が第1始動入賞口に入賞することにより始動入賞が発生する。そして、この始動入賞により先読み予告演出が実行される決定がされた場合には、図8-3(B)以降の先読み予告演出が実行される。

30

【0165】

始動入賞時には、図8-3(B)に示すように、画像表示装置5の画面上にキャラクタAおよびキャラクタBが出現する第2態様画像169F007が表示される第2態様画面演出が実行される。第2態様画像169F007は、一時的に表示された後通常の画面に戻る。また、入賞口LED169F001が白色に発光する入賞時フラッシュ演出が実行される。入賞口LED169F001は、その後の変動表示中も発光し続ける。なお、第2態様画像169F007が表示された場合には、保留表示やアクティブ表示を示す画像は消去されているが、消去されないようにしてもよいし、小さな数字で現在の保留記憶数が示されるようにしてもよい。

40

【0166】

始動入賞が発生した際に、未だ実行されていない保留記憶は2回の変動表示分残っていた。特徴部169Fの先読み予告演出では、図8-3(C)に示すように、次変動開始に第2態様画像169F007が表示される第2態様画面演出が実行される。第2態様画像169F007は、一時的に表示された後、通常の画面に戻る。また、次変動開始時には、第1導光板169F002および第2導光板169F003が発光を開始する。第1導

50

光板 1 6 9 F 0 0 2 の発光によりキャラクタ A が表示され、第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の発光によりキャラクタ B が表示される。第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 は、その後も発光し続ける。また、入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 も始動入賞時から発光し続けている。

【 0 1 6 7 】

その後、図 8 - 3 (D) に示すように、ターゲットの保留記憶による変動表示が実行される 1 つ前の変動表示の実行中では、ターゲットの保留表示 1 6 9 F 0 0 6 が白色から赤色へ変化している。ターゲットの保留表示 1 6 9 F 0 0 6 が白色から赤色へ変化するタイミングは、ターゲットの保留表示が変動表示を開始する 1 つ前の保留表示の位置へシフトしたタイミングである。また、ターゲットの保留表示 1 6 9 F 0 0 6 の色が変化したタイミングで入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 が白色発光から赤色発光へと色が変わる。また、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 右側における画像表示装置 5 の画面上では、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 が発光していることを示すエフェクト表示が表示される。また、第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 左側における画像表示装置 5 の画面上では、第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 が発光していることを示すエフェクト表示が表示される。エフェクト表示は、図 8 - 3 (C) における第 2 態様画面演出が実行された後のタイミングで表示される。

【 0 1 6 8 】

その後、ターゲットの保留記憶に基づくターゲットの変動開始時には、図 8 - 3 (E) に示すように、ターゲットの保留表示 1 6 9 F 0 0 6 が画像表示装置 5 の画面上の左下のアクティブ表示が表示される領域へと移動する。また、ターゲットの変動開始時には、導光板の発光が 1 つの場合と異なり、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の発光が継続している。また、エフェクト表示も継続している。入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 は発光を継続している。図 8 - 3 (F) に示すリーチ時においても同様に、第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の発光、エフェクト表示、入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 の発光が継続する。

【 0 1 6 9 】

「 7 」の飾り図柄によるリーチが、大当たり期待度の高い S P リーチへ発展したときの様子を図 8 - 3 (G) に示されている。図 8 - 3 (G) の S P リーチ時には、画像表示装置 5 側の画面上に「 S P リーチ」の文字から成るタイトル画像 1 6 9 F 0 0 9 が表示される。このとき、「 7 」によるリーチ図柄が画面の右上に表示される。また、タイトル画像 1 6 9 F 0 0 9 が表示されるタイミングで第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 および第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の発光が終了する。入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 は発光を継続する。その後、図 8 - 3 (H) 示す「 7 , 7 , 7 」の飾り図柄が確定停止する状態の大当たり図柄停止時のタイミングでは入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 の発光が終了している。

【 0 1 7 0 】

次に、先読み予告演出の流れについてタイミングチャートを用いて説明する。図 8 - 4 は、先読み予告演出のタイミングチャートである。図 8 - 4 に示すように、変動表示の実行中に始動入賞が発生した場合に実行される演出として入賞時フラッシュと画面演出とがある。入賞時フラッシュによる演出は、始動入賞時に入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 が白色に発光する所定先読み予告演出である。入賞時フラッシュによる所定先読み予告演出は、飾り図柄が仮停止した後のタイミングまで継続して実行される。なお、入賞時フラッシュを飾り図柄の仮停止時あるいは飾り図柄の仮停止前に終了させるようにしてもよい。

【 0 1 7 1 】

また、画像表示装置 5 にキャラクタ A やキャラクタ B の画像が表示される画面の報知による画面演出は、始動入賞発生時に実行されるとともに、ターゲットの変動表示が開始されるまでの各変動表示の開始時のタイミングで実行される。なお、始動入賞が発生したタイミングで実行される画面演出を特殊報知とし、その後の変動開始時のタイミングで実行される画面演出を特別報知とする。特殊報知と特別報知とは同様の画面を想定しているが、特殊報知と特別報知とで異なる態様の画面となるようにしてもよい。

【 0 1 7 2 】

特殊報知と特別報知とは同様の時間表示されることを想定しているが、特殊報知と特別報知とで表示時間が異なるようにしてもよい。また、表示時間は例えば2秒等とすればよい。また、特殊報知や特別報知による画面演出には、図8-2、図8-3で示したような第1態様画面演出、第2態様画面演出があるが、その他の種類があってもよいし、第1態様画面演出が次の変動開始時に第2態様画面演出へと変化するパターンを設けても良い。また、変化する場合には、大当たり期待度が高くなるように設定してもよい。

【0173】

特殊報知による画面演出が実行された後、その画面演出が第1態様画面演出であった場合は、導光板が1つ発光する第1態様特定先読み予告演出が実行される。発光する導光板は、第1導光板169F002である。第1導光板169F002は、ターゲットの変動開始時のタイミングで発光が終了する。また、変動開始時毎の特別報知としての第1態様画面演出の後には、第1導光板169F002が発光していることを示すエフェクト表示が1つ表示される。エフェクト表示は、次の変動開始時の第1態様画面演出が表示されたときに消去され、第1態様画面演出の後に再度表示される。そして、第1導光板169F002の発光に対応した1つのエフェクト表示は、ターゲットの変動開始時のタイミングで消去される。

【0174】

また、特殊報知による画面演出が実行された後、その画面演出が第2態様画面演出であった場合は、導光板が2つ発光する第2態様特定先読み予告演出が実行される。発光する導光板は、第1導光板169F002および第2導光板169F003である。第1導光板169F002および第2導光板169F003は、ターゲットの変動表示中のS Pリーチ開始時のタイミングで発光が終了する。また、変動開始時毎の特別報知としての第2態様画面演出の後には、第1導光板169F002および第2導光板169F003が発光していることを示すエフェクト表示が2つ表示される。エフェクト表示は、次の変動開始時の第2態様画面演出が表示されたときに消去され、第2態様画面演出の後に再度表示される。そして、第1導光板169F002および第2導光板169F003の発光に対応した2つのエフェクト表示は、ターゲットの変動表示中のS Pリーチ開始時のタイミングで消去される。

【0175】

図8-4に示すように、第1態様画面演出が実行される場合に第1導光板169F002の発光が変動開始時に終了し、第2態様画面演出が実行される場合に第1導光板169F002の発光および第2導光板169F003の発光がS Pリーチ時に終了する。なお、エフェクト表示は、始動入賞時の画面演出としての特殊報知が実行された後に実行されるようにしてもよい。また、エフェクト表示が変動開始毎の画面演出中も表示し続けるものであってもよい。また、各演出の開始タイミングは、始動入賞発生時や変動開始時と同タイミングではなく、所定期間後のタイミングであってもよい。また、各演出の終了タイミングは、変動開始時やS Pリーチ開始時と同タイミングではなく、所定期間後のタイミングであってもよい。

【0176】

図8-5は、特定先読み予告演出決定テーブルおよび画面演出態様決定テーブルを示す図である。図8-5(A)の大当たり時特定先読み予告演出決定テーブルは、対象となる変動表示が大当たり表示結果となる場合に用いられ、図8-5(B)のはずれ時特定先読み予告演出決定テーブルは、対象となる変動表示がはずれ表示結果となる場合に用いられる。また、図8-5(C)の大当たり時画面演出態様決定テーブルは、対象となる変動表示が大当たり表示結果となる場合に用いられ、図8-5(D)のはずれ時画面演出態様決定テーブルは、対象となる変動表示がはずれ表示結果となる場合に用いられる。これらのテーブルは、演出制御基板12に設けられたROM121に記憶されている。

【0177】

図8-5(A)に示すように、大当たり時には、特定先読み予告演出の実行有無が、実行有り>実行無しとなる割合で決定される。また、図8-5(B)に示すように、はずれ時

には、特定先読み予告演出の実行有無が、実行有り<実行無しとなる割合で決定される。また、図8-5(C)に示すように、大当たり時には、画面演出の態様が、第1態様画面演出<第2態様画面演出となる割合で決定される。また、図8-5(D)に示すように、はずれ時には、画面演出の態様が、第1態様画面演出>第2態様画面演出となる割合で決定される。これらのテーブルにより、大当たり時にははずれ時よりも特定先読み予告演出が実行されやすく、第1態様画面演出よりも第2態様画面演出が実行されやすくなっていることが分かる。

【0178】

第1態様画面演出に決定されるということは、第1特定先読み予告演出に決定されるということでもある。つまり、第1態様画面演出に対応した第1導光板169F002を用いた演出、1つのエフェクト表示による演出が決定されることとなる。また、第2態様画面演出に決定されるということは、第2特定先読み予告演出に決定されるということでもある。つまり、第2態様画面演出に対応した第1導光板169F002および第2導光板169F003を用いた演出、2つのエフェクト表示による演出が決定されることとなる。

【0179】

図8-6は、特定先読み予告処理を示すフローチャートである。特定先読み予告処理は、先読予告設定処理(S161)内の一部の処理として実行される。

【0180】

まず、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信したか否かを判定する(169FS001)。演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信した場合には(169FS001;Y)、169FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信しなかった場合には(169FS001;N)、処理を終了する。始動入賞時のコマンドとしては、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コマンド等がある。

【0181】

169FS002において、演出制御用CPU120は、現在実行されている変動表示の残り時間が所定時間以上あるか否かを判定する。変動表示の残り時間は、変動表示の時間を計測する変動時間タイマの数値を確認すればよい。また、所定時間とは、例えば5秒等の先読み予告演出を実行できる時間であればよい。演出制御用CPU120は、変動表示の残り時間が所定時間以上あると判定した場合には(169FS002;Y)、169FS003の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、変動表示の残り時間が所定時間以上ないと判定した場合には(169FS002;N)、処理を終了する。

【0182】

169FS003において、演出制御用CPU120は、第1態様フラグあるいは第2態様フラグがセットされているか否かを判定する。第1態様フラグは後述する169FS010において第1態様画面演出が実行される場合にセットされるフラグである。また、第2態様フラグは後述する169FS011において第2態様画面演出が実行される場合にセットされるフラグである。演出制御用CPU120は、第1、第2態様フラグがセットされていないと判定した場合には(169FS003;N)、169FS004の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、第1、第2態様フラグがセットされていると判定した場合には(169FS003;Y)、処理を終了する。

【0183】

169FS004において、演出制御用CPU120は、ターゲットまでに未だ消化されていない保留記憶が1つ以上あるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ターゲットまでに未だ消化されていない保留記憶が1つ以上あると判定した場合には(169FS004;Y)、169FS005の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ターゲットまでに未だ消化されていない保留記憶が1つ以上ないと判定した場合には(169FS004;N)、処理を終了する。

【0184】

169FS005において、演出制御用CPU120は、ターゲットとなる新たな保留

10

20

30

40

50

記憶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。演出制御用CPU120は、ターゲットの保留記憶がスーパーリーチの変動パターンであると判定した場合には(169FS005; Y)、特定先読み予告演出決定テーブルにより特定先読み予告演出の実行有無を決定する。次いで、169FS007の処理へ移行する。一方、ターゲットの保留記憶がスーパーリーチの変動パターンでないと判定した場合には(169FS005; N)、処理を終了する。

【0185】

169FS007において、演出制御用CPU120は、特定先読み予告演出の実行ありと決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、特定先読み予告演出の実行ありに決定されていると判定した場合には(169FS007; Y)、画面演出態様決定テーブルにより画面演出の態様を決定する(169FS008)。次いで、169FS009の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、特定先読み予告演出の実行なしに決定されていると判定した場合には(169FS007; N)、処理を終了する。

10

【0186】

169FS009において、演出制御用CPU120は、第1態様画面演出が実行される否かを判定する。第1態様画面演出に決定されることにより第1態様特定先読み予告演出に決定されることになる。演出制御用CPU120は、第1態様画面演出が実行されると判定した場合には(169FS009; Y)、第1態様フラグをセットし(169FS010)、169FS012の処理へ移行する。また、演出制御用CPU120は、第1態様画面演出が実行されたと判定しなかった場合には(169FS009; N)、第2態様画面演出に決定されたと判定し、第2態様フラグをセットし(169FS011)、169FS012の処理へ移行する。第2態様画面演出に決定されることにより第2態様特定先読み予告演出に決定されることになる。演出制御用CPU120は、169FS012の処理において、決定された内容に基づいて特定先読み予告演出および画面演出を開始し、処理を終了する。

20

【0187】

図8-7は、所定先読み予告演出決定テーブルを示す図である。図8-7(A)の大当り時所定先読み予告演出決定テーブルは、対象となる変動表示が大当り表示結果となる場合に用いられ、図8-7(B)のはずれ時所定先読み予告演出決定テーブルは、対象となる変動表示がはずれ表示結果となる場合に用いられる。これらのテーブルは、演出制御基板12に設けられたROM121に記憶されている。

30

【0188】

図8-7(A)に示すように、大当り時には、所定先読み予告演出の実行有無が、実行有り>実行無しとなる割合で決定される。また、図8-7(B)に示すように、はずれ時には、所定先読み予告演出の実行有無が、実行有り<実行無しとなる割合で決定される。また、8-5(A)、(B)に示す、特定先読み予告演出決定テーブルと比較すると、大当り時には特定先読み予告演出が実行される割合が所定先読み予告が実行される割合よりも高い。よって、所定先読み予告よりも特定先読み予告が実行される方が大当り期待度が高い。

【0189】

40

図8-8は、所定先読み予告処理を示すフローチャートである。所定先読み予告処理は、先読み予告設定処理(S161)内の一部の処理として実行される。

【0190】

まず、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信したか否かを判定する(169FS021)。演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信した場合には(169FS021; Y)、169FS022へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信しなかった場合には(169FS021; N)、処理を終了する。始動入賞時のコマンドとしては、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するためのコマンド等がある。

【0191】

50

169FS022において、演出制御用CPU120は、現在実行されている変動表示の残り時間が所定時間以上あるか否かを判定する。変動表示の残り時間は、変動表示の時間を計測する変動時間タイマの数値を確認すればよい。また、所定時間とは、例えば5秒等の先読み予告演出を実行できる時間であればよい。なお、この時間は、特定先読み予告演出で設定した時間と異なるようにしてもよい。演出制御用CPU120は、変動表示の残り時間が所定時間以上あると判定した場合には(169FS022; Y)、169FS023の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、変動表示の残り時間が所定時間以上ないと判定した場合には(169FS022; N)、処理を終了する。

【0192】

169FS023において、演出制御用CPU120は、所定先読みフラグがセットされているか否かを判定する。所定先読みフラグは後述する169FS029において所定先読み予告を実行する場合にセットされるフラグである。演出制御用CPU120は、所定先読みフラグがセットされていないと判定した場合には(169FS023; N)、169FS024の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、所定先読みフラグがセットされていると判定した場合には(169FS023; Y)、処理を終了する。

【0193】

169FS024において、演出制御用CPU120は、ターゲットまでに未だ消化されていない保留記憶が1つ以上あるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ターゲットまでに未だ消化されていない保留記憶が1つ以上あると判定した場合には(169FS024; Y)、169FS025の処理へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ターゲットまでに未だ消化されていない保留記憶が1つ以上ないと判定した場合には(169FS024; N)、処理を終了する。

【0194】

169FS025において、演出制御用CPU120は、ターゲットとなる新たな保留記憶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。演出制御用CPU120は、ターゲットの保留記憶がスーパーリーチの変動パターンであると判定した場合には(169FS025; Y)、所定先読み予告演出決定テーブルにより所定先読み予告演出の実行有無を決定する。次いで、169FS027の処理へ移行する。一方、ターゲットの保留記憶がスーパーリーチの変動パターンでないと判定した場合には(169FS025; N)、処理を終了する。

【0195】

169FS027において、演出制御用CPU120は、所定先読み予告演出の実行ありと決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、所定先読み予告演出の実行ありに決定されていると判定した場合には(169FS027; Y)、ターゲットの1つ前の変動で保留表示と入賞口LEDの色を変化させるように設定する(169FS028)。次いで、演出制御用CPU120は、所定先読みフラグをセットし(169FS029)、所定先読み予告演出を開始し(169FS030)、処理を終了する。一方、169FS027において、所定先読み予告演出の実行なしに決定されていると判定した場合には(169FS027; N)、処理を終了する。

【0196】

なお、169FS028に示すように、保留表示の色と入賞口LEDの色とは、ターゲット1つ前の変動で必ず変化する場合について説明したが、必ず変化しないようにしてもよい。また、大当たり期待度に応じて異なる色に変化するようにしてもよい。また、変化するタイミングも複数設けられているようにしてもよい。そして、変化するタイミングに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、保留表示あるいは入賞口LEDのうちいずれか一方のみが変化するようにしてもよいし、変化する時の色が保留表示と入賞口LEDとで異なるようにしてもよい。

【0197】

図8-9は、第1態様終了時内容決定テーブルおよび第2態様終了時内容決定テーブルを示す図である。第1態様終了時内容決定テーブルは、第1態様特定先読み予告演出が実

10

20

30

40

50

行されているときに選択されるテーブルである。また、第２態様終了時内容決定テーブルは、第２態様特定先読み予告演出が実行されているときに選択されるテーブルである。図８－９（Ａ）の大当たり時第１態様終了時内容決定テーブル、図８－９（Ｃ）の大当たり時第２態様終了時内容決定テーブルは、対象となる変動表示が大当たり表示結果となる場合に用いられるテーブルである。また、図８－９（Ｂ）のはずれ時第１態様終了時内容決定テーブル、図８－９（Ｄ）のはずれ時第２態様終了時内容決定テーブルは、対象となる変動表示がはずれ表示結果となる場合に用いられるテーブルである。これらのテーブルは、演出制御基板１２に設けられたＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０１９８】

図８－９（Ａ）に示すように、大当たり時には、第１態様特定先読み予告演出が実行されているときの終了時の内容としてチャンスの表示＜熱の表示の割合で決定される。また、図８－９（Ｂ）に示すように、はずれ時には、第１態様特定先読み予告演出が実行されているときの終了時の内容としてチャンスの表示＞熱の表示の割合で決定される。具体的には、第１態様特定先読み予告演出としての第１導光板１６９Ｆ００２の発光がターゲットの変動開始時に消去されるとともに、画像表示装置５の画面上に「チャンス」の文字あるいは「熱」の文字が表示される終了時の演出が実行される。図８－９（Ａ）、（Ｂ）のテーブルにより「熱」の文字が表示される場合の方が、「チャンス」の文字が表示される場合よりも大当たり期待度が高い。

【０１９９】

また、図８－９（Ｃ）に示すように、大当たり時には、第２態様特定先読み予告演出が実行されているときの終了時の内容として白ＳＰリーチタイトル＜赤ＳＰリーチタイトルの割合で決定される。また、図８－９（Ｄ）に示すように、はずれ時には、第２態様特定先読み予告演出が実行されているときの終了時の内容として白ＳＰリーチタイトル＞赤ＳＰリーチタイトルの割合で決定される。具体的には、第２態様特定先読み予告演出としての第１導光板１６９Ｆ００２および第２導光板１６９Ｆ００３の発光がターゲットのＳＰリーチ発展時に消去されるとともに、画像表示装置５の画面上に白色のＳＰリーチタイトルあるいは赤色のＳＰリーチタイトルの文字が表示される終了時の演出が実行される。図８－９（Ｃ）、（Ｄ）のテーブルにより赤色のＳＰリーチタイトルが表示される場合の方が、白色のＳＰリーチタイトルが表示される場合よりも大当たり期待度が高い。

【０２００】

図８－１０は、演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、可変表示開始設定処理（Ｓ１６１）内の一部の処理として実行される。

【０２０１】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回実行される変動表示がターゲットの変動表示であるか否かを判定する（１６９ＦＳ０４１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ターゲットの変動であると判定した場合には（１６９ＦＳ０４１；Ｙ）、１６９ＦＳ０４４の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ターゲットの変動でないと判定した場合には（１６９ＦＳ０４１；Ｎ）、第１態様フラグあるいは第２態様フラグがセットされているか否かを判定する（１６９ＦＳ０４２）。

【０２０２】

１６９ＦＳ０４２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１、第２態様フラグのいずれもセットされていないと判定した場合には（１６９ＦＳ０４２；Ｎ）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１、第２態様フラグのいずれかがセットされていた場合には（１６９ＦＳ０４２；Ｙ）、変動開始時各フラグに対応した画面演出を実行するとともに、第１導光板１６９Ｆ００２、第２導光板１６９Ｆ００３に対応したエフェクト表示を実行するように設定する（１６９ＦＳ０４３）。次いで、１６９ＦＳ０５１の処理へ移行する。

【０２０３】

また、１６９ＦＳ０４１においてターゲットの変動であると判定した場合には、第１態様フラグがセットされているか否かを判定する（１６９ＦＳ０４４）。演出制御用ＣＰＵ

120は、第1態様フラグがセットされていると判定した場合には、変動開始時に第1導光板169F002を消灯するとともに第1導光板169F002に対応するエフェクト表示を消去するように設定する(169FS045)。次いで、第1態様終了時内容決定テーブルにより第1態様特定先読み予告演出の終了時の演出の内容を決定する(169FS046)。次いで、169FS049の処理へ移行する。

【0204】

一方、169FS044において、第1態様フラグがセットされていない場合、つまり、第2態様フラグがセットされている場合には(169FS044;N)、SPリーチ時に第1導光板169F002および第2導光板169F003を消灯するとともに第1導光板169F002および第2導光板169F003に対応するエフェクト表示を消去す
10
うように設定する(169FS047)。次いで、第2態様終了時内容決定テーブルにより第2態様特定先読み予告演出の終了時の演出の内容を決定する(169FS048)。次いで、169FS049の処理へ移行する。

【0205】

演出制御用CPU120は、169FS049においては、所定先読みフラグがセットされているか否かを判定する。所定先読みフラグがセットされていると判定した場合には(169FS049;Y)、図柄仮停止後に入賞口LED169F001を消灯するように設定する(169FS050)。次いで、169FS051において各種演出を実行す
20
るように設定し、処理を終了する。169FS049において所定先読みフラグがセットされていないと判定した場合には(169FS049;N)、169FS051において各種演出を実行するように設定し、処理を終了する。

【0206】

〔特徴部169Fにより得られる主な構成や効果〕

〔1〕 特徴部169Fでは、第1導光板169F002や第2導光板169F003を発光させることで大当たり遊技状態に制御されることを示唆する特定先読み予告演出を実行することがあった。そして、図8-4に示すように、少なくともターゲットの変動表示が開始されるまで導光板の発光を継続させ、ターゲットの変動開始時毎に第1態様画面演出や第2態様画面演出を実行していた。また、第1態様画面演出が実行される場合に第1導光板169F002の発光が変動開始時に終了し、第2態様画面演出が実行される場合に第1導光板169F002の発光および第2導光板169F003の発光がSPリーチ
30
時に終了していた。このようにすれば、導光板のような発光手段を用いた予告演出が実行される場合に、好適に発光手段を発光させることができる。具体的には、大当たり遊技状態に制御される期待度が異なる態様の画面演出に対応して導光板の発光が終了するタイミングが異なるため、演出の期待度に応じて好適に演出を実行することができる。

【0207】

〔2〕 特徴部169Fでは、第1始動入賞口に設けられた入賞口LED169F001を発光させることで大当たり遊技状態に制御されることを示唆する所定先読み予告演出を実行可能である。また、図8-5、図8-7に示すように、所定先読み予告演出は特定先読み予告演出よりも大当たり期待度が低い。また、図8-4に示すように、所定先読み予告演出では、始動入賞が発生したタイミングから入賞時フラッシュとして入賞口LED16
40
9F001を発光させる。また、図8-4に示すように、特定先読み予告演出では、始動入賞から所定期間経過後に導光板を発光させる。このようにすれば、所定期間経過後に導光板が発光するため、発光手段の発光を目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。具体的には、特定先読み予告演出の発光を所定先読み予告演出の発光よりも遅らすことで特定先読み予告演出の発光を目立たせることができる。

【0208】

〔3〕 特徴部169Fでは、図8-4に示すように、始動入賞したタイミングから特定期間(例えば2秒)に亘り、画面演出を実行する。このようにすれば、画面演出が最初に実行されることによりその後実行される演出を目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 9 】

〔 4 〕 特徴部 1 6 9 F では、図 8 - 4 に示すように、第 1 態様画面演出と第 2 態様画面演出とは、変動開始時の共通のタイミングで開始される。このようにすれば、画面演出によりその後に行われる演出を目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 1 0 】

〔 5 〕 特徴部 1 6 9 F では、図 8 - 9 に示すように、第 1 態様終了時にチャンスの表示や熱の表示をする演出、第 2 態様終了時に白 S P リーチタイトルや赤 S P リーチタイトルを表示する演出を実行可能である。そして、図 8 - 9 に示すように、大当たり時にははずれ時よりも熱の表示や赤 S P リーチタイトルとなる割合が高い。このようにすれば、発光手段の発光が終了するタイミングで実行される演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

10

【 0 2 1 1 】

〔 特徴部 1 6 9 F のその他の変形例 〕

〔 1 〕 前述した実施の形態では、発光手段として導光板を示した。しかしながら、発光手段はその他のものであってもよい。例えば、LEDであってもよいし、メインの画像表示装置とは別に設けられたサブの画像表示装置であってもよい。

【 0 2 1 2 】

〔 2 〕 前述した実施の形態では、保留表示の色の変化に対応して入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 の色の態様が変化する場合について説明した。しかしながら、保留表示の色の変化に対応して発光手段としての第 1 導光板 1 6 9 F 0 0 2 や第 2 導光板 1 6 9 F 0 0 3 の色の態様が変化するようにしてもよい。また、アクティブ表示の表示態様が変化する場合に、その色の態様の变化に対応して入賞口 LED 1 6 9 F 0 0 1 や導光板の表示態様が変化するようにしてもよい。また、大当たり期待度に応じて、いずれの態様が変化するか割合が異なるようにしてもよい。

20

【 0 2 1 3 】

〔 3 〕 前述した実施の形態では、ターゲットの変動までに保留記憶が 1 つ以上あることを条件に特定先読み予告演出や所定先読み予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、ターゲットの変動に関する始動入賞が発生した場合に、保留記憶が無いときであっても特定先読み予告演出や所定先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 1 4 】

〔 4 〕 前述した実施の形態では、特定先読み予告演出と所定先読み予告演出とは別々の抽選により実行の有無が決定されていた。しかしながら、特定先読み予告演出と所定先読み予告演出とを 1 回の抽選で実行有無が決定されるようにしてもよい。また、特定先読み予告演出と所定先読み予告演出との両方の先読み予告演出が実行される場合の方が、いずれか一方の先読み予告演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【 0 2 1 5 】

〔 5 〕 前述した実施の形態では、保留表示の態様が変化する保留変化演出について先に抽選をしてもよい。そして、保留表示の表示態様の大当たり期待度が青色 < 黄色 < 緑色 < 赤色 < 金色となる場合において、大当たり期待度の高い態様に決定される場合ほど、特定先読み予告演出や所定先読み予告演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。

40

【 0 2 1 6 】

〔 6 〕 前述した実施の形態では、第 1 特定先読み予告演出と第 2 特定先読み予告演出とで終了時のタイミング異なる場合について説明した。そして、終了時のタイミングは、ターゲットの変動開始時と S P リーチへの発展時とであった。しかしながら終了タイミングは、その他のタイミングであってもよい。例えば、擬似連演出が実行される場合に、擬似連の仮停止のタイミングであってもよいし、S P リーチ終盤の表示結果の最終的な煽りのタイミング等であってもよい。また、大当たり期待度の高い第 2 特定先読み予告演出の方が、終了タイミングが遅い場合について説明したが、大当たり期待度が第 2 特定先読み予告演出よりも低い第 1 特定先読み予告演出であっても第 2 特定先読み予告演出の終了タイミ

50

ングと同じ遅いタイミングで終了するようにしてもよい。このような終了タイミングの遅い第1特定先読み予告演出が実行された場合には、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0217】

[7] 前述した実施の形態では、所定先読み予告演出や特定先読み予告演出は演出音の出力とともに実行されることが望ましい。そして、演出の種類によって同じ所定先読み予告演出や特定先読み予告演出であっても大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0218】

[8] 前述した実施の形態では、特定先読み予告演出として始動入賞時や変動開始時に表示される画面演出の際のキャラクタは同じ表示態様で表示される場合について説明した。しかしながら、表示される毎にキャラクタがアクションするようにしてもよい。そして、表示態様の違いにより大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、発光手段の態様の变化に対応して、画面演出の表示態様が大当たり期待度の低い表示態様から大当たり期待度の高い表示態様へと変化するようにしてもよい。

10

【0219】

[9] 前述した実施の形態では、特定先読み予告演出のみが実行される場合と、特定先読み予告演出と所定先読み予告演出とが同時に実行される場合とで、特定先読み予告演出の变化態様が異なるようにしてもよい。具体的には、特定先読み予告演出のみが実行される場合と、特定先読み予告演出と所定先読み予告演出とが同時に実行される場合とで特定先読み予告演出の終了タイミングが異なるようにしてもよい。

20

【0220】

[10] 前述した実施の形態では、特定先読み予告演出が実行される場合と、実行されない場合とで保留表示やアクティブ表示の变化タイミングが異なるようにしてもよい。例えば、特定先読み予告演出が実行される場合には、保留表示において表示態様が変化する場合よりもアクティブ表示において表示態様が変化するタイミングが高くなるようにしてもよい。

【0221】

[11] 前述した実施の形態では、発光手段を遊技盤の盤面に設けられたLEDとしてもよい。このような場合に、画面演出として、盤面に設けられたLEDの場所を示すエフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすれば、エフェクト表示により、発光手段の位置を知らせることができる。

30

【0222】

[12] 前述した実施の形態では、所定先読み予告演出において入賞口LED169F001の色の態様が変化するときには、保留表示の表示態様が変化する場合について説明した。このような場合に、保留表示の表示態様が変化するときに入賞口LED169F001の色の態様が変化に合わせて演出音が出力されること報知演出としてもよい。そして、特定先読み予告演出において画面演出が実行される場合にも演出音が出力されることを報知演出としてもよい。このような所定先読み予告演出における報知演出と、特定先読み予告演出における報知演出とは、報知演出の目立たせ方が異なるようにしてもよい。具体的には、特定先読み予告演出における報知演出の方が、所定先読み予告演出における報知演出よりも目立つ態様にすればよい。

40

【0223】

[13] 前述した実施の形態では、特定先読み予告演出や所定先読み予告演出は、変動の残り時間が所定時間以上ある場合にしか実行されない例について説明した。しかしながら、変動の残り時間が少ない場合や変動の残り時間が無い(変動表示が実行されていない)場合であっても特定先読み予告演出や所定先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。また、変動の残り時間により実行される先読み予告演出の内容が異なるようにしてもよい。

【0224】

(設定値に関する特徴部の説明)

50

以下、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する特徴部について説明する。

【 0 2 2 5 】

パチンコ遊技機 1 の主基板 1 1 は、図示は省略しているが、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 1 1 には、何れも図示は省略しているが、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と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（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と、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係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）でもある。

10

【 0 2 2 6 】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板 1 1 とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケース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。

【 0 2 2 7 】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機 1 の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、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。

20

【 0 2 2 8 】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠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。このように、表示モニタは、遊技機用枠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に配置されている。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。

30

【 0 2 2 9 】

表示モニタは、第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部を備えている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、 7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。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。

40

【 0 2 3 0 】

パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当り遊技中に、大当り遊技のラウンド数や大当り種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当り遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は 5 個のセグメント（LED）から構成されている。

50

【 0 2 3 1 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 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。また、設定値は、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。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【 0 2 3 2 】

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、ROM 101 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 MR 1 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 MR 1 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。

20

【 0 2 3 3 】

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 MR 1 と比較される当り判定値は、1020 ～ 1237 まだが「大当り」に割り当てられ、32767 ～ 33094 まだが「小当り」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 MR 1 と比較される当り判定値は、1020 ～ 1346 まだが「大当り」に割り当てられ、32767 ～ 33094 まだが「小当り」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 MR 1 と比較される当り判定値は、1020 ～ 1237 まだが「大当り」に割り当てられ、32767 ～ 33421 まだが「小当り」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 MR 1 と比較される当り判定値は、1020 ～ 1346 まだが「大当り」に割り当てられ、32767 ～ 33421 まだが「小当り」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。

30

40

【 0 2 3 4 】

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 MR 1 と比較される当り判定値は、1020 ～ 1253 まだが「大当り」に割り当てられ、32767 ～ 33094 まだが「小当り」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

50

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「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」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「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」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。

【0238】

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「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」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「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」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、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」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、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」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。

【0239】

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「大当り」として大当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「大当り」として大当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。

【0240】

各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当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り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は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り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約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り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は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り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

【0241】

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

10

20

30

40

50

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1/200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。

10

【0242】

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。

【0243】

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

30

【0244】

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小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。

40

【0245】

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

50

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(1020～1346)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1347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。

10

【0246】

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小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1020～1674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(1020～1674)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。

20

【0247】

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(1020～1237)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。

30

40

【0248】

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32767～33421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小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

50

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、32767～33421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。

【0249】

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1347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。

【0250】

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りを判定するための小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1020～1674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6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)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。

【0251】

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。

【0252】

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り判定値の数値範囲は同一(小当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

10

20

30

40

50

ある)一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7を基準値(小当り基準値)として設定されている。

【0 2 5 3】

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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当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)。CPU103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MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA~大当りC)とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当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り及び小当りの当選を決定する。図9-1に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)並びに小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

20

【0 2 5 4】

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(大当り確率が高まることや、特定の大当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 2 5 5】

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。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。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。

30

40

50

【 0 2 5 6 】

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、CPU 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（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、RAM 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 2 5 7 】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、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（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 RAM クリア処理を実行したことを示す RAM 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 2 5 8 】

クリアスイッチが ON である場合（ステップ S 1 A；Yes）は、RAM 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 OFF である場合（ステップ S 1 A；No）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。

【 0 2 5 9 】

ステップ S 3 A において CPU 1 0 3 は、錠スイッチが ON であるか否かを判定する（ステップ S 3 A）。錠スイッチが ON である場合（ステップ S 3 A；Yes）は、更に開放センサが ON であるか否かを判定する（ステップ S 4 A）。開放センサが ON である場合、つまり、錠スイッチが ON 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；Yes）は、RAM 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）。

【 0 2 6 0 】

RAM 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、RAM クリアフラグがセットされていない場合（ステップ S 5 A；No）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 OFF である場合（ステップ S 3 A；No）や開放センサが OFF である場合（ステップ S 4 A；No）は、そのままステップ S 8 A の処理に進む。

【 0 2 6 1 】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（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 ON とすることで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、RAM 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 RAM 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。

【 0 2 6 2 】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（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 ON（クリアスイッチは OFF）とすることで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、RAM 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 6 3 】

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っていればよい。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ってよい。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。

10

【 0 2 6 4 】

ステップ S 8 A において CPU 1 0 3 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 RAM 1 0 2 をクリアするか (RAM 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)。RAM 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 RAM 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、RAM 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 RAM 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、CPU 1 0 3 は、その他の処理として、例えば RAM 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。

20

【 0 2 6 5 】

RAM 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 RAM 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、RAM 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、RAM 1 0 2 の所定のアドレス (本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。

30

【 0 2 6 6 】

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、RAM 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たことの報知 (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ってもよい。また、CPU 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 LED 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、CPU 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 OFF 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。

40

【 0 2 6 7 】

50

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 ON 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 OFF 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 S 1 0 A の処理により、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板 1 2 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。

10

【 0 2 6 8 】

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 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。

【 0 2 6 9 】

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 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が大当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、1 2 3 8 から各設定値に応じた値までの範囲が大当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 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当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 M R 1 の値が 1 0 2 0 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、C P U 1 0 3 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

30

【 0 2 7 0 】

0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1 0 2 0 を基準値とした 1 箇所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 M R 1 が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か（大当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、C P U 1 0 3 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。

【 0 2 7 1 】

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 1 0 2 0 を大当り基準値として、大当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 M R 1 の値が、1 0 2 0 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 1 0 2 0 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、C P U 1 0 3 が大当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

【 0 2 7 2 】

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り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 3 2

50

8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、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値(小当り基準値)として設定されている。そこで、小当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い。これにより、CPU103が小当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。

【0273】

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。

【0274】

(特徴部66AKに関する説明)

特徴部66AKでは、可変表示の実行中に、所定割合で特定演出を実行可能である。特定演出は、各種の予告や示唆が行われる演出である。特徴部66AKの特定演出は、大当り遊技状態といった有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出と、パチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出とを、実行可能な演出として含んでいる。

【0275】

図10-1は、特徴部66AKに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171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。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される(ステップ66AKS011)。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される(ステップ66AKS012)。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【0276】

予告演出決定処理が実行された後には、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66AKS013)。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン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、ステップ66AKS012の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告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してもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン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(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップ66AKS014)。また、画像表示装置5の画面上に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66AKS015)。このときには、ステップ66AKS013に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に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の

10

20

30

40

50

画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 2 7 7 】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ 6 6 A K S 0 1 6）。例えば、画像表示装置 5 の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「8」に対応した表示部位にある保留表示を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置 5 の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、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 6 6 A K S 0 1 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

【 0 2 7 8 】

図 1 0 - 2 は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ 6 6 A K S 0 1 1 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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップ 6 6 A K S 0 2 1）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

20

【 0 2 7 9 】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップ 6 6 A K S 0 2 1 ; N o）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップ 6 6 A K S 0 2 2）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 などにより更新される左確定図柄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 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定すればよい。次に、乱数回路 1 2 4 などにより更新される右確定図柄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 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定すればよい。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 などにより更新される中確定図柄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 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定すればよい。

30

40

【 0 2 8 0 】

可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 などにより更新される左右確定図柄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 に予

50

め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて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ればよい。さらに、乱数回路 1 2 4 などにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定すればよい。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチハズレ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0281】

可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 などにより更新される大当た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、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当た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 の画面上における「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ればよい。

20

【0282】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ 6 6 A K S 0 2 1 ; Y e s）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ 6 6 A K S 0 2 3）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば 1 ~ 7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。

30

【0283】

リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ 6 6 A K S 0 2 3 に続いて、決定されたリーチ図柄は 7 の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップ 6 6 A K S 0 2 4）。このとき、7 以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップ 6 6 A K S 0 2 4 ; N o）、停止図柄決定処理を終了する。

40

【0284】

リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップ 6 6 A K S 0 2 4 ; Y e s）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップ 6 6 A K S 0 2 5）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数

50

値データに基づいて、ROM 121 に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【0285】

ステップ 66AKS025 の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ 66AKS026）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップ 66AKS026；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップ 66AKS026；Yes）、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定する（ステップ 66AKS027）。演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、主基板 11 の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値を RAM 122 の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ 66AKS027 では、RAM 122 に格納されている設定値を特定すればよい。

【0286】

ステップ 66AKS027 に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップ 66AKS028）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 121 に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0287】

図 10 - 3 は、特徴部 66AK のリーチ図柄決定テーブルに関する設定例を示している。特徴部 66AK では、リーチ図柄決定テーブルとして、図 10 - 3 に示す決定テーブル 66AKT01 が予め用意されている。停止図柄決定処理のステップ 66AKS023 では、決定テーブル 66AKT01 を参照することなどにより、リーチ図柄となる飾り図柄が決定される。決定テーブル 66AKT01 では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄に 80 個の判定値が割り当てられ、2 の数字に対応する飾り図柄に 70 個の判定値が割り当てられ、3 の数字に対応する飾り図柄に 60 個の判定値が割り当てられ、4 の数字に対応する飾り図柄に 50 個の判定値が割り当てられ、5 の数字に対応する飾り図柄に 40 個の判定値が割り当てられ、6 の数字に対応する飾り図柄に 30 個の判定値が割り当てられ、7 の数字に対応する飾り図柄に 20 個の判定値が割り当てられている。可変表示結果が「大当たり」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄に 20 個の判定値が割り当てられ、2 の数字に対応する飾り図柄に 30 個の判定値が割り当てられ、3 の数字に対応する飾り図柄に 40 個の判定値が割り当てられ、4 の数字に対応する飾り図柄に 50 個の判定値が割り当てられ、5 の数字に対応する飾り図柄に 60 個の判定値が割り当てられ、6 の数字に対応する飾り図柄に 70 個の判定値が割り当てられ、7 の数字に対応する飾り図柄に 80 個の判定値が割り当てられている。

【0288】

図 10 - 3 に示すテーブル 66AKT01 における設定により、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。可変表示結果が「大当たり」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くな

10

20

30

40

50

り、7の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。したがって、7の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合には、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6の数字、5の数字、4の数字、3の数字、2の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合に可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、1の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合には、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。

【0289】

図10-4は、特徴部66AKの設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。特徴部66AKでは、設定示唆演出決定テーブルとして、図10-4に示すテーブル66AKT02が予め用意されている。停止図柄決定処理のステップ66AKS025では、決定テーブル66AKT02を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブル66AKT02では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合には、設定示唆演出を実行しない「演出なし」に80個の判定値が割り当てられ、設定示唆演出を実行する「演出あり」に20個の判定値が割り当てられている。可変表示結果が「大当り」である場合には、設定示唆演出を実行しない「演出なし」に40個の判定値が割り当てられ、設定示唆演出を実行する「演出あり」に60個の判定値が割り当てられている。

【0290】

図10-4に示すテーブル66AKT02における設定により、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、設定示唆演出を実行しない「演出なし」の決定割合が、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合よりも高くなる。可変表示結果が「大当り」である場合には、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が、設定示唆演出を実行しない「演出なし」の決定割合よりも高くなる。また、設定示唆演出は、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合に実行される。7の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示される割合は、可変表示結果が「ハズレ」である場合に低くなり、可変表示結果が「大当り」である場合に高くなる。これらにより、設定示唆演出が実行された場合には、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。

【0291】

図10-5(A)は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4つのパターンRE-0～パターンRE3が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンRE-0は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンRE-1は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンRE-2は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンRE-3は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる6であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色の変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行うことができる。

【0292】

図10-5(B)は、特徴部66AKの設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。特徴部66AKでは、設定示唆パターン決定テーブルとして、図10-5(B)に示す決定テーブル66AKT03が予め用意されている。停止図柄決定処理のステップ66AKS027では、決定テーブル66AKT03を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブル66AKT03では、パチンコ遊技機1に

10

20

30

40

50

において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。例えば設定値が1である場合は、パターンRE-0に95個の判定値が割り当てられ、パターンRE-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンRE-1やパターンRE-3には判定値の割当てがない(0個)。設定値が2である場合は、パターンRE-0に65個の判定値が割り当てられ、パターンRE-1に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンRE-3には判定値の割当てがない(0個)。設定値が3である場合には、パターンRE-0に65個の判定値が割り当てられ、パターンRE-1に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-2に5個の判定値が割り当てられ、パターンRE-3には判定値の割当てがない(0個)。設定値が4である場合には、パターンRE-0に40個の判定値が割り当てられ、パターンRE-1に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-2に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-3には判定値の割当てがない(0個)。設定値が5である場合には、パターンRE-0に40個の判定値が割り当てられ、パターンRE-1に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-2に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-3には判定値の割当てがない(0個)。設定値が6である場合には、パターンRE-0に35個の判定値が割り当てられ、パターンRE-1に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-2に30個の判定値が割り当てられ、パターンRE-3に5個の判定値が割り当てられている。

10

【0293】

特徴部66AKでは、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンRE-0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンRE-1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンRE-2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンRE-3で実行される場合は最高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。

20

30

【0294】

特徴部66AKでは、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆演出の演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、停止図柄決定処理のステップ66AKS028にて設定示唆パターンがパターンRE-1に決定されないため、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、停止図柄決定処理のステップ66AKS028にて設定示唆演出がパターンRE-3に決定されないため、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

40

【0295】

停止図柄決定処理では、ステップ66AKS024にてリーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄であると判定されたときに、ステップ66AKS027により設定値を特定し

50

てから、ステップ 6 6 A K S 0 2 5 に進むようにしてもよい。ステップ 6 6 A K S 0 2 5 では、可変表示結果だけでなく、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて異なる割合により、設定示唆演出の有無が決定されてもよい。この場合には、遊技者にとって有利な設定値であれば、高い割合で設定示唆演出が実行されることに決定されてもよい。リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄に決定された場合には、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることが確定してもよい。リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄ではない場合でも、所定割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合には、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄であれば、高い割合で設定示唆演出が実行されることに決定されてもよい。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となる場合に、複数種類のリーチ態様に応じて異なる割合により、設定示唆演出が実行可能であってもよい。

10

【 0 2 9 6 】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。

【 0 2 9 7 】

20

複数の設定示唆パターンには、大当たり遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当たり遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン R E - 0 とパターン R E - 1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン R E - 2 とパターン R E - 3 は、可変表示結果が「大当たり」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン R E - 2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン R E - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【 0 2 9 8 】

30

図 1 0 - 6 は、予告演出決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ 6 6 A K S 0 1 2 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。予告演出決定処理では、予告演出を実行するか否かに応じた演出有無と、実行する場合の演出種別とを決定する（ステップ 6 6 A K S 0 4 1）。予告演出は、予告演出種別決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された予告演出種別決定テーブルを参照することなどにより、演出有無と演出種別が決定されるようにすればよい。予告演出種別決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ 6 6 A K S 0 4 1 では、予告演出を実行しない「予告なし」、または予告演出を実行する場合の「ステップアップ」、「キャラクタ」、「タイトル」のいずれかに決定される。

40

【 0 2 9 9 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な予告演出のうちには、例えば、「ステップアップ」の演出種別に対応するステップアップ予告、「キャラクタ」の演出種別に対応するキャラクタ予告、「タイトル」の演出種別に対応するタイトル予告が含まれていればよい。ステップアップ予告では、例えば画像表示装置 5 における演出画像の表示といった、予告演出における演出態様を 1 段階から複数段階まで段階的に変化させる。ステップアップ予告において変化させる演出態様は、画像表示装置 5 における演出画像の表示に限定されず、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光部材の点灯、演出用可動部材の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せを、含むものであってもよい。ステップアップ予告では、最初の演出態様による演出が実行された後に、

50

その演出態様を変化させることなく終了する場合があってもよい。この実施例において、ステップアップ予告を実行する場合には、飾り図柄の可変表示を実行中に、所定表示色の四角形状で外枠となる表示枠により囲まれた演出画像の表示領域にて、キャラクタを示す演出画像の表示内容（表示態様）を、所定の順序に従って切替可能に表示させる演出表示により、演出態様を複数段階まで変化させてステップアップとなるような演出が行われる。ステップアップ予告を実行する場合に表示される演出画像は、表示枠を示す外枠部分画像と、段階変化での切替表示に使用される枠内部分画像とを含んでいる。枠内部分画像は、段階変化の各段階において静止表示される静止画像であってもよいし、段階変化の各段階においてアニメーション表示される動画像などであってもよい。

【0300】

キャラクタ予告では、画像表示装置5に所定のキャラクタを示す演出画像が表示される。キャラクタ予告は、キャラクタの種類、大きさ、色彩、模様、動作、セリフ、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出態様に応じて、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なるように実行される。タイトル予告では、画像表示装置5に所定の文字画像によるタイトルが表示される。タイトル予告は、タイトルの内容、大きさ、色彩、模様、表示タイミング、表示期間、表示更新速度、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出態様に応じて、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なるように実行される。

【0301】

ステップ66AKS041の決定結果に基づいて、予告演出を実行しない「予告なし」に決定されたか否かを判定する（ステップ66AKS042）。「予告なし」に決定された場合には（ステップ66AKS042；Yes）、予告演出決定処理を終了する。「予告なし」ではない場合には（ステップ66AKS042；No）、ステップアップ予告に対応した「ステップアップ」に決定されたか否かを判定する（ステップ66AKS043）。「ステップアップ」以外の「キャラクタ」または「タイトル」に決定された場合には（ステップ66AKS043；No）、「キャラクタ」または「タイトル」に応じた演出パターンを決定する（ステップ66AKS044）。キャラクタ予告やタイトル予告の演出パターンは、予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された予告演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の予告演出パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0302】

予告演出の演出種別が「ステップアップ」に決定された場合には（ステップ66AKS043；Yes）、ステップ数パターンを決定する（ステップ66AKS045）。ステップ数パターンは、ステップアップ予告において演出態様を変化させる段階数としてのステップ数に対応した演出パターンである。ステップ数パターンは、ステップ数パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意されたステップ数パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数のステップ数パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。ステップ数パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。この実施例では、複数のステップ数パターンとして、5つのパターンSU-1～パターンSU-5が設けられ、各パターンに応じてステップ数が1～5のいずれかとなる。

【0303】

ステップ66AKS045の決定結果に基づいて、パターンSU-5に決定されたか否かを判定する（ステップ66AKS046）。パターンSU-5以外のステップ数パターンに決定された場合には（ステップ66AKS046；No）、予告演出決定処理を終了する。パターンSU-5に決定された場合には（ステップ66AKS046；Yes）、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を特定する（ステップ66AKS047

）。演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の電源投入時に、主基板11の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をRAM122の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ66AKS047では、RAM122に格納されている設定値を特定すればよい。

【0304】

ステップ66AKS047に続いて、外枠表示パターンを決定してから（ステップ66AKS048）、予告演出決定処理を終了する。外枠表示パターンは、ステップアップ予告において演出態様を変化させるステップ数が5に達したときに、外枠部分画像の表示色を変更するか否かや、変更する場合の外枠表示色に対応した演出パターンである。外枠表示パターンは、外枠表示パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された外枠表示パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の外枠表示パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。外枠表示パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0305】

図10-7は、特徴部66AKの予告演出種別決定テーブルに関する設定例を示している。特徴部66AKでは、予告演出種別決定テーブルとして、図10-7に示す決定テーブル66AKT04が予め用意されている。予告演出決定処理のステップ66AKS041では、決定テーブル66AKT04を参照することなどにより、予告演出の演出有無と演出種別が決定される。決定テーブル66AKT04では、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマル（ハズレ）」、「スーパー（ハズレ）」、「大当たり」のいずれであるかに応じて、演出種別などに割り当てられた判定値の個数が異なっている。

【0306】

可変表示内容は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示の表示結果に基づいて、特定可能である。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「ノーマル（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてから、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されてから、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「大当たり」の場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行されてから、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「大当たり」となる。

【0307】

決定テーブル66AKT04において、例えば「キャラクタ」や「タイトル」の演出種別は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合には判定値の割当てがない（0個）。これに対し、可変表示内容が「ノーマル（ハズレ）」である場合には「キャラクタ」の演出種別に10個の判定値が割り当てられ、可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」である場合には「キャラクタ」と「タイトル」の演出種別いずれにも50個の判定値が割り当てられ、可変表示内容が「大当たり」である場合には「キャラクタ」の演出種別に70個の判定値と「タイトル」の演出種別に100個の判定値が割り当てられ、判定値の割当てがある。「ステップアップ」の予告種別には、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に30個の判定値が割り当てられ、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」以外である場合に120個の判定値が割り当てられている。「タイトル」の演出種別には、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」または「ノーマル（ハズレ）」である場合に判定値の割当てがなく（0個）、可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」である場合に50個の判定値が割り当てられ、可変表示内容が「大当たり」である場合に100個の判定値が割

10

20

30

40

50

り当てられている。これにより、演出種別が「ステップアップ」と「タイトル」のいずれとなるかに応じて、大当り遊技状態に制御される割合に対応する大当り期待度が異なる。より具体的に、「ステップアップ」の演出種別は、可変表示内容が「大当り」以外の場合でも、「タイトル」の演出種別に比べて多くの判定値が割り当てられているので、可変表示内容が「大当り」以外の場合でも比較的の高い割合で決定されやすくなる。これに対し、「タイトル」の演出種別は、可変表示内容が「大当り」以外であれば、「スーパー（ハズレ）」である場合に50個の判定値が割り当てられているだけであり、「ステップアップ」の演出種別に比べて少ない判定値が割り当てられているので、可変表示結果が「大当り」以外である場合には比較的に低い割合で決定される。したがって、タイトル予告が実行された場合には、ステップアップ予告が実行された場合よりも大当り期待度が高くなる。予告演出の演出有無や演出種別に割り当てられた判定値の個数に関して、同様の比較によれば、タイトル予告が実行された場合には、キャラクタ予告が実行された場合よりも大当り期待度が高くなる。キャラクタ予告が実行された場合には、ステップアップ予告が実行された場合よりも大当り期待度が高くなる。ステップアップ予告が実行された場合には、予告演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなる。

【0308】

図10-8(A)は、ステップ数パターンの構成例を示している。複数のステップ数パターンは、ステップアップ予告において演出態様を変化させるステップ数が、互いに異なっている。より具体的に、パターンSU-1はステップ数が1となり、パターンSU-2はステップ数が2となり、パターンSU-3はステップ数が3となり、パターンSU-4はステップ数が4となり、パターンSU-5はステップ数が5となる。ステップアップ予告において、最初の演出態様による演出は第1ステップの演出となり、その後に演出態様を変化させるごとに第2ステップの演出から第5ステップの演出まで1ステップずつステップ数が増加するように進行する。

【0309】

図10-8(B)は、特徴部66AKのステップ数パターン決定テーブルに関する設定例を示している。特徴部66AKでは、ステップ数パターン決定テーブルとして、図10-8(B)に示す決定テーブル66AKT05が予め用意されている。予告演出決定処理のステップ66AKS045では、決定テーブル66AKT05を参照することなどにより、ステップ数パターンが決定される。決定テーブル66AKT05では、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマル（ハズレ）」、「スーパー（ハズレ）」、「大当り」のいずれであるかに応じて、ステップ数パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている。可変表示内容ごとに、各ステップ数パターンに割り当てられた判定値の個数を比較することにより、ステップアップ予告では、ステップ数が1から3まで増加するに従って、大当り期待度が高くなる。パターンSU-4やパターンSU-5は、可変表示内容が「大当り」以外である場合に、判定値が割り当てられていない(0個)。したがって、ステップアップ予告では、ステップ数が4または5まで達した場合に、大当り遊技状態に制御されることが確定する。このように、ステップアップ予告では、段階的に演出態様を変化させたステップ数が多くなるに従って、大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。

【0310】

図10-9(A)は、外枠表示パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の外枠表示パターンとして、4つのパターンSC-0～パターンSC-3が設けられている。これらの外枠表示パターンは、ステップアップ予告におけるステップ数が5に達した第5ステップであるときの外枠表示色に応じて、示唆内容が異なっている。外枠表示色は、ステップアップ予告にて表示される外枠部分画像の表示色であり、通常表示色となる白色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンSC-0は、外枠表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンSC-1は、外枠表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンSC-2は、外枠表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利

な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンＳＣ－３は、外枠表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる６であることの確定を示唆する。このように、ステップアップ予告における第５ステップでは、外枠表示色に変化したか否かや、変化後の外枠表示色に応じて、パチンコ遊技機１における設定値に関する示唆を行うことができる。

【０３１１】

図１０－９（Ｂ）は、特徴部６６ＡＫの外枠表示パターン決定テーブルに関する設定例を示している。特徴部６６ＡＫでは、外枠表示パターン決定テーブルとして、図１０－９（Ｂ）に示す決定テーブル６６ＡＫＴ０６が予め用意されている。予告演出決定処理のステップ６６ＡＫＳ０４８では、決定テーブル６６ＡＫＴ０６を参照することなどにより、外枠表示パターンが決定される。決定テーブル６６ＡＫＴ０６では、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、外枠表示パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。例えば設定値が１である場合は、パターンＳＣ－０に９５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－１やパターンＳＣ－３には判定値の割当てがない（０個）。設定値が２である場合は、パターンＳＣ－０に６５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－１に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－３には判定値の割当てがない（０個）。設定値が３である場合には、パターンＳＣ－０に６５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－１に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－３には判定値の割当てがない（０個）。設定値が４である場合には、パターンＳＣ－０に４０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－１に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－２に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－３には判定値の割当てがない（０個）。設定値が５である場合には、パターンＳＣ－０に４０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－１に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－２に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－３には判定値の割当てがない（０個）。設定値が６である場合には、パターンＳＣ－０に３５個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－１に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－２に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＳＣ－３に５個の判定値が割り当てられている。

【０３１２】

特徴部６６ＡＫでは、ステップアップ予告における外枠部分画像の表示色が変更される場合に、ステップアップ予告でのステップ数が５の第５ステップまで演出態様を変化させることから、大当り遊技状態に制御されることが確定する。そして、外枠表示色がパターンＳＣ－０により変化しない場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、外枠表示色がパターンＳＣ－１により銅色に変更された場合は設定値が２以上であることが確定する。また、外枠表示色がパターンＳＣ－２により銀色に変更された場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、外枠表示色がパターンＳＣ－３により金色に変更された場合は最高の設定値となる６であることが確定する。このように、ステップアップ予告において段階的に演出態様を変化させる場合の複数段階には、ステップ数が４であるときの第４ステップといった大当り遊技状態に制御されることを報知する報知段階と、ステップ数が５であるときの第５ステップといったパチンコ遊技機１において設定されている設定値を示唆する示唆段階とが含まれている。そして、第４ステップの演出態様に変化させてから、第５ステップの演出態様に変化させるので、演出態様を報知段階に変化させた後に、演出態様を示唆段階に変化させることになる。

【０３１３】

特徴部６６ＡＫでは、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、ステップアップ予告における第５ステップの演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１である場合には、予告演出決定処理のステップ６６ＡＫＳ０４８にて外枠表示パターンがパターンＳＣ－１に決定されないため、外枠表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１以外であるか否かに応じて、第５ステップの演出態様として

、外枠表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 以外である場合には、予告演出決定処理のステップ 6 6 A K S 0 4 8 にて外枠表示パターンがパターン S C - 3 に決定されないので、外枠表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 であるか否かに応じて、第 5 ステップの演出態様として、外枠表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

【 0 3 1 4 】

予告演出決定処理では、ステップ 6 6 A K S 0 4 3 にて「ステップアップ予告」と判定されたときに、ステップ 6 6 A K S 0 4 7 により設定値を特定してから、ステップ 6 6 A K S 0 4 5 に進むようにしてもよい。ステップ 6 6 A K S 0 4 5 では、可変表示内容だけでなく、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて異なる割合により、ステップ数パターンが決定されてもよい。この場合には、遊技者にとって有利な設定値であれば、高い割合でステップ数が多くなるようにステップ数パターンが決定されてもよい。パターン S U - 4 やパターン S U - 5 に決定された場合でも、所定割合で可変表示結果が「ハズレ」となり大当たり遊技状態に制御されないことがあってもよい。パターン S U - 5 以外のステップ数パターンに決定された場合でも、所定割合で外枠表示パターンを決定可能にしてもよい。この場合には、ステップ数パターンがパターン S U - 5 であれば、高い割合で外枠表示パターンがパターン S C - 0 以外に決定されてもよい。このように、ステップアップ予告となる予告演出が実行される場合に、演出態様を変化させる段階数としてのステップ数に応じて異なる割合により、設定値を示唆する演出態様に变化可能であってもよい。

【 0 3 1 5 】

ステップアップ予告の第 5 ステップにて設定値を示唆する演出態様は、外枠部分画像の表示色である外枠表示色を変更するものに代えて、あるいは、外枠表示色を変更するものに加えて、外枠部分画像の形状や模様、枠内部分画像の形状や模様や色彩、その他、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光部材の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、ステップアップ予告における任意の演出態様を変更するものであってもよい。

【 0 3 1 6 】

複数の外枠表示パターンには、大当たり遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当たり遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン S C - 0 とパターン S C - 1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン S C - 2 とパターン S C - 3 は、可変表示結果が「大当たり」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン S C - 2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン S C - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【 0 3 1 7 】

図 1 0 - 1 0 は、特徴部 6 6 A K に関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ 6 6 A K S 0 6 1）。このときには、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値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。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ 6 6 A K S 0 6 1 ; N o）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理のステップ 6 6 A K S 0 1 3 にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部 1 2

3や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【0318】

図10-10に示す可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する(ステップ66AKS062)。予告演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ66AKS013にて決定された演出制御パターン(予告演出制御パターンなど)において、予め定められていればよい。予告演出期間であると判定された場合には(ステップ66AKS062; Yes)、予告演出を実行する制御が行われる(ステップ66AKS063)。ステップ66AKS063の制御により、ステップアップ予告が実行される場合には、大当り遊技状態の制御に関する示唆として、段階的に演出態様を変化させる予告演出を実行することができる。また、ステップアップ予告のステップ数が5である場合には、外枠表示色を変更可能な第5ステップの演出態様に变化させることで、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

10

【0319】

予告演出期間ではない場合や(ステップ66AKS062; No)、ステップ66AKS063の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップ66AKS064)。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ66AKS013に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など)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された場合には(ステップ66AKS064; Yes)、リーチ演出を実行する制御が行われる(ステップ66AKS065)。ステップ66AKS065の制御により、例えばノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行することで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことができる。また、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示される場合には、大当り遊技状態の制御に関する示唆として、リーチ図柄に応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせることができる。このとき、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行することで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する新たな示唆を行うことができる。

20

30

【0320】

リーチ演出期間ではない場合や(ステップ66AKS064; No)、ステップ66AKS065の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する(ステップ66AKS066)。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間であると判定された場合には(ステップ66AKS066; Yes)、変更演出を実行する制御が行われる(ステップ66AKS067)。

【0321】

変更演出期間ではない場合や(ステップ66AKS066; No)、ステップ66AKS067の制御を行った後には、例えば変動パターン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ってから(ステップ66AKS068)、可変表示中演出処理を終了する。

40

【0322】

ステップ66AKS061にて可変表示時間が経過したと判定された場合には(ステップ66AKS061; Yes)、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップ66AKS069)。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ(ステップ66AKS069; No)、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間

50

が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ66AKS069；Yes）、例えば表示制御部123のVDP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66AKS070）。続いて、大当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66AKS071）。また、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”に更新してから（ステップ66AKS072）、可変表示中演出処理を終了する。

【0323】

図10-11は、特徴部66AKに関し、飾り図柄の可変表示を実行中における各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。このうち、図10-11（A）は、飾り図柄の可変表示の態様を含めた可変表示関連演出について、実行期間や実行タイミングを示している。図10-11（B1）は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない場合の図柄表示色を示している。図10-11（B2）は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合の図柄表示色を示している。図10-11（C）は、ステップアップ予告となる予告演出の実行期間や実行タイミングを示している。図10-11（D）は、ステップアップ予告となる予告演出について、実行ステップに応じた実行期間、演出時間、演出内容を示している。

【0324】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない場合には、タイミングT0にて飾り図柄の可変表示が開始された後に、タイミングT1にて飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となり、タイミングT2にてノーマルリーチのリーチ演出からスーパーリーチのリーチ演出へと移行するリーチ発展を経由して、タイミングT3にて飾り図柄の可変表示が終了するまで、図柄表示色が通常表示色で維持される。この場合には、タイミングT1にてリーチ成立のときに、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄が、1～7の数字のいずれに対応する飾り図柄であるかに応じて、大当り遊技状態に制御される割合が異なる。こうして、リーチ図柄として停止表示される飾り図柄を、1～7の数字のいずれかに対応する飾り図柄とすることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことができる。

【0325】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合には、例えばタイミングT2におけるノーマルリーチのリーチ演出からスーパーリーチのリーチ演出へのリーチ発展以降に、変更演出が実行され、図柄表示色が通常表示色から示唆表示色へと変更可能になる。ただし、設定示唆パターンRE-0の場合には、変更演出が実行された場合でも、図柄表示色は変化しない。変更演出が実行されて図柄表示色が変更可能となる場合には、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄が、7の数字に対応する飾り図柄であることにより、大当り遊技状態に制御される割合が高いことが示唆される。また、変更演出が実行された場合に、リーチ図柄の図柄表示色が変更されるか否かや、変更された場合の示唆表示色に応じた、遊技者にとって有利な設定値が設定されている割合が異なる。こうして、リーチ図柄として7の数字に対応する飾り図柄が停止表示された場合に、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能なタイミングT2以降の期間など、特定タイミング以降の期間にて実行可能な演出として、変更演出によりリーチ図柄の図柄表示色を変更可能とすることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

【0326】

リーチ図柄はタイミングT1にてリーチ成立となることで停止表示されるので、タイミングT1以降の特定期間では、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄により、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことができる。そして、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には、特定期間におけるタイミングT2まで、大当り遊技状態の

10

20

30

40

50

制御に関する示唆として、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄である場合よりも、高い割合で大当り遊技状態に制御されることを示唆する。その後、特定期間におけるタイミングT2以降では、変更演出が実行された場合に、リーチ図柄の図柄表示色が変更されるか否かや、変更された場合の示唆表示色に応じて、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われる。また、変更演出が実行された場合でも、リーチ図柄として7の数字に対応する飾り図柄は継続して停止表示されるので、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うことができる。このように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、リーチ成立となるタイミングT1からリーチ発展となるタイミングT2までの特定期間にてノーマルリーチのリーチ演出が実行可能となり、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄に応じて異なる割合で大当り遊技状態に制御される示唆を行うことができる。その後、タイミングT2以降で可変表示が終了するタイミングT3までは、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば、リーチ図柄に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を継続して行い、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄であれば、リーチ図柄に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を継続して行うとともに、リーチ図柄の図柄表示色に応じてパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う。なお、リーチ成立となるタイミングT1から可変表示が終了するタイミングT3までを、リーチ演出が実行可能な特定期間とし、この特定期間のうち、タイミングT1からタイミングT2まで、リーチ図柄に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を行ない、タイミングT2以降でタイミングT3までは、リーチ図柄に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を継続して行う場合と、リーチ図柄に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を継続して行うとともにリーチ図柄の図柄表示色に応じてパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを設けてもよい。

10

20

【0327】

ステップアップ予告となる予告演出が実行される場合には、タイミングT0にて飾り図柄の可変表示が開始された後に、ステップアップ予告の実行が開始され、期間D11では第1ステップとなり、期間D12では第2ステップとなり、期間D13では第3ステップとなり、期間D14では第4ステップとなり、期間D15では第5ステップとなる。この場合に、ステップアップ予告として、第1ステップから第5ステップまで枠内部分画像の表示が段階的に変化する。ただし、ステップ数パターンの決定結果に応じたステップ数まで達した場合には、次のステップとなる演出態様には変化させることなく、ステップアップ予告の実行が終了する。

30

【0328】

期間D11～D13での第1ステップから第3ステップは、いずれも演出時間が1秒となり、タイミングT1にて飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となるより前に実行され、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う大当り予告となる。ステップ数パターンがパターンSU-1である場合には、期間D11での第1ステップが開始され、演出時間の1秒が経過して期間D11での第1ステップが終了すると、ステップアップ予告の実行も終了する。ステップ数パターンがパターンSU-2である場合には、パターンSU-1の場合と同様に期間D11での第1ステップが終了すると、続いて枠内部分画像の表示などを変化させて、期間D12での第2ステップが開始され、演出時間の1秒が経過して期間D12での第2ステップが終了すると、ステップアップ予告の実行も終了する。ステップ数パターンがパターンSU-3である場合には、パターンSU-2の場合と同様に期間D12での第2ステップまで終了すると、続いて枠内部分画像の表示などを変化させて、期間D13での第3ステップが開始され、演出時間の1秒が経過して期間D13での第3ステップが終了すると、ステップアップ予告の実行も終了する。

40

【0329】

期間D14での第4ステップは、演出時間が1秒よりも長い5秒となり、タイミングT1にて飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となった後に実行され、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する大当り確定となる。ステップ数パターンがパターンSU-4である場合には、パターンSU-3の場合と同様に期間D13での第

50

3ステップまで終了した後に、タイミングT1でのリーチ成立となり、続いて枠内部分画像の表示などを変化させて、期間D14での第4ステップが開始され、演出時間の5秒が経過して期間D14での第4ステップが終了すると、ステップアップ予告の実行も終了する。

【0330】

期間D15での第5ステップは、演出時間が1秒や5秒よりも長い10秒となり、タイミングT2にてノーマルリーチのリーチ演出からスーパーリーチのリーチ演出へと移行するリーチ発展の以降に実行され、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する大当り確定となり、加えてパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う設定値示唆となる。ステップ数パターンがパターンSU-5である場合には、パターンSU-4の場合と同様に期間D14での第4ステップまで終了した後に、タイミングT2でのリーチ発展となり、続いて枠内部分画像の表示などを変化させて、期間D15での第5ステップが開始される。このときには、外枠表示パターンがパターンSC-0～パターンSC-3のいずれであるかに応じて、外枠部分画像の表示態様として、外枠表示色を変更するか否かや、変更する場合の示唆表示色を異ならせる。こうして期間D15での第5ステップが開始されてから、演出時間の10秒が経過して期間D15での第5ステップが終了すると、ステップアップ予告の実行も終了する。

10

【0331】

ステップアップ予告はタイミングT1にてリーチ成立となる前に第3ステップまで演出態様を変化させることができるので、ステップアップ予告を実行可能なタイミングT0以降の特定期間のうち、タイミングT1までの期間では、ステップアップ予告の実行が終了するか次のステップまで継続するかにより、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことができる。そして、ステップアップ予告のステップ数が4以上である場合には、特定期間におけるタイミングT1からタイミングT2までに含まれる期間D14にて、大当り遊技状態の制御に関する示唆として、大当り確定を報知する第4ステップの演出態様に变化させることができる。さらに、ステップアップ予告のステップ数が5である場合には、特定期間におけるタイミングT2以降に含まれる期間D15にて、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆として、外枠表示パターンに応じた外枠表示色となる第5ステップの演出態様に变化させることができる。

20

【0332】

ステップ数パターンがパターンSU-1～パターンSU-4のいずれかに対応して、ステップ数が5未満である場合には、期間D15にて第5ステップの演出態様に变化させる前に、ステップアップ予告の実行が終了する。したがって、ステップアップ予告が実行される場合には、ステップ数が5未満に対応して、特定期間におけるタイミングT2まで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、示唆を終了する場合が含まれている。これに対し、ステップ数パターンがパターンSU-5に対応して、ステップ数が5である場合には、期間D15にて第5ステップの演出態様に变化させることで、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う。したがって、ステップアップ予告が実行される場合には、ステップ数が5に対応して、特定期間におけるタイミングT2まで、大当り遊技状態の制御に関する制御を行った後、タイミングT2以降にて実行可能な演出として、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合が含まれている。

30

40

【0333】

ステップアップ予告の予告演出が実行される場合には、可変表示が開始されるタイミングT0からリーチ成立となるタイミングT1までの特定期間にて、第1ステップから第3ステップまで演出態様を変化させることができ、演出態様を変化させたステップ数に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を行うことができる。その後、タイミングT1以降でリーチ発展となるタイミングT2までは、第4ステップの演出態様に变化すれば、大当り遊技状態に制御されることが確定の示唆を行うことができる。さらに、タイミングT2以降で可変表示が終了するタイミングT3までは、第5ステップの演出態様に变化す

50

れば、大当り遊技状態に制御されることが確定の示唆を行うとともに、外枠部分画像の外枠表示色に応じてパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。なお、可変表示が開始されるタイミング T 0 から可変表示が終了するタイミング T 3 までを、ステップアップ予告となる予告演出が実行可能な特定期間とし、この特定期間のうち、タイミング T 0 からタイミング T 2 まで、演出態様を変化させたステップ数に応じた割合で大当り遊技状態に制御される示唆を行い、タイミング T 2 以降のタイミング T 3 までは、第 5 ステップの演出態様に变化せず示唆が終了する場合と、第 5 ステップの演出態様に变化して大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに第 5 ステップの演出態様に応じてパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを設けてもよい。

【 0 3 3 4 】

ステップアップ予告では、第 1 ステップから第 3 ステップまでの各ステップでは演出時間が 1 秒であり、第 4 ステップでは演出時間が 5 秒であり、第 5 ステップでは演出時間が 10 秒である。ステップアップ予告において段階的に演出態様を変化させる複数段階には、第 4 ステップのように、大当り遊技状態に制御されることを報知する報知段階と、第 5 ステップのように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う示唆段階とが含まれている。そして、第 4 ステップの演出時間よりも第 5 ステップの演出時間の方が長くなるように設定されているので、示唆段階は報知段階よりも実行期間が長くなる。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それを SNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、特徴部 66AK では、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。特徴部 66AK のステップアップ予告では、大当り予告となる第 1 ステップから第 3 ステップまでの演出時間よりも、大当り確定となる第 4 ステップの演出時間が長くなる。また、大当り確定とともに設定値示唆となる第 5 ステップの演出時間は、第 4 ステップの演出時間よりも長くなる。これにより、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う第 5 ステップの演出態様に变化させた場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保することにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機 1 に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機 1 にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【 0 3 3 5 】

ステップアップ予告における第 5 ステップの演出時間は、複数の設定示唆パターンに応じて異ならせてもよい。例えば、パターン RE - 0 では演出時間が 3 秒であり、パターン RE - 1 では演出時間が 7 秒であり、パターン RE - 2 では演出時間が 12 秒であり、パターン RE - 3 では演出時間が 15 秒であるように、各パターンに対応した演出時間が設定されてもよい。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合の演出態様に応じて、演出の実行期間を異ならせてもよい。遊技者にとっての有利度が高い演出態様となる場合には、遊技者にとっての有利度が低い演出態様となる場合よりも、実行期間が長くなるようにしてもよい。これにより、有利な設定値であることを示唆する演出態様に变化させた場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。

【 0 3 3 6 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、リーチ図柄の表示色である図柄表示色を変更可能とすることにより、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。ステップアップ予告の第 5 ステップでは、外枠部分画像の表示色である外枠表示色を変更可能とすることにより、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出と、ステップアップ予告の第 5 ステップとでは、図柄表示色と外枠表示色のように、表示色を変更可能とする対象画像といった、少なくとも一部が異なる演出態様により、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。その一方で、図柄表示色と外枠表示色は、いずれも、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変更可能であり、少なくとも一部が共通する演出態様により、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができればよい。図柄表示色と外枠表示色は、互いに異なる示唆表示色に変更可能としてもよい。あるいは、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では図柄表示色を変更可能とする一方で、ステップアップ予告の第 5 ステップでは表示色以外の演出態様を変更可能としてもよい。リーチ図柄を用いた設定示唆演出では図柄表示色以外の演出態様を変更可能とする一方で、ステップアップ予告の第 5 ステップでは外枠表示色を変更可能としてもよい。リーチ図柄を用いた設定示唆演出では図柄表示色以外の演出態様を変更可能とし、ステップアップ予告の第 5 ステップでは表示色以外の演出態様を変更可能としてもよい。これらの場合に、リーチ図柄を用いた設定示唆演出と、ステップアップ予告の第 5 ステップとで、全部が異なる演出態様により、パチンコ遊技機 1 の設定に関する示唆を行うことができればよい。

【 0 3 3 7 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出は、ステップアップ予告の第 5 ステップとは異なるタイミングにて実行されてもよい。例えば、リーチ図柄を用いた設定示唆演出を実行した後に、ステップアップ予告の第 5 ステップに対応した演出態様に变化させてもよい。あるいは、ステップアップ予告の第 5 ステップに対応した演出態様に变化させた後に、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されてもよい。このように、特定期間における特定タイミング以降では、複数のタイミングにてパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われてもよい。この場合には、1 のタイミングにおける示唆演出の実行態様に応じて、他のタイミングにおける示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。一例として、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されるか否かに応じて、ステップアップ予告にて第 5 ステップまで演出態様を変化させるか否かの割合を異ならせてもよい。1 のタイミングにおける示唆演出が実行される場合には、他のタイミングにおける示唆演出が実行されないように制限してもよい。例えば、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合には、ステップアップ予告のステップ数パターンとして、パターン S U - 5 には決定されないように、決定テーブルにおける判定値などが設定されてもよい。このような設定により、ステップアップ予告は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない範囲において、所定割合で第 5 ステップまで演出態様を変化させることができる一方で、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される範囲では、第 5 ステップまで演出態様を変化させないという限界としての制限が設けられる。また、ステップアップ予告は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない範囲において、高い割合で第 5 ステップまで演出態様を変化させることができる一方で、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される範囲において、低い割合で第 5 ステップまで演出態様を変化させるという限界としての制限が設けられてもよい。あるいは、範囲と限界の関係が入れ替えられてもよい。すなわち、ステップアップ予告は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される範囲において、所定割合で第 5 ステップまで演出態様を変化させることができる一方で、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない範囲では、第 5 ステップまで演出態様を変化させないという限界としての制限が設けられてもよい。また、ステップアップ予告は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される範囲において、高い割合で第 5 ステップまで演出態様を変化させることができる一方で、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない範囲では、低い割合で第 5 ステップまで演出態様を変化させるという限界としての制限が設けられてもよい。

【 0 3 3 8 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出についても、ステップアップ予告の場合と同様の制限が設けられてもよい。例えば、リーチ図柄を用いた設定示唆演出は、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させない範囲において、所定割合で実行可能となる一方で、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させる範囲では、実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。また、リーチ図柄を用いた設定示唆演出は、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させない範囲において、高い割合で実行可能となる一方で、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させる範囲では、低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。あるいは、範囲と限界の関係が入れ替えられてもよい。すなわち、リーチ図柄を用いた設定示唆演出は、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させる範囲において、所定割合で実行可能となる一方で、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させない範囲では、実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。また、リーチ図柄を用いた設定示唆演出は、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させる範囲において、高い割合で実行可能となる一方で、ステップアップ予告が第5ステップまで演出態様を変化させない範囲では、低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

10

【0339】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出やステップアップ予告における第5ステップの他にも、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が可能な任意の示唆演出について、複数のタイミングにて複数の示唆演出が実行可能な場合に、1のタイミングにおける示唆演出の実行態様に応じて、他のタイミングにおける示唆演出の実行態様を異ならせてもよい。また、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が可能な任意の示唆演出について、複数のタイミングにて複数の示唆演出が実行可能な場合に、1のタイミングにおける示唆演出に応じて、他のタイミングにおける示唆演出に制限が設けられてもよい。

20

【0340】

図10-12は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出の実行例を示している。図10-12(A)は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例66AK101を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて、7の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図10-12(B)は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例66AK102を示している。このときには、画像表示装置5の表示画面にて、飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図10-12(C)は、変更演出が実行される場合の演出実行例66AK103を示している。このときには、停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示され、また、「図柄表示色変更!!」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

30

【0341】

図10-12(D1)は、設定示唆パターンがパターンRE-0である場合に対応して、図柄表示色に変化なしの演出実行例66AK111を示している。図10-12(D2)は、設定示唆パターンがパターンRE-1である場合に対応して、図柄表示色が銅色に変化した演出実行例66AK112を示している。図10-12(D3)は、設定示唆パターンがパターンRE-2である場合に対応して、図柄表示色が銀色に変化した演出実行例66AK113を示している。図10-12(D4)は、設定示唆パターンがパターンRE-3である場合に対応して、図柄表示色が金色に変化した演出実行例66AK114を示している。設定示唆パターンがパターンRE-0である場合には、演出実行例66AK111のようにリーチ図柄の表示色に変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。これにより、図柄表示色の変更されない失敗演出(ガセ演出)が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。設定示唆パターンがパターンRE-1である場合には、演出実行例66AK112のようにリーチ図柄の表示色が銅色

40

50

に変更されることにより、設定値が2以上であることの確定を示唆する。設定示唆パターンがパターンRE-2である場合には、演出実行例66AK113のようにリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることにより、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。設定示唆パターンがパターンRE-3である場合には、演出実行例66AK114のようにリーチ図柄の表示色が金色に変更されることにより、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

【0342】

図10-13は、ステップアップ予告となる予告演出の実行例を示している。図10-13(A)は、ステップアップ予告の第1ステップにおける演出実行例66AK201を示している。図10-13(B)は、ステップアップ予告の第2ステップにおける演出実行例66AK202を示している。図10-13(C)は、ステップアップ予告の第3ステップにおける演出実行例66AK203を示している。図10-13(D)は、ステップアップ予告の第4ステップにおける演出実行例66AK204を示している。図10-13(E1)~(E4)は、ステップアップ予告の第5ステップにおける演出実行例66AK211~66AK214を示している。演出実行例66AK201~66AK204では、第1ステップから第4ステップまでに対応して、枠内部分画像により表示されるキャラクタを順番に切り替えることにより、段階的に演出態様を変化させる。演出実行例66AK211~66AK214では、第5ステップに対応して、枠内部分画像により表示されるキャラクタを、第1ステップから第4ステップまでに表示された全部のキャラクタに切り替えることにより、演出態様を変化させる。

【0343】

また、演出実行例66AK211~66AK214では、外枠表示パターンに対応して、外枠部分画像の表示色を変更可能とする。図10-13(E1)に示す演出実行例66AK211では、外枠表示パターンがパターンSC-0に対応して、外枠表示色が変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。これにより、図柄表示色が変更されない失敗演出(ガセ演出)が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。図10-13(E2)に示す演出実行例66AK212では、外枠表示パターンがパターンSC-1に対応して、外枠表示色が銅色に変更されることにより、設定値が2以上であることの確定を示唆する。図10-13(E3)に示す演出実行例66AK213では、外枠表示パターンがパターンSC-2に対応して、外枠表示色が銀色に変更されることにより、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。図10-13(E4)に示す演出実行例66AK214では、外枠表示パターンがパターンSC-3に対応して、外枠表示色が金色に変更されることにより、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

【0344】

一般的に、大当たり遊技状態に制御される報知が行われた後には、それ以上に遊技者の期待感を高めることは困難になる。これに対し、特徴部66AKは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、特定期間の特定タイミング以降にて、リーチ図柄を用いた設定示唆演出や、ステップアップ予告における第5ステップの演出態様により、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われる場合を設けることにより、大当たり遊技状態に制御される報知が行われた後であっても、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0345】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、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、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0346】

具体的な一例として、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行可能である一方で、ステップアップ予告における第5ステップの演出態様による設定値に関する示唆が実行されな

いものであってもよい。あるいは、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行されない一方で、ステップアップ予告における第5ステップの演出態様による設定値に関する示唆が実行可能であるものであってもよい。

【0347】

ステップアップ予告演出やキャラクタ予告演出、タイトル予告演出とともに、あるいは、これらの一部または全部に代えて、チャンスアップ演出を実行可能にしてもよい。チャンスアップ演出は、リーチ演出中に画像表示装置5にキャラクタが登場し、キャラクタのセリフ内容によって大当たり期待度を示唆する演出となっている。その他、チャンスアップ演出の演出態様は、遊技者に対して大当たり期待度を示唆可能な任意の演出態様であればよく、キャラクタのセリフ内容によって大当たり期待度を示唆する演出でなくともよい。

10

【0348】

演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する。可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示結果が大当たりであること、およびパチンコ遊技機1に設定されている設定値に基づいて、チャンスアップ演出の実行の有無と、実行する場合の演出パターンとを決定する。可変表示結果がハズレである場合は、可変表示結果がハズレであること、およびパチンコ遊技機1に設定されている設定値に基づいて、チャンスアップ演出の実行の有無と、実行する場合の演出パターンとを決定する。

【0349】

図10-14は、チャンスアップ演出を実行する場合に決定可能な演出パターンの設定例を示している。この設定例では、チャンスアップ演出を実行する場合に決定可能な複数の演出パターンとして、4つのパターンCU-1～パターンCU-4が予め用意されている。パターンCU-1は、大当たり期待度が低い（大当たり期待度：低）ことを示す演出パターンであり、パターンCU-2は、大当たり期待度がパターンCU-1よりも高い（大当たり期待度：高）ことを示す演出パターンである。パターンCU-3及びパターンCU-4は、可変表示結果が大当たりとなることを報知するための演出パターンである。パターンCU-3とパターンCU-4は、どちらも可変表示結果が大当たりとなることを報知するための演出パターンであるが、演出態様が異なっている。

20

【0350】

図10-15(A)は、可変表示結果が大当たりである場合に、チャンスアップ演出の実行の有無と、実行する場合の演出パターンとを、決定する割合の設定例を示している。この決定例において、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、39%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、1%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。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、38%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、2%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。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、37%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、3%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。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、36%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、3%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。

30

40

50

C U - 3 で実行することを決定し、4 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 4 で実行することを決定する。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、35 % の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 1 で実行することを決定し、40 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 2 で実行することを決定し、10 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 3 で実行することを決定し、5 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 4 で実行することを決定する。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、34 % の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 1 で実行することを決定し、40 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 2 で実行することを決定し、10 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 3 で実行することを決定し、6 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 4 で実行することを決定する。

10

【 0 3 5 1 】

図 10 - 15 (B) は、可変表示結果がハズレである場合に、チャンスアップ演出の実行の有無と、実行する場合の演出パターンとを、決定する割合の設定例を示している。この決定例では、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、50 % の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、40 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 1 で実行することを決定し、10 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 2 で実行することを決定し、0 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 3 で実行することを決定し、0 % の割合でチャンスアップ演出をパターン C U - 4 で実行することを決定する。

20

【 0 3 5 2 】

このような決定割合の設定により、チャンスアップ演出が実行される場合のうち、チャンスアップ演出がパターン C U - 1 で実行される場合は大当り遊技状態に制御される割合が低い（大当り期待度が低い）とともに、チャンスアップ演出がパターン C U - 2 で実行される場合は大当り遊技状態に制御される割合が高い（大当り期待度が高い）。チャンスアップ演出がパターン C U - 3 やパターン C U - 4 で実行される場合は必ず大当り遊技状態に制御される。チャンスアップ演出がパターン C U - 3 で実行される割合は、設定値にかかわらず共通（一律 10 % ）であるのに対して、チャンスアップ演出がパターン C U - 4 で実行される割合は、設定値が大きくなるにつれて高くなるように設定されている。したがって、チャンスアップ演出がパターン C U - 3 で実行される割合とパターン C U - 4 で実行される割合の合計がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なり、特に、チャンスアップ演出がパターン C U - 4 で実行される割合によって設定値を示唆する形態となっている。

30

【 0 3 5 3 】

パターン C U - 3 やパターン C U - 4 のように、大当り遊技状態に制御されることを報知するチャンスアップ演出の決定割合は、図 10 - 15 (A) に示すように、設定値が 1 の場合は 11 %、設定値が 2 の場合は 12 %、設定値が 3 の場合は 13 %、設定値が 4 の場合は 14 %、設定値が 5 の場合は 15 %、設定値が 6 の場合は 16 % と、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。このため、チャンスアップ演出が大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行される割合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 の場合が最も低く、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きくなるにつれて高くなるように設定されている。

40

【 0 3 5 4 】

可変表示開始設定処理のステップ 66 A K S 0 1 3 では、チャンスアップ演出の実行を決定した場合に対応して、複数用意された演出制御パターン（チャンスアップ演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。あるいは、チャンスアップ演出プロセスタイマのタイマ値を設定することにより、演出パターンごとのプロセステーブルに従ったチャンスアップ演出の実行を可能にしてもよい。チャンスアップ演出のプロセステーブルをセットした場合には、可変表示中演出処理を実行するごとにチャ

50

ンスアップ演出プロセスタイマの値が更新され、更新後のタイマ値に応じて演出装置（画像表示装置 5 やスピーカ 8 L, 8 R、演出効果ランプ 9 等）を制御することによってチャンスアップ演出を実行すればよい。

【 0 3 5 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、チャンスアップ演出を実行する場合に、大当り報知の演出パターンとなるパターン CU - 3 またはパターン CU - 4 であるか否かを判定する。大当り報知の演出パターンであると判定された場合には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に基づいて、設定値示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出パターンとを決定する。

【 0 3 5 6 】

図 1 0 - 1 6 は、設定値示唆演出を実行する場合に決定可能な演出パターンの設定例を示している。この設定例では、設定値示唆演出を実行する場合に決定可能な複数の演出パターンとして、5 つの演出パターン SS - 1 ~ 演出パターン SS - 5 が予め用意されている。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。

【 0 3 5 7 】

パターン SS - 1 とパターン SS - 2 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 とパターン SS - 4 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。ここでは、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。

【 0 3 5 8 】

図 1 0 - 1 7 は、設定値示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出パターンとを、決定する割合の設定例を示している。この設定例において、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、90% の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、7.15% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 1 で実行することを決定し、2.35% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 2 で実行することを決定し、0.36% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 3 で実行することを決定し、0.14% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 4 で実行することを決定し、0% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 5 で実行することを決定する。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、85% の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、3.21% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 1 で実行することを決定し、10.73% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 2 で実行することを決定し、0.21% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 3 で実行することを決定し、0.85% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 4 で実行することを決定し、0% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 5 で実行することを決定する。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、80% の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、11.45% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 1 で実行することを決定し、2.85% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 2 で実行することを決定し、4.28% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 3 で実行することを決定し、1.42% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 4 で実行することを決定し、0% の割合で設定値示唆演出をパターン SS - 5 で実行することを決定する。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、75% の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、3.57% の割合で設定値示唆演出をパ

10

20

30

40

50

ターンＳＳ－１で実行することを決定し、１４．３０％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－２で実行することを決定し、１．７８％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－３で実行することを決定し、５．３５％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－４で実行することを決定し、０％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－５で実行することを決定する。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、７０％の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、４．２８％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－１で実行することを決定し、８．５７％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－２で実行することを決定し、１０．７３％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－３で実行することを決定し、６．４２％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－４で実行することを決定し、０％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－５で実行することを決定する。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、６５％の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、１０．００％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－１で実行することを決定し、５．００％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－２で実行することを決定し、５．００％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－３で実行することを決定し、１２．５０％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－４で実行することを決定し、２．５％の割合で設定値示唆演出をパターンＳＳ－５で実行することを決定する。

10

【０３５９】

このような決定割合の設定により、設定値示唆演出がパターンＳＳ－１やパターンＳＳ－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ＳＳ－３やパターンＳＳ－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。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が大きいほど設定値示唆演出の実行が決定される割合が高くなる。

20

【０３６０】

図１０－１８は、チャンスアップ演出や設定値示唆演出を実行する場合に、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。チャンスアップ演出と設定値示唆演出とは、スーパーリーチの可変表示中におけるリーチ演出の実行期間中に実行可能な演出である。設定値示唆演出は、チャンスアップ演出が大当たり遊技状態に制御されることを報知するパターンＣＵ－３またはパターンＣＵ－４で実行された場合に、チャンスアップ演出よりも後に実行可能となっている。設定値示唆演出は、画像表示装置５において複数のキャラクタのうち、いずれかもしくは全てのキャラクタを示す演出画像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を示唆する演出である。その他、設定値示唆演出の演出態様は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆可能な任意の演出態様であればよく、複数のキャラクタを用いた演出態様でなくてもよい。

30

【０３６１】

可変表示開始設定処理のステップ６６ＡＫＳ０１３では、設定値示唆演出の実行を決定した場合に対応して、複数用意された演出制御パターン（設定値示唆演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。あるいは、設定値示唆演出プロセスタイマのタイマ値を設定することにより、演出パターンごとのプロセステーブルに従った設定値示唆演出の実行を可能にしてもよい。設定値示唆演出のプロセステーブルをセットした場合には、可変表示中演出処理を実行するごとに設定値示唆演出プロセスタイマの値が更新され、更新後のタイマ値に応じて演出装置（画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、演出効果ランプ９等）を制御することによって設定値示唆演出を実行すればよい。

40

【０３６２】

スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、チャンスアップ演出として画像表示装置５の下部においてキャラクタが表示され、キャラクタのセリフとして演出パターンに応じて異なるセリフとなる文字情報などが表示される。特に、チャンスアップ演出をパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４にて実行する場合は、画像表示装置５に表示されるセリフによって可変表示結果が大当たりであり、可変表示の終了後には大当たり遊技状態に制御されることが報知される。

50

【 0 3 6 3 】

スーパーリーチのリーチ演出中にチャンスアップ演出がパターンＣＵ - 3 やパターンＣＵ - 4 にて実行された場合は、チャンスアップ演出が終了してから更に特定期間が経過した後設定値示唆演出として複数のキャラクタのうちいずれかまたは全キャラクタの画像が表示される。例えば設定値示唆演出がパターンＳＳ - 1 ～パターンＳＳ - 4 にて実行される場合は、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画像が表示される。設定値示唆演出がパターンＳＳ - 5 にて実行される場合（パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６であることを報知する演出態様にて設定値示唆演出を実行する場合）には、画像表示装置５において、設定値示唆演出がパターンＳＳ - 1 ～パターンＳＳ - 4 にて実行される場合に画像表示装置５に表示され得る全キャラクタが表示される。これにより、設定値示唆演出としていずれのキャラクタの画像が画像表示装置５に表示されるかに遊技者を注目させるとともに、画像表示装置５に表示されるキャラクタの画像数にも遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合は、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。

10

【 0 3 6 4 】

チャンスアップ演出は、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合によって、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を遊技者に対して示唆可能にすることで、チャンスアップ演出に遊技者を注目させて、遊技興趣を向上できる。設定値示唆演出は、スーパーリーチのリーチ演出中において、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンＣＵ - 3 またはパターンＣＵ - 4 にてチャンスアップ演出を実行した後に実行可能であり、設定値示唆演出の実行割合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が大きいほど高くなるように設定されているので、チャンスアップ演出の後に設定値示唆演出が実行されることに遊技者を注目させて、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 3 6 5 】

特定示唆演出は、パターンＣＵ - 3 またはパターンＣＵ - 4 にて実行されるチャンスアップ演出であってもよいし、「特定表示結果（可変表示結果が大当り）となったときに有利状態（大当り遊技状態）に制御される遊技機（パチンコ遊技機）において、特定表示結果が表示（導出表示）されるよりも前に、有利状態に制御されることを報知する演出」であれば特にその演出態様は問わない。チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が大きいほど低くてもよい。特別示唆演出をチャンスアップ演出のパターンＣＵ - 3 とパターンＣＵ - 4 とし、所定演出をチャンスアップ演出とは演出態様の異なる設定値示唆演出としてもよいが、特別示唆演出と所定演出とを同一の演出態様の演出としてもよいし、特別示唆演出と所定演出とを一連の演出として実行してもよい。特別示唆演出と演出態様の異なる所定演出としては、例えば、スーパーリーチのリーチ演出等の必ずしも大当り遊技状態に制御されることを報知する演出ではない演出に適用してもよい。チャンスアップ演出と設定値示唆演出とのうち、チャンスアップ演出のみを実行可能とすることで、チャンスアップ演出のみでパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。

30

40

【 0 3 6 6 】

チャンスアップ演出は、パターンＣＵ - 3 とパターンＣＵ - 4 との２つの演出パターンが大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンとして設けられており、チャンスアップ演出がパターンＣＵ - 3 にて実行される割合はパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず共通の１０％である一方で、チャンスアップ演出がパターンＣＵ - 4 にて実行される割合はパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっている。パチンコ遊技機１に設定されている設定値は、チャンスアップ演出がパターンＣＵ - 4 にて実行される割合によって示唆されるようになっているので、チャンスアップ演出がパターンＣＵ - 3 とパターンＣＵ - 4 のどちらで実行されるかに遊技者を注目させて、示

50

唆演出の興趣を向上できる。

【 0 3 6 7 】

チャンスアップ演出の演出パターンは、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンを3つ以上設けてもよい。大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンのうち、一部の演出パターンの実行割合のみをパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよいし、全ての演出パターンの実行割合をパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターン（例えばパターンCU-3）で実行した後、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターン（例えばパターンCU-4）で実行可能としてもよい。この場合は、チャンスアップ演出の実行回数に応じて遊技者に対して報知する内容が異なってもよい。例えば1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3で1回のみ実行された場合は大当り遊技状態に制御されることを報知し、1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3とパターンCU-4とで2回実行された場合は、大当り遊技状態に制御されることの報知に加えて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、4～6の範囲）であることを報知してもよい。1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3とパターンCU-4とで実行されることによって、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであるか否かに対して遊技者を注目させることができる。また、1の可変表示中にチャンスアップ演出が大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンで実行される回数によって、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。特別示唆演出を先に実行されるチャンスアップ演出とし、特殊演出を後に実行されるチャンスアップ演出としてもよい。1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3とパターンCU-4とで実行される場合、両チャンスアップ演出の実行期間が重複しなくてもよいし、両チャンスアップ演出の実行期間の少なくとも一部は重複していてもよい。特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行される場合に、特別示唆演出の実行期間と特殊演出の実行期間とが重複しないものと、特別示唆演出の実行期間と特殊演出の実行期間との少なくとも一部が重複するものの両方を含んでいる。チャンスアップ演出がパターンCU-3とパターンCU-4とで実行される場合に、両チャンスアップ演出は、複数の可変表示に亘って実行されてもよい。特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることには、1の可変表示中に両チャンスアップ演出が実行されるものと、複数の可変表示に亘って両チャンスアップ演出が実行されるものの両方を含んでいる。1の可変表示中に両チャンスアップ演出が実行される場合は、1の可変表示中に実行されるチャンスアップ演出の実行回数によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆し、複数の可変表示中に亘って両チャンスアップ演出が実行される場合は、これら複数の可変表示中に実行されるチャンスアップ演出の実行回数によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆すればよい。パターンCU-3を、大当り遊技状態に制御されることを報知するとともにパチンコ遊技機1に設定されている設定値を所定の範囲内であること（例えば、1、2、6のいずれかであること）を報知する演出パターンとし、パターンCU-4を、大当り遊技状態に制御されることを報知するとともにパチンコ遊技機1に設定されている設定値をパターンCU-3とは異なる範囲内であること（例えば、4～6の範囲であること）を報知する演出パターンとしてもよい。この例では、パターンCU-3で設定値が1、2、6のいずれかであることを報知し、パターンCU-4で設定値が4～6のいずれかであることを報知することで設定値が6であることが確定する。このように、チャンスアップ演出が1の可変表示中にパターンCU-3とパターンCU-4とで実行されることで、パチンコ遊技機1に設定されている設定値をより正確に示唆できるようにしてもよい。1の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンCU-3やパターンCU-4で2回実行される場合については、両チャンスアップ演出の演出期間が重複しているか否かや、両チャンスアップ演出の演出期間が重複している長さ等に応じてパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 8 】

パターンＣＵ - 3やパターンＣＵ - 4に替えて、チャンスアップ演出を大当り期待度が高い演出パターンであるパターンＣＵ - 2にて複数回実行可能とし、これらチャンスアップ演出がパターンＣＵ - 2にて実行された回数に応じて示唆する内容が異なるようにしてもよい。具体的には、可変表示が開始されてからリーチとなるまでの期間、リーチとなつてからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから可変表示が終了するまでの期間でそれぞれ1回ずつチャンスアップ演出を実行可能(1回の可変表示中に3回のチャンスアップ演出を実行可能)とし、チャンスアップ演出が1回のみ実行された場合は大当り期待度が高いことを示唆し、チャンスアップ演出が2回実行された場合は大当り遊技状態に制御されることを示唆し、チャンスアップ演出が3回実行された場合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値が所定の範囲(例えば、4~6の範囲)であることを報知するように設定すればよい。このようにすることで、チャンスアップ演出がパターンＣＵ - 2にて実行される回数に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 3 6 9 】

パターンＣＵ - 2の実行回数に応じて示唆内容を異ならせる場合については、例えば、可変表示の開始時に可変表示結果を特定し、該可変表示結果がはずれや小当りである場合は、チャンスアップ演出のパターンＣＵ - 2での実行を1回のみに決定する。一方で、可変表示結果が大当りである場合は、更にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する。設定値が1~5のいずれかである場合は、チャンスアップ演出のパターンＣＵ - 2での実行を1回または2回に決定し、設定値が6である場合は、チャンスアップ演出のパターンＣＵ - 2での実行を1回~3回のいずれかに決定すればよい。パターンＣＵ - 2の実行回数に応じて示唆内容を異ならせる場合については、先に、チャンスアップ演出のパターンＣＵ - 2での実行回数を抽選により決定し、可変表示結果やパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて該実行回数を再決定していてもよい。

20

【 0 3 7 0 】

チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合は、例えばチャンスアップ演出をパターンＣＵ - 3にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンＣＵ - 4にて実行する割合との合計であり、チャンスアップ演出をパターンＣＵ - 3にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンＣＵ - 4にて実行する割合との合計とする一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じてチャンスアップ演出をパターンＣＵ - 3にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンＣＵ - 4にて実行する割合とを異ならせてもよい。この場合には、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンＣＵ - 3とパターンＣＵ - 4との実行割合によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することで、チャンスアップ演出の興趣を向上できる。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されたことを示す設定値変更示唆演出を実行可能としてもよい。特にパチンコ遊技機1においてチャンスアップ演出等によって低設定値が示唆された翌日等に設定値変更示唆演出が実行された場合は、遊技者に対して該パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていると期待させることができるので、遊技者の遊技を促進することができる。設定値示唆演出の演出期間をチャンスアップ演出の演出期間よりも長く設定してもよい。このようにすることで、高設定値が設定されているパチンコ遊技機1にて遊技を行ったことの証拠として、遊技者が設定値示唆演出の画像をスマートフォン等の携帯端末で撮影する期間を担保することができる。また、このように設定値示唆演出の演出期間をチャンスアップ演出の演出期間よりも長く設定することによって遊技者が設定値示唆演出の画像を撮影する期間を担保する場合においては、更に、チャンスアップ演出がパターンＣＵ - 3やパターンＣＵ - 4にて実行された後に、設定値示唆演出が実行されることを示唆する演出を実行可能とすることで、該演出を認識した遊技者が設定値示唆演出の開始までに携帯端末を準備できるようにしてもよい。変動特図において最も遊技者にとって有利な大当り種別が決定された場合のみチャンスアップ演出の演出パターンとしてパターンＣＵ - 3やパターンＣＵ -

30

40

50

4 を決定可能としてもよい。

【 0 3 7 1 】

特別示唆演出は、飾り図柄が大当りの組合せで可変表示する演出（所謂全回転リーチ演出）であってもよい。飾り図柄の仮停止と再可変表示とを繰り返す擬似連演出を実行可能な場合に、擬似連演出として上限回数までの飾り図柄の仮停止と再可変表示を、特別示唆演出としてもよい。未だ実行されていない可変表示について可変表示結果を保留記憶表示の表示態様にて予告する保留表示予告演出を実行可能な場合に、保留記憶表示の金色や虹色等での表示を、特別示唆演出としてもよい。その他、遊技効果ランプ 9 の大当りを報知する態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの大当りを報知する音出力、特定の可動体の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せを、特別示唆演出としてもよい。特別示唆演出となる全回転リーチや擬似連演出、保留記憶表示演出、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8、8 R からの音出力、可動体の動作等を実行可能な場合に、これら複数の特別示唆演出を組み合わせ、後に実行する特別示唆演出の演出態様を異ならせることによって異なる設定値を示唆してもよい。例えば、擬似連演出として飾り図柄の仮停止と再可変表示とが上限回数（例えば 4 回）まで実行されて大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、全回転リーチ演出が実行され、この全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が上方から下方に向けてであれば設定値が 1 ～ 3 のいずれかであることを報知し、この全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が左方から右方に向けてであれば設定値が 4 ～ 6 のいずれかであることを報知し、この全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が遊技者から見て画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けてであれば設定値が 6 であることを報知してもよい。あるいは、可変表示開始時に遊技効果ランプ 9 が虹色に発光することで大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、スピーカ 8 L、8 R からメロディー A が出力されれば設定値が 1 ～ 3 のいずれかであることを報知し、スピーカ 8 L、8 R からメロディー B が出力されれば設定値が 4 ～ 6 のいずれかであることを報知し、スピーカ 8 L、8 R からメロディー C が出力されれば設定値が 6 であることを報知してもよい。あるいは、保留記憶表示が虹色に表示されることで保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当りとなる（可変表示終了後に大当り遊技状態に制御されることが報知された後は、この大当りとなる可変表示が終了するまでに可動体 A が動作することで設定値が 1 ～ 3 のいずれかであることを報知し、この大当りとなる可変表示が終了するまでに可動体 B が動作することで設定値が 4 ～ 6 のいずれかであることを報知し、この大当りとなる可変表示が終了するまでに可動体 A と可動体 B の両方が動作することで設定値が 6 であることを報知してもよい。

【 0 3 7 2 】

チャンスアップ演出と設定値示唆演出との両方でパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆可能な場合に、チャンスアップ演出において示唆する設定値と設定値示唆演出において示唆する設定値を個別に決定すると、チャンスアップ演出と設定値示唆演出との演出態様によってはこれら両示唆内容が整合しないことが考えられる。そこで、例えば、パターン C U - 3 やパターン C U - 4 での実行が決定されなかった場合など、チャンスアップ演出において設定値を示唆しない場合には、設定値示唆演出のみで設定値を示唆してもよく、設定値示唆演出の非実行が決定された場合のみ、パターン C U - 3 やパターン C U - 4 での実行を決定するなど、チャンスアップ演出において設定値を示唆するようにしてもよい。遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に備えられた演出調整機能等を用いてチャンスアップ演出として設定値を示唆するか否かや、設定値示唆演出の実行・非実行の割合を変更可能としてもよい。

【 0 3 7 3 】

チャンスアップ演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であれば、任意の演出に特徴部 6 6 A K を適用することができる。例えば、任意の演出を実行す

10

20

30

40

50

る場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであればよい。あるいは、任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【0374】

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、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応じて、決定割合が異なるパターンが含まれていてもよい。あるいは、外枠表示パターンは、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応じて、決定割合が異なるパターンが含まれていてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0375】

特定期間の一部または全部、あるいは、特定期間における特定タイミング以降の一部または全部は、可変表示の終了後の期間に含まれるようにしてもよい。例えば、可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【0376】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【0377】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容（例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など）であればよい。

【0378】

（特徴部 66AK の課題解決手段および効果に関する説明）

遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値として、例えば 1 ～ 6 などのうちいずれかの設定値に設定可能な、例えばステップ S 6 A にて設定値変更処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 などの設定手段と、特定期間にわたり示唆演出を実行可能な、例えば画像表示装置 5、演出制御用 CPU 120 などの演出実行手段とを備え、演出実行手段は、例えば図 10 - 12 に示すように、特定期間における特定タイミングまで、例えばリーチ図柄となる飾り図柄などにより、有利状態の制御に関する示唆を行った後、特定タイミング以降にて実行可能な演出として、例えばリーチ図柄が 7 以外の数字に対応する飾り図柄となる場合など、有利状態の制御に関する示唆を継続して行う第 1 示唆演出と、例えばリーチ図柄が 7 の数字に

10

20

30

40

50

対応する飾り図柄となる場合など、有利状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定手段の設定に関する示唆を行う第2示唆演出とのうち、いずれかの示唆演出を実行可能である。

このような構成によれば、特定タイミング以降にて第1示唆演出と第2示唆演出のいずれかを実行可能にすることで、遊技興趣を向上させることができる。

【0379】

あるいは、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値として、例えば1～6などのうちいずれかの設定値に設定可能な、例えばステップS6Aにて設定値変更処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などの設定手段と、特定期間にわたり示唆演出を実行可能な、例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120などの演出実行手段とを備え、演出実行手段は、例えば図10-13に示すように、特定期間における特定タイミングまで、有利状態の制御に関する示唆を行った後、例えばステップアップ予告のステップ数が5未満である場合など、示唆を終了する第1示唆演出と、例えばステップアップ予告のステップ数が5である場合など、特定タイミング以降にて実行可能な演出として、有利状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定手段の設定に関する示唆を行う第2示唆演出とのうち、いずれかの示唆演出を実行可能である。

10

このような構成によれば、特定タイミングまで示唆を行って終了する第1示唆演出と特定タイミング以降も示唆を行う第2示唆演出のいずれかを実行可能にすることで、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0380】

特定期間は、例えばタイミングT2以降の期間など、少なくともリーチ演出を実行可能な可変表示の実行期間に含まれてもよい。

このような構成においては、演出に対する注目度を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0381】

可変表示のリーチ態様として、例えば1～7の数字に対応する飾り図柄によるリーチ図柄など、有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ態様が含まれ、演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になった後に、例えば図柄表示色が銅色、銀色、金色など、リーチ態様を特定態様に変更可能であってもよい。

30

このような構成においては、演出に対する注目度を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0382】

演出実行手段は、特定タイミング以降にて、例えば設定示唆パターンとなるパターンRE-0～RE-3に応じた演出など、設定手段の設定に応じて異なる態様の演出を実行可能であってもよい。

このような構成においては、演出に対する注目度を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0383】

40

演出実行手段は、例えばステップアップ予告演出など、1段階から複数段階まで段階的に演出態様を変化させ、演出態様を変化させた段階数が多くなるに従って、有利状態に制御される割合が高くなる示唆演出を実行可能であってもよい。

このような構成においては、演出に対する注目度を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0384】

複数段階には、例えばステップアップ予告演出の第4ステップなど、有利状態に制御されることを報知する有利状態報知段階と、例えばステップアップ予告演出の第5ステップなど、設定手段の設定に関する示唆を行う設定示唆段階とが含まれ、演出実行手段は、演出態様を有利状態報知段階に変化させた後に、特定タイミング以降にて、演出態様を設定

50

示唆段階に変化させることが可能であり、例えば図 1 0 - 1 1 に示すように、設定示唆段階は、有利状態報知段階よりも実行期間が長くてもよい。

このような構成においては、演出に対する注目度を高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 5 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

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

10

【 0 3 8 6 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 符号の説明 】

【 0 3 8 7 】

1 パチンコ遊技機、 1 0 3 C P U、 5 画像表示装置、 1 2 0 演出制御用 C P U。

20

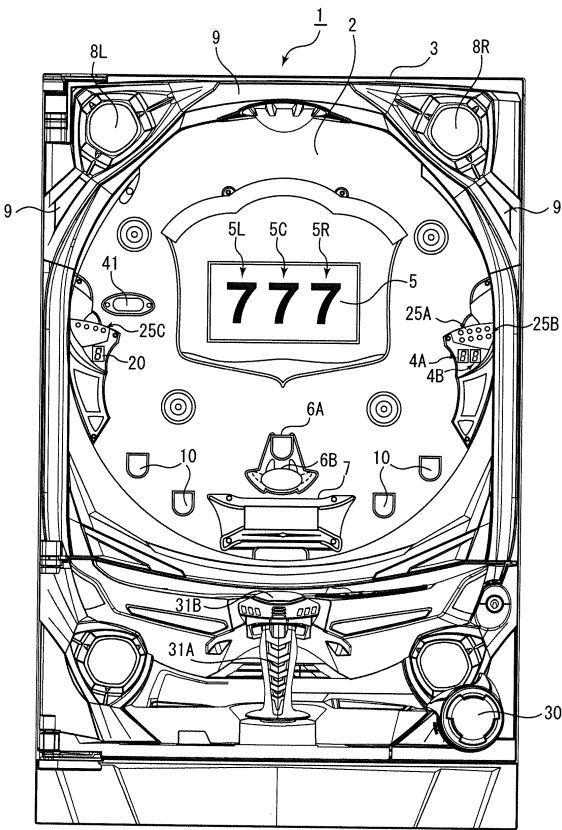
30

40

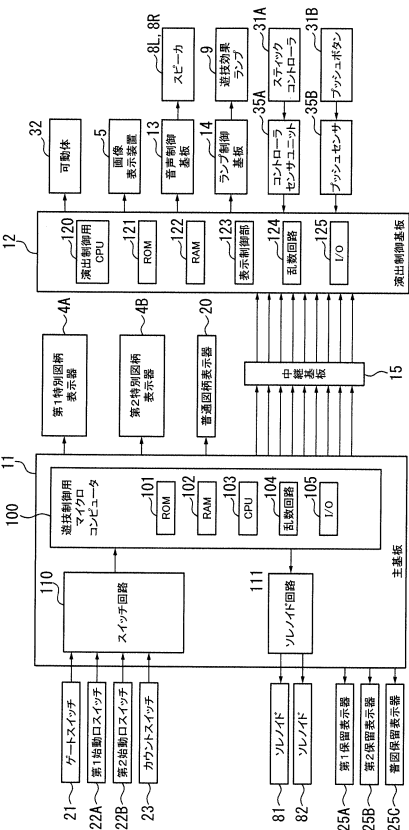
50

【図面】

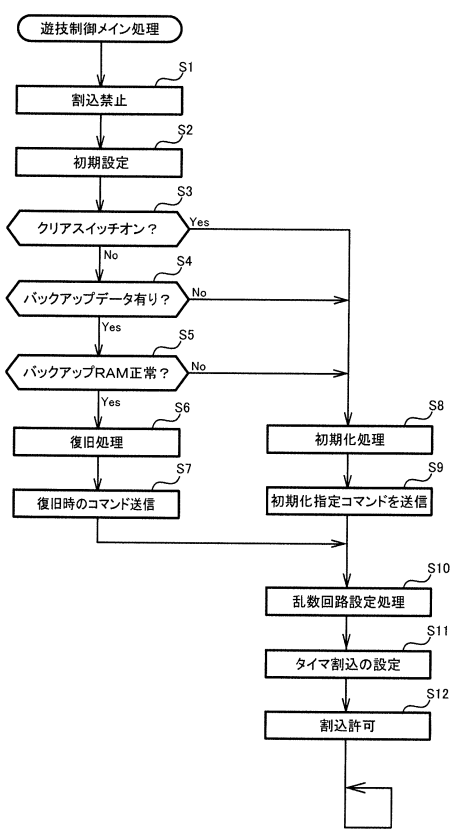
【図 1】



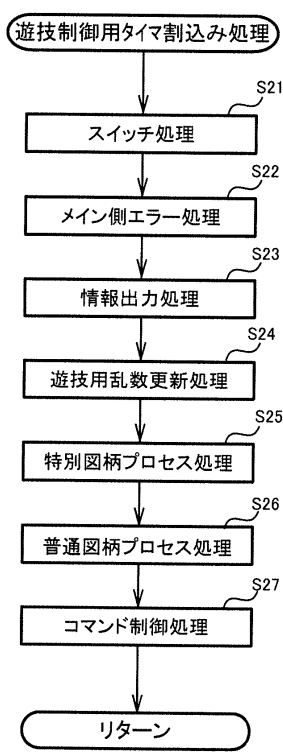
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

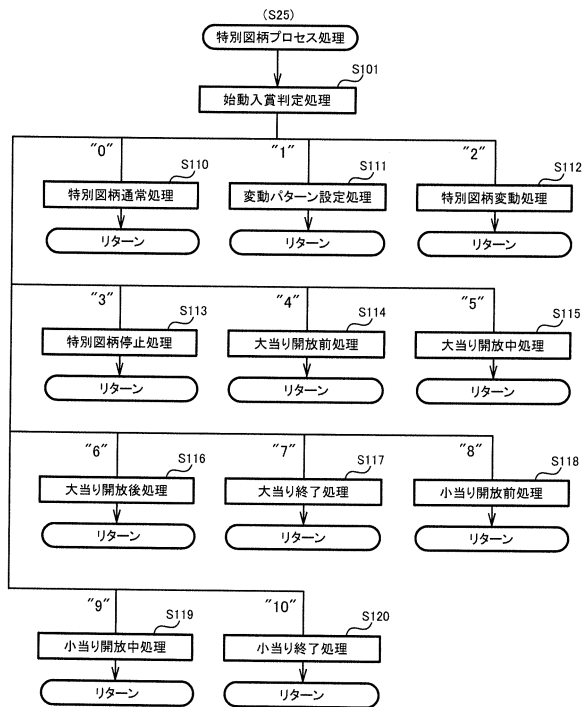
20

30

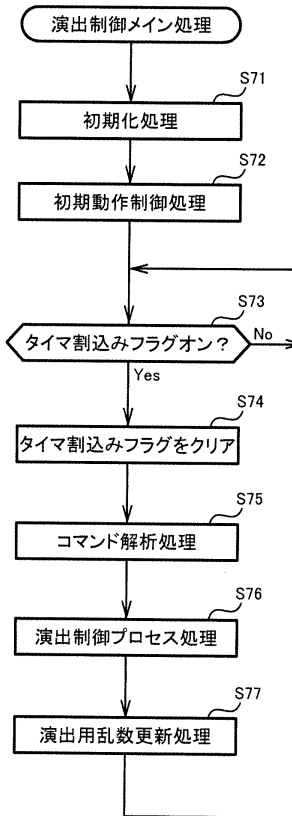
40

50

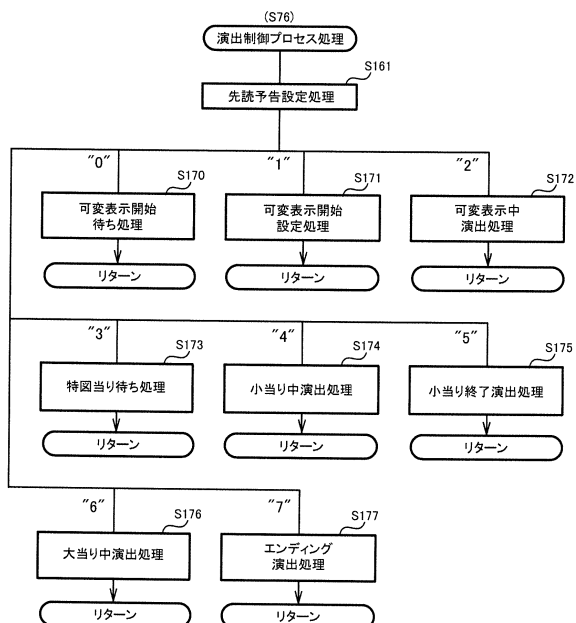
【図 5】



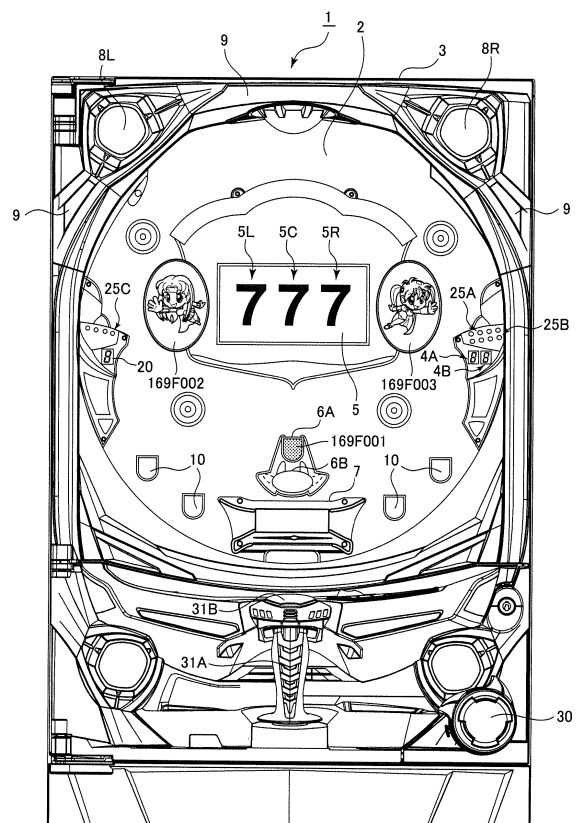
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



10

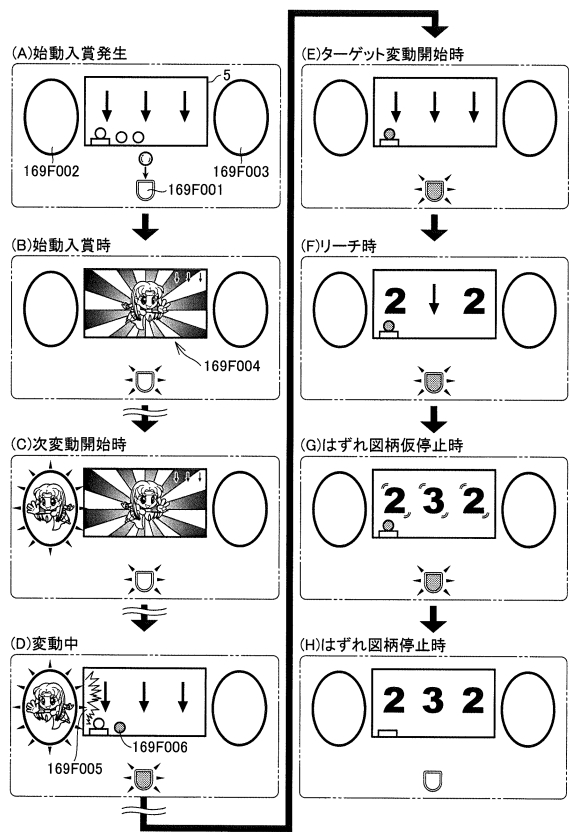
20

30

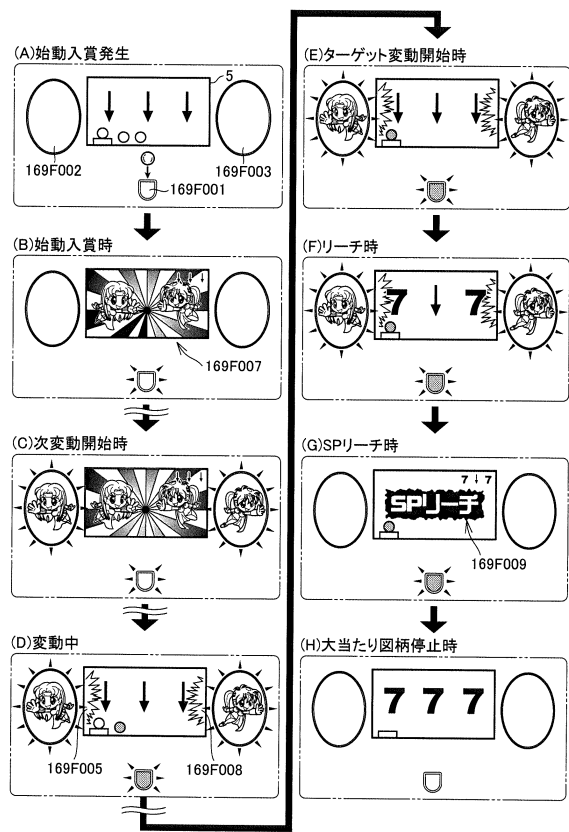
40

50

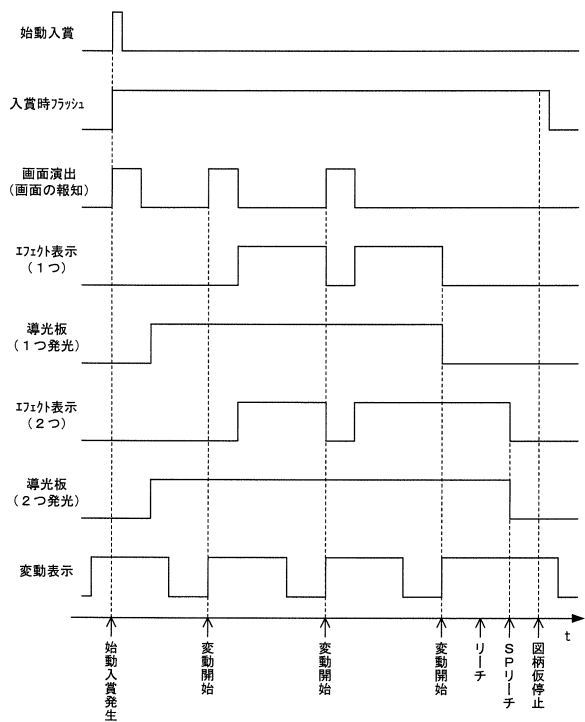
【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

(A) 大当たり時特定先読み予告演出決定テーブル

特定先読み予告演出の実行有無	割合
実行有り	70%
実行無し	30%

(B) はずれ時特定先読み予告演出決定テーブル

特定先読み予告演出の実行有無	割合
実行有り	30%
実行無し	70%

(C) 大当たり時画面演出態様決定テーブル

画面演出の態様	割合
第1態様画面演出	40%
第2態様画面演出	60%

(D) はずれ時画面演出態様決定テーブル

画面演出の態様	割合
第1態様画面演出	60%
第2態様画面演出	40%

10

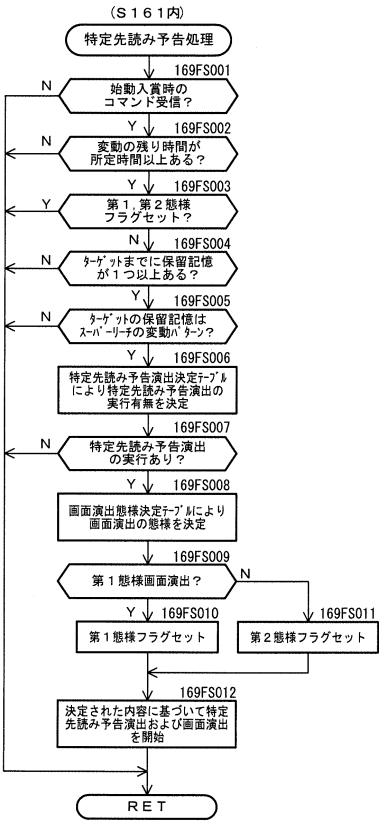
20

30

40

50

【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

(A)大当たり時所定先読み予告演出決定テーブル

所定先読み予告演出の実行有無	割合
実行有り	60%
実行無し	40%

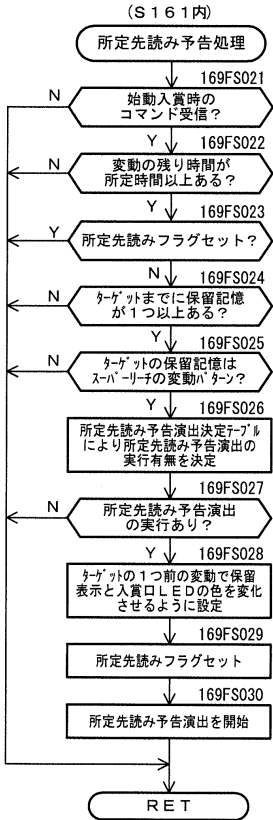
(B)はずれ時所定先読み予告演出決定テーブル

所定先読み予告演出の実行有無	割合
実行有り	40%
実行無し	60%

10

20

【図 8 - 8】



【図 8 - 9】

(A)大当たり時第1態様終了時内容決定テーブル

終了時の内容	割合
チャンスの表示	40%
熱の表示	60%

(B)はずれ時第1態様終了時内容決定テーブル

終了時の内容	割合
チャンスの表示	60%
熱の表示	40%

(C)大当たり時第2態様終了時内容決定テーブル

終了時の内容	割合
白SPリーチタイトル	40%
赤SPリーチタイトル	60%

(D)はずれ時第2態様終了時内容決定テーブル

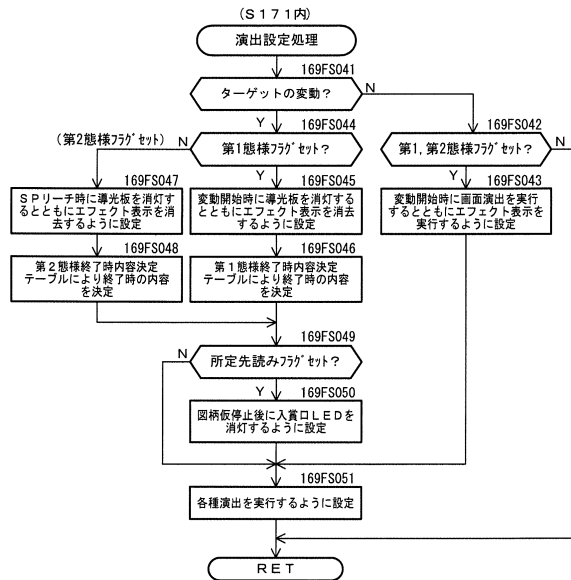
終了時の内容	割合
白SPリーチタイトル	60%
赤SPリーチタイトル	40%

30

40

50

【図 8 - 10】



【図 9 - 1】

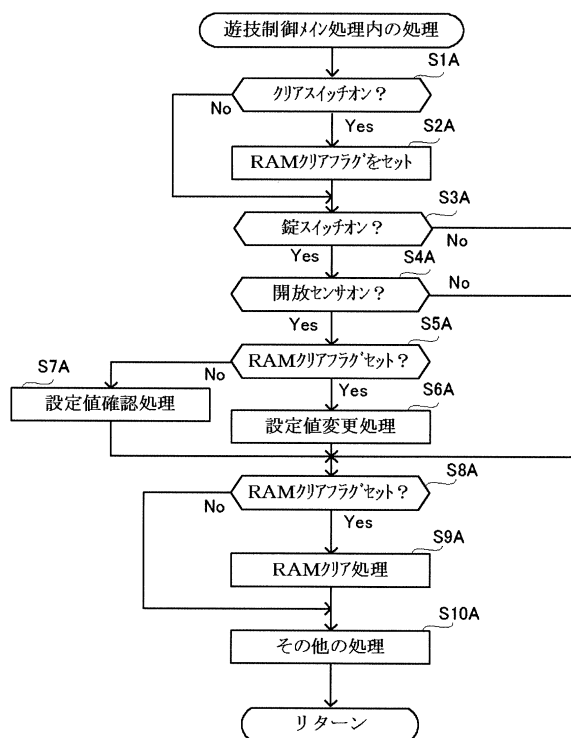
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	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)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
増量状態	大当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	小当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)

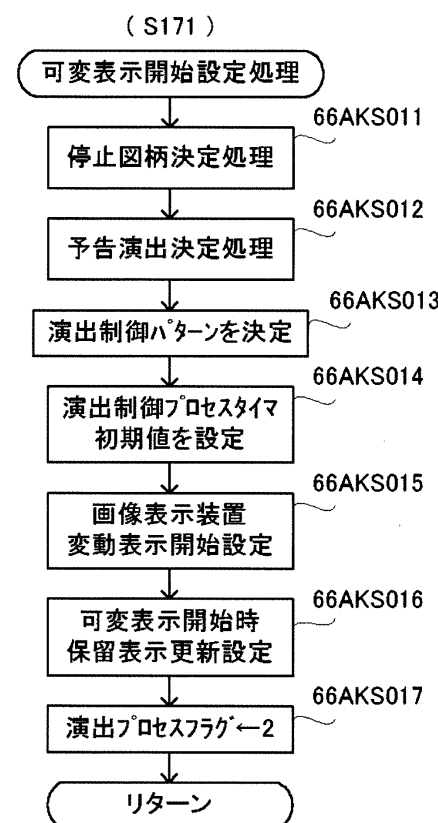
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	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)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
増量状態	大当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	小当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)

【図 9 - 2】



【図 10 - 1】



10

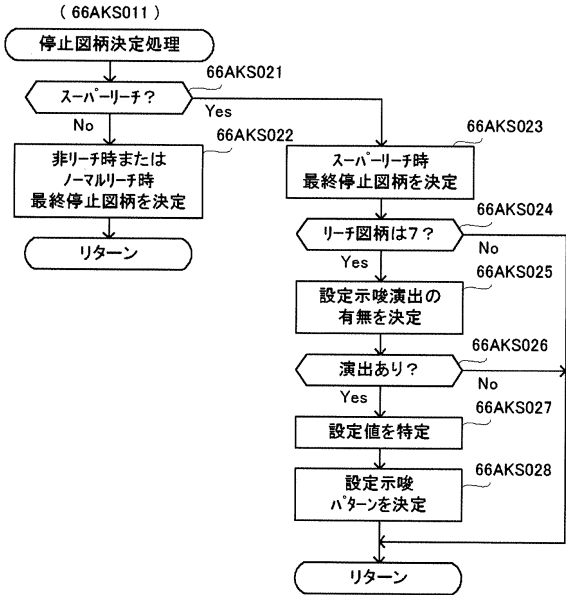
20

30

40

50

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

66AKT01

可変表示結果	リーチ図柄	判定値(個数)
ハズレ	1	80
	2	70
	3	60
	4	50
	5	40
	6	30
	7	20
大当り	1	20
	2	30
	3	40
	4	50
	5	60
	6	70
	7	80

【図 10 - 4】

66AKT02

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

【図 10 - 5】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

66AKT03

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

10

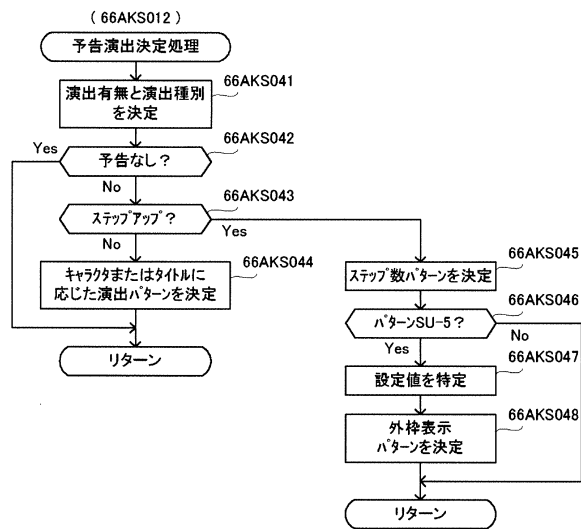
20

30

40

50

【図 10 - 6】



【図 10 - 7】

66AKT04

可変表示内容	演出種別	判定値(個数)
非リーチ(ハズレ)	予告なし	270
	ステップアップ	30
	キャラクタ	0
	タイトル	0
ノーマル(ハズレ)	予告なし	170
	ステップアップ	120
	キャラクタ	10
	タイトル	0
スーパー(ハズレ)	予告なし	80
	ステップアップ	120
	キャラクタ	50
	タイトル	50
大当り	予告なし	10
	ステップアップ	120
	キャラクタ	70
	タイトル	100

【図 10 - 8】

(A)

ステップ数パターン	ステップ数
パターンSU-1	1
パターンSU-2	2
パターンSU-3	3
パターンSU-4	4
パターンSU-5	5

【図 10 - 9】

(A)

外枠表示パターン	外枠表示色	示唆内容
パターンSC-0	変化なし	期待度低(方ゼ)
パターンSC-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンSC-2	銀色	高設定の期待度高
パターンSC-3	金色	最高設定値が確定

(B) 66AKT05

可変表示内容	ステップ数パターン	判定値(個数)
非リーチ(ハズレ)	パターンSU-1	200
	パターンSU-2	90
	パターンSU-3	10
	パターンSU-4	0
	パターンSU-5	0
ノーマル(ハズレ)	パターンSU-1	150
	パターンSU-2	100
	パターンSU-3	50
	パターンSU-4	0
	パターンSU-5	0
スーパー(ハズレ)	パターンSU-1	100
	パターンSU-2	100
	パターンSU-3	100
	パターンSU-4	0
	パターンSU-5	0
大当り	パターンSU-1	20
	パターンSU-2	30
	パターンSU-3	200
	パターンSU-4	30
	パターンSU-5	20

(B) 66AKT06

設定値	外枠表示パターン	判定値(個数)
1	パターンSC-0	95
	パターンSC-1	0
	パターンSC-2	5
	パターンSC-3	0
2	パターンSC-0	65
	パターンSC-1	30
	パターンSC-2	5
	パターンSC-3	0
3	パターンSC-0	65
	パターンSC-1	30
	パターンSC-2	5
	パターンSC-3	0
4	パターンSC-0	40
	パターンSC-1	30
	パターンSC-2	30
	パターンSC-3	0
5	パターンSC-0	40
	パターンSC-1	30
	パターンSC-2	30
	パターンSC-3	0
6	パターンSC-0	35
	パターンSC-1	30
	パターンSC-2	30
	パターンSC-3	5

10

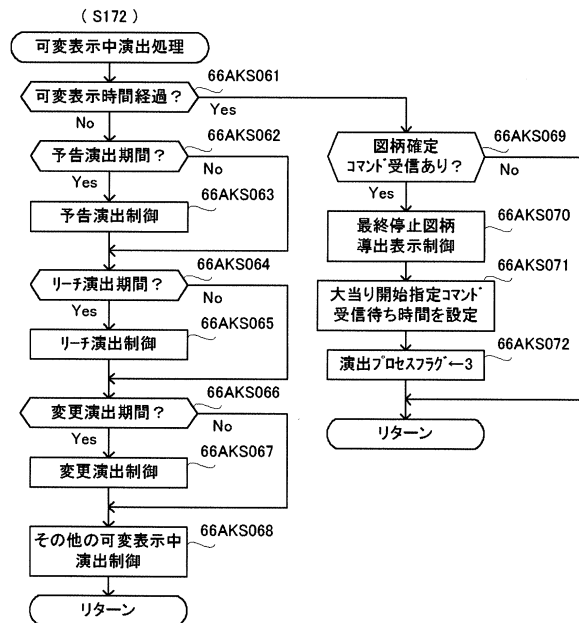
20

30

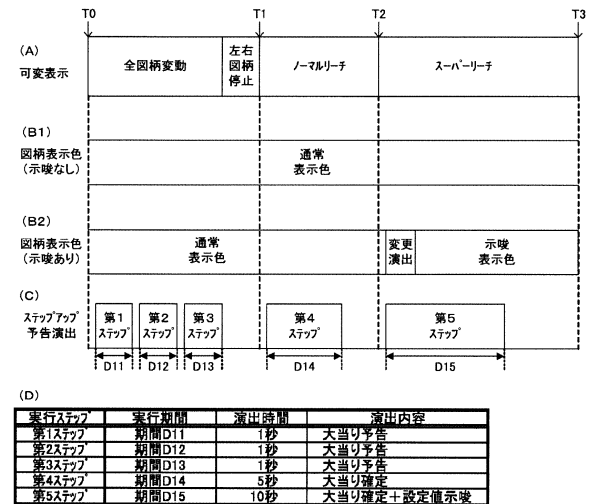
40

50

【図 10 - 10】

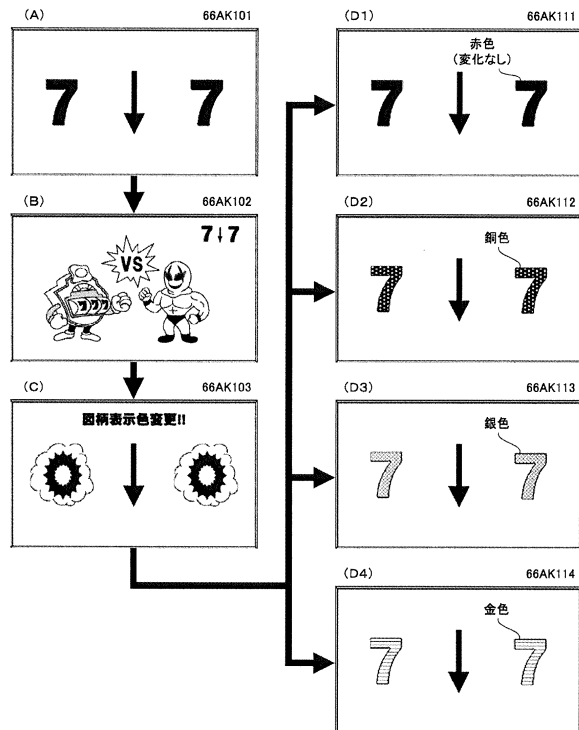


【図 10 - 11】

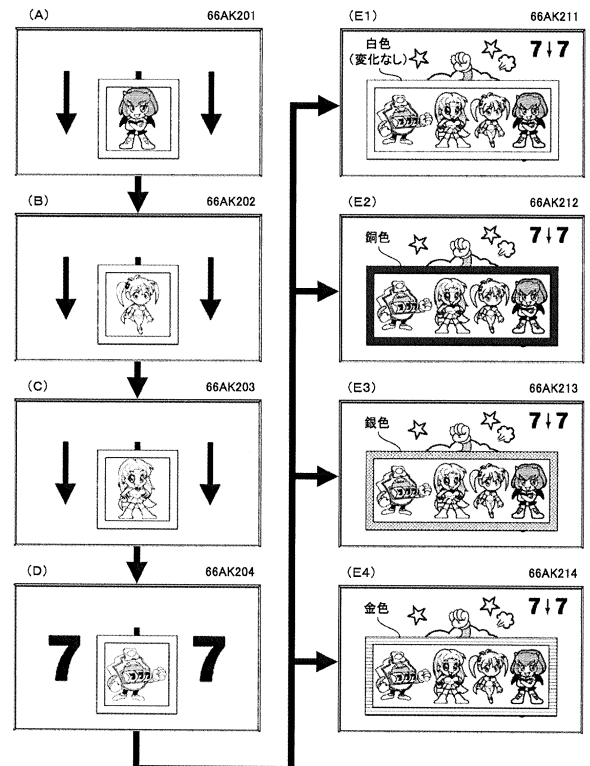


10

【図 10 - 12】



【図 10 - 13】



20

30

40

50

【図 1 0 - 1 4】

チャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンCU-1	大当たり期待度:低
パターンCU-2	大当たり期待度:高
パターンCU-3	大当たり報知
パターンCU-4	大当たり報知

【図 1 0 - 1 5】

(A)チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果が大当たりの場合)

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	39%	38%	37%	36%	35%	34%
パターンCU-1	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-2	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-3	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-4	1%	2%	3%	4%	5%	6%

(B)チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果がはずれの場合)

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	50%	50%	50%	50%	50%	50%
パターンCU-1	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-2	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-3	0%	0%	0%	0%	0%	0%
パターンCU-4	0%	0%	0%	0%	0%	0%

10

【図 1 0 - 1 6】

設定値示唆演出の演出パターン

演出パターン	内容	
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	
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	
パターンSS-5	最高設定値示唆	

【図 1 0 - 1 7】

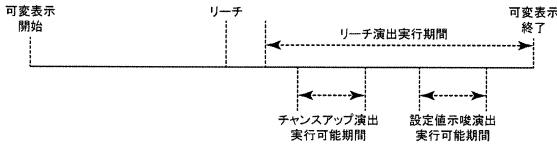
設定値示唆演出の演出パターン決定割合

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
非実行	90%	85%	80%	75%	70%	65%
パターンSS-1	7.15%	3.21%	11.45%	3.57%	4.28%	10.00%
パターンSS-2	2.35%	10.73%	2.85%	14.30%	8.57%	5.00%
パターンSS-3	0.36%	0.21%	4.28%	1.78%	10.73%	5.00%
パターンSS-4	0.14%	0.85%	1.42%	5.35%	6.42%	12.50%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	2.5%

20

【図 1 0 - 1 8】

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



30

40

50

フロントページの続き

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