

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7358140号
(P7358140)

(45)発行日 令和5年10月10日(2023.10.10)

(24)登録日 令和5年9月29日(2023.9.29)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全415頁)

(21)出願番号	特願2019-169040(P2019-169040)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(22)出願日	令和1年9月18日(2019.9.18)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2021-45304(P2021-45304A)	審査官	永田 美佐
(43)公開日	令和3年3月25日(2021.3.25)		
審査請求日	令和4年7月28日(2022.7.28)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行し、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、
予告演出を実行可能であるとともに、前記予告演出に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段と、

動作可能に設けられた可動体と、
前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特定演出の実行中に特定画像と該特定画像とは異なる所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、

前記変化演出は、所定表示の表示態様を変化させる第1変化演出と、前記所定表示とは異なる特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出とを含み、

前記第1変化演出は、可変表示中に実行される演出であり、前記第2変化演出は、前記有利状態中に実行される演出であり、

前記所定表示の表示態様は、互いに異なる第1所定態様と、第2所定態様と、特定態様と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が前記特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容を報知する特別演出と、

前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する所定演出と、

10

20

前記第 1 変化演出が実行されるときと、前記第 2 変化演出が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する前記可動体を用いた可動体演出と、

前記可動体演出の実行に対応して該可動体演出の演出効果を高める効果演出と、を実行可能であり、

前記所定表示の表示態様が前記第 1 所定態様から前記第 2 所定態様に変化する場合、前記可動体演出を伴わず、

前記所定表示の表示態様が前記第 1 所定態様または前記第 2 所定態様から前記特定態様に変化する場合、前記可動体演出を伴い、

前記第 1 変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第 1 所定態様から前記第 2 所定態様に変化することなく前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第 1 変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第 2 所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第 1 変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第 1 所定態様から前記第 2 所定態様に変化し、前記第 2 所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、で前記特別演出により報知される前記第 1 の内容の有利度が異なり、

10

前記特定演出実行手段は、少なくとも第 1 特定演出および第 2 特定演出を含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記画像表示手段は、

前記特定画像として、少なくとも、前記第 1 特定演出の実行中に第 1 特定画像を表示可能であるとともに前記第 2 特定演出の実行中に第 2 特定画像を表示可能であり、

20

通常態様による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様による前記特定画像とを表示可能であり、

前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり、

前記画像表示手段は、前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素を付加して前記特定画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、役物動作後にメーターの変化演出を行う遊技機であって、役物動作前に予告演出を実行するか否かで、役物動作後のメーターの変化度合いが異なる遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2018 - 7755 号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、遊技の興味が不十分であった。

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、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、

50

予告演出を実行可能であるとともに、前記予告演出に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出の実行中に特定画像と該特定画像とは異なる所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、

前記変化演出は、所定表示の表示態様を変化させる第1変化演出と、前記所定表示とは異なる特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出とを含み、

前記第1変化演出は、可変表示中に実行される演出であり、前記第2変化演出は、前記有利状態中に実行される演出であり、

前記所定表示の表示態様は、互いに異なる第1所定態様と、第2所定態様と、特定態様と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が前記特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容を報知する特別演出と、

前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する所定演出と、

前記第1変化演出が実行されるときと、前記第2変化演出が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する前記可動体を用いた可動体演出と、

前記可動体演出の実行に対応して該可動体演出の演出効果を高める効果演出と、を実行可能であり、

前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様から前記第2所定態様に変化する場合、前記可動体演出を伴わず、

前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様または前記第2所定態様から前記特定態様に変化する場合、前記可動体演出を伴い、

前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様から前記第2所定態様に変化することなく前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第2所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様から前記第2所定態様に変化し、前記第2所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、で前記特別演出により報知される前記第1の内容の有利度が異なり、

前記特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出および第2特定演出を含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記画像表示手段は、

前記特定画像として、少なくとも、前記第1特定演出の実行中に第1特定画像を表示可能であるとともに前記第2特定演出の実行中に第2特定画像を表示可能であり、

通常態様による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様による前記特定画像とを表示可能であり、

前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり、

前記画像表示手段は、前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素を付加して前記特定画像を表示可能である、

ことを特徴とする。

さらに、(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記演出実行手段は、第1の状況(例えば、リーチ変動中)において所定表示(例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等)の表示態様を変化させる変化演出(例えば、図13-8等)に示したメーター演出、図13-14(左側)に示した背景演出、図13-14(右側)に示したアクティブ表示演出等)と、前記所定

10

20

30

40

50

表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第1の状況とは異なる第2の状況（例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等）させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図13-9等にした総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等にした026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特殊演出（例えば、図13-8（B）、図13-9（B）にした、可動体026SH32を動作させる役物演出等。なお、特殊演出を実施例中は特定演出と呼ぶこともある）が実行され、

10

前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、

さらに、

有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cを含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106、S305を実行する部分）と、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能な画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cおよびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106、S305を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出（例えば、スーパーリーチA）および第2特定演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第1特定演出の実行中に第1特定画像（例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示可能であるとともに第2特定演出の実行中に第2特定画像（例えば、画像B1、画像B2、画像B3）を表示可能であり、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図18-9～図18-16に示すように、キャラクタ画像097IW11およびキャラクタ画像097IW21の表示態様は変化しない）、画像表示手段は、特別態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である（図18-9～図18-16参照）ことを特徴とする。

20

30

40

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、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、

予告演出を実行可能であるとともに、前記予告演出に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出の実行中に特定画像と該特定画像とは異なる所定画像とを表示可能な画像

50

表示手段と、を備え、

前記変化演出は、所定表示の表示態様を変化させる第1変化演出と、前記所定表示とは異なる特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出とを含み、

前記第1変化演出は、可変表示中に実行される演出であり、前記第2変化演出は、前記有利状態中に実行される演出であり、

前記所定表示の表示態様は、互いに異なる第1所定態様と、第2所定態様と、特定態様と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が前記特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容を報知する特別演出と、

前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する所定演出と、

前記第1変化演出が実行されるときと、前記第2変化演出が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する前記可動体を用いた可動体演出と、

前記可動体演出の実行に対応して該可動体演出の演出効果を高める効果演出と、を実行可能であり、

前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第2所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、で前記特別演出により報知される前記第1の内容の有利度が異なり、

前記特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出および第2特定演出を含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記画像表示手段は、

前記特定画像として、少なくとも、前記第1特定演出の実行中に第1特定画像を表示可能であるとともに前記第2特定演出の実行中に第2特定画像を表示可能であり、

通常態様による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様による前記特定画像とを表示可能であり、

前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり、

前記画像表示手段は、前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素を付加して前記特定画像を表示可能である、

ことを特徴とする。

さらに、(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記演出実行手段は、第1の状況(例えば、リーチ変動中等)において所定表示(例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等)の表示態様を変化させる変化演出(例えば、図13-8等)に示したメーター演出、図13-14(左側)に示した背景演出、図13-14(右側)に示したアクティブ表示演出等)と、前記所定表示の表示態様が特定態様(例えば、メーター値が「4(MAX)」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等)となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容(例えば、スーパーリーチに発展等)を報知する特別演出と、前記第1の状況とは異なる第2の状況(例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等)において前記所定表示とは異なる特定表示(例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等)の表示態様を変化(例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等)させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容(例えば、総賞球数(又は総賞球数の増加)、次ラウンドへの進行等)を報知する所定演出(例えば、図13-9等)に示した総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等)に示した026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等)と、を実行可能であり、前記変化演出(例えば、メ

10

20

30

40

50

ーター演出等)が実行されるときと、前記所定演出(例えば、総賞球数更新演出等)が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特殊演出(例えば、図13-8(B)、図13-9(B)に示した、可動体026SH32を動作させる役物演出等。なお、特殊演出を実施例中は特定演出と呼ぶこともある)が実行され、

前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、

さらに、

有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチA~C)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097 IWS104でスーパーリーチA~Cを含むプロセステーブルを選択してステップ097 IWS106, S305を実行する部分)と、特定演出の実行中に特定画像(例えば、チャンスアップ画像)と該特定画像とは異なる所定画像(例えば、キャラクタ画像097 IW11、キャラクタ画像097 IW21)とを表示可能な画像表示手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097 IWS104でスーパーリーチA~Cおよびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ097 IWS106, S305を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出(例えば、スーパーリーチA)および第2特定演出(例えば、スーパーリーチB)を含む複数種類の特定演出(例えば、スーパーリーチA~C)を実行可能であり、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第1特定演出の実行中に第1特定画像(例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4)を表示可能であるとともに第2特定演出の実行中に第2特定画像(例えば、画像B1、画像B2、画像B3)を表示可能であり、通常態様(例えば、白色)による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様(例えば、青色、緑色、赤色、虹色)による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり(例えば、図18-9~図18-16に示すように、キャラクタ画像097 IW11およびキャラクタ画像097 IW21の表示態様は変化しない)、画像表示手段は、特別態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素(例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像)を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第1特殊演出要素とは異なる第2特殊演出要素(例えば、白色の表示色のエフェクト画像)を付加して特定画像を表示可能である(図18-9~図18-16参照)ことを特徴とする。

【0008】

(2)上記(1)の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態等)と、前記有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態等)と、前記特殊状態に制御されやすい特別状態(例えば、第2KT状態等)とに、遊技状態を制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))を備え、前記第2の状況は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことであり(例えば、小当りRUSH中の小当り入賞等)、前記演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことに対応して前記特定表示(例えば、総賞球数表示026SH130等)の表示態様を変化(例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算等)させて前記第2の内容(例えば、総賞球数)を報知するものであってもよい。

【0009】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態とは異なる特殊状態と、特殊状態に制御されやすい特別状態とに制御可能な遊技機において、興趣を向上させることができる。

【0010】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、前記特定演出は、演出用の可動体(例えば、可動体026SH32等)を動作させる演出であってよい。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、演出用の可動体を用いて、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第 1 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第 2 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様が共通するものであってもよい。上述したように、例えば、図 1 3 - 9 (C) において、総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F に代えて、図 1 3 - 8 (B) の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 を表示してもよい。

10

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第 1 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第 2 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様の少なくとも一部が異なるものであってもよい。例えば、図 1 3 - 8 (B) の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 と、図 1 3 - 9 (C) の総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F とは、演出態様の少なくとも一部が異なる。

20

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 6 】

(6) また、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等) であって、演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等) を備え、前記演出実行手段は、所定表示の表示態様 (例えば、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G のメーター値、背景画像、アクティブ表示等) を変化させる変化演出 (例えば、図 1 3 - 8 等 に示したメーター演出、図 1 3 - 1 4 (左側) に示した背景演出、図 1 3 - 1 4 (右側) に示したアクティブ表示演出等) と、前記所定表示の表示態様が特定態様 (例えば、メーター値が「 4 (M A X) 」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等) となったことに対応して遊技者にとって有利な第 1 の内容 (例えば、スーパーリーチに発展等) を報知する特別演出と、前記所定表示とは異なる特定表示 (例えば、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0、ラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 等) の表示態様を変化 (例えば、当該小当たり入賞による賞球数を加算、ラウンド数を 1 加算等) させて前記第 1 の内容とは異なる遊技者にとって有利な第 2 の内容 (例えば、小当たり R U S H 中の小当たり入賞、大当たり遊技状態のインターバル期間等) を報知する所定演出 (例えば、図 1 3 - 9 等 に示した総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F による総賞球数更新演出、図 1 3 - 1 6 等 に示した 0 2 6 S H 3 2 E F 0 2 によるラウンド数表示更新演出等) と、を実行可能であり、前記変化演出 (例えば、メーター演出等) が実行されるときと、前記所定演出 (例えば、総賞球数更新演出等) が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出 (例えば、図 1 3 - 8 (B)、図 1 3 - 9 (B) に示した、可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる役物演出等) が実行されることを特徴とする。

30

40

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 8 】

(7) また、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、特定演出の実行に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等) を備え、前記変化演出は、所定表示 (例えば、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G のメーター値、背景画像、アクティブ表示等) の表示態様を変化させる第 1 変化演出 (例えば、図 1 3 - 8 等 に示したメーター演出、図 1 3 - 1 4 (左側) に示した背景演出、

50

図 1 3 - 1 4 (右側) に示したアクティブ表示演出等)と、前記所定表示とは異なる特定表示(例えば、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0、ラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 等)の表示態様を変化させる第 2 変化演出(例えば、図 1 3 - 9 等)に示した総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F による総賞球数更新演出、図 1 3 - 1 6 等)に示した 0 2 6 S H 3 2 E F 0 2 によるラウンド数表示更新演出等)とを含み、前記演出実行手段は、前記第 1 変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が特定態様(例えば、メーター値が「4 (MAX)」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等)となったことに対応して遊技者にとって有利な第 1 の内容(例えば、スーパーリーチに発展等)を報知する特別演出を実行し、前記第 2 変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第 1 の内容とは異なる遊技者にとって有利な第 2 の内容(例えば、総賞球数(又は総賞球数の増加)、次ラウンドへの進行等)を報知することを特徴とする。

10

【0019】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0020】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 8 ~ 1 4 に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2 0 1 5 - 1 3 6 4 3 0 号公報に示されているような、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示(「変動」ともいう。)可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態(遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。)を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある(いわゆるパチンコ機)。

20

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

30

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

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

40

また、可変表示装置において、最終停止図柄(例えば、左中右図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発

50

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

そのような遊技機において、特定演出の実行中に特定画像を表示可能とし、通常態様による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様による特定画像とを表示可能とし、特別態様による特定画像を表示する場合に特殊演出要素を付加して特定画像を表示可能とするように構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、第 1 トライ演出（特別態様による特定画像）が実行される場合にはトライ情報（特殊演出要素）を表示して特定遊技状態となる可能性が高いことを遊技者に報知し、第 1 トライ演出よりも特定遊技状態となる可能性の低い第 2 トライ演出（通常態様による特定画像）が実行される場合には、トライ情報を表示しないことが記載されている。

しかしながら通常態様による特定画像が表示される場合に、特定画像が有利状態に制御される期待度に応じて態様が変化する予告画像であることを遊技者が認識しにくく、特定画像に遊技者を注目させることができない。

【 0 0 2 1 】

そこで、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 2 2 】

（ 8 ）本発明による他の遊技機は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ A ～ C ）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 0 9 7 I W S 1 0 4 でスーパーリーチ A ～ C を含むプロセステーブルを選択してステップ 0 9 7 I W S 1 0 6 , S 3 0 5 を実行する部分）と、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1、キャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 ）とを表示可能な画像表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 0 9 7 I W S 1 0 4 でスーパーリーチ A ～ C およびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ 0 9 7 I W S 1 0 6 , S 3 0 5 を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ A ）および第 2 特定演出（例えば、スーパーリーチ B ）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチ A ～ C ）を実行可能であり、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第 1 特定演出の実行中に第 1 特定画像（例えば、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4 ）を表示可能であるとともに第 2 特定演出の実行中に第 2 特定画像（例えば、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 ）を表示可能であり、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図 1 8 - 9 ～図 1 8 - 1 6 に示すように、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 およびキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 の表示態様は変化しない）、画像表示手段は、特別態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である（図 1 8 - 9 ～図 1 8 - 1 6 参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

【 0 0 2 3 】

（ 9 ）上記（ 8 ）の遊技機において、画像表示手段は、第 1 特定演出の実行中に、有利状態に制御される期待度に応じて異なる態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）により

10

20

30

40

50

第1特定画像を表示可能であり、第1特定画像の態様に対応した表示態様の第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像を表示可能である（図18-9～図18-16参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、付加された第1特殊演出要素の表示態様によって特定画像の態様の違いを強調することができる。

【0024】

（10）上記（8）から（9）の遊技機において、画像表示手段は、第1特定画像および第2特定画像として共通態様の画像（例えば、画像X）を表示することが可能であり、共通態様の画像を表示する場合に、共通の第1特殊演出要素（例えば、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像および第2特定画像を表示可能である（図18-4および図18-5参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

10

【0025】

（11）上記（8）から（10）の遊技機において、第1特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合に報知演出（例えば、報知音の出力）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097 IWS 311を実行する部分）を備え、報知演出実行手段は、第2特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合には報知演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ097 IWS 310でYのときステップ097 IWS 311に移行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御される期待度が高い場合にのみ遊技者に意識させることができる。

20

【0026】

（12）上記（8）から（11）の遊技機において、画像表示手段は、第2特殊演出要素を付加した特定画像を第1特殊演出要素を付加した特定画像に変化させる演出（例えば、チャンスアップ演出A7, B7, C5）を実行可能である（図18-4～図18-6参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2特殊演出要素を付加して特定画像を表示した場合であっても期待感を持続させることができる。

【0027】

（13）上記（8）から（12）の遊技機において、特定演出実行手段は、第1期間の演出（例えば、スーパーリーチA～Cの演出期間の前半の期間の演出）と、該第1期間の後に有利状態に制御されるか否かを報知する演出（例えば、当否結果報知）を含む第2期間の演出（例えば、スーパーリーチA～Cの演出期間の後半の期間の演出）とを含む特定演出を実行可能であり、画像表示手段は、第1期間中に特定画像を表示可能であり、第2期間中に特定画像を表示することを制限する（図18-8参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されるか否かに対して、遊技者の意識を集中させることができる。

30

【0028】

（14）上記（8）から（13）手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、複数種類の演出態様のうちのいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、所定演出の演出態様は、有利状態に制御されることの示唆を行う特殊態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、所定演出実行手段は、特殊態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、特殊態様の所定演出を特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例

40

50

例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図17-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103SGS294においてパターンPT-9に基づくリーチ予告(高)の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、103SGS296にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンPT-5~PT-7に基づく設定示唆(高)が当選しなければ、103SGS301にてパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行をパターンPT-1~PT-4のいずれかに基づく設定示唆(低)よりも優先して決定する部分など。/演出制御用CPU120が、リーチ予告(高)>設定示唆(高)>リーチ予告(低)>設定示唆(低)の関係となる割合でパターンPT1~PT-9のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など(変形例1の図17-20参照)のように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】第1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】役物制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図7】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8】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9-1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図9-2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図9-3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図9-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-5】(1)~(3)は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、(4)は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図9-6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-7】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図9-8】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-9】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図9-10】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図9-11】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-12】(1)は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2)は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図10-1】特徴部052IWにおける特別可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

【図10-2】特徴部052IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

40

【図10-3】設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図10-4】設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図10-5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10-6】小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10-7】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図10-8】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図10-9】特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図10-10】小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図10-11】特別可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図10-12】KT状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パタ

50

ーンを説明するための説明図である。

【図 10 - 13】 K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10 - 14】 K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 10 - 15】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 10 - 16】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 10 - 17】 第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 18】 第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】 第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

10

【図 10 - 20】 第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 21】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 22】 第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 23】 第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 24】 役物制御通常処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 25】 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 26】 大当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 27】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 28】 小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 29】 遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

20

【図 10 - 30】 普通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 10 - 31】 普通図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 32】 普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 33】 普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 34】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 35】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 36】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 37】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 10 - 38】 オーバー入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 39】 オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

30

【図 10 - 40】 小当たり入賞時示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 41】 小当たり入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10 - 42】 賞球数表示示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 43】 賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10 - 44】 賞球数強調演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 45】 賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 10 - 46】 可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 47】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 48】 設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。

【図 10 - 49】 小当たり R U S H 継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。

40

【図 10 - 50】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 51】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 52】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 53】 エンディング演出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 54】 設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 10 - 55】 小当たり R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 10 - 56】 右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。

【図 10 - 57】 オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

50

【図 1 0 - 5 8】オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。

【図 1 0 - 5 9】一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 1 0 - 6 0】変形例 1 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 6 1】変形例 1 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 6 2】変形例 1 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 1 0 - 6 3】変形例 2 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 6 4】変形例 2 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 0 - 6 5】変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 1 0 - 6 6】変形例 3 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 6 7】変形例 3 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【図 1 0 - 6 8】変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 6 9】変形例 4 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1】特徴部 0 2 0 S H に係る大当たり遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 2】特徴部 0 2 0 S H に係る演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 - 3】特徴部 0 2 0 S H に係る可変表示対応表示制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 4】可変表示対応表示の初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 5】小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が行う示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 6】小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が行う示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 7】各種示唆演出の決定テーブルの一例を示す説明図である。

30

【図 1 1 - 8】可変表示中に演出制御用 C P U 1 2 0 が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 9】小当たり R U S H モード中における演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 0】チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 1】チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出のガセ演出の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 2】チャンスタイムモード中における設定値示唆演出の一例を示す説明図である。

40

【図 1 1 - 1 3】チャンスタイムモード中における確変示唆演出の一例を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 4】小当たり開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとの一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1】特徴部 0 2 2 S H における大当たり遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 2】特徴部 0 2 2 S H の大当たり種別判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 3】大当たり開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 4】ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフロ

50

ーチャートである。

【図 1 2 - 5】エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 6】通常モード 小当り R U S H モードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 7】小当り R U S H モード チャンタイムモードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 8】小当り R U S H モードが継続する場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 9】可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 1 2 - 1 0】ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 1】可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 2】ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の、変形例 1 に係る演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 1 3 - 1】特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機の遊技盤 2 の一部分の構成を説明する説明図である。

【図 1 3 - 2】特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において実行されるメーター演出を説明する説明図である。

20

【図 1 3 - 3】各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 1 3 - 4】特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機における、特別図柄および飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 1 3 - 5】メーター演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 6】メーター演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 7】特徴部 0 2 6 S H に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 8】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 9】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。

30

【図 1 3 - 1 0】各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 1】背景演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 2】アクティブ表示演出等について説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 3】特徴部 0 2 6 S H に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 4】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。

【図 1 3 - 1 5】各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 1 3 - 1 6】特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。

【図 1 4】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 7 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 7 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 1 7 - 4】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 7 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 1 7 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 1 7 - 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 7 - 8】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 7 - 9】各種大当りの内容を示す説明図である。

50

【図 17 - 10】(A) は大当り用変動パターン判定テーブル(大当り A 用)を示す説明図であり、(B) は大当り用変動パターン判定テーブル(大当り B、大当り C 用)を示す説明図であり、(C) は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 17 - 11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 17 - 12】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。

【図 17 - 13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 17 - 14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17 - 15】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 17 - 16】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。

【図 17 - 17】(A) は演出(リーチ予告)種別決定用テーブル A を示す図、(B) は演出(設定示唆)種別決定用テーブル B を示す図である。

【図 17 - 18】(A) ~ (C) は可変表示中演出の流れを示す図である。

【図 17 - 19】(A) はパターン PT - 8 に基づくリーチ予告(低)の演出態様を示す図、(B) はパターン PT - 9 に基づくリーチ予告(高)の演出態様を示す図である。

【図 17 - 20】(A) は変形例 1 としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャート、(B) は演出種別決定用テーブル C を用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合を示す図である。

【図 17 - 21】(A) は実施例 2 としての可変表示中演出の演出期間を示す図、(B) は可変表示中演出実行決定テーブルを示す図である。

20

【図 17 - 22】(A) は変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 17 - 23】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 17 - 24】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 17 - 25】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

30

【図 17 - 26】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 17 - 27】(A) は実施例 3 において変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間と第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 17 - 28】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 17 - 29】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

40

【図 17 - 30】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 17 - 31】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 17 - 32】実施例 4 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 17 - 33】実施例 4 としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17 - 34】(A) は実施例 4 において変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割

50

合を示す図、(B)は変動パターンがノーマルリーチで設定値1と設定値6における第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C)は変動パターンがスーパーリーチで設定値1と設定値6における第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図17-35】第1期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図17-36】変動パターンがノーマルリーチの場合の第2期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図17-37】変動パターンがスーパーリーチの場合の第2期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図17-38】変形例2としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

10

【図17-39】(A)は変形例2において全変動パターン共通で設定値1と設定値6における第1期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B)は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値1と設定値6における第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C)は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値1と設定値6における第3期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図18-1】変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図18-2】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図18-3】チャンスアップ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図18-4】チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

20

【図18-5】チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図18-6】チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図18-7】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図18-8】スーパーリーチの実行中のチャンスアップ画像や当否結果報知の表示タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図18-9】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-10】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-11】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-12】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-13】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

30

【図18-14】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-15】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図18-16】スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0030】

(基本説明)

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

【0031】

(パチンコ遊技機1の構成等)

40

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。

【0032】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「

50

-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【００３３】

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

10

【００３４】

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

【００３５】

また、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器２６が設けられている。なお、右打ち表示器２６は、例えば、ＬＥＤによって構成され、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（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって点灯制御される（図２参照）。

20

【００３６】

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

【００３７】

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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

30

【００３８】

また、例えば、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を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第１特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第１保留表示領域５Ａと、第２特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第２保留表示領域５Ｂとが設けられている。なお、画像表示装置５の画面上には、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。

40

【００３９】

また、画像表示装置５の右方には、右打ち操作を促すための右打ち報知用ＬＥＤ３７が設けられている。なお、右打ち報知用ＬＥＤ３７は、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０によって点灯制御される（図２参照）。

【００４０】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記

50

憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【 0 0 4 1 】

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 4 2 】

画像表示装置 5 の下方には、第 1 始動入賞口を有する入賞球装置 6 A が設けられている。第 1 始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤 2 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（ 1 個 ）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 3 】

また、第 1 始動入賞口の右方には、釘の列 1 9 が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が第 1 始動入賞口が設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列 1 9 が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作（いわゆる左打ち操作）した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成されている。

【 0 0 4 4 】

なお、本例では、釘の列 1 9 が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列 1 9 も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

【 0 0 4 5 】

画像表示装置 5 の右方には、通過ゲート 4 1 が設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、ゲートスイッチ 2 1 によって検出される。

【 0 0 4 6 】

通過ゲート 4 1 の下方には、大入賞口を形成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、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【 0 0 4 7 】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置 1 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞

10

20

30

40

50

口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【 0 0 4 8 】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7 と特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは、同様の構造を有するように形成されている。また、図 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置 7 上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置 7 が閉状態であれば特別可変入賞球装置 7 上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置 6 B 上に落下する。

10

【 0 0 4 9 】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 1 7 の方が若干大きい。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B 上の遊技球は、特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B が閉状態であれば特殊可変入賞球装置 1 7 や可変入賞球装置 6 B 上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することなく可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

20

【 0 0 5 0 】

また、本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B には、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B において規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

30

【 0 0 5 1 】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

40

【 0 0 5 2 】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることがで

50

きないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【 0 0 5 3 】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第2カウントスイッチ24）が設けられている。第2カウントスイッチ24によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置17において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第1始動入賞口1や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置17が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置17が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

10

【 0 0 5 4 】

また、第2始動入賞口内には、第2始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第2始動口スイッチ22Bが設けられている。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 5 5 】

以下、第1始動入賞口と第2始動入賞口とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

20

【 0 0 5 6 】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41、特別可変入賞球装置7（大入賞口）、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中やKT状態（いわゆる小当たりタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【 0 0 5 7 】

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

30

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 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20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の変動表示が実行されることから、通過ゲート41は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当たり図柄が導出表示された場合にも通過ゲート41を遊技

50

球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート 4 1 は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート 4 1 は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【 0 0 6 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 6 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、遊技効果用の枠 LED 9 が設けられている。

10

【 0 0 6 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 6 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 6 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。

20

【 0 0 6 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 6 8 】

30

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 6 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 7 0 】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。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、左打ち操作を行い、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。

40

【 0 0 7 1 】

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 7 2 】

50

第1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」となる。また、大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。なお、第1特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

【0073】

第1特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、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。

【0074】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0075】

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。

【0076】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、KT状態、高ベース状態など）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。

【0077】

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、確変状態やKT状態、高ベース状態に制御されることがある。

【0078】

確変状態（確率変動状態）では、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。

【0079】

KT状態では、通常状態よりも小当りになりやすいKT制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【0080】

高ベース状態では、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（時短状態）、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。高ベース状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0081】

確変状態やKT状態、高ベース状態は、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

10

20

30

40

50

切り（回数切り確変等）ともいう。

【 0 0 8 2 】

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、確変状態、K T 状態、高ベース状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、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 8 3 】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態やK T 状態、高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。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、右打ち操作を行い、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。

10

【 0 0 8 4 】

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

20

【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

第 2 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。

30

【 0 0 8 7 】

第 2 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを条件として、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。第 2 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 8 8 】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 1 7 により形成される特殊入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。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。

40

【 0 0 8 9 】

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）。

【 0 0 9 0 】

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 9 1 】

50

(演出の進行など)

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

（基板構成）

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 7 】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ23および第2カウントスイッチ24））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 1 1 0 】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82、ソレノイド83をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口雇用のソレノイド82、特殊入賞口用のソレノイド83に伝送する。

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することによ

10

20

30

40

50

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 1 1 5】

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 1 1 6】

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。

10

【0 1 1 7】

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、枠 LED 9 および右打ち報知用 LED 3 7 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、LED 信号（LED の点灯 / 消灯態様を指定する信号）を LED 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。

20

【0 1 1 8】

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

【0 1 1 9】

LED 制御基板 1 4 は、枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動する各種回路を搭載しており、当該 LED 信号に基づき枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動し、当該 LED 信号が指定する態様で枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 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、LED の点灯 / 消灯を制御する。

30

【0 1 2 0】

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

【0 1 2 1】

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 CPU 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。

【0 1 2 2】

40

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、LED 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 2 3】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 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 2 4】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

50

【 0 1 2 5 】

(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 2 6 】

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。

10

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

20

【 0 1 2 9 】

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

30

【 0 1 3 0 】

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

40

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

50

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

【 0 1 3 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、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 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 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 3 6 】

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、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 A）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される（詳しくは後述）。また、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 B）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 2 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 2 特図ゲームの実行及び保留の管理などが実現される。なお、このパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【 0 1 3 7 】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理に続いて、C P U 1 0 3 は

、役物制御プロセス処理を実行する（ステップS 2 5 C）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に役物制御プロセス処理を実行することにより、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 0 1 3 8 】

役物制御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）。CPU 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。

10

【 0 1 3 9 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップS 2 7）。CPU 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 4 0 】

また、図 4 では記載を省略しているが、遊技制御用タイマ割込み処理では、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力するための処理である試験端子処理も実行される。試験端子処理では、CPU 1 0 3 は、右打ち操作を行う期間であることを特定可能な試験信号（右打ち試験信号）も出力する制御を行う。具体的には、試験端子処理において、CPU 1 0 3 は、大当り遊技中や、第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中、K T 状態中に右打ち試験信号を出力する制御を行う。一方、試験端子処理において、CPU 1 0 3 は、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中には右打ち試験信号を出力する制御を行わない。

20

【 0 1 4 1 】

図 5 は、第 1 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 A 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。この第 1 特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する（ステップS 1 0 1 A）。

30

【 0 1 4 2 】

第 1 始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し第 1 保留記憶数を更新する処理が実行される。第 1 始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM 1 0 2 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。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。保留情報や第 1 保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、第 1 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、例えば第 1 特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップS 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

50

ステップ S 1 1 0 A の第 1 特別図柄通常処理は、第 1 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。この第 1 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 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第 1 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、第 1 特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、第 1 特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第 1 特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新され、第 1 特別図柄通常処理は終了する。

【 0 1 4 5 】

10

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

【 0 1 4 6 】

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

20

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 1 2 A の第 1 特別図柄変動処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この第 1 特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第 1 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、第 1 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、第 1 特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、第 1 特別図柄変動処理は終了する。

30

【 0 1 4 9 】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第 1 特別図柄変動処理(ステップ S 1 1 2 A)に移行して第 1 特別図柄の変動表示中であるときに、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、CPU 1 0 3)は、小当り遊技中であるか否かを判定し(具体的には、第 2 特図プロセスフラグの値が小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し)、小当り遊技中であれば、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第 1 特図プロセスフラグの値を次の第 1 特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第 1 特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第 1 特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第 1 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を中断(タイマの更新を中断)するように構成してもよい。

40

【 0 1 5 0 】

50

また、例えば、小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を遊技状態によって異ならせるように構成してもよい。例えば、通常状態において、第1特別図柄の変動表示を中断するように構成すると、第1特別図柄の変動表示の中断期間が長くなり、第1特別図柄の変動表示の実行期間と中断期間との差が大きくなると飾り図柄の揺れ停止などにより中断期間を吸収する必要があると、遊技者に違和感を与える演出になってしまう。そのため、通常状態では、小当りエンディング期間をK T状態（第1 K T状態、第2 K T状態）よりも短くすることが望ましい。この場合、例えば、通常状態では小当りエンディング期間が0.5秒であるのに対して、K T状態では小当りエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

【0151】

また、上記のように構成する場合、例えば、第1 K T状態では、小当り制御において実質的に遊技球が入賞困難であり特に演出を行わないので、第2 K T状態に比べて小当りエンディング期間を短くするように構成してもよい。一方、第2 K T状態では、小当り制御において遊技球が入賞容易であり小当り制御を強調する演出を実行するので、第1 K T状態に比べて小当りエンディング期間を長くするように構成してもよい。この場合、例えば、第1 K T状態では小当りエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2 K T状態では小当りエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

【0152】

さらに、小当り開放前処理期間としての小当りファンファーレ期間についても、上記の小当りエンディング期間と同様に、遊技状態によって期間の長さを異ならせてもよい。

【0153】

ステップS 1 1 3 Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4 Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には、大当り遊技を開始するための設定処理が行われる。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、小当り遊技を開始するための処理が行われる。そして、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態やK T状態、高ベース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。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

【0154】

なお、第2特別図柄プロセス処理（ステップS 2 5 B）において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理（ステップS 2 5 A）において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理（ステップS 2 5 B）の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM 1 0 2に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0155】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第2特別図柄変動処理に移行して第2特別図柄の変動表示中であるときに、第1特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0（具体的には、CPU 1 0 3）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第1特図プロセスフラグの値が小当り開放前処理～小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第2特図プロセスフラグの値を次の第2特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第2特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第2特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そ

10

20

30

40

50

のような制御にかぎらず、例えば、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第 2 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を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【 0 1 5 6 】

なお、第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当り制御に関しても、遊技状態によって小当りファンファーレ期間や小当りエンディング期間の長さを異ならせるように構成してもよい。

【 0 1 5 7 】

図 6 は、役物制御プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 C 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。この役物制御プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた役物制御プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 2 0 ~ S 1 2 8 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、役物制御プロセス処理の各処理（ステップ S 1 2 0 ~ S 1 2 8 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 2 0 の役物制御通常処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 0 ” のときに実行される。この役物制御通常処理では、大当り遊技を開始するための設定が行われたか否かを監視し、大当り遊技を開始するための設定が行われれば、大当り遊技を開始するための処理が行われ、役物制御プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新される。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 2 1 のゲート通過待ち処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。このゲート通過待ち処理では、通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート 4 1 への遊技球の通過を検知したときには役物制御プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新される。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 2 2 の大当り開放前処理は、役物制御プロセスフラグが “ 2 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、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、役物制御プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 2 3 の大当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 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、役物制御プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 2 4 の大当り開放後処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、役物制御プロセスフラグの値が “ 3 ” 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、役物制御プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。役物制御プロセスフラグの値が更新されると、大

当り開放後処理は終了する。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 2 5 の大当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や K T 制御、高ベース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、役物制御プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 2 6 の小当り開放前処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊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、役物制御プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

10

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 2 7 の小当り開放中処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、特殊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、特殊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。特殊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、役物制御プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 2 8 の小当り終了処理は、役物制御プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、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、役物制御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 6 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

30

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 7 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 7 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 6 8 】

40

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 6 9 】

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、

50

演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122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CPU120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。

【0170】

ステップS73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S73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122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。

【0171】

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、枠LED9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。

【0172】

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。

【0173】

図8は、演出制御プロセス処理として、図7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8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。

【0174】

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

【0175】

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

10

20

30

40

50

おける飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 7 6 】

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

10

【 0 1 7 7 】

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

20

【 0 1 7 8 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

40

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のとき

50

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。

【0181】

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。

10

【0182】

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、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。

【0183】

20

(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。

【0184】

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。

【0185】

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

30

【0186】

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。

40

【0187】

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。

【0188】

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

50

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。

【0189】

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

【0190】

〔特徴部21TMに関する説明〕

次に、特徴部21TMに関して説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図9-1に示すような主基板11、演出制御基板12、ターミナル基板（情報出力基板）21TM016といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0191】

なお、前述した図2に示すように、主基板11には、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、並びに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B等の各種部品が接続されており、演出制御基板12には、スピーカ8L、8R、粹LED9等の各種演出装置が接続されているが、図9-1では、これらを省略している。

【0192】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図9-3に示すように、基板ケース21TM201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、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0193】

また、主基板11には、図9-3に示すように、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ21TM029が設けられており、該表示モニタ21TM029に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ21TM029の左側方には表示切替スイッチ21TM030が設けられており、該表示切替スイッチ21TM030の操作によって表示モニタ21TM029に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【0194】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、ターミナル基板21TM016からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路112が搭載されている。

【0195】

10

20

30

40

50

また、図 9 - 1 に示す主基板 1 1 は、図 9 - 3 に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 2 1 T M 2 0 1 に封入されており、主基板 1 1 の中央には表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（例えば、7 セグメント）が配置され、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の右側には表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 及び表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 は、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 の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1（図 9 - 1 参照）が設けられている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【 0 1 9 6 】

また、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、各入賞口（大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、第 1 ～ 第 4 一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、当該パチンコ遊技機 1 において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

20

【 0 1 9 7 】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、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クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 と、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機 1 に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を操作することで、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（R A M クリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

30

【 0 1 9 8 】

尚、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠 3 を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、所定のキーによって O N と O F F の切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

40

【 0 1 9 9 】

なお、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O N 状態又は O F F 状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O N 状態又は O F F 状態を維持可能である。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、O F F 状態での

50

みキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

【 0 2 0 0 】

尚、図 9 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 が設けられている。該排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 は、スイッチ回路 1 1 0 に接続されている。

10

【 0 2 0 1 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、枠 L E D 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 0 2 0 2 】

図 9 - 2 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 および球払出装置 2 1 T M 0 9 7 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 9 - 2 に示すように、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも R A M が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0、R A M（図示せず）、払出制御用プログラムを格納した R O M（図示せず）および I / O ポート等は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 を構成する。すなわち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1、R A M および R O M を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 と、I / O ポートとで実現される。また、I / O ポートは、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に内蔵されていてもよい。

20

30

【 0 2 0 3 】

球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 および払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力されたあと、I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 a および出力回路 2 1 T M 3 7 3 B を介して主基板 1 1 に出力される。

【 0 2 0 4 】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 9 - 2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

40

【 0 2 0 5 】

また、払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 e に入力される。

50

払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の回転位置を検出するための発光素子 (L E D) と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

【 0 2 0 6 】

さらに、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 2 1 T M 0 9 0 の A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 が出力する発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 から発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの満タン信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に搭載された A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路 2 1 T M 0 9 2 からの駆動信号 (発射モータ 2 1 T M 0 9 4 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。) は、A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の他方に入力される。そして、A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の発射モータ信号が発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号の出力が停止される。

【 0 2 0 7 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信で信号を入出力 (送受信) するためのシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 とは、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 , 2 1 T M 3 8 0 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行うために、一定の間隔 (例えば 1 秒) で信号 (賞球要求信号、受信 A C K 信号) をやり取り (送受信) している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号 (この実施の形態における賞球要求信号) を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号 (受信 A C K 信号) を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 A C K 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 A C K 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。また、所定のエラー (球貸し、満タン、球切れなどのエラー) が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 2 0 8 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板 (枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む) 2 1 T M 1 6 0 に出力する。なお

、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 9 - 2 では記載省略されている。

【 0 2 0 9 】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 2 1 T M 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、点灯 / 消灯を指示するための信号を賞球 L E D 2 1 T M 0 5 3 および球切れ L E D 2 1 T M 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用

10

【 0 2 1 0 】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a および中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して球払出装置 2 1 T M 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路 (モータ駆動回路) が設置されているが、図 9 - 3 では記載省略されている。

【 0 2 1 1 】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板 (中継基板) 2 1 T M 0 6 6 には、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0 、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1 、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が接続される。

20

【 0 2 1 2 】

インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間では、接続信号 (V L 信号) 、ユニット操作信号 (B R D Y 信号) 、球貸し要求信号 (B R Q 信号) 、球貸し完了信号 (E X S 信号) およびパチンコ機動作信号 (P R D Y 信号) が入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f および出力ポート 2 1 T M 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間には、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 が介在している。よって、接続信号 (V L 信号) 等の信号は、図 9 - 2 に示すように、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間で送受信されることになる。

30

【 0 2 1 3 】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に P R D Y 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、V L 信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号の入力状態によってカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の接続状態 / 未接続状態を判定する。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。

40

【 0 2 1 4 】

50

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【 0 2 1 5 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 で用いられる電源電圧 A C 2 4 V は払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 およびインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 内に配されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する A C 2 4 V の電源供給ラインに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【 0 2 1 6 】

本実施例のパチンコ遊技機 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。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（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。

【 0 2 1 7 】

図 9 - 4 (A) ～ (F) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1 (第 1) である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2 (第 2) である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【 0 2 1 8 】

図 9 - 4 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」である場合よりも低い確率（ 1 / 3 0 0 ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ 1 / 3 0 0 ）で大当りに当選するようになっている。

【 0 2 1 9 】

また、図 9 - 4 (B) に示すように、設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「 1 」である場合よりも高い確率（ 1 / 2 8 0 ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ 1 / 2 8 0 ）で大当りに当選するようになっている。

【 0 2 2 0 】

また、図 9 - 4 (C) に示すように、設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用い

10

20

30

40

50

るときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0221】

また、図9-4（D）に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【0222】

また、図9-4（E）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【0223】

また、図9-4（F）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。

30

【0224】

つまり、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、MR1の値が図9-4（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図9-4（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置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。

【0225】

40

また、本実施例では、CPU103は、図9-4（A）～（F）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パツファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0226】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【0227】

50

(設定示唆演出)

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図9-5(1)、(2)、及び(3)は、設定示唆演出の例を示している。図9-5(1)は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図9-5(2)は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図9-5(3)は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図9-5(4)は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

10

【0228】

CPU103は、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用CPU120に送信している。また、CPU103は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置5においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をRAM102に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置5に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字(「BONUS終了」の文字)と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様(晴れの態様、曇りの態様、雨の態様)のエンディング画像を表示することが可能となる。

20

【0229】

図9-5(4)に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1, 2」である場合、「3, 4」である場合、及び「5, 6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図9-5(1)に示す「晴れ」態様に決定する場合、図9-5(2)に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図9-5(3)に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【0230】

演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2」である場合には、低い割合(例えば20%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば40%)で(2)に示す「曇り」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば40%)で(3)に示す「雨」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合(例えば20%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、高い割合(例えば50%)で(2)に示す「曇り」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば30%)で(3)に示す「雨」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合(例えば50%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、低い割合(例えば20%)で(2)に示す「曇り」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば30%)で(3)に示す「雨」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定する。

30

40

【0231】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くこ

50

とになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

【 0 2 3 2 】

(電源投入時処理)

次に、電源投入時処理について説明する。

図 9 - 6 ~ 図 9 - 8 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 100 において実行される処理の一例を示す図である。

【 0 2 3 3 】

図 9 - 6 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 は、電源が投入された後に、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0)。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

10

【 0 2 3 4 】

チェック結果が正常であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で YES)、CPU 103 は、RAM 102 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0 ~ 5 の何れかに合致するか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0)。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び 5 の 6 つの数字を正規の値としており、大当たり確率が異なる 6 段階の設定値を設けている。本例における設定値 0 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 1 に相当し、本例における設定値 1 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 2 に相当し、本例における設定値 2 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 3 に相当し、本例における設定値 3 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 4 に相当し、本例における設定値 4 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 5 に相当し、本例における設定値 5 は前述した図 9 - 4 等で示す設定値 6 に相当する。

20

【 0 2 3 5 】

ここで、本例では、パチンコ遊技機 1 が遊技機メーカから出荷される際 (遊技場に設置される前) には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当たり確率が低い値 (本例では 0) が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で YES)、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0)。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ (ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0)、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF 状態に切り替えられたときにクリアされる (ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0)。

30

【 0 2 3 6 】

設定変更中フラグがセットされていなければ (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で NO)、CPU 103 は、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が ON 状態であるか否かを確認する (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0)。

【 0 2 3 7 】

クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が ON 状態であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で YES)、CPU 103 は、RAM クリアフラグを 1 に設定する (ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0)。RAM クリアフラグの値は、RAM クリア (遊技状態の初期化) が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が 1 である場合には RAM クリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、RAM クリアフラグが 1 にセットされた時点では実際に RAM クリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後に RAM クリアが実行されることになる。

40

【 0 2 3 8 】

RAM クリアフラグの値が格納される領域は、バックアップ RAM 領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合には RAM クリアフラグの値は保持されず、電源復旧時の RAM クリアフラグの値は 0 (初期値が非セット状態) となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に

50

行われるようにしても良い。

【0239】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であれば（ステップS21TM4040でNO）、CPU103は、ステップS21TM4060に移行する。

【0240】

次いで、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM4060）。ここで、前述したように、遊技機用枠3の開放状態、ガラス扉枠3aの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、遊技機用枠3の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、ガラス扉枠3aの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

10

【0241】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100が遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となる。

20

【0242】

CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM4060でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4070）。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4070でYES）、図9-7に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS21TM4510以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

30

【0243】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM4010でYES）、設定値が正規の値であり（ステップS21TM4020でYES）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4060でYES）、且つ、錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4070でYES）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠3が閉鎖状態であるか（ステップS21TM4060でNO）、又は、錠スイッチ21TM051がOFF状態である（ステップS21TM4070でNO）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760（設定コマンドの送信）に移行する。

40

【0244】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ21TM051がON状態である、という2つの条件が必要となっている。CPU103は、ステップS21TM4060及びステップS21TM4070の判定処理によ

50

って、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ＹＥＳ）と判定されたことに基づいてＲＡＭクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【０２４５】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【０２４６】

なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていない場合でも、遊技機用枠３が開放状態となっていない限り、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【０２４７】

一方、ステップＳ２１ＴＭ４０６０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップＳ２１ＴＭ４０７０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。

【０２４８】

バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が異常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０２０）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０３０）、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。

【０２４９】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合であっても、バックアップＲＡＭ領域の一部が壊れている場合には、ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯと判定されて、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が正常であっても（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格

10

20

30

40

50

納されていない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O ）、設定変更モード移行条件（後述するステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 ）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 ）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

【 0 2 5 0 】

ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 において、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ）。C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で Y E S ）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 ）。

10

【 0 2 5 1 】

錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 ）。

【 0 2 5 2 】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S ）、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグを 1 に設定する（ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 ）。そして、図 9 - 7 に示す、設定変更モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理が実行される。

20

【 0 2 5 3 】

一方、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 で N O ）、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合、ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態となっていない場合（ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で N O ）、ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態となっていない場合（ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で N O ）には、C P U 1 0 3 は、設定変更モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。

30

【 0 2 5 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置 5 において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O F F ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

40

【 0 2 5 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 の繰り返し）を実行する。

【 0 2 5 6 】

このループ処理では、C P U 1 0 3 が、4 m s のウェイト（ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ）を行った後に、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で全て Y E S と判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を

50

報知する（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号1 0）からセキュリティ信号を出力する（ステップS 2 1 T M 4 2 2 0）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

【0 2 5 7】

ループ処理の期間は、表示モニタ2 1 T M 0 2 9が備える7セグメント表示器に、4 m s毎に「E」の文字が表示されることになる。4 m sのウェイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

10

【0 2 5 8】

ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ2 1 T M 0 5 5がOFFとされるまで）継続されることになる。

【0 2 5 9】

20

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でNO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でYESと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

【0 2 6 0】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態である、という3つの条件が必要となっている。CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 4 1 4 0の判定処理によって、これら（1）～（3）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

30

【0 2 6 1】

仮に、（1）～（3）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 4 1 4 0の判定処理のうち、何れかでNOと判定された場合には、前述したループ処理（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0）に移行する。

40

【0 2 6 2】

ループ処理（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機1を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（1）～（3）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

50

【 0 2 6 3 】

なお、CPU 103は、(1)～(3)の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をOFF状態とするように促すようにしても良い。

【 0 2 6 4 】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合(ステップS21TM4030でNO)、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態(設定確認モード)とするために、(1)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4060でYES)、(2)錠スイッチ21TM051がON状態である(ステップS21TM4070でYES)、という2つの条件が必要となっている。

10

【 0 2 6 5 】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には(ステップS21TM4030でYES)、(1)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(2)錠スイッチ21TM051がON状態である(ステップS21TM4130でYES)、という2つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら(1)及び(2)の条件が成立している場合であっても、(3)ステップS21TM4140でクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態でない(NO)と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理)に制御されることになる。

20

【 0 2 6 6 】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図9-7及び図9-8を用いて説明する。図9-7の処理において、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値(本例では0～5の何れか)に合致するか否かを確認する(ステップS21TM4510)。設定値格納領域に正規の値(0～5)が格納されている場合には(ステップS21TM4510でYES)、ステップS21TM4530に移行する。設定値格納領域に正規の値(0～5)が格納されていない場合には(ステップS21TM4510でNO)、CPU103は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当り確率が低い「0」を格納する(ステップS21TM4520)。そして、ステップS21TM4530に移行する。

30

【 0 2 6 7 】

次いで、CPU103は、4msのウェイト(ステップS21TM4530)を行った後に、電源断用処理を実行する(ステップS21TM4540)。電源断用処理において、CPU103は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、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。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

40

【 0 2 6 8 】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに(ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の繰返し処理、又は、ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650の繰返し処理が行われているときに)、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップS21TM4010で適切にデータチェックが実行されることになる。

【 0 2 6 9 】

50

次いで、CPU103は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では0～5）に対応した値を、表示モニタ21TM029に表示させる（ステップS21TM4550）。ここで、表示モニタ21TM029に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（0～5）に1を加算した値（1～6）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を1～6と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ21TM029に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では「設定値格納領域に格納されている値+1」を、設定値として表示モニタ21TM029に表示させるようにしている。次いで、CPU103は、セキュリティ信号を出力する（ステップS21TM4560）。

【0270】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグが0であるか否かを確認する（ステップS21TM4570）。RAMクリアフラグが0であれば（ステップS21TM4570でYES）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後にRAMクリアが実行されない場合には、CPU103は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップS21TM4650）、ステップS21TM4680に移行する。演出制御用CPU120は、設定確認モードコマンドを受信したに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0271】

一方、RAMクリアフラグが1であれば（ステップS21TM4570でNO）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後にRAMクリアが実行される場合には、CPU103は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップS21TM4580）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が1の状態（セット状態）となっている。

【0272】

次いで、CPU103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップS21TM4590）。演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信したに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0273】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップS21TM4600）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否かを確認する（ステップS21TM4610）。

【0274】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されていなければ（ステップS21TM4610でNO）、CPU103は、ステップS21TM4680に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には（ステップS21TM4610でYES）、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップS21TM4620）、ステップS21TM4680に移行する。更新された設定値は次のステップS21TM4550で表示モニタ21TM029に表示される。

【0275】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作する（ステップS21TM4610でYES）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更

10

20

30

40

50

新される（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）。例えば、正規の設定値が 0 ～ 5 の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が 3 であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3 4 5 0 1 2 3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される情報が、4 5 6 1 2 3 4 の順序で更新されることになる。

【 0 2 7 6 】

ここで、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 の処理が繰り返し実行されることになる。

【 0 2 7 7 】

設定確認モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で YES と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が OFF 状態であること（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で NO と判定されて RAM クリアフラグが 0 のままであること）に基づいて制御される。

【 0 2 7 8 】

また、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 5 9 0）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【 0 2 7 9 】

設定変更モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で YES と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON 状態であること（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で YES と判定されて、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で RAM クリアフラグが 1 に設定されていること）に基づいて制御される。

【 0 2 8 0 】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に 1 回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU 1 0 3 は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に 1 回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU 1 0 3 は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【 0 2 8 1 】

CPU 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 において、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が OFF 状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で NO）、再び 4 m s のウェイト（ステップ S 2 1 T

10

20

30

40

50

M 4 5 3 0) を行った後にステップ S 2 1 T M 4 5 4 0 以降の処理を繰り返す。即ち、R A M クリアフラグの値が 0 であれば設定確認モードの制御を継続し、R A M クリアフラグの値が 1 であれば設定変更モードの制御を継続する。

【 0 2 8 2 】

ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 において、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であれば (ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で Y E S)、C P U 1 0 3 は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として 1 0 0 0 m s を設定する (ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0)。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から 0 m s になるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が 2 m s 毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が 2 m s ずつ減算され、0 m s になった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が 1 0 0 0 m s に設定されていることになる。

10

【 0 2 8 3 】

即ち、図 9 - 9 (1) に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し (ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0)、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも 1 s e c が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする (ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0)。

20

【 0 2 8 4 】

ここで、ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず (何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく) 共通の処理として実行されている。また、ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず (何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく) 共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

30

【 0 2 8 5 】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。

【 0 2 8 6 】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値 (1 0 0 0 m s) をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

40

【 0 2 8 7 】

そこで、本実施形態では、図 9 - 9 (2) に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ち R A M クリアフラグが 1 にセットされている場合には、一旦はステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 でセキュリティ信号タイマの値として 1 0 0 0 m s をセットした後に、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で N O と判定されたことに基づいて、R A M クリア後の

50

ステップ S 2 1 T M 1 4 6 5 でセキュリティ信号タイマの値として 3 0 0 0 0 m s を再セットする（上書きする）ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は 1 s e c にセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を 3 0 s e c に再セットする（上書きする）ようにしている。

【 0 2 8 8 】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図 9 - 9 (2) に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から 1 s e c が経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から 3 0 s e c が経過したタイミングとなる。

【 0 2 8 9 】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合（ R A M クリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が 1 秒から変更されなかった場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が 1 0 0 0 m s から 0 m s になるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合（ R A M クリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が 1 秒から 3 0 秒に変更された場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が 3 0 0 0 0 m s から 0 m s になるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間（ 1 0 0 0 m s 又は 3 0 0 0 0 m s ）から 0 m s になるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【 0 2 9 0 】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも 1 s e c はセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから 3 0 s e c が経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。

【 0 2 9 1 】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が 3 0 秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が 3 0 秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【 0 2 9 2 】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源が O F F となるまで継続して出力される。また、 C P U 1 0 3 は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいて R A M 1 0 2 のバックアップ領域（ただし初期化処理によりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を 4 分間出力するものとする。

【 0 2 9 3 】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、 R A M クリアが実行されないため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源 O N から 4 分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から 1 秒が

10

20

30

40

50

経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されることになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

【0294】

なお、図9-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

10

【0295】

ステップS21TM4710の処理の後、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM4720）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップS21TM4030でNO）と判定されることになる。

【0296】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示している設定値を消去する（ステップS21TM4730）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップS21TM4760）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップS21TM4760の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

20

【0297】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を1～6と認識しており、演出制御用CPU120側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置5に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用CPU120側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に1を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値1～6の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

30

【0298】

なお、このような形態に限らず、CPU103が、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）を設定コマンドにセットして、演出制御用CPU120に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は1～6となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用CPU120側では、設定コマンドが指定する設定値（1～6）をそのまま画像表示装置5に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（1～6）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用CPU120側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用CPU120側の制御負担を軽減できる。

40

【0299】

前述したように、演出制御用CPU120は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【0300】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であるか否かを確認する（ステ

50

ップ S 2 1 T M 4 7 7 0)。

【 0 3 0 1 】

ここで、R A M クリアフラグの値が 0 である (ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で Y E S) ということは、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S)、設定値が正規の値である (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S)、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O)、さらに、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態である (ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O) ということであるから、R A M クリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【 0 3 0 2 】

C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 である場合、電源投入時にバックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理 (特別図柄プロセス処理等を含む) に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 0 であることに基づいて R A M クリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

【 0 3 0 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 では、このバックアップコマンド (復旧時のコマンド) を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと (R A M クリアは行われてないこと) を認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、枠 L E D 9 等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと (R A M クリアは行われてないこと) を報知することが可能である。

【 0 3 0 4 】

一方、R A M クリアフラグの値が 1 である (ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で N O) ということは、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で、R A M クリアが 1 に設定されており、R A M クリアを実行することに決定されているということであるから、R A M クリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

【 0 3 0 5 】

C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグの値が 1 である場合、セキュリティ信号タイマの値として 3 0 秒を設定する処理、及び電源投入時にバックアップ R A M 領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理 (特別図柄プロセス処理等を含む) に移行すれば良い。

【 0 3 0 6 】

図 9 - 8 に示すように、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグが 1 であることに基づいて R A M クリア処理を行う (ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0)。R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ (特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等) はクリアされて、初期値が設定されるが、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、R A M クリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値 (表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示可能な遊技情報) が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、R A M クリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「 C 」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する (ステップ S 2 1 T M 1 4 2 0)。なお、R A M クリア処理によって、所定のデータ (例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値のデータ) は 0 に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、R A M 1 0 2 の全領域を初期化せず、所定のデータ (例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値のデータ) をそのままにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 7 】

この R A M クリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない理由は、(a) 設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S) 、 (b) 設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が 0 に設定されたか (ステップ S 2 1 T M 4 5 2 0) 又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている (ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 2 0) ためである。さらに、R A M クリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

【 0 3 0 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R O M 1 0 1 に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し (ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0) 、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する (ステップ S 2 1 T M 1 4 4 0) 。ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0 およびステップ S 2 1 T M 1 4 4 0 の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【 0 3 0 9 】

ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0 、ステップ S 2 1 T M 1 4 4 0 の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す (ステップ S 2 1 T M 1 4 5 0) 。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、C P U 1 0 3 は、電源投入時 (あるいは設定変更モードの終了時) に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する (ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0) 。演出制御用 C P U 1 2 0 では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと (電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、R A M クリアが行われたこと) を認識する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 、スピーカ 8 L 、 8 R 、枠 L E D 9 等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと (電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、R A M クリアが行われたこと) を報知することが可能である。

【 0 3 1 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、セキュリティ信号タイマの値として 3 0 秒を設定する (ステップ S 2 1 T M 1 4 6 5) 。これにより、設定変更モード終了後のステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 で設定されていたセキュリティ信号タイマの値 (1 秒) が、R A M クリアが実行されたことに対応した値 (3 0 秒) に変更 (上書き) されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく R A M クリアが実行された場合には、ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 が実行されることなく (セキュリティ信号タイマの値として 1 秒が設定されることなく) 、セキュリティ信号タイマの値が、R A M クリアが実行されたことに対応した 3 0 秒に設定される。一方、R A M クリアが実行されなかった場合 (設定確認モードに制御された場合を含む) には、このステップ S 2 1 T M 1 4 6 5 の処理は実行されないの、セキュリティ信号タイマの値はステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 で設定された 1 秒のままである。

【 0 3 1 1 】

このステップ S 2 1 T M 1 4 6 5 又は前述したステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり (情報出力処理) 、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が 2 m s ずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が 0 となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

【 0 3 1 2 】

そして、C P U 1 0 3 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 の設定処理を実行する (ス

10

20

30

40

50

テップ S 2 1 T M 1 4 8 0)。この設定処理では、主基板 1 1 の出力回路 2 1 T M 0 6 7 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力回路 2 1 T M 3 7 3 A に接続確認信号が出力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 と、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 のシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 との通信を実行可能な状態に設定する。

【 0 3 1 3 】

次に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 9 0）。C P U 1 0 3 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 1 0 4 に特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の値を更新させるための設定を行う。

10

【 0 3 1 4 】

そして、ステップ S 2 1 T M 1 5 0 0 において、C P U 1 0 3 は、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う。すなわち、初期値として例えば 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2 m s 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【 0 3 1 5 】

次いで、C P U 1 0 3 は、表示用乱数更新処理（ステップ S 2 1 T M 1 5 2 0）および初期値用乱数更新処理（ステップ S 2 1 T M 1 5 3 0）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S 2 1 T M 1 5 1 0）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

20

30

【 0 3 1 6 】

なお、本例では、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 0 である（Y E S）と判定された場合、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の状態によらず）、電源断復旧時の処理に移行しているが、このような形態に限らず、ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 0 である（Y E S）と判定された場合、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の状態に応じて）、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

40

【 0 3 1 7 】

また、本例では、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリアフラグが 1 である（N O）と判定された場合、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の状態によらず）、電源投入時の処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0（R A M クリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップ S 2 1 T M 4 7 7 0 で R A M クリ

50

アフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しても良い。

【0318】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をON状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（RAMクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052をOFF状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップS21TM4040又はステップS21TM4140でNOと判定させてRAMクリアフラグを1に設定させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機1を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

【0319】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図9-6～図9-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている（ステップS21TM4220）。

【0320】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される（遊技制御用タイマ割込処理が実行される）ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【0321】

また、図9-6～図9-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140が全てYESであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップS21TM4190）とともに、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップS21TM4210）。

【0322】

図9-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器21TM029A～21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行して下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【0323】

本例では、（a）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（i）遊技機用枠3

10

20

30

40

50

が開放状態であり（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でYES）、（i i）錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でYES）、且つ、（i i i）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態である（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でYES）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）は実行されず、演出制御基板1 2側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われなくなる。

【0 3 2 4】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップS 2 1 T M 4 5 9 0）を受信した演出制御用CPU 1 2 0では、画像表示装置5に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

【0 3 2 5】

一方で、（b）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（i）～（i i i）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0）後に遊技停止状態（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理）に制御される。その結果、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板1 2側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【0 3 2 6】

このように、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板1 2側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源をOFFにした後に、設定変更モードへの移行条件（i）～（i i i）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

【0 3 2 7】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0 3 2 8】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（a）の場合には、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることに

10

20

30

40

50

なり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【 0 3 2 9 】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない (b) の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態 (ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理) に制御され、主基板 1 1 側でのエラー表示 (ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 : 表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 における「 E 」の表示) が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【 0 3 3 0 】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S)、設定変更モードに移行するための移行条件 (i) ~ (i i i) が全て成立している場合と、移行条件 (i) ~ (i i i) の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【 0 3 3 1 】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと (あるいは移行する条件が成立していること) を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置 5 に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

【 0 3 3 2 】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっているときに、 (1) 錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたこと (O F F 状態から O N 状態となったこと) に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、 (2) 設定切替スイッチ (クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作されたこと (O F F 状態から O N 状態となったこと) に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【 0 3 3 3 】

そして、演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、錠スイッチ操作コマンド、及び / 又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

【 0 3 3 4 】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ (クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理 (遊技制御用

10

20

30

40

50

タイマ割込処理)が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減することが可能になる。

【0335】

(電源投入時処理の変形例)

図9-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21TM4140でYES)、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行した(ステップS21TM4570でNO)。

10

【0336】

このような形態に限らず、図9-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には(ステップS21TM4030でYES)、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行する(ステップS21TM4570でNO)ようにしても良い。

20

【0337】

図9-11に示す処理では、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合(ステップS21TM4010でNO)、設定値が正規の値ではない場合(ステップS21TM4020でNO)、設定変更中フラグがセットされている場合(ステップS21TM4030でYES)に、(i)~(iii)の条件が成立しているか否かを判定することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに制御され(ステップS21TM4570でNO)、遊技停止状態(ステップS21TM4200~ステップS21TM4220のループ処理に相当する処理)には制御されない部分が、図9-6に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図9-6~図9-8に示した処理と同様である。

30

【0338】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、RAMクリアフラグが1に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

40

【0339】

図9-11に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には(ステップS21TM4030でNO)、(i)遊技機用枠3が開放状態であり、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である、という3条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される(ステップS21TM4570でNOと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる)のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合(ステップS21TM4030でYES)には、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

50

【0340】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【0341】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合(ステップS21TM4030でY

50

ES)には、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態である(ステップS21TM4130でYES)という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ21TM051がOFF状態のままで、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる(図9-7のステップS21TM4610~ステップS21TM4620)。

【0342】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替えることである(ステップS21TM4680でYESと判定させることである)。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば、一旦、錠スイッチ21TM051をOFF状態からON状態に切り替えた後に、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える(ステップS21TM4680でYESと判定させる)ことになる。

【0343】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と(ステップS21TM4030でNO)、設定変更中フラグがセットされている場合とで(ステップS21TM4030でYES)、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件(錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作)は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【0344】

ここで、設定変更中フラグがセットされている(ステップS21TM4030でYES)ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ21TM051をON状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、CPU103は、設定変更中フラグがセットされている場合に(ステップS21TM4030でYES)、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグを1に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する(前述したステップS21TM4190に相当する処理を実行する)ようにしておき、設定値異常エラーコマンド(ステップS21TM4110)を受信した演出制御用CPU120が、「錠スイッチを一旦ONにして、設定値変更後にOFFに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示するようにしても良い。

【0345】

なお、図9-6~図9-8、並びに図9-11に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機1を出荷する際(遊技場への設置前)に、予め設定変更中フラグをセットしておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機1での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機1を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようにすることができる。

【0346】

(設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御)

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図9-12を用いて説明する。図9-7に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【0347】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前(設定変更モード終了前)に電源断が発生した場合の制御に関して、図9-12(1)を用いて説明する。

【 0 3 4 8 】

順番 1 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 0 」が格納されている。次いで、順番 2 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 0 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 1 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 3 4 9 】

次いで、順番 3 に示すように、設定変更モードにおいて、1 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「 0 」から「 1 」に変更され、変更後の設定値に 1 を加算した「 2 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。さらに、順番 4 に示すように、設定変更モードにおいて、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「 1 」から「 2 」に変更され、変更後の設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 3 5 0 】

次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態のまま、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「 2 」が格納された状態である。電源断の状態では、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

【 0 3 5 1 】

次いで、順番 6 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 2 」が格納されている。この設定値「 2 」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【 0 3 5 2 】

次いで、順番 7 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 3 5 3 】

なお、順番 6 の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図 9 - 1 1 に示した制御を適用する場合、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であっても（又はクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番 6 及び順番 7 における錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の状態は、O F F 状態である場合がある。

【 0 3 5 4 】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 5 】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図 9 - 1 2 (2) を用いて説明する。

【 0 3 5 6 】

順番 1 ～ 順番 4 に関しては、図 9 - 1 2 (1) に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態から OFF 状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2 回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われた後の設定値「 2 」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「 2 」が格納されており、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 には、確定した設定値に 1 を加算した「 3 」が表示されている。

10

【 0 3 5 7 】

その後に、順番 6 に示すように、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を OFF 状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」がそのまま保持されることになる。

【 0 3 5 8 】

次いで、順番 7 に示すように、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態として（クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も ON 状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に設定値として「 2 」が格納されている。この設定値「 2 」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

20

【 0 3 5 9 】

次いで、順番 8 に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値「 2 」が読み出されて、読み出された設定値に 1 を加算した「 3 」が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されることになる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は ON 状態のままである。

【 0 3 6 0 】

図 9 - 1 2 (1) 及び (2) に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

30

【 0 3 6 1 】

なお、図 9 - 1 2 に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態から OFF 状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（ 0 ～ 5 ）に 1 を加算した値（ 1 ～ 6 ）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに伴って、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される設定値も変化することになる。

40

【 0 3 6 2 】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ 2 1 T M 0

50

５１がＯＦＦ状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示される設定値は、前回の電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

【０３６３】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

10

【０３６４】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば０～５）が設けられており、設定値に応じて大当たり確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば０～５）が設けられているものの、設定値によらず大当たり確率は共通である（例えば、設定値０～５の全てに関し大当たり確率が３００分の１である）遊技機に対しても適用可能である。

【０３６５】

また、本特徴部２１ＴＭでは、以下に示す発明が開示されている。

20

【０３６６】

特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段０１～手段０４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

30

【０３６７】

手段０１の遊技機は、設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定し）、前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認

40

50

モードの終了から１秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）ことを特徴とする。これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【０３６８】

手段０２の遊技機は、手段０１の遊技機であって、遊技状態を初期化する初期化手段（ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されており）、前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（ＲＡＭクリアが実行される場合にはステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定可能であり）、前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）ことを特徴とする。これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【０３６９】

手段０３の遊技機は、手段０１又は手段０２の遊技機であって、前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能であることを特徴とする。これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【０３７０】

手段０４の遊技機は、手段０１～手段０３から選択される何れかの遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記遊技制御手段は、表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてス

テップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、を有し、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに (電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり (ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 のエラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「 E 」の文字を表示することが可能であり)、前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに基づいて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う (画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する) ことを特徴とする。これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

10

【 0 3 7 1 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報 (段落 0 0 0 7) に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報 (段落 0 0 0 7) に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段 P 1 ~ 手段 P 4 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

20

【 0 3 7 2 】

手段 P 1 の遊技機は、設定値 (大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ~ 5 の 6 段階) に応じた制御 (特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等) を実行可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段 (ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段 (設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) と、を備え、前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり (設定変更中フラグの値は R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されており)、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに (電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、エラー報知を実行可能なエラー報知手段 (設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) をさらに備えることを特徴とする。これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

30

【 0 3 7 3 】

手段 P 2 の遊技機は、手段 P 1 の遊技機であって、前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること (電源投入時に、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり、且つ、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が ON 状態であること) に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに (電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である (電源投入時に、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 3 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 ですべて Y E S と判定されたことに基づいて、ステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ス

40

50

テップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する)ことを特徴とする。これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【 0 3 7 4 】

手段 P 3 の遊技機は、手段 P 1 又は手段 P 2 の遊技機であって、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である(電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には(ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 の何れかで N O と判定された場合には)、設定変更モードに移行することなくステップ S 2 1 T M 4 2 0 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 2 2 0 のループ処理に移行する)ことを特徴とする。これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【 0 3 7 5 】

手段 P 4 の遊技機は、手段 P 1 ~ 手段 P 3 から選択される何れかの遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御用タイマ割込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)と、演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備え、前記遊技制御手段は、表示手段(表示モニタ 2 1 T M 0 2 9)と、

前記設定変更モード制御手段(ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の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)と、前記特定情報記憶手段と、を有し、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり(ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 のエラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示することが可能であり)、前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う(画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する)ことを特徴とする。これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【 0 3 7 6 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報(段落 0 0 0 7)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報(段落 0 0 0 7)に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段 Q 1 ~ 手段 Q 5 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【 0 3 7 7 】

手段 Q 1 の遊技機は、設定値(大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ~ 5 の 6 段階)に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等)を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)と、前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段(設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)と、を備え、前記特定情報記憶手段は、当該遊技機

への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値は R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されており）、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）ことを特徴とする。これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。なお、手段 Q 1 の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリアフラグがセットされていることに基づいて R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を更に備えていても良い。

【 0 3 7 8 】

10

手段 Q 2 の遊技機は、手段 Q 1 の遊技機であって、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、 R A M クリアフラグが 1 である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であったことにより設定変更モード終了後に R A M クリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）ことを特徴とする。これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

20

30

【 0 3 7 9 】

手段 Q 3 の遊技機は、手段 Q 1 又は手段 Q 2 の遊技機であって、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、 R A M クリアフラグが 1 である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であったことにより設定変更モード終了後に R A M クリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E

40

50

S)、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる)ことを特徴とする。これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【0380】

手段Q4の遊技機は、手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、設定値(大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階)を記憶する設定値記憶手段(設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域)を備え、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等)を実行可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し(ステップS21TM4610で設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し)、前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定期操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ)、前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する(設定値格納領域はRAM102のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される)ことを特徴とする。これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【0381】

手段Q5の遊技機は、手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、設定値(大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階)を記憶する設定値記憶手段(設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域)を備え、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等)を実行可能であり、前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と(設定変更モードにおいて設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し)、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ(設定変更モードにおいて錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ)、前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する(設定変更モード中に設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作された場合でも錠スイッチ21TM051がOFFに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される)ことを特徴とする。これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【0382】

(特徴部052IWに関する説明)

10

20

30

40

50

次に、特徴部 0 5 2 I W について説明する。まず、本特徴部 0 5 2 I W における遊技状態について説明する。まず、本特徴部 0 5 2 I W における遊技状態には、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）と、通常状態よりも小当りになりやすい K T 状態（いわゆる小当りタイム）とがある。さらに、K T 状態には第 1 K T 状態と第 2 K T 状態との 2 種類があり、この特徴部 0 5 2 I W では、遊技状態には、低確率状態且つ非 K T 状態（低確率 / 非 K T 状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第 1 K T 状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 1 K T 状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に制御されている場合と、高確率且つ第 2 K T 状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に制御されている場合とがある。

【 0 3 8 3 】

K T 状態のうち第 1 K T 状態は、後述するように、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置 1 7 が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、1 0 0 変動するごとに 1 球程度）。具体的には、第 1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御される。また、K T 状態のうち第 2 K T 状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第 2 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御される。

【 0 3 8 4 】

また、K T 状態は、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、この特徴部 0 5 2 I W では、普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は K T 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【 0 3 8 5 】

なお、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、K T 状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、1 0 % または 1 0 0 % ）であるが、第 2 特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、K T 状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、K T 状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、K T 状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。

【 0 3 8 6 】

また、本特徴部 0 5 2 I W では、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が 0 . 6 秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート 4 1 および可変入賞球装置 6 B の設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部 0 5 2 I W では遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御され得る構成であり、後述する第 1 K T 状態では遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間が 0 . 5 秒となっており、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間である 0 . 6 秒よりも短いことから、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

【 0 3 8 7 】

(特別可変入賞球装置)

図10-1は、本特徴部052IWにおける特別可変入賞球装置7の構成例を示す説明図である。図10-1に示すように、特別可変入賞球装置7には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材052IW108が設けられ、大当り遊技状態において、底面部材052IW108を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材052IW108を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる大入賞口が開状態とされる。大入賞口内に入賞した遊技球は、第1カウントスイッチ23によって検出される。

【0388】

本特徴部052IWでは、図10-1に示すように、大入賞口内に入賞した遊技球は、さらに特別可変入賞球装置7の右方に設けられた誘導経路052IW100に導かれる。誘導経路052IW100は、さらに2つの経路052IW102, 103に分岐しており、誘導経路052IW100に導かれた遊技球は、左側経路052IW102または右側経路052IW103に導かれる。左側経路052IW102に導かれた場合には、遊技球はV領域052IW104に進入し、V領域スイッチ052IW106によって検出される。右側経路052IW103に導かれた場合には、遊技球は排出領域052IW105に進入し、排出領域スイッチ052IW107によって検出される。

【0389】

図10-1に示すように、左側経路052IW102の入口付近には、V領域開閉板052IW101が設けられており、V領域開閉板052IW101が開状態であるときに、誘導経路052IW100に導かれた遊技球が左側経路052IW102に進入し、V領域052IW104に進入可能である。また、V領域開閉板052IW101が閉状態であるときには、誘導経路052IW100に導かれた遊技球が右側経路052IW103に進入し、排出領域052IW105から遊技領域の裏側に排出される。

【0390】

なお、V領域開閉板052IW101は、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、ソレノイド052IW109が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

【0391】

また、本特徴部052IWでは、大当り遊技に制御されると、その大当り遊技中に遊技球がV領域052IW104に進入し、V領域スイッチ052IW106によって検出されたことを条件として、その大当り遊技の終了後に確変状態に制御される。

【0392】

なお、1ラウンド中にV領域スイッチ052IW106によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ052IW107によって検出された遊技球数との合計数は、第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球数と一致する筈である。そのため、1ラウンド中にV領域スイッチ052IW106によって検出された遊技球数と排出領域スイッチ052IW107によって検出された遊技球数との合計数が、第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球数と一致しない場合には、大入賞口入排出不一致エラーと判定し、エラー報知するように構成してもよい。この場合、特別可変入賞球装置7が閉状態となる直前に入賞した遊技球がV領域052IW104や排出領域052IW105に到達するまでにはある程度時間がかかることから、特別可変入賞球装置7が閉状態となってから所定時間(例えば、30秒)が経過するまでに遊技球数が一致しなければ、大入賞口入排出不一致エラーと判定するように構成すればよい。

【0393】

(制御基板の構成)

図10-2は、本特徴部052IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。本特徴部052IWでは、図10-2に示すように、スイッチ回路110は、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ(第1カウントスイッチ23および第2カウントスイッチ24))

からの検出信号に加えて、V領域スイッチ052IW106および排出領域スイッチ052IW107からの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。

【0394】

また、本特徴部052IWでは、図10-2に示すように、ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82、特殊入賞口用のソレノイド83に加えて、V領域開閉板052IW101用のソレノイド052IW109に伝送する。

【0395】

(大当り確率、小当り確率)

10

図10-3および図10-4は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図10-3は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図10-4は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図10-3および図10-4に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0396】

まず、図10-3を用いて、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図10-3(A)に示す例では、非確変状態(低確率状態)では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図10-3(B)に示す例では、確変状態(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2470/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

20

30

【0397】

一方で、小当りに関しては、図10-3(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態(低確率状態)と確変状態(高確率状態)とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図10-3(A)、(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

40

【0398】

次に、図10-4を用いて、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図10-4(A)に示す例では、非確変状態(低確率状態)では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図10-4(B)に示す例では、確変状態(高確率状態)では、非確変状態(低確率状態)と比較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となってい

50

る。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2470/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0399】

一方で、小当たりに関しては、図10-4(A)、(B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「62986/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当たり判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示の場合（図10-4参照）には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図10-3参照）と比較すると、小当たりの当選確率が約10倍になっている（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数よりも多い）。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率は一定となるように構成する場合であっても、図10-4(A)、(B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

10

【0400】

なお、本例では、図10-3および図10-4に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「1」～「6」に対応する判定値に含まれる（図10-3および図10-4に示すように、はずれ確率が0となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図10-3および図10-4に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

20

【0401】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、はずれ確率が0となる場合（すなわち、はずれに対応する判定値が含まれない設定値）があるように構成してもよい。例えば、有利度が最も高い（大当たり確率が最も高い）設定値「6」では、はずれ確率が0となり、はずれに対応する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0402】

また、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当たり確率が0となる場合（すなわち、小当たりに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図10-3）には、一律に小当たり確率が0となるようにして、小当たりに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

30

【0403】

なお、図10-3(A)、(B)および図10-4(A)、(B)では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当たり確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当たり確率が上昇した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当たり確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「1」及び「2」で異なる値であっても、大当たり確率及び小当たり確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が6段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、6段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

40

【0404】

（大当たり種別判定テーブル）

図10-5(A)、(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「2R通常大当たり」、「2R確変大当たり」、「6R通常大当たり」、「6R確変大当たり」、または「10R確変大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0405】

50

図10-5(A)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、9%の確率で「10R確変大当り」と決定され、56%の確率で「6R確変大当り」と決定され、35%の確率で「6R通常大当り」と決定される。また、図10-5(B)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、10%の確率で「10R確変大当り」と決定され、50%の確率で「6R確変大当り」と決定され、5%の確率で「2R確変大当り」と決定され、35%の確率で「2R通常大当り」と決定される。

【0406】

「10R確変大当り」とは、10ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「6R確変大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。また、「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当りである。

【0407】

「6R通常大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に移行させる大当りである。また、「2R通常大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に移行させる大当りである。

【0408】

この特徴部052IWでは、「10R確変大当り」、「6R確変大当り」、および「6R通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「2R確変大当り」および「2R通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2～3個程度である。

【0409】

また、この特徴部052IWでは、大当り遊技を終了するときに、大当り遊技前の遊技状態および大当り種別に応じて第1KT状態、第2KT状態または非KT状態のいずれかに制御されるのであるが、大当り遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図10-29参照）。

【0410】

（小当り種別判定テーブル）

図10-6(A)、(B)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」、または「小当りC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0411】

図10-6(A)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図10-6(B)に示すように、この特徴部052IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、70%の確率で「小当りB」と決定され、30%の確率で「小当りC」と決定される。

【0412】

本例では、後述するように、「小当りA」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い0.2秒間しか開放されず（図10-12参照）、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りB」の場合には、その小当り遊

10

20

30

40

50

技中に特殊入賞口が0.8秒間開放され(図10-13参照)、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りC」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が1.8秒間開放され(図10-14参照)、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

【0413】

(変動パターンテーブル)

図10-7~図10-9は、この特徴部052IWで用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。図10-7~図10-9に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド(2バイト構成)の2バイト目のデータである。

【0414】

図10-7~図10-9に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01~#09の9種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#01~#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n(n=01~09または01~34)というときには、第1変動パターン#nと第2変動パターン#nの双方を意味する。

【0415】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態(低確率/非KT状態)である場合には、図10-7(A)に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-7(A)に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01~#06のいずれかに決定される。

【0416】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態(低確率/第1KT状態、高確率/第1KT状態、高確率/第2KT状態)である場合には、図10-7(B)に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-7(B)に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#07~#09のいずれかに決定される。

【0417】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態(低確率/非KT状態)である場合には、図10-8(C)に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8(C)に示すように、非KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#01~#03のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン#01が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第2変動パターン#03が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0418】

この特徴部052IWでは、非KT状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部052IWでは、図10-8(C)に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当りの発生頻度を低下させるようにし、非KT状態中であるにもかかわらず小当りによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部052IWにおいて、「小当りの発生頻度」とは、例えば、単位時間(例えば、1分)あたりの小当りの発生割合であり、KT状態では、例えば、単位時間あたりの小当りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0419】

なお、この特徴部 0 5 2 I Wでは、図 1 0 - 8 (C) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を 5 分と比較的長くすることによって、非 K T 状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第 1 保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【 0 4 2 0 】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 1 0 - 8 (D) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 8 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

【 0 4 2 1 】

なお、図 1 0 - 8 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 4 に決定される。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの 7 秒の変動時間である第 2 変動パターン # 0 5 (第 2 始動入賞口開放準備用の変動パターン) に決定される。この特徴部 0 5 2 I Wでは、既に説明したように、第 1 K T 状態に制御される場合には、小当たりの頻度が高くなるものの可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置 1 7 内の特殊入賞口には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率 / 第 1 K T 状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置 1 7 を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部 0 5 2 I Wでは、第 1 K T 状態の 1 変動目では、少なくとも 7 秒の変動時間を確保することによって、第 1 K T 状態に移行する前から可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置 1 7 を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第 1 K T 状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として大当たりと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 6 が決定されて、2 分間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

【 0 4 2 2 】

また、低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから 2 ~ 4 9 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 1 0 - 8 (E) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 2 ~ 4 9 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 1 0 - 8 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 7 ~ # 1 3 のいずれかに決定される。また、図 1 0 - 8 (E) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 7 や、変動時間が 1 秒とさらに短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 8 に決定される場合がある。一方で、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第 2 変動パターン # 0 9 に決定される場合がある。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 1 0 や、変動時間が 1 秒とさらに短い短縮変動の第 2 変動パターン # 1 1 に決定される場合がある。一方で、低確率 / 第 1 K T 状態の 2 ~ 4 9 変動目として小当たりと決定する場合には、

リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#08、#11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率/第1KT状態の2~49変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

【0423】

また、低確率/第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから50変動目の変動表示(すなわち、低確率/第1KT状態における最終変動)を実行する場合であれば、図10-8(F)に示す低確率/第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-8(F)に示すように、低確率/第1KT状態の50変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14~#16のいずれかに決定される。

【0424】

この特徴部052IWでは、低確率/第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図10-8(F)に示すように、低確率/第1KT状態の50変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図10-8(F)に示すように、低確率/第1KT状態の50変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#16に決定される。

【0425】

なお、この特徴部052IWでは、図10-7に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当たり変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部052IWでは、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

【0426】

なお、本特徴部052IWとは異なり、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成(例えば、第1特別図柄の大当たり図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成)の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間(例えば、1分)としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間(例えば、1分)とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間(例えば、1分)が確保されるように構成される。

【0427】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第1KT状態である場合には、その高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図10-9(G)に示す高確率/第1KT時且つ1変動目用

の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-9(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#17~#21のいずれかに決定される。

【0428】

なお、低確率/第1KT状態の1変動目と同様に、図10-9(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#18に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン(第2変動パターン#19)に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、図10-9(G)に示すように、高確率/第1KT状態の1変動目として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#21に決定される。

【0429】

また、高確率/第1KT状態の契機となった6R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図10-9(H)に示す高確率/第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-9(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22~#28のいずれかに決定される。

【0430】

なお、低確率/第1KT状態の2~49変動目と同様に、図10-9(H)に示すように、高確率/第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#22や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#23に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#24に決定される場合がある。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当りと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#25や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#26に決定される場合がある。一方で、高確率/第1KT状態の2変動目以降として小当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#27に決定される場合がある。第2変動パターン#22、#25は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#23、#26は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として大当りと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#28に決定される。

【0431】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第2KT状態である場合には、図10-9(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図10-9(I)に示すように、高確率/第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#29~#34のいずれかに決定される。

【0432】

なお、図10-9(I)に示すように、高確率/第2KT状態においてはずれと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#29に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#30に決定される場合がある。一方で、高確率/第2KT状態においてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#31に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において小当りと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#32に決

10

20

30

40

50

定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン#33に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#34に決定される。

【0433】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図10-10は、図10-9(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当たりとなる場合の変動パターンを決定するための小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

10

【0434】

図10-10に示すように、この特徴部052IWでは、高確率/第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当たりとなる変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、70%の確率で第2変動パターン#32と決定され、30%の確率で第2変動パターン#33と決定される。従って、本例では、第2KT状態の場合には、1.5秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【0435】

なお、図10-10では、一例として、高確率/第2KT状態中に第2特別図柄の小当たり変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図10-7～図10-9に示した他の変動パターンテーブルも同様に構成され、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

20

【0436】

なお、図10-8～図10-10に示す例では、第1KT状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合に1.5秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0437】

(特別可変入賞球装置7の開放パターン)

次に、特別可変入賞球装置7の開放パターンについて説明する。図10-11は、特別可変入賞球装置7の開放パターンを説明するための説明図である。まず、図10-11(1)を用いて、10R確変大当たり、6R確変大当たり、および2R確変大当たり(以下、単に「確変大当たり」ともいう)にもとづく大当たり遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置7の開放パターンについて説明する。図10-11(1)に示すように、大当たり遊技の第1ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド82が駆動され、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第1カウントスイッチ23によって検出される。

30

【0438】

また、確変大当たりにもとづく大当たり遊技では、図10-11(1)に示すように、第1ラウンドにおいて大入賞口への2つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド052IW109が駆動され、V領域開閉板052IW101が開状態に制御され、V領域052IW104に遊技球が進入可能となる。そして、第1ラウンドにおいて所定期間(例えば、29秒)を経過するか所定数(例えば、10個)の大入賞口への入賞を検出すると、図10-11(1)に示すように、特別可変入賞球装置7(大入賞口)が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御されると、V領域開閉板052IW101も閉状態に制御される。

40

【0439】

V領域052IW104に遊技球が進入し、所定の検出有効期間内にV領域スイッチ0

50

5 2 I W 1 0 6 によって検出されると、大当り遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御される。図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が開状態に制御されたタイミングで開始され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が再び閉状態に制御された後、所定期間（本例では、5 0 0 m s）を経過するまでの期間とされている。

【 0 4 4 0 】

次に、図 1 0 - 1 1 (2) を用いて、6 R 通常大当りおよび 2 R 通常大当り（以下、単に「通常大当り」ともいう）にもとづく大当り遊技に制御される場合の特別可変入賞球装置 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、大当り遊技の第 1 ラウンドが開始されると、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 が駆動され、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開状態に制御される。そして、大入賞口の開放中に遊技球が入賞すると、第 1 カウントスイッチ 2 3 によって検出される。

【 0 4 4 1 】

また、通常大当りにもとづく大当り遊技では、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、第 1 ラウンドにおいて大入賞口への 1 つ目の遊技球の入賞を検出すると、ソレノイド 0 5 2 I W 1 0 9 が駆動され、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 が極めて短い期間（本例では、0 . 0 2 秒間）開状態に制御される。そして、第 1 ラウンドにおいて所定期間（例えば、2 9 秒）を経過するか所定数（例えば、1 0 個）の大入賞口への入賞を検出すると、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が再び閉状態に制御され、大入賞口が閉状態に制御される。

【 0 4 4 2 】

図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、所定の検出有効期間は、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の極めて短い開放期間（本例では、0 . 0 2 秒間）の後、所定期間（本例では、5 0 0 m s）を経過するまでの期間とされている。

【 0 4 4 3 】

図 1 0 - 1 1 (1) に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の開放期間が長い。そのため、所定の検出有効期間中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しやすく、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されやすい。一方、図 1 0 - 1 1 (2) に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V 領域開閉板 0 5 2 I W 1 0 1 の開放期間が極めて短い。そのため、実質的に所定の検出有効期間中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入することは困難であり、大当り遊技の終了後に確変状態に制御されることは極めて稀である。従って、本例では、確変大当りにもとづく大当り遊技では、通常大当りにもとづく大当り遊技と比較して、大当り遊技中に高い割合により V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入する。

【 0 4 4 4 】

次に、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 2 ~ 図 1 0 - 1 4 は、K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図 1 0 - 1 2 は、小当り A となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。また、図 1 0 - 1 3 は、小当り B となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。また、図 1 0 - 1 4 は、小当り C となる場合の可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。また、図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) は、それぞれ、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示し、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) は、それぞれ、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンを示している。

【 0 4 4 5 】

まず、図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) を用いて、第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲ

10

20

30

40

50

ートスイッチ 21 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 20 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 20 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 052IW では、図 10 - 12 (1) ~ 図 10 - 14 (1) に示すように、普通図柄の変動時間は 0.2 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0.2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 10 - 12 (1) ~ 図 10 - 14 (1) に示すように、図柄確定時間 0.2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 0.1 秒を経過してから、可変入賞球装置 6B が 5.5 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0446】

可変入賞球装置 6B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り A である場合には、図 10 - 12 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、小当り B である場合には、図 10 - 13 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.8 秒間にわたって開状態とされ、小当り C である場合には、図 10 - 14 (1) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 1.8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当り A の場合には、特殊可変入賞球装置 17 が極めて短い 0.2 秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第 1 KT 状態では、図 10 - 12 (1) に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置 17 の開放時間が 0.2 秒、0.8 秒または 1.8 秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置 6B の開放時間が 5.5 秒と長い。従って、第 1 KT 状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、100 変動表示ごとに 1 球程度）。

【0447】

なお、第 1 KT 状態では、図 10 - 12 (1) ~ 図 10 - 14 (1) に示すように、可変入賞球装置 6B の開放を終了した後、次の可変入賞球装置 6B の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間 0.2 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0.1 秒とを合計した少なくとも 0.5 秒を経過した後である。従って、この特徴部 052IW では、第 1 KT 状態では、可変入賞球装置 6B の開放した後のインターバル期間として少なくとも 0.5 秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【0448】

また、本特徴部 052IW では、第 1 KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過した後、可変入賞球装置 6B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 0.2 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 0.1 秒とを合計した 0.5 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよう構成されている。このように、第 1 KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6B に到達することとなる。従って、第 1 KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 41 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6B に入賞しやすくなっている。

【0449】

次に、図 10 - 12 (2) ~ 図 10 - 14 (2) を用いて、第 2 KT 状態における可変入賞球装置 6B および特殊可変入賞球装置 17 の開放パターンについて説明する。図 10 - 12 (2) ~ 図 10 - 14 (2) に示すように、通過ゲート 41 を遊技球が通過してゲートスイッチ 21 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 20 に当り図柄が導出

10

20

30

40

50

表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 20 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 052IW では、図 10 - 12 (2) ~ 図 10 - 14 (2) に示すように、普通図柄の変動時間は 1.0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0.2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 10 - 12 (2) ~ 図 10 - 14 (2) に示すように、図柄確定時間 0.2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2.6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6B が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0450】

可変入賞球装置 6B が開状態となっていてときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当り A である場合には、図 10 - 12 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、小当り B である場合には、図 10 - 13 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.8 秒間にわたって開状態とされ、小当り C である場合には、図 10 - 14 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 1.8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0451】

第 2 KT 状態では、第 1 KT 状態とは異なり可変入賞球装置 6B の開放時間が 0.2 秒と極めて短い。また、この特徴部 052IW では、第 2 KT 状態では、可変入賞球装置 6B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3.8 秒（普通図柄の変動時間 1.0 秒 + 図柄確定時間 0.2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2.6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 KT 状態では、図 10 - 12 (2) ~ 図 10 - 14 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 KT 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 17 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当り A の場合には、特殊可変入賞球装置 17 が極めて短い 0.2 秒間しか開放しないので、第 2 KT 状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

【0452】

なお、第 2 KT 状態では、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすく賞球が得られやすいことから、本例では「小当り RUSH」ともいい、第 2 KT 状態中である場合には「小当り RUSH」などの文字表示が表示される。

【0453】

また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 17（特殊入賞口）の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り種別が小当り A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 17 の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当り A の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 17 を 1 回のみ開放するのに対して、小当り B や小当り C の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 17 を 2 回 ~ 11 回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置 17 の開放時間はある程度短くても、0.4 秒間の特殊可変入賞球装置 17 の開放を 4 回実行することにより、特殊可変入賞球装置 17（特殊入賞口）にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当り A ~ C の 3 種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4 種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

【0454】

また、本特徴部 052IW では、第 2 KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過した後、可変入賞球装置 6B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1.0 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 2.6 秒とを合計した 3.8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよ

10

20

30

40

50

う構成されている。このように、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも長いため、可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 2 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しにくくなっている。

【 0 4 5 5 】

なお、この特徴部 0 5 2 I W では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6 B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6 参照) が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 2 6 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であるか否かや、非 K T 状態、第 1 K T 状態または第 2 K T 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率 (例えば、1 0 % または 1 0 0 %) により普図当りとするか否かを決定する。

【 0 4 5 6 】

なお、この特徴部 0 5 2 I W では、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0 . 2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1 K T 状態では 0 . 1 秒と短く第 2 K T 状態では 2 . 6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6 B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1 K T 状態と第 2 K T 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1 K T 状態における可変入賞球装置 6 B の閉鎖期間 (インターバル期間) が短くなるように構成すれば、第 1 K T 状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

【 0 4 5 7 】

この特徴部 0 5 2 I W では、後述するように、第 1 K T 状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が長くなるように制御している。また、第 2 K T 状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示すように、可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御している。

【 0 4 5 8 】

なお、例えば、可変入賞球装置 6 B の開放時間を延長することを示す特殊フラグ (開放延長フラグ) を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図 1 0 - 1 2 (1) ~ 図 1 0 - 1 4 (1) に示すような可変入賞球装置 6 B を長時間開放する第 1 開放パターン (ロング開放) で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図 1 0 - 1 2 (2) ~ 図 1 0 - 1 4 (2) に示す可変入賞球装置 6 B を短時間開放する第 2 開放パターン (ショート開放) で制御するように構成してもよい。つまり、第 1 K T 状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

【 0 4 5 9 】

また、第 1 K T 状態であっても、低確率 / 第 1 K T 状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置 6 B の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率 / 第 1 K T 状態の 5 0 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、4 9 回目の特別図柄の変動停止に応じて

10

20

30

40

50

、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率 / 第 1 K T 状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置 6 B がロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【 0 4 6 0 】

なお、上記のように、可変入賞球装置 6 B の開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置 6 B を構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

【 0 4 6 1 】

また、低確率 / 非 K T 状態中においては可変入賞球装置 6 B をショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率 / 非 K T 状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置 6 B の開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置 6 B に入賞しないようすることができ、低確率 / 非 K T 状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

【 0 4 6 2 】

なお、この特徴部 0 5 2 I W では、図 1 0 - 1 2 ~ 図 1 0 - 1 4 に示すように、普通図柄の変動時間が 0 . 2 秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第 1 K T 状態において比較的変動時間が長い第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となっており、第 2 特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 に到達するまでに可変入賞球装置 6 B が開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この特徴部 0 5 2 I W では、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達する前に可変入賞球装置 6 B の開放が開始されるように設定されているので、第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

【 0 4 6 3 】

（演出制御コマンド）

図 1 0 - 1 5 および図 1 0 - 1 6 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 0 - 1 5 に示す例において、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 9 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 2 (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 0 0 (H) ~ 8 0 0 9 (H) , 8 0 1 1 (H) ~ 8 0 3 2 (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 4 6 4 】

コマンド 9 0 0 1 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド 9 0 0 2 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 1 0 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 2 指定コマンド（ 1 0 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 3 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 3 指定コマンド（ 6 R 確変大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 4 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 6 R 通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 4 指定コマンド（ 6 R 通常大当たり指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 5 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 2

10

20

30

40

50

R 確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 5 指定コマンド（2 R 確変大当り指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 6（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 2 R 通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 6 指定コマンド（2 R 通常大当り指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 7（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 7 指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

【0465】

以下、表示結果 1 指定コマンド～表示結果 7 指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第 2 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とについて兼用できるが、第 1 特別図柄についての表示結果指定コマンドと第 2 特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

10

【0466】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が表示結果指定コマンドを送信するのでなく、1 0 R 確変大当り / 6 R 確変大当り / 6 R 通常大当り / 2 R 確変大当り / 2 R 通常大当り / 小当り / はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

20

【0467】

コマンド 9 C 0 0（H）は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了したことを指定する演出制御コマンド（右打ち点灯終了指定コマンド）である。コマンド 9 C 0 1（H）は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始したことを指定する演出制御コマンド（右打ち点灯開始指定コマンド）である。

【0468】

コマンド A 0 0 0（H）は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第 1 図柄確定指定コマンド）である。コマンド A 0 0 1（H）は、第 2 特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第 2 図柄確定指定コマンド）である。

30

【0469】

コマンド A 0 0 2（H）は、第 1 特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第 1 強制図柄確定指定コマンド）である。コマンド A 0 0 3（H）は、第 2 特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第 2 強制図柄確定指定コマンド）である。

【0470】

コマンド B X X X（H）（X = 任意の 1 6 進数）は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B 0 0 0（H）は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。B 0 0 1（H）は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。B 0 0 4（H）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。B 0 0 5（H）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

40

【0471】

コマンド B 1 X X（H）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「X X」に表示するラウンド数が設定される。コマンド B 2 X X（H）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間の

50

インターバルの表示)を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後表示コマンド)である。

【0472】

コマンドB400(H)は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。コマンドB401(H)は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(特殊入賞口入賞指定コマンド)である。

【0473】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド(第1有効始動入賞指定コマンド)である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド(第2有効始動入賞指定コマンド)である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部052IWでは、第1有効始動入賞指定コマンドおよび第2有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

【0474】

コマンドC801(H)は、通過ゲート41を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド(ゲート通過指定コマンド)である。

【0475】

コマンドD000(H)は、第1客待ち状態(第1特別図柄の変動が行われておらず、第1保留記憶が記憶されていない状態)であることを指定する演出制御コマンド(第1客待ちデモ表示指定コマンド)である。コマンドD001(H)は、第2客待ち状態(第2特別図柄の変動が行われておらず、第2保留記憶が記憶されていない状態)であることを指定する演出制御コマンド(第2客待ちデモ表示指定コマンド)である。なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また、第2客待ちデモ表示指定コマンドはKT状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【0476】

コマンドE000(H)は、遊技状態が低確率/非KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(低確/非KT背景指定コマンド)である。コマンドE001(H)は、遊技状態が低確率/第1KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(低確/第1KT背景指定コマンド)である。コマンドE002(H)は、遊技状態が高確率/第1KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確/第1KT背景指定コマンド)である。コマンドE003(H)は、遊技状態が高確率/第2KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確/第2KT背景指定コマンド)である。

【0477】

コマンドE1XX(H)は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド(設定値コマンド)である。なお、「XX」に設定値が設定される。例えば、設定値「1」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドE101(H)が送信される。また、例えば、設定値「6」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドE106(H)が送信される。

【0478】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120(具体的には、演出制御用CPU120)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図10-15および図10-16に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図10-15および図10-16に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当たり遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状

10

20

30

40

50

態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 11 から演出制御基板 12 に送信される。

【0479】

（第1特別図柄通常処理）

図10-17は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（ステップS110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態である。

【0480】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ052IWS50A）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当り終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0481】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1保留記憶数の値を確認する（ステップ052IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ052IWS52A）。

【0482】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ052IWS53A）、第1保留記憶数の値を1減らし（第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ052IWS54A）。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致している。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0483】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ052IWS55A）。なお、本例では、ステップ052IWS55Aの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0484】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 8 5 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ052 IWS56A)。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率/非KT状態であると判定して低確/非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率/第1KT状態であると判定して低確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率/第1KT状態であると判定して高確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率/第2KT状態であると判定して高確/第2KT背景指定コマンドを、送信する。

10

【 0 4 8 6 】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する(ステップ052 IWS57A)。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ052 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ052 IWS69Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

【 0 4 8 7 】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ052 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定する処理を行い、ステップ052 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

20

【 0 4 8 8 】

また、例えば、ステップ052 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ052 IWS58A~S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値(固定値)を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

30

【 0 4 8 9 】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し(ステップ052 IWS58A)、大当たり判定モジュールを実行する(ステップ052 IWS59A)。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には(ステップ052 IWS60A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする(ステップ052 IWS61A)。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が10R確変大当たり、6R確変大当たり、および6R通常大当たりのいずれであるかを判定し(ステップ052 IWS62A)、大当たり種別を記憶し(ステップ052 IWS63A)、ステップ052 IWS69Aへ移行する。

40

【 0 4 9 0 】

また、ステップ052 IWS60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する(ステップ052 IWS64A)。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数(小当たり判定用の乱数でもよい)が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には(ステップ052 IWS65A)、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりと

50

なることを示す第1小当りフラグをセットする(ステップ052 IWS 66A)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し(ステップ052 IWS 67A)、小当り種別を記憶する(ステップ052 IWS 68A)。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りAと決定される(図10-6(A)参照)。そして、ステップ052 IWS 69Aへ移行する。

【0491】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ052 IWS 69A)、「0」である場合、ステップ052 IWS 75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し(ステップ052 IWS 70A)、「0」になったか否かを判定する(ステップ052 IWS 71A)。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS 75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする(ステップ052 IWS 72A)とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする(ステップ052 IWS 73A)。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ(状態延長フラグ)をセットする(ステップ052 IWS 74A)。そして、ステップ052 IWS 75Aに移行する。

【0492】

この特徴部052 IWでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技の終了時に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御され50回の変動表示が実行される場合である。低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)である場合には、50回目の変動表示を開始するときに、ステップ052 IWS 71A, S 71BでYと判定されてステップ052 IWS 72A, S 72Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ052 IWS 73A, S 73Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))に移行することになる。

【0493】

なお、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)は、右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するものであり、遊技状態としては高ベース状態が終了しているものの第1KT状態と共通の変動短縮状態としつつ、第1KT状態と共通の演出背景とするためのフラグである。

【0494】

なお、本例では、ステップ052 IWS 74Aの処理や後述するステップ052 IWS 74Bの処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示のいずれか一方の変動開始により高ベース状態の最終変動(本例では、50回目の変動表示)が開始されるときに、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)がセットされ変動短縮状態が延長される。この場合、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)がセットされているときに、その第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示(本例では、50回目の変動表示)が終了するか、または他方の特別図柄の変動表示(本例では、51回目の変動表示)の開始に応じて、点灯延長フラグ(状態延長フラグ)がリセットされ、変動短縮状態の延長が終了するように構成することが望ましい。

【0495】

そして、ステップ052 IWS 75Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する(ステップ052 IWS 75A)。なお、図示は省略したが、ステップ052 IWS 75Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 6 】

なお、ステップ 0 5 2 I W S 5 9 A では、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【 0 4 9 7 】

(第 1 変動パターン設定処理)

図 1 0 - 1 8 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 変動パターン設定処理 (ステップ S 1 1 1 A) を示すフローチャートである。第 1 変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 0 A) 。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第 2 特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり (図 1 0 - 7 ~ 図 1 0 - 9 参照) 、小当たりが発生しやすい状態となるので、K T 状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていなければ (すなわち、K T 状態でなければ) 、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 1 0 - 7 (A) に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 1 A) 。特図時短フラグがセットされていれば (すなわち、K T 状態であれば) 、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図 1 0 - 7 (B) に示す K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルを選択する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 2 A) 。

【 0 4 9 8 】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 1 A , S 1 7 0 2 A にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第 1 特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図 1 0 - 7 に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 3 A) 。本例では、変動パターンを決定することによって、第 1 特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【 0 4 9 9 】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 4 A) 。

【 0 5 0 0 】

また、ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 3 A にて第 1 特別図柄の変動時間 (変動パターン) を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、決定した変動時間を示す変動時間データを第 1 変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 5 A) 、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動表示を開始する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 6 A) 。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄変動処理に対応した値に更新する (ステップ 0 5 2 I W S 1 7 0 7 A) 。

【 0 5 0 1 】

(第 1 特別図柄変動処理)

図 1 0 - 1 9 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 1 1 2 A) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A) 。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理 (ステップ S 1 2 1) ~ 小当たり終了処理 (ステップ S 1 2 8) を示す値となっていない場合であり、大当たり遊

10

20

30

40

50

技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置 1 7 を開放）中でもない場合である。

【 0 5 0 2 】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0 ）を示す値となっていれば、CPU 1 0 3 は、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド、表示結果 2 指定コマンド、表示結果 3 指定コマンド、表示結果 4 指定コマンド、表示結果 7 指定コマンド）を演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 1 A ）。

【 0 5 0 3 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 1 変動時間タイマを 1 減算し（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 2 A ）、第 1 変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 3 A ）、演出制御用 CPU 1 2 0 に第 1 図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 4 A ）。そして、CPU 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 A ）に対応した値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A ）。

【 0 5 0 4 】

第 1 変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A ）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第 2 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【 0 5 0 5 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A ）。なお、第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第 2 特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第 2 小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 5 0 6 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて小当り図柄を導出表示していれば、CPU 1 0 3 は、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A ）。なお、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【 0 5 0 7 】

実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 1 0 3 は、その大当り種別が 1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A ）。なお、1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 3 A で記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

【 0 5 0 8 】

第 2 特別図柄表示装置 4 B にて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A の Y ）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 6 A の Y ）であって 1 0 R 確変大当りおよび 6 R 確変大当りのいずれともならない（すなわち、6 R 通常大当りとなる）第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ 0

10

20

30

40

50

5 2 I W S 1 1 2 7 A の Y、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の N) には、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A)。なお、この場合、第 1 大当りフラグや第 1 小当りフラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、それら第 1 大当りフラグや第 1 小当りフラグをリセットする。そして、C P U 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄停止処理 (ステップ S 1 1 3 A) に対応した値に更新する (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A)。

【 0 5 0 9 】

ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 5 A ~ S 1 1 2 9 A の処理が実行されることによって、この特徴部 0 5 2 I W では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなった場合や、小当りとなった場合であって通常大当り (本例では、6 R 通常大当り) となる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第 1 特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 側では、第 1 特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A で送信された第 2 強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【 0 5 1 0 】

なお、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、確変大当り (本例では、1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当り) となる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了するのであるが (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の Y 参照)、この場合、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当り開放前処理 (ステップ S 1 2 6) に対応した値に更新されて、小当り遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A で N と判定されてステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 1 A ~ S 1 1 3 0 A の処理はスキップされ、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 2 A の第 1 変動時間タイマの更新も行われぬ。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって確変大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

【 0 5 1 1 】

また、本例では、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であって、はずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第 1 特別図柄変動処理を終了する (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の N 参照)。従って、第 2 特別図柄の変動表示が小当りとなった場合であってははずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当り遊技を終了すると、第 1 変動時間タイマの更新が再開される。

【 0 5 1 2 】

(第 1 特別図柄停止処理)

図 1 0 - 2 0 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止処理において、まず、C P U 1 0 3 は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 0 A)。点灯延長フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 1 A)。また、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 2 A) とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 3 A)。

【 0 5 1 3 】

本例では、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、遊技状態が K T 状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。従って、本例では、低確率 / 第 1 K T 状態中は右打ち表示器 2 6 が点灯されるのであるが、ステップ 0 5 2 I W S 6 9 A ~ S 7 4 A , S 6 9 B ~ S 7 4 B の処理が実行されることによって、50 回目の変動表示を開始するときに低確率 / 第 1 K T 状態を終了して通常状態（非 K T 状態）に移行するとともに、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 0 A ~ S 2 0 1 3 A , S 2 0 1 0 B ~ S 2 0 1 3 B の処理が実行されることによって、50 回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器 2 6 が消灯される。

【 0 5 1 4 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 4 A）。なお、この場合、第 1 特別図柄変動処理のステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A で第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第 1 特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

【 0 5 1 5 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 5 A）。第 1 大当りフラグがセットされている場合、C P U 1 0 3 は、大当りを開始することを示す大当り開始フラグをセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 6 A）。また、C P U 1 0 3 は、第 1 大当りフラグをクリアする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 7 A）。

【 0 5 1 6 】

次いで、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 A）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 9 A）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 A に移行する。

【 0 5 1 7 】

ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 A , S 2 0 1 9 A の処理が実行されることによって、本例では、第 1 特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器 2 6 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。

【 0 5 1 8 】

なお、本例では、大当り図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるので、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器 2 6 の点灯を開始するように構成してもよい。

【 0 5 1 9 】

第 1 大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 5 A の N）、C P U 1 0 3 は、第 1 小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 0 A）。第 1 小当りフラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 1 A）。また、C P U 1 0 3 は、第 1 小当りフラグをクリアする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 2 A）。そして、C P U 1 0 3 は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 6 A）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 A に移行する。

【 0 5 2 0 】

なお、本例では、特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって本来有利であるが、既に説明したように、第 1 特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には小当り種別が小当り A となる場合しかなく、特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。その

10

20

30

40

50

ため、本例では、第 1 特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合には、右打ち表示器 2 6 を点灯せず、右打ち点灯開始指定コマンドの送信も行わない。

【 0 5 2 1 】

そして、CPU 1 0 3 は、第 1 特図プロセスフラグの値を第 1 特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 A ）。

【 0 5 2 2 】

なお、本例では、第 1 特別図柄で大当たり図柄を停止表示したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第 1 特別図柄で大当たり図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート 4 1 を狙って遊技球を発射操作することを促す発射促進報知を実行可能に構成されていてもよい。

【 0 5 2 3 】

また、第 2 特別図柄で大当たり図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第 1 始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第 1 始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第 1 特別図柄の変動表示は開始されず、第 1 保留記憶となる）ように構成してもよい。

【 0 5 2 4 】

また、逆に、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）で通過ゲート 4 1 での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率 / 非 K T 状態）で第 2 始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【 0 5 2 5 】

また、上記の場合に、通過ゲート 4 1 や第 2 始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート 4 1 では所定期間内（例えば、1 分間）に複数回（例えば、5 回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第 2 始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、1 個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【 0 5 2 6 】

なお、本特徴部 0 5 2 I W では特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【 0 5 2 7 】

（第 2 特別図柄通常処理）

図 1 0 - 2 1 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第 2 特別図柄通常処理が実行される状態は、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第 2 特図プロセスフラグの値が第 2 特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第 2 特別図柄表示装置 4 B において第 2 特別図柄の変動表示がなされていない状態ある。

【 0 5 2 8 】

第 2 特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には

10

20

30

40

50

、CPU103)は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっているか否かを確認する(ステップ052 IWS50B)。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理(ステップS121)～小当り終了処理(ステップS128)を示す値となっていない場合であり、大当り遊技(特別可変入賞球装置7を所定回開放)中でも小当り遊技中(特殊可変入賞球装置17を開放)中でもない場合である。

【0529】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)を示す値となっていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2保留記憶数の値を確認する(ステップ052 IWS51B)。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ052 IWS52B)。

10

【0530】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップ052 IWS53B)、第2保留記憶数の値を1減らし(第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ052 IWS54B)。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 = n (n = 2, 3, 4) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = n - 1 に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

20

【0531】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う(ステップ052 IWS55B)。なお、本例では、ステップ052 IWS55Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理(設定値を変更する処理)を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

30

【0532】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ052 IWS56B)。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ052 IWS56Aで示した処理と同様である。

【0533】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する(ステップ052 IWS57B)。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当り変動中であると判定する。第1特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ052 IWS58B以降の処理を行うことなくステップ052 IWS69Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当り変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

40

【0534】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ052 IWS57Bにて第1特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数

50

としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ052 IWS59Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0535】

また、例えば、ステップ052 IWS57Bにて第1特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ052 IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0536】

第1特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ052 IWS58B）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS59B）。大当り判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとするに決定するプログラムである。大当りとするに決定した場合には（ステップ052 IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグをセットする（ステップ052 IWS61B）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、2R確変大当り、および2R通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ052 IWS62B）、大当り種別を記憶し（ステップ052 IWS63B）、ステップ052 IWS69Bへ移行する。

【0537】

また、ステップ052 IWS60Bにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ052 IWS64B）。小当り判定モジュールは、当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとするに決定するプログラムである。小当りとするに決定した場合には（ステップ052 IWS65B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグをセットする（ステップ052 IWS66B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当り種別を判定し（ステップ052 IWS67B）、小当り種別を記憶する（ステップ052 IWS68B）。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当り種別として小当りBまたは小当りCと決定される（図10-6（B）参照）。そして、ステップ052 IWS69Bへ移行する。

【0538】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ052 IWS69B）、「0」である場合、ステップ052 IWS75Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率/第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ052 IWS70B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ052 IWS71B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ052 IWS75Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ052 IWS72B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ052 IWS73B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ052 IWS74B）。そして、ステップ052 IWS75Bに移行する。

【0539】

そして、ステップ052 IWS75Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変

10

20

30

40

50

動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ052 IWS75B）。なお、図示は省略したが、ステップ052 IWS75Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0540】

なお、ステップ052 IWS59Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0541】

第2変動パターン設定処理は、図10-18に示した第1変動パターン設定処理（ステップS111A）と同様である。すなわち、図10-18に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ052 IWS1700Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10-8（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図10-8（D）～図10-9（I）に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率/第1KT状態であれば）、1変動目であれば図10-8（D）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49変動目であれば図10-8（E）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図10-8（F）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率/第1KT状態であれば）、1変動目であれば図10-9（G）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図10-9（H）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率/第2KT状態であれば）、図10-9（I）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0542】

（第2特別図柄変動処理）

図10-22は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS1120B）。なお、役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっている場合とは、すなわち役物制御プロセスフラグの値がゲート通過待ち処理（ステップS121）～小当たり終了処理（ステップS128）を示す値となっていない場合であり、大当たり遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当たり遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0543】

役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）を示す値となっていれば、CPU103は、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果3指定コマンド、表示結果5指定コマンド、表示結果6指定コマンド、表示結果7指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ052 IWS1121B）。

【0544】

10

20

30

40

50

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ052IWS1122B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ052IWS1123B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1124B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052IWS1130B）。

【0545】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ052IWS1125B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっておりとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

10

【0546】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ052IWS1126B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっておりとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【0547】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していれば、CPU103は、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ052IWS1127B）。なお、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かは、例えば、第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものでなければ、そのまま処理を終了する。

【0548】

実行中の第2特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU103は、その大当り種別が10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052IWS1128B）。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであるか否かは、例えば、ステップ052IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当り、6R確変大当り、または2R確変大当りであれば、そのまま処理を終了する。

30

【0549】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1125BのY）、または小当り図柄を導出表示した場合（ステップ052IWS1126BのY）であって10R確変大当り、6R確変大当り、および2R確変大当りのいずれともならない（すなわち、2R通常大当りとなる）第2特別図柄の変動表示の実行中である場合（ステップ052IWS1127BのY、ステップ052IWS1128BのN）には、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052IWS1129B）。なお、この場合、第2大当りフラグや第2小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、それら第2大当りフラグや第2小当りフラグをリセットする。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理に対応した値に更新する（ステップ052IWS1130B）。

40

【0550】

ステップ052IWS1125B～S1129Bの処理が実行されることによって、この特徴部052IWでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が

50

大当たりとなった場合や、小当たりとなった場合であって通常大当たり（本例では、2 R 通常大当たり）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合に、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりや小当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ052 IWS 1129 Bで送信された第2強制図柄確定指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0551】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、確変大当たり（本例では、10 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、または2 R 確変大当たり）となる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、そのまま第2特別図柄変動処理を終了するのであるが（ステップ052 IWS 1128 BのY参照）、この場合、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなったことにもとづいて、役物制御プロセスフラグの値が小当たり開放前処理（ステップS126）に対応した値に更新されて、小当たり遊技に移行する。そのため、次のタイマ割込以降では、ステップ052 IWS 1120 BでNと判定されてステップ052 IWS 1121 B～S1130 Bの処理はスキップされ、ステップ052 IWS 1122 Bの第2変動時間タイマの更新も行われない。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップS120）に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0552】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中である場合にも、そのまま第2特別図柄変動処理を終了する（ステップ052 IWS 1127 BのN参照）。従って、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であってはずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合にも、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となり、小当たり遊技を終了すると、第2変動時間タイマの更新が再開される。

【0553】

上記のように構成することによって、第1KT状態終了後（時短状態終了後）の通常状態において、残りの第2保留記憶を消化することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生を抑制することができる。

【0554】

また、入賞球装置6A（第1始動入賞口）の下方に第1特別図柄用の可変入賞球装置を設けるように構成するとともに、遊技領域の右方に第2特別図柄用の入賞球装置（可変入賞球装置ではない始動入賞口）を設けるように構成し、第2KT状態（小当たりRUSH）終了後に第1特別図柄の時短状態を経由して通常状態に移行するように構成した遊技機において、上記のように第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする構成を適用してもよい。この場合、第1特別図柄の変動効率が高くなることにより第1特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生の頻度も高くなるのであるが、それに伴って第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする頻度も高めて、通常状態での第2保留記憶にもとづく第2特別図柄の変動表示の発生を抑制することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生をより一層抑制することができる。

【0555】

（第2特別図柄停止処理）

図10-23は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2010 B）。点灯延長フラグがセットされていれば、C

P U 1 0 3 は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 1 B）。また、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 2 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 3 B）。

【 0 5 5 6 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄表示装置 4 B において第 2 特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 4 B）。なお、この場合、第 2 特別図柄変動処理のステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B で第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信していた場合には、変動開始時の決定結果に関係なく、第 2 特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄を導出表示させる。

10

【 0 5 5 7 】

次いで、C P U 1 0 3 は、第 2 大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 5 B）。第 2 大当りフラグがセットされている場合、C P U 1 0 3 は、大当り開始フラグをセットする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 6 B）。また、C P U 1 0 3 は、第 2 大当りフラグをクリアする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 7 B）。

【 0 5 5 8 】

次いで、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 9 B）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 B に移行する。

20

【 0 5 5 9 】

ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 B , S 2 0 1 9 B の処理が実行されることによって、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器 2 6 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。

【 0 5 6 0 】

第 2 大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 5 B の N）、C P U 1 0 3 は、第 2 小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 0 B）。第 2 小当りフラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 1 B）。また、C P U 1 0 3 は、第 2 小当りフラグをクリアする（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 2 B）。

30

【 0 5 6 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 3 B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、K T 状態でなければ）、C P U 1 0 3 は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 4 B）とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 5 B）。

【 0 5 6 2 】

40

そして、C P U 1 0 3 は、役物制御プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 6 B）。そして、ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 7 B に移行する。

【 0 5 6 3 】

ステップ 0 5 2 I W S 2 0 2 4 B , S 2 0 2 5 B の処理が実行されることによって、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器 2 6 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。

【 0 5 6 4 】

50

ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなる場合であっても、K T状態中である場合には既に右打ち表示器26の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ052 I W S 2 0 2 3 Bの判定処理を行うことによって、K T状態中に第2特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合には、重複して右打ち表示器26の点灯を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。

【0565】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に設定する(ステップ052 I W S 2 0 2 7 B)。

【0566】

(役物制御通常処理)

図10-24は、役物制御プロセス処理における役物制御通常処理(ステップS120)を示すフローチャートである。役物制御通常処理において、CPU103は、まず、大当たり開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 I W S 2 1 0 1)。大当たり開始フラグがセットされていないならば、そのまま処理を終了する。

【0567】

大当たり開始フラグがセットされていれば、CPU103は、その大当たり開始フラグをリセットする(ステップ052 I W S 2 1 0 2)。次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し(ステップ052 I W S 2 1 0 3)、大当たり種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし(ステップ052 I W S 2 1 0 4)、大当たりのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットする(ステップ052 I W S 2 1 0 5)。

【0568】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理に対応した値に設定する(ステップ052 I W S 2 1 0 6)。

【0569】

(ゲート通過待ち処理)

図10-25は、役物制御プロセス処理におけるゲート通過待ち処理(ステップS121)を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップ052 I W S 2 5 0 1)。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していないならば、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする(ステップ052 I W S 2 5 0 2)。次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを送信し(ステップ052 I W S 2 5 0 3)、役物制御プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値に設定する(ステップ052 I W S 2 5 0 4)。

【0570】

この特徴部052 I Wでは、ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第2特別図柄の変動表示結果として大当たり図柄が導出表示されると直ちに大当たり遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当たり遊技に移行するように構成されている。

【0571】

(大当たり開放中処理)

図10-26は、役物制御プロセス処理における大当たり開放中処理(ステップS123)を示すフローチャートである。大当たり開放中処理において、CPU103は、第1カウントスイッチ23がオン状態となっているか否かを確認する(ステップ052 I W S 2 4 0 1)。第1カウントスイッチ23がオン状態となっていれば、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出していれば、CPU103は、大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞個数カウンタの値を1加算する(ステップ052 I W S 2 4 0 2)。そして、CPU103は、大入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送

10

20

30

40

50

信する制御を行う（ステップ052 IWS 2403）。

【0572】

次いで、CPU103は、V領域スイッチ052 IW106がオン状態となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2404）。V領域スイッチ052 IW106がオン状態となっていれば、すなわちV領域052 IW104に進入した遊技球を検出していれば、CPU103は、V領域052 IW104に遊技球が進入したことを示すV入賞フラグをセットする（ステップ052 IWS 2405）。

【0573】

次いで、CPU103は、入賞個数カウンタの値が10となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2406）。入賞個数カウンタの値が10となっていれば、ステップ052 IWS 2409に移行する。入賞個数カウンタの値が10となっていなければ、CPU103は、大入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値を1減算し（ステップ052 IWS 2407）、減算後の開放時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ052 IWS 2408）。開放時間タイマがタイムアウトしていなければ、そのまま処理を終了する。

【0574】

入賞個数カウンタの値が10となっている場合（ステップ052 IWS 2406のY）、または開放時間タイマがタイムアウトした場合（ステップ052 IWS 2408のY）には、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82の駆動を停止して、大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ052 IWS 2409）。また、CPU103は、大入賞口開放後表示コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ052 IWS 2410）。また、CPU103は、ラウンド数カウンタの値を1減算する（ステップ052 IWS 2411）。

【0575】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を大当り開放後処理に対応した値に設定する（ステップ052 IWS 2412）。

【0576】

（大当り終了処理）

図10 - 27は、役物制御プロセス処理における大当り終了処理（ステップS125）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップ052 IWS 2200）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ052 IWS 2202に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ052 IWS 2201）、処理を終了する。

【0577】

ステップ052 IWS 2202では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ052 IWS 2202）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップ052 IWS 2203）。経過していなければ処理を終了する。

【0578】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ052 IWS 2203のY）、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 2204）。V入賞フラグがセットされていれば、CPU103は、そのV入賞フラグをクリアし（ステップ052 IWS 2205）、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ052 IWS 2206）。

【0579】

次いで、CPU103は、今回終了した大当りの種別が10R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ052 IWS 2207）。なお、10R確変

10

20

30

40

50

大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ052IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ052IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。10R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ052IWS2208)。そして、ステップ052IWS2215に移行する。なお、10R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に制御されることになる。

【0580】

10R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する(ステップ052IWS2209)。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ052IWS63Aや第2特別図柄通常処理のステップ052IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し(ステップ052IWS2210)、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ052IWS2211)。そして、ステップ052IWS2215に移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、大当り遊技中にV領域052IW104に遊技球が進入すれば、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0581】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので(ゲート通過待ち処理のステップ052IWS2502参照)、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄通常処理のステップ052IWS69Aや第2特別図柄通常処理のステップ052IWS69BでYと判定されてステップ052IWS70Aやステップ052IWS70Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われしない。そして、次回の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)が維持されることになる。

【0582】

6R確変大当りでもなければ(すなわち、6R通常大当りまたは2R通常大当りであれば)、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する(ステップ052IWS2212)とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ052IWS2213)。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする(ステップ052IWS2214)。そして、ステップ052IWS2215に移行する。従って、6R通常大当りまたは2R通常大当りであった場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0583】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する(ステップ052IWS2215)。

【0584】

(小当り終了処理)

図10-28は、役物制御プロセス処理における小当り終了処理(ステップS128)を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し(ステップ052IWS2300)、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ052IWS2302に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間(小当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ052IWS2301)、処理を終

10

20

30

40

50

了する。

【0585】

ステップ052 IWS 2302では、小当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ052 IWS 2302)。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ052 IWS 2303)。経過していなければ処理を終了する。

【0586】

小当り終了表示時間を経過していれば(ステップ052 IWS 2303のY)、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 IWS 2304)。特図時短フラグがセットされていないければ(すなわち、KT状態でなければ)、CPU103は、右打ち表示器26の点灯中であるか否かを確認する(ステップ052 IWS 2305)。右打ち表示器26の点灯中であれば、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う(ステップ052 IWS 2306)とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052 IWS 2307)。

【0587】

本例では、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなった場合には小当り遊技の開始時に右打ち表示器26の点灯が開始されるのであるが(ステップ052 IWS 2023B~S2025B参照)、ステップ052 IWS 2304~S2307の処理が実行されることによって、その小当り遊技の終了時に右打ち表示器26の点灯が終了する。

【0588】

そして、CPU103は、役物制御プロセスフラグの値を役物制御通常処理に対応した値に更新する(ステップ052 IWS 2308)。

【0589】

(遊技状態の遷移)

ここで、この特徴部052 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図10-29は、この特徴部052 IWにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部052 IWでは、低確率/低ベース状態(通常状態(非KT状態))では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作(左打ち)を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率/低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りが発生する。

【0590】

図10-29に示すように、低確率/低ベース状態において10R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確率/低ベース状態が維持される(ステップ052 IWS 2204~S2208参照)。ただし、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率/低ベース状態において6R確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行し、次の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態が維持される(ステップ052 IWS 2204~S2206, S2209~S2211参照)。ただし、大当り遊技中にV領域052 IW104に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率/低ベース状態において6R通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率/高ベース状態が維持される(ステップ052 IWS 2212~S2214参照)。

【0591】

K T 状態（高確率 / 高ベース状態、低確率 / 高ベース状態、高確率 / 低ベース状態）に移行した後である場合には、この特徴部 0 5 2 I W では、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第 2 特別図柄の変動表示が実行されることから、K T 状態において大当たりが発生した場合には、主として 1 0 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり、または 2 R 通常大当たりが発生する。

【 0 5 9 2 】

図 1 0 - 2 9 に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、6 R 確変大当たりとなる確率が合計で 5 0 % であるので（図 1 0 - 5 参照）、一旦高確率 / 高ベース状態となると 5 0 % の割合で高確率 / 高ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照）。

【 0 5 9 3 】

図 1 0 - 2 9 に示すように、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照）。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される（ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照）。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、2 R 通常大当たりとなる確率が 3 5 % であるので（図 1 0 - 5 (D) , (E) 参照）、一旦低確率 / 高ベース状態となると 3 5 % の割合で低確率 / 高ベース状態がループすることになる。なお、6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりが発生して低確率 / 高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、5 0 回の変動表示が終了した場合には、図 1 0 - 2 9 に示すように、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））に移行する（ステップ 0 5 2 I W S 6 9 A ~ S 7 3

A, S 6 9 B ~ S 7 3 B 参照)。

【 0 5 9 4 】

図 1 0 - 2 9 に示すように、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) において 1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 8 参照)。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりとなる確率が 1 5 % であるので (図 1 0 - 5 (D), (E) 参照)、一旦高確率 / 低ベース状態となると 1 5 % の割合で高確率 / 低ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) において 6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 4 ~ S 2 2 0 6 , S 2 2 0 9 ~ S 2 2 1 1 参照)。ただし、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入しなければ、高確率状態には制御されない場合もある。また、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) において 2 R 通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される (ステップ 0 5 2 I W S 2 2 1 2 ~ S 2 2 1 4 参照)。

【 0 5 9 5 】

なお、図 1 0 - 2 9 では、低確率 / 低ベース状態 (通常状態 (非 K T 状態)) では第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 2 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当たりまたは 2 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に移行することになる。また、2 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

【 0 5 9 6 】

また、図 1 0 - 2 9 では、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状態 (高確率 / 第 1 K T 状態) に移行することになる。また、6 R 通常大当たりが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) に移行し、次の大当たりが発生するか 5 0 回の変動表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

【 0 5 9 7 】

また、図 1 0 - 2 9 では、低確率 / 高ベース状態 (低確率 / 第 1 K T 状態) では第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 低ベース状態 (高確率 / 第 2 K T 状態) に移行することになる。また、6 R 確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中に V 領域 0 5 2 I W 1 0 4 に遊技球が進入すれば、高確率 / 高ベース状

態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当たりが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０５９８】

また、図１０－２９では、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）では第２特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第１特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、１０Ｒ確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／低ベース状態（高確率／第２ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にＶ領域０５２ＩＷ１０４に遊技球が進入すれば、高確率／高ベース状態（高確率／第１ＫＴ状態）に移行することになる。また、６Ｒ通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第１ＫＴ状態）に移行し、次の大当たりが発生するか５０回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【０５９９】

（普通図柄プロセス処理）

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２９）について説明する。図１０－３０は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１がオン状態となったことを検出すると（ステップ０５２ＩＷＳ５１１１）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０５２ＩＷＳ５１１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１１３）を実行する。

【０６００】

この特徴部０５２ＩＷでは、ステップ０５２ＩＷＳ５１１１～Ｓ５１１３の処理が実行されることによって、通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部０５２ＩＷでは、通過ゲート４１は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当たり図柄を停止表示した後大当たり遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【０６０１】

そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ０５２ＩＷＳ５１００～Ｓ５１０４に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【０６０２】

なお、この特徴部０５２ＩＷでは、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ０５２ＩＷＳ５１１１で通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合にはステップ０５２ＩＷＳ５１１３のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート４１を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート４１を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【０６０３】

また、この特徴部０５２ＩＷでは、通過ゲート４１は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂ参照）は普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当たり遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

【０６０４】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ０５２ＩＷＳ５１１３）：ＣＰＵ１０３は、ゲート

通過記憶カウンタ（通過ゲート 4 1 を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウンタ値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否かを確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウンタ値を + 1 する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図保留表示器 2 5 C の L E D が点灯される。そして、C P U 1 0 3 は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

【0605】

普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）：C P U 1 0 3 は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 2 0 に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウンタ値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 1）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

10

【0606】

普通図柄変動処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 1）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 2）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

20

【0607】

普通図柄停止処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 2）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

30

【0608】

普通電動役物開放前処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 3）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置 6 B の開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 4）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

【0609】

普通電動役物作動処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 4）：C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置 6 B を閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

40

【0610】

（普通図柄通常処理）

図 1 0 - 3 1 は、普通図柄通常処理（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 0）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶数カウンタのカウンタ値を確認することにより、ゲート通過記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 1）。ゲート通過記憶数が 0 であれば（ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 1 の Y）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ（ステップ

50

0 5 2 I W S 5 1 2 1 の N)、C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 2)。そして、C P U 1 0 3 は、ゲート通過記憶数カウンタの値を 1 減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 3)。すなわち、ゲート通過記憶数 = n (n = 2 , 3 , 4) に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数 = n - 1 に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数 = 1 , 2 , 3 , 4 の順番と一致するようになっている。

【 0 6 1 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数 (普通図柄当り判定用乱数値) にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7)。なお、この特徴部 0 5 2 I W では、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 において、C P U 1 0 3 は、確変状態であるか否かや、K T 状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に 9 9 / 1 0 0 の確率で普通図柄当りすることに決定する。

【 0 6 1 2 】

ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合 (当りである場合)、C P U 1 0 3 は、表示結果として当り図柄を設定し (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 8)、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 へ移行する。また、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合 (はずれである場合)、C P U 1 0 3 は表示結果としてははずれ図柄を設定し (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 9)、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 へ移行する。

【 0 6 1 3 】

ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 において、C P U 1 0 3 は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として 0 . 2 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 の Y , S 5 1 3 1)。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第 2 K T 状態であれば、普通図柄変動時間として 1 . 0 秒を普通図柄プロセスタイマにセットする (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 0 の N , S 5 1 3 2)。

【 0 6 1 4 】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理 (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 1) を示す値 (具体的には「 1 」) に更新する (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 3 3)。

【 0 6 1 5 】

(普通図柄停止処理)

図 1 0 - 3 2 は、普通図柄停止処理 (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 2) を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマの値を - 1 する (ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 1)。そして、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセスタイマの値が 0 になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する (ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 2)。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ (ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 2 の N)、そのまま処理を終了する。

【 0 6 1 6 】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは (ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 2 の Y)、C P U 1 0 3 は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 にて当りと判定されたかどうか) を確認する (ステップ 0 5 2 I W S 3 7 0 3)。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ 0 5 2 I W S 5 1 2 7 にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされている

10

20

30

40

50

かどうかによって確認することができる。

【0617】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ052 IWS3703のN）、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ052 IWS5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ052 IWS3708）。

【0618】

ステップ052 IWS3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ052 IWS3703のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ052 IWS3704）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として0.1秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として2.6秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3705）。

【0619】

次いで、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ052 IWS3707）。

【0620】

（普通電動役物開放前処理）

図10-33は、普通電動役物開放前処理（ステップ052 IWS5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ052 IWS3801）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ052 IWS3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ052 IWS3802のN）、そのまま処理を終了する。

【0621】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ052 IWS3802のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ052 IWS3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ052 IWS3804）。

【0622】

このように、本特徴部052 IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間として0.2秒をセットすることにより、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも第2始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも、可変入賞球装置6Bの下流に設けられている特殊可変入賞球装置17に遊技球が達しにくく構成されている。

【0623】

なお、遊技状態が第1KT状態である場合に第2始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部052 IWで示したものにかぎられない。例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合と比較して、可変入賞球装置6Bを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第2KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として1回をセットするのに対して、第1KT状態では可変入賞球

10

20

30

40

50

装置 6 B の開放回数として 2 回をセットする) ように制御してもよい。そのようにすれば、第 1 K T 状態である場合には、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くすることによって、第 2 始動入賞口に始動入賞しやすくすることができる。

【 0 6 2 4 】

また、例えば、第 1 K T 状態である場合には、通常状態または第 2 K T 状態である場合と比較して、上記に示した可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くする制御とを組み合わせ実行してもよい。

【 0 6 2 5 】

次いで、C P U 1 0 3 は、可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御する (ステップ 0 5 2 I W S 3 8 0 6)。具体的には、ソレノイド 8 1 を駆動して可変入賞球装置 6 B を開状態にする。

10

【 0 6 2 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理 (ステップ 0 5 2 I W S 5 1 0 4) に対応した値 (具体的には「 4 」) に更新する (ステップ 0 5 2 I W S 3 8 0 7)。

【 0 6 2 7 】

(コマンド解析処理)

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 1 0 - 3 4 ~ 図 1 0 - 3 7 は、コマンド解析処理 (ステップ S 7 5) の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

【 0 6 2 8 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 1)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 2)。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 3)。+ 2 するのは 2 バイト (1 コマンド) ずつ読み出すからである。

30

【 0 6 2 9 】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 4)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 1 2 2 に形成されている設定値格納領域に格納する (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 5)。

【 0 6 3 0 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 6)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M 1 2 2 に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 7)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 8)。

40

【 0 6 3 1 】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 1 9)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンドを、R A M 1 2 2 に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 0)。

【 0 6 3 2 】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド (第 1 図柄確定指定コマンド、第 2 図柄確定指定コマンド、第 1 強制図柄確定指定コマンド、第 2 強制図柄確定指定コマンド) であれば (ステップ 0 5 2 I W S 6 2 1)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受

50

信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 2 2）。例えば、第1図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1強制確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2強制確定コマンド受信フラグをセットする。

【0633】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ052 I W S 6 2 3）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ052 I W S 6 2 4）。また、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 2 5）。

10

【0634】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ052 I W S 6 2 6）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を終了する制御を行う（ステップ052 I W S 6 2 7）。また、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 2 8）。

【0635】

20

なお、本例では、ステップ052 I W S 6 2 4、S 6 2 7の処理が実行されることによって、大当たり遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0636】

なお、例えば、大当たり遊技中に表示する右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。例えば、ステップ052 I W S 6 2 4で右打ち表示を開始するときに、通常は白色の表示色の右打ち表示を開始するのに対して、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、設定値「1」である場合には比較的高い割合で青色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「2」である場合には比較的高い割合で緑色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「3」である場合には比較的高い割合で黄色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「4」である場合には比較的高い割合で橙色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「5」である場合には比較的高い割合で赤色の表示色の右打ち表示を開始したり、設定値「6」である場合には比較的高い割合で虹色の表示色の右打ち表示を開始したりしてもよい。

30

【0637】

また、例えば、大当たり遊技終了後のK T状態中も右打ち表示を継続して実行するように構成し、大当たり遊技終了のタイミングで右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させて設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0638】

また、例えば、低確率/第1K T状態において50回の変動表示を終了して通常状態（低確率/低ベース状態）に移行するときに、左打ち表示を開始するように構成し、その左打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させて設定値示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で遊技状態の制御が切り替わるときに、設定値示唆演出を実行可能に構成すればよい。

40

【0639】

受信した演出制御コマンドが小当たり開始指定コマンドであれば（ステップ052 I W S 6 2 9）、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ052 I W S 6 3 0）。

【0640】

受信した演出制御コマンドが小当たり終了指定コマンドであれば（ステップ052 I W S

50

6 3 1)、演出制御用CPU120は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ052 IWS 6 3 2)。

【0641】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中表示コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 3 3)、演出制御用CPU120は、大当り遊技のラウンド中に大入賞口に入賞した遊技球の数をカウントするための入賞数カウンタの値をリセット(0にクリア)する(ステップ052 IWS 6 3 4)。また、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放中であること(大当り遊技中のラウンド期間であること)を指定する大入賞口開放中フラグをセットする(ステップ052 IWS 6 3 5)。

【0642】

なお、本例では、ステップ052 IWS 6 3 4の処理が実行されることによって、大入賞口開放中表示コマンドを受信するタイミング(ラウンドを開始するタイミング)で入賞数カウンタの値が0にクリアされるので、極まれにラウンド期間終了後のインターバル期間にオーバー入賞を検出した場合にも、入賞数カウンタに値がカウントされる。

【0643】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後表示コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 3 6)、演出制御用CPU120は、大入賞口の開放後のインターバル期間であることを指定する大入賞口開放後フラグをセットする(ステップ052 IWS 6 3 7)。

【0644】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 3 8)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う(ステップ052 IWS 6 3 9)。

【0645】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 4 0)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う(ステップ052 IWS 6 4 1)。

【0646】

受信した演出制御コマンドが低確/非KT背景指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 4 2)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率/非KT状態に応じた背景画像(例えば、青色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ052 IWS 6 4 3)。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする(ステップ052 IWS 6 4 4)。また、演出制御用CPU120は、大当り遊技中および高確率/第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数をカウントするための賞球数カウンタがセットされていれば、その賞球数カウンタの値をリセット(0にクリア)する(ステップ052 IWS 6 4 5)。

【0647】

本例では、大当り遊技中(ただし、2R確変大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技中を除く)に大入賞口に遊技球が入賞したり、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞したりした場合に賞球数カウンタの値が累積的に更新されていくのであるが(ステップ052 IWS 6 6 0, S 6 6 7参照)、ステップ052 IWS 6 4 5の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)となった後50回の変動表示を終了して低確率/低ベース状態となったときに、賞球数カウンタの値が0にクリアされる。

【0648】

受信した演出制御コマンドが低確/第1KT背景指定コマンドであれば(ステップ052 IWS 6 4 6)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率/第1KT状態に応じた背景画像(例えば、緑色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ052 IWS 6 4 7)。また、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグをセットする(ステップ052 IWS 6 4 8)とともに、セットされていれば、高確率状

10

20

30

40

50

態であることを示す高確率状態フラグや、第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグをリセットする(ステップ052IWS649)。

【0649】

受信した演出制御コマンドが高確/第1KT背景指定コマンドであれば(ステップ052IWS650)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率/第1KT状態に応じた背景画像(例えば、黄色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ052IWS651)。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第1KT状態フラグをセットする(ステップ052IWS652)とともに、セットされていれば、第2KT状態フラグをリセットする(ステップ052IWS653)。

【0650】

受信した演出制御コマンドが高確/第2KT背景指定コマンドであれば(ステップ052IWS654)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率/第2KT状態に応じた背景画像(例えば、赤色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ052IWS655)。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第2KT状態フラグをセットする(ステップ052IWS656)とともに、セットされていれば、第1KT状態フラグをリセットする(ステップ052IWS657)。

【0651】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば(ステップ052IWS658)、演出制御用CPU120は、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かを確認する(ステップ052IWS659)。なお、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当り中演出処理(ステップS176)~エンディング演出処理(ステップS177)を示す値となっているか否かを確認するとともに、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンド~表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。

【0652】

10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中であれば、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に15を加算する(ステップ052IWS660)。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する(ステップ052IWS661)。なお、賞球数表示は、大当り遊技中および高確率/第2KT状態中に大入賞口および特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数の表示である。

【0653】

ステップ052IWS658~S661の処理が実行されることによって、本例では、10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、大当り遊技中であっても、2R確変大当りまたは2R通常大当りにもとづく大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない。

【0654】

次いで、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の決定および実行を行うためのオーバー入賞時示唆演出処理を実行する(ステップ052IWS662)。なお、「オーバー入賞時示唆演出」は、大入賞口へのオーバー入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0655】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出の決定および実行を行うための賞球数表示示唆演出処理を実行する(ステップ052IWS663)。なお、「賞球数表示示唆演出」は、大当り遊技中や高確率/第2KT状態中に大入賞口や特殊入賞口に入

10

20

30

40

50

賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数が所定数（本例では、4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 個）に達したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0 6 5 6】

次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出の決定および実行を行うための賞球数強調演出処理を実行する（ステップ052 IWS664）。なお、「賞球数強調演出」は、大当り遊技中や高確率/第2KT状態中に大入賞口や特殊入賞口に入賞したことにもとづいて払い出された賞球数の累積数が所定数（本例では、1000個、2000個、3000個、4000個、5000個）に達したことを強調表示する演出である。

【0 6 5 7】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ052 IWS665）、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS666）。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率/第2KT状態中であれば）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値に10を加算する（ステップ052 IWS667）。また、演出制御用CPU120は、加算後の賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5に表示されている賞球数表示を更新する（ステップ052 IWS668）。

【0 6 5 8】

ステップ052 IWS665～S668の処理が実行されることによって、本例では、高確率/第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口への入賞が発生したことにもとづいて賞球数カウンタの値および賞球数表示が更新される。一方で、KT状態中であっても、高確率/第1KT状態中や低確率/第1KT状態中に特殊入賞への入賞が発生した場合には、賞球数カウンタの値は更新されず、賞球数表示も更新されない（ただし、賞球数カウンタの値の更新が行われないだけで、賞球数カウンタの値のリセットまでは行われない）。

【0 6 5 9】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り入賞時示唆演出の決定および実行を行うための小当り入賞時示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS669）。なお、「小当り入賞時示唆演出」は、高確率/第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口への入賞が発生したタイミングで実行され、現在設定されている設定値を示唆する演出である。

【0 6 6 0】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052 IWS663に移行し、賞球数表示示唆演出処理を実行する（ステップ052 IWS663）。次いで、演出制御用CPU120は、賞球数強調演出処理を実行する（ステップ052 IWS664）。

【0 6 6 1】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ052 IWS670）。そして、ステップ052 IWS611に移行する。

【0 6 6 2】

（オーバー入賞時示唆演出処理）

図10-38は、オーバー入賞時示唆演出処理（ステップ052 IWS662）を示すフローチャートである。オーバー入賞時示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、入賞数カウンタの値に1を加算する（ステップ052 IWS301）。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の入賞数カウンタの値が11以上となっているか否かを確認する（ステップ052 IWS302）。入賞数カウンタの値が11以上となっていれば（すなわち、大入賞口へのオーバー入賞が発生していれば）、演出制御用CPU120は、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定するためのオーバー入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、オーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ052 IWS303）。

【0 6 6 3】

図10-39は、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-39に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、オーバー入賞時示唆演出なし、オーバー入賞時示唆演出A、オーバー入賞時示唆演出B、オーバー入賞時示唆演出C、オーバー入賞時示唆演出D、オーバー入賞時示唆演出E、およびオーバー入賞時示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0664】

図10-39に示すように、本例では、大入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置5において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「+15」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される。

【0665】

これに対して、図10-39に示すように、「オーバー入賞時示唆演出A」が実行される場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Aの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出B」が実行される場合には、画像表示装置5において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Bの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出C」が実行される場合には、画像表示装置5において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Cの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出D」が実行される場合には、画像表示装置5において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Dの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出E」が実行される場合には、画像表示装置5において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Eの入賞音出力される。また、「オーバー入賞時示唆演出F」が実行される場合には、画像表示装置5において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Fの入賞音出力される。

【0666】

図10-39に示すように、オーバー入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ052IWS303では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ052IWS615参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいてオーバー入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

【0667】

図10-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Aの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Bの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Cの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Dの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Eの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、オーバー入賞時示唆演出Fの実行が決定される割合が比較的高い。

【0668】

また、図10-39に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、オーバー入賞時示唆演出A～Fを合計したオーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $10\% + 8\% + 7\% + 5\% + 5\% + 5\% = 40\%$ であり、設定値「2」である場合には45%であり、設定値「3」である場合には50%であり、設定値「4」である場合には55%であり、設定値「5」である場合には60%であり、設定値「6」である場合には65%である。このように、本例では、オーバー入賞は比較的稀にしか発生しないことから、後述する小当り入賞時示唆演出と比較すると、オーバー入賞時示唆演出の実行を決定する割

10

20

30

40

50

合が比較的高くなっている。

【 0 6 6 9 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 052 IWS 303 でオーバー入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 052 IWS 304）。オーバー入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 052 IWS 305）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ 052 IWS 306）。例えば、オーバー入賞時示唆演出 A の実行を決定した場合であれば、スピーカ 8 L, 8 R から音 A の入賞音を出力する制御を行う。

10

【 0 6 7 0 】

一方、入賞数カウンタの値が 10 以下である場合（ステップ 052 IWS 302 の N）、またはオーバー入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ 052 IWS 304 の N）には、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ 052 IWS 307）。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ 052 IWS 308）。

20

【 0 6 7 1 】

（小当り入賞時示唆演出処理）

図 10 - 40 は、小当り入賞時示唆演出処理（ステップ 052 IWS 669）を示すフローチャートである。小当り入賞時示唆演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定するための小当り入賞時示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する（ステップ 052 IWS 321）。

【 0 6 7 2 】

図 10 - 41 は、小当り入賞時示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 10 - 41 に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、小当り入賞時示唆演出なし、小当り入賞時示唆演出 A、小当り入賞時示唆演出 B、小当り入賞時示唆演出 C、小当り入賞時示唆演出 D、小当り入賞時示唆演出 E、および小当り入賞時示唆演出 F に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

30

【 0 6 7 3 】

図 10 - 41 に示すように、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したときには、画像表示装置 5 において通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示（本例では、「+ 10」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音の入賞音が出力される。

【 0 6 7 4 】

これに対して、図 10 - 41 に示すように、「小当り入賞時示唆演出 A」が実行される場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 A の入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 B」が実行される場合には、画像表示装置 5 において緑色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 B の入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 C」が実行される場合には、画像表示装置 5 において黄色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 C の入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 D」が実行される場合には、画像表示装置 5 において橙色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 D の入賞音が出力される。また、「小当り入賞時示唆演出 E」が実行される場合には、画像表示装置 5 において赤色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L, 8 R から通常音とは異なる音 E の入賞音が出力される。また

40

50

、「小当り入賞時示唆演出F」が実行される場合には、画像表示装置5において虹色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音とは異なる音Fの入賞音出力される。

【0675】

図10-41に示すように、小当り入賞時示唆演出決定テーブルには、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて異なる判定値が割り振られている。ステップ052IWS321では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ052IWS615参照）の記憶内容を確認し、現在の設定値を特定する。そして、特定した設定値に対応した判定値にもとづいて小当り入賞時示唆演出の有無および種類を決定する。

10

【0676】

図10-41に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出Aの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「2」である場合には、小当り入賞時示唆演出Bの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「3」である場合には、小当り入賞時示唆演出Cの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「4」である場合には、小当り入賞時示唆演出Dの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「5」である場合には、小当り入賞時示唆演出Eの実行が決定される割合が比較的高い。また、本例では、設定値「6」である場合には、小当り入賞時示唆演出Fの実行が決定される割合が比較的高い。

【0677】

20

また、図10-41に示すように、本例では、設定値「1」である場合には、小当り入賞時示唆演出A～Fを合計した小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合は、 $2\% + 1\% + 1\% + 1\% = 5\%$ であり、設定値「2」である場合には 6% であり、設定値「3」である場合には 7% であり、設定値「4」である場合には 8% であり、設定値「5」である場合には 9% であり、設定値「6」である場合には 10% である。このように、本例では、既に説明したオーバー入賞時示唆演出と比較すると、小当り入賞時示唆演出の実行を決定する割合が比較的低くなっている。

【0678】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052IWS321で小当り入賞時示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ052IWS322）。小当り入賞時示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示を表示する制御を行う（ステップ052IWS323）。例えば、小当り入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示を表示する制御を行う。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rから、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音を出力する制御を行う（ステップ052IWS324）。例えば、小当り入賞時示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音を出力する制御を行う。

30

【0679】

一方、小当り入賞時示唆演出なしと決定した場合（ステップ052IWS322のN）には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示を表示する制御を行う（ステップ052IWS325）。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rから、通常音の入賞音を出力する制御を行う（ステップ052IWS326）。

40

【0680】

なお、オーバー入賞時示唆演出を実行する場合と小当り入賞時示唆演出を実行する場合とで、設定値示唆の信頼度を異ならせてもよい。例えば、オーバー入賞時示唆演出Fは設定値「1」～「6」のいずれでも実行可能であるものの設定値「6」であるときに比較的高い割合で実行されるのに対して、小当り入賞時示唆演出Fが実行されれば設定値「6」であることが確定するように構成してもよい。また、逆に、例えば、小当り入賞時示唆演出

50

出Fは設定値「1」～「6」のいずれでも実行可能であるものの設定値「6」であるときに比較的高い割合で実行されるのに対して、オーバー入賞時示唆演出Fが実行されれば設定値「6」であることが確定するように構成してもよい。

【0681】

また、本例では、オーバー入賞時示唆演出および小当り入賞時示唆演出は、入賞表示の表示態様（本例では、表示色）を通常とは異ならせるとともに、通常とは異なる入賞音を出力する態様により実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、入賞表示の表示態様（本例では、表示色）と入賞音とのいずれか一方のみを通常とは異なる態様とすることにより、オーバー入賞時示唆演出や小当り入賞時示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、オーバー入賞の発生や特殊入賞口への入賞の発生

10

【0682】

（賞球数表示示唆演出処理）

図10-42は、賞球数表示示唆演出処理（ステップ052 IWS663）を示すフローチャートである。賞球数表示示唆演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS341）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS341では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が465となっていれば、賞球数カウンタの値が456に最初に到達したと判定する。

20

【0683】

賞球数カウンタの値が456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する（ステップ052 IWS342）。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出の有無を決定するための賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Aの有無を決定する（ステップ052 IWS343）。そして、ステップ052 IWS359に移行する。

30

【0684】

図10-43は、賞球数表示示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Aが実行される場合には、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示示唆演出Aの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Aは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Aが実行されれば、少なくとも設定値「4」以上であることが確定することになる。

【0685】

賞球数カウンタの値が456に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 IWS341のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS344）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS344では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が555となっていれば、賞球数カウンタの値が555に最初に到達したと判定する。

40

【0686】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する（ステップ052 IWS345）

50

。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS 615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Bの有無を決定する（ステップ052 IWS 346）。そして、ステップ052 IWS 359に移行する。

【0687】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Bが実行される場合には、画像表示装置5において「555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Bの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Bは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Bが実行されれば、少なくとも設定値「5」以上であることが確定することになる。

10

【0688】

賞球数カウンタの値が555に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 IWS 344のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS 347）。本例では、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS 347では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が675となっていれば、賞球数カウンタの値が666に最初に到達したと判定する。

20

【0689】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 348）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS 615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Cの有無を決定する（ステップ052 IWS 349）。そして、ステップ052 IWS 359に移行する。

【0690】

30

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Cが実行される場合には、画像表示装置5において「666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、1%の確率で賞球数表示示唆演出Cの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Cは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Cが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

【0691】

賞球数カウンタの値が666に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 IWS 347のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS 350）。本例では、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS 350では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2460または2465となっていれば、賞球数カウンタの値が2456に最初に到達したと判定する。

40

【0692】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かを確認する（ステップ052 IWS 351）。なお、現在の設定値が設定値「4」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS 615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現

50

在の設定値が設定値「4」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Dの有無を決定する（ステップ052 IWS352）。そして、ステップ052 IWS359に移行する。

【0693】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Dが実行される場合には、画像表示装置5において「2456 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「4」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、5%の確率で賞球数表示示唆演出Dの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Dは設定値が設定値「4」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Dが実行されれば、設定値「4」以上であることが確定することになる。

10

【0694】

賞球数カウンタの値が2456に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 IWS350のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS353）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS353では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2555または2560となっていれば、賞球数カウンタの値が2555に最初に到達したと判定する。

20

【0695】

賞球数カウンタの値が2555に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かを確認する（ステップ052 IWS354）。なお、現在の設定値が設定値「5」以上であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定値が設定値「5」以上であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Eの有無を決定する（ステップ052 IWS355）。そして、ステップ052 IWS359に移行する。

【0696】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Eが実行される場合には、画像表示装置5において「2555 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「5」以上であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、3%の確率で賞球数表示示唆演出Eの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Eは設定値が設定値「5」以上であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Eが実行されれば、設定値「5」以上であることが確定することになる。

30

【0697】

賞球数カウンタの値が2555に最初に到達した場合でなければ（ステップ052 IWS353のN）、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2666に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052 IWS356）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、高確率/第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞すれば10個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15または10ずつ加算されていくことから、ステップ052 IWS356では、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値が2670または2675となっていれば、賞球数カウンタの値が2666に最初に到達したと判定する。

40

【0698】

賞球数カウンタの値が2666に最初に到達していれば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が設定値「6」であるか否かを確認する（ステップ052 IWS357）。なお、現在の設定値が設定値「6」であるか否かは、具体的には、設定値格納領域（ステップ052 IWS615参照）の記憶内容を確認することにより判定できる。現在の設定

50

値が設定値「6」であれば、演出制御用CPU120は、賞球数表示示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数表示示唆演出Fの有無を決定する（ステップ052IWS358）。そして、ステップ052IWS359に移行する。

【0699】

図10-43に示すように、本例では、賞球数表示示唆演出Fが実行される場合には、画像表示装置5において「2666 OVER」などの文字表示が表示され、現在の設定値が設定値「6」であることが示唆される。図10-43に示すように、本例では、2%の確率で賞球数表示示唆演出Fの実行が決定される。なお、本例では、賞球数表示示唆演出Fは設定値が設定値「6」であるときにしか実行されないの、賞球数表示示唆演出Fが実行されれば、設定値「6」であることが確定することになる。

10

【0700】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ052IWS343、S346、S349、S352、S355、S358で賞球数表示示唆演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ052IWS359）。賞球数表示示唆演出の実行を決定していれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、決定した種類の賞球数表示示唆演出を実行する制御を行う（ステップ052IWS360）。例えば、賞球数表示示唆演出Aの実行を決定した場合であれば、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示を表示する制御を行う。

【0701】

なお、本例では、図10-43に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cで見ると、大当り遊技中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が3%、2%、および1%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。また、本例では、図10-43に示すように、高確率/第2KT状態（小当りRUSH中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fで見ると、小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が5%、3%、および2%と低くなっていく一方で、設定値「4」以上確定、設定値「5」以上確定、および設定値「6」確定と設定値の示唆の精度が上昇している。

20

【0702】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り遊技中の期間や小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、賞球数表示示唆演出の実行確率が高くなっていくように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中の期間や小当りRUSH中の期間が長くなり賞球数が増加するに従って、設定値の示唆の精度が低くなっていくように構成してもよい。

30

【0703】

また、本例では、図10-43に示すように、大当り遊技中の期間に実行される賞球数表示示唆演出A～Cと、小当りRUSH中の期間に実行される賞球数表示示唆演出D～Fとで、賞球数表示示唆演出の実行確率が異なる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、同じ実行確率で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

40

【0704】

（賞球数強調演出処理）

図10-44は、賞球数強調演出処理（ステップ052IWS664）を示すフローチャートである。賞球数強調演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、賞球数カウンタの値が1000毎の閾値（本例では、1000、2000、3000、4000、5000）に最初に到達したか否かを確認する（ステップ052IWS371）。本例では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の賞球が得られ、賞球数カウンタの値が15ずつ加算されていくことから、ステップ052IWS371では、演出制御用CPU120は、例えば、賞球数カウンタの値が1000または1005となっていれば、賞球数カウンタの値が1000に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球

50

数カウンタの値が 2 0 0 0 または 2 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 2 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 3 0 0 0 または 3 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 3 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 4 0 0 0 または 4 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 4 0 0 0 に最初に到達したと判定する。また、例えば、賞球数カウンタの値が 5 0 0 0 または 5 0 0 5 となっていれば、賞球数カウンタの値が 5 0 0 0 に最初に到達したと判定する。

【 0 7 0 5 】

賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 毎の閾値に最初に到達していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、賞球数強調演出の有無を決定するための賞球数強調演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、賞球数強調演出の有無を決定する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 2 ）。

【 0 7 0 6 】

図 1 0 - 4 5 は、賞球数強調演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 0 - 4 5 に示すように、本例では、賞球数カウンタの値が 1 0 0 0 に到達している場合には、5 0 % の確率で賞球数強調演出 A の実行が決定される。賞球数強調演出 A が実行される場合には、画像表示装置 5 において「1 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が 2 0 0 0 に到達している場合には、6 0 % の確率で賞球数強調演出 B の実行が決定される。賞球数強調演出 B が実行される場合には、画像表示装置 5 において「2 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が 3 0 0 0 に到達している場合には、7 0 % の確率で賞球数強調演出 C の実行が決定される。賞球数強調演出 C が実行される場合には、画像表示装置 5 において「3 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が 4 0 0 0 に到達している場合には、8 0 % の確率で賞球数強調演出 D の実行が決定される。賞球数強調演出 D が実行される場合には、画像表示装置 5 において「4 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示される。また、本例では、賞球数カウンタの値が 5 0 0 0 に到達している場合には、9 0 % の確率で賞球数強調演出 E の実行が決定される。賞球数強調演出 E が実行される場合には、画像表示装置 5 において「5 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示される。

【 0 7 0 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 3 7 2 で賞球数強調演出の実行を決定したか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 3 ）。賞球数強調演出の実行を決定していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において、決定した種類の賞球数強調演出を実行する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 3 7 4 ）。例えば、賞球数強調演出 A の実行を決定した場合であれば、画像表示装置 5 において「1 0 0 0 O V E R」などの文字表示を表示する制御を行う。

【 0 7 0 8 】

なお、本例では、賞球数が 1 0 0 0 個、2 0 0 0 個、3 0 0 0 個、4 0 0 0 個、および 5 0 0 0 個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしもこれら全ての場合に賞球数強調演出を実行可能とする場合にかぎらず、賞球数が 1 0 0 0 個、2 0 0 0 個、および 3 0 0 0 個に到達したときに賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、賞球数が 6 0 0 0 個や 7 0 0 0 個に到達したときにも賞球数強調演出を実行可能に構成したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【 0 7 0 9 】

図 1 0 - 4 4 および図 1 0 - 4 5 に示すように、賞球数強調演出は、図 1 0 - 4 2 および図 1 0 - 4 3 に示した賞球数表示演出とは異なり、現在の設定値とは無関係に決定され実行される演出である。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、賞球数強調演出の表示態様を変化させることにより、現在の設定値を示唆する態様で賞球数強調演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常とは異なる表示色で「1 0 0 0 O V E R」や「

2 0 0 0 O V E R」などの文字表示を表示させることにより、現在の設定値を示唆可能に構成してもよい。

【0710】

(可変表示開始待ち処理)

図10-46は、可変表示開始待ち処理(ステップS170)を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ052 I W S 8 1 1)。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理(ステップS75)において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ052 I W S 8 1 1では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

10

【0711】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ052 I W S 8 1 2)。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ(すなわち、非KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する(ステップ052 I W S 8 1 3)。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01~#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ(すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(ステップS171)に対応した値に更新する(ステップ052 I W S 8 1 5)。

20

【0712】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ(すなわち、KT状態であれば)、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する(ステップ052 I W S 8 1 4)。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01~#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ(すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば)、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理(ステップS171)に対応した値に更新する(ステップ052 I W S 8 1 5)。

30

【0713】

ステップ052 I W S 8 1 2~S815の処理が実行されることによって、この特徴部052 I Wでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

40

【0714】

(可変表示開始設定処理)

図10-47は、可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する(ステップ052 I W S 9 2 0)。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格

50

納領域に格納されている変動パターンコマンドが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かを確認する(ステップ052IWS921)。なお、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果7指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する(ステップ052IWS922)。

【0715】

既に説明したように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、小当たりAとなる場合しかなく、小当たり遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、ステップ052IWS920～S922の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【0716】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合(ステップ052IWS920のN)や、小当たり変動でない場合(ステップ052IWS921のN)には、演出制御用CPU120は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する(ステップ052IWS923)。ステップ052IWS923では、演出制御用CPU120は、表示結果1指定コマンドを受信した場合(はずれと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合(10R確変大当たりと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドを受信した場合(6R確変大当たりと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果5指定コマンドを受信した場合(2R確変大当たりと決定されている場合)には、中の飾り図柄が特殊図柄(本例では、図柄「R」)を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果4指定コマンドや表示結果6指定コマンドを受信した場合(6R通常大当たりや2R通常大当たりと決定されている場合)には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果7指定コマンドを受信した場合(小当たりと決定されている場合)には、小当たり図柄(例えば、「135」)の飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0717】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する(ステップ052IWS924)。なお、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。はずれ変動でなければ、そのままステップ052IWS928に移行する。はずれ変動であれば(ステップ052IWS924のY)、演出制御用CPU120は、現在設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出設定処理を実行する(ステップ052IWS925)。

【0718】

ステップ052IWS925では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域(ステップ052IWS615参照)に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。

【0719】

図10-48は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である

10

20

30

40

50

。図 10 - 48 に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出 A、設定値示唆演出 B、設定値示唆演出 C、設定値示唆演出 D、設定値示唆演出 E、および設定値示唆演出 F に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 7 2 0 】

設定値示唆演出 A は、例えば、画像表示装置 5 において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出 B は、例えば、画像表示装置 5 において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出 C は、例えば、画像表示装置 5 において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出 D は、例えば、画像表示装置 5 において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出 E は、例えば、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出 F は、例えば、画像表示装置 5 において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図 10 - 48 に示すように、設定値「6」である場合に最も実行割合が高い。

【 0 7 2 1 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、第 2 K T 状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 052 I W S 926）。第 2 K T 状態フラグがセットされていなければ（すなわち、第 2 K T 状態でなければ）、そのままステップ 052 I W S 928 に移行する。第 2 K T 状態フラグがセットされていれば（ステップ 052 I W S 926 の Y）、すなわち、第 2 K T 状態であれば、演出制御用 CPU 120 は、第 2 K T 状態（小当り R U S H）が継続することを示唆する小当り R U S H 継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当り R U S H 継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ 052 I W S 927）。

【 0 7 2 2 】

図 10 - 49 は、小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図 10 - 49 に示すように、小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブルには、小当り R U S H 継続示唆演出なし、小当り R U S H 継続示唆演出 A、および小当り R U S H 継続示唆演出 B に対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当り R U S H 継続示唆演出 A は、例えば、画像表示装置 5 において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当り R U S H 継続示唆演出 B は、例えば、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【 0 7 2 3 】

図 10 - 49 に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「6」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【 0 7 2 4 】

また、図 10 - 49 に示すように、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出 A の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出 B の実行割合が最も高くなっている。

【 0 7 2 5 】

本例では、設定値「1」の場合に大当り確率が最も低く設定値「6」の場合に大当り確率が最も高くなっているのであるが、第2 K T 状態中である場合には大当りの発生を契機として第2 K T 状態が終了する場合があるのであるから、設定値「1」である場合が最も第2 K T 状態が継続しやすい（継続期待度が高い）設定状態であり、設定値「6」である場合が最も第2 K T 状態が継続しにくい（継続期待度が低い）設定状態であるといえる。従って、本例では、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出の実行割合が最も低くなっているのであるから、小当り R U S H 継続示唆演出が実行されることによって、第2 K T 状態（小当り R U S H ）が継続することに対する期待感を高めることができる。

10

【 0 7 2 6 】

なお、上記に説明したように、第2 K T 状態（小当り R U S H ）の継続期待度とは、大当りが発生せずに第2 K T 状態への制御期間が長くなることに対する期待度である。

【 0 7 2 7 】

また、本例では、設定値「1」である場合に小当り R U S H 継続示唆演出 A の実行割合が最も高くなっているのであるから、特に小当り R U S H 継続示唆演出 A が実行されることによって、第2 K T 状態（小当り R U S H ）が継続することに対する期待感をさらに高めることができる。

【 0 7 2 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当り R U S H 継続示唆演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当り R U S H 継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 ）。

20

【 0 7 2 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 5 2 I W S 9 2 9 ）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（画像表示装置 5、各種ランプ、スピーカ 8 L、8 R）の制御を実行する（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 0 ）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、V D P に制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、L E D 制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【 0 7 3 0 】

なお、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 5 2 I W S 9 3 0 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

40

【 0 7 3 1 】

また、小当り R U S H 継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ 0 5 2 I W S 9 2 8 で選択した小当り R U S H 継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ 0 5 2 I W S 9 3 0 おおおよび可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第2 K T 状態中のはずれ変動中）に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【 0 7 3 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ 0 5 2 I W S 9 3 1 ）。そして、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に応じた値

50

に更新する（ステップ052 IWS932）。

【0733】

（可変表示中演出処理）

図10-50は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ052 IWS8101）、飾り図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップ052 IWS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ052 IWS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ052 IWS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ052 IWS8105）。

10

【0734】

次いで、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS8106）。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 IWS8107）。第1図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS8110）。

20

【0735】

第1図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第1強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 IWS8108）。第1強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ052 IWS923で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ052 IWS8109）。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS8110）。

30

【0736】

ステップ052 IWS8106で第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第2確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 IWS8111）。第2図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS8114）。

【0737】

第2図柄確定指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU120は、第2強制図柄確定指定コマンドを受信したか否か（例えば、第2強制確定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ052 IWS8112）。第2強制図柄確定指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ052 IWS923で決定した飾り図柄の停止図柄を、はずれ図柄に差し替える処理を行う（ステップ052 IWS8113）。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ052 IWS8114）。

40

【0738】

ステップ052 IWS8108で第1強制図柄確定指定コマンドも受信していなかった場合、またはステップ052 IWS8112で第2強制図柄確定指定コマンドも受信して

50

いなかった場合には、演出制御用CPU120は、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ052 IWS 8115）。飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、待機演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ052 IWS 8116）。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ052 IWS 8117）。

【0739】

本例では、既に説明したように、第2特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たり、確変大当たりとなる第1特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。また、第1特別図柄の変動表示が小当たりとなった場合であって、はずれや小当たり、確変大当たりとなる第2特別図柄の変動表示の実行中である場合には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。いずれかの図柄確定指定コマンドを受信することなく、ステップ052 IWS 8115で飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたということは、このように第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合である。この場合、本例では、ステップ052 IWS 8116, S 8117の処理が実行されることによって、待機演出に切り替えられ、その後、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が再開され、最終的に1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が終了するまで、待機演出が継続される。なお、「待機演出」は、例えば、画像表示装置5において左中右の飾り図柄を揺れ変動または微変動させた状態で仮停止状態とする演出である。

【0740】

なお、例えば、画像表示装置5において、例えば、システム小図柄や第4図柄などの変動表示も実行する場合には、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行されている場合において、これらシステム小図柄や第4図柄の変動表示も継続して実行される。そして、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が再開され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が最終的に停止表示されると、これらシステム小図柄や第4図柄の変動表示も停止表示される。

【0741】

（特図当たり待ち処理）

図10-51および図10-52は、演出制御プロセス処理における特図当たり待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当たり待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ1がセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 9701）。停止図柄表示フラグ1がセットされていれば、ステップ052 IWS 9706に移行する。この特徴部052 IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップ052 IWS 9705で停止図柄表示フラグ1がセットされる。そして、大当たり中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ1がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ1がセットされているということは、大当たり図柄を確定表示したが大当たり中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ052 IWS 9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ052 IWS 9706に移行する。

【0742】

停止図柄表示フラグ1がセットされていなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として小当たり図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップ052 IWS 9702）。停止図柄表示フラグ2がセットされていれば、ステップ052 IWS 9717に移行する。この特徴部052 IWでは、飾り図柄の停止図柄として小当たり図柄を表示した場合には、ステップ052 IWS 9716で停止図柄表示フラグ2がセットされる。そして、小当たり中演出を実行すると

きに停止図柄表示フラグ 2 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 2 がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 3 の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 7 に移行する。

【 0 7 4 3 】

停止図柄表示フラグ 1 および停止図柄表示フラグ 2 のいずれもセットされていなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 3）。なお、第 1 強制図柄確定指定コマンドや第 2 強制図柄確定指定コマンドを受信し、ステップ 0 5 2 I W S 8 1 0 9 , S 8 1 1 3 ではずれ図柄に差し替

10

【 0 7 4 4 】

ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 3 の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 4 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 1 をセットする（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 5）。

【 0 7 4 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 6）。大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグ 1 をリセットする（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 7）。

20

【 0 7 4 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 8）。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回発生した大当りの大当り種別が 1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または 6 R 通常大当りであるか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 9）。なお、大当り種別が 1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または 6 R 通常大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果 2 指定コマンド～表示結果 4 指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または 6 R 通常大当りであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において賞球数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 0）。

30

【 0 7 4 7 】

ステップ 0 5 2 I W S 9 7 0 8 ~ S 9 7 1 0 の処理が実行されることによって、本例では、1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または 6 R 通常大当りにもとづく大当り遊技を開始するときに賞球数表示の表示が開始される。一方、大当りであっても 2 R 確変大当りまたは 2 R 通常大当りにもとづく大当り遊技を開始する場合には賞球数表示の表示は開始されない。

【 0 7 4 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 2）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R）の制御を実行する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 3）。

40

【 0 7 4 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6）に応じた値に更新する（ステップ 0 5 2 I W S 9 7 1 4）。

【 0 7 5 0 】

50

ステップ052 IWS 9703の処理で大当り図柄を確定表示していなければ(ステップ052 IWS 9704のN)、ステップ052 IWS 9703の処理で小当り図柄を確定表示した場合には(ステップ052 IWS 9715のY)、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をセットする(ステップ052 IWS 9716)。

【0751】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ052 IWS 9717)。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をリセットする(ステップ052 IWS 9718)。

【0752】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ052 IWS 9719)。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ052 IWS 9720)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ052 IWS 9721)。

【0753】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理(ステップS174)に応じた値に更新する(ステップ052 IWS 9722)。

【0754】

ステップ052 IWS 9703の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合(すなわち、はずれ図柄を表示した場合)には(ステップ052 IWS 9704のN、且つステップ052 IWS 9715のN)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ052 IWS 9723)。

【0755】

(エンディング演出処理)

図10-53は、図8に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理(ステップS177)を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する(ステップ052 IWS 951)。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理(ステップS176参照)において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにもとづいてセットされる。次いで、演出制御用CPU120は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する(ステップ052 IWS 952)。

【0756】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは(ステップ052 IWS 952のN)、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算し(ステップ052 IWS 953)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(画像表示装置5、遊技効果ランプ9、スピーカ8L, 8R等)を制御する処理を実行する(ステップ052 IWS 954)。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【0757】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップ052 IWS 955)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップ052 IWS 956)。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップ052 IWS 957)。

【0758】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば(ステップ052 IWS 952のY)、

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が6R確変大当りまたは6R通常大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する(ステップ052IWS958)。なお、6R確変大当りまたは6R通常大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。6R確変大当りまたは6R通常大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を終了する制御を行う(ステップ052IWS959)。

【0759】

ステップ052IWS958～S959の処理が実行されることによって、本例では、6R確変大当りや6R通常大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中に賞球数表示が表示され、その大当り遊技を終了するときに賞球数表示が消去されて、大当り遊技終了後の高確率/第1KT状態や低確率/第1KT状態中には賞球数表示は表示されない。

10

【0760】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する大当り遊技が2R確変大当りにもとづく大当り遊技であるか否かを確認する(ステップ052IWS960)。なお、2R確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。2R確変大当りであれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示中であるか否かを確認する(ステップ052IWS961)。賞球数表示の表示中でなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において賞球数表示の表示を開始する制御を行う(ステップ052IWS962)。

20

【0761】

ステップ052IWS960～S962の処理が実行されることによって、本例では、2R確変大当りにもとづく大当り遊技を実行する場合には、その大当り遊技中には賞球数表示が表示されないものであるが(ただし、本例では、2R確変大当りとなる前から賞球数表示が表示されていた場合には、賞球数表示は継続して表示されるが表示の更新はされない)、大当り遊技終了後の高確率/第2KT状態中には賞球数表示が表示される。

【0762】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ052IWS963)。

30

【0763】

(演出例)

次に、本特徴部052IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図10-54は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図10-54(A)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図10-54(B1)～(B3)に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

40

【0764】

本例では、図10-54(B1)～(B3)に示すように、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像052IW001, 052IW002, 052IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Aを実行する場合には、図10-54(B1)に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像052IW001を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Cを実行する場合には、図10-54(B2)に示すように、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像052IW002を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出E

50

を実行する場合には、図 10 - 54 (B 3) に示すように、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像 0 5 2 I W 0 0 3 を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【 0 7 6 5 】

なお、図 10 - 54 に示す例では、設定値示唆演出 A や、設定値示唆演出 C、設定値示唆演出 E を実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出 B を実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出 D を実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出 F を実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【 0 7 6 6 】

本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示中に異なる表示色のキャラクタ画像が表示されて設定値示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して現在いずれの設定値に設定されているかに対して期待感をもちさせることができる。

【 0 7 6 7 】

次に、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様について説明する。図 10 - 55 は、小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第 2 K T 状態中 (小当り R U S H 中) のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当り R U S H 継続示唆演出を実行可能である。

【 0 7 6 8 】

本例では、第 2 K T 状態中である場合には、図 10 - 55 (A) に示すように、例えば、画像表示装置 5 において「小当り R U S H」などの文字表示 0 5 2 I W 0 0 4 が表示され、第 2 K T 状態中であることが認識可能に表示される。そして、図 10 - 55 (A) に示すように、第 2 K T 状態中に画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当り R U S H 継続示唆演出の実行タイミングとなると、図 10 - 55 (B 1) ~ (B 3) に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【 0 7 6 9 】

本例では、図 10 - 55 (B 1) , (B 2) に示すように、画像表示装置 5 において所定の演出画像 0 5 2 I W 0 0 5 , 0 5 2 I W 0 0 6 を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像 0 5 2 I W 0 0 5 , 0 5 2 I W 0 0 6 として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当り R U S H 継続示唆演出 A を実行する場合には、図 10 - 55 (B 1) に示すように、画像表示装置 5 において青色の表示色で所定の演出画像 0 5 2 I W 0 0 5 を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当り R U S H 継続示唆演出 B を実行する場合には、図 10 - 55 (B 2) に示すように、画像表示装置 5 において赤色の表示色で所定の演出画像 0 5 2 I W 0 0 5 を表示する態様により小当り R U S H 継続示唆演出が実行される。

【 0 7 7 0 】

本例では、第 2 K T 状態中のはずれとなる飾り図柄の変動表示中に、小当り R U S H 継続示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの表示色の演出画像が表示されて小当り R U S H 継続示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第 2 K T 状態 (小当り R U S H) が継続することに対して期待感をもちさせることができる。

【 0 7 7 1 】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図 10 - 56 は、右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。本例では、第 1 特別図柄の変動表示で大当りとなった場合であるか第 2 特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなった場合であるかに関係なく、大当り遊技中である場合には、図 10 - 56 (1) に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、 C P U 1 0 3) によって、右打ち表示器 2 6 が点灯される (ステップ 0 5 2 I W S 2 0 1 8 A , S 2 0 1 8 B 参照) 。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図 10 - 56 (1) に示すように、演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される（ステップ052 IWS 2019A, S2019B, S639参照）。さらに、図10-56（1）に示すように、演出制御用CPU120によって、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052 IW007が表示される（ステップ052 IWS624参照）。

【0772】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、小当たり遊技中に、図10-56（2）に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）によって、右打ち表示器26が点灯される（ステップ052 IWS 2024B参照）。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図10-56（2）に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される（ステップ052 IWS 2025B, S639参照）。ただし、大当たり遊技中とは異なり、図10-56（2）に示すように、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示052 IW007の表示は行われない。

10

【0773】

一方、本例では、第1特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、図10-56（3）に示すように、小当たり遊技中に、右打ち表示器26の点灯および右打ち報知用LED37の点灯は行われず、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示052 IW007の表示も行われない。

【0774】

次に、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様について説明する。図10-57および図10-58は、オーバー入賞時示唆演出、小当たり入賞時示唆演出、および賞球数表示示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図10-57および図10-58では、（A）（B）（C）・・・の順に表示画面が遷移する。また、図10-57および図10-58に示す例では、10R確変大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技状態に制御される場合が示されている。

20

【0775】

図10-57（A）に示すように、大当たり遊技中においては、画像表示装置5において、「大当たり中！」などの文字表示や、「ラウンド2」などのラウンド数表示が表示されるとともに、賞球数表示052 IW008が表示される。また、大当たり遊技中に大入賞口への通常の入賞（オーバー入賞でない入賞）が発生すると、図10-57（B）に示すように、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示052 IW009（本例では、「+15」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから通常音の入賞音が出力される（ステップ052 IWS307, S308参照）。

30

【0776】

次いで、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生し、オーバー入賞が発生したことにもとづいてオーバー入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図10-57（C）に示すように、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示052 IW010（本例では、「+15」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから、決定したオーバー入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音が出力される（ステップ052 IWS305, S306参照）。例えば、オーバー入賞時示唆演出Aを実行する場合には、画像表示装置5において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ8L, 8Rから音Aの入賞音が出力される。

40

【0777】

次いで、賞球数が456個に到達し、賞球数が456個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出Aの実行が決定されたものとする。この場合、図10-57（D）に示すように、画像表示装置5において「456 OVER」などの文字表示052 IW011が表示され、賞球数表示示唆演出Aが実行される（ステップ052 IWS360参照）。

【0778】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出Aを実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出Bの実行が決定された場合には、画像表示装置5において「555 O

50

「V E R」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 B が実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出 C の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「6 6 6 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 C が実行される。

【0779】

次いで、図 10 - 58 (E) に示すように、大当り遊技を終了すると、大当り遊技終了後に遊技状態が高確率 / 第 2 K T 状態に制御される。また、高確率 / 第 2 K T 状態に制御されると、図 10 - 58 (F) に示すように、「小当り R U S H 中！」などの文字表示が表示されるとともに、賞球数表示 0 5 2 I W 0 0 8 が継続して表示される。

【0780】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したが、小当り入賞時示唆演出の実行を決定しなかった場合には、図 10 - 58 (F) に示すように、通常の表示色（本例では、白色）で入賞表示 0 5 2 I W 0 1 2（本例では、「+ 1 0」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から通常音の入賞音が出力される（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 5 , S 3 2 6 参照）。

【0781】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口への遊技球の入賞が発生し、特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて小当り入賞時示唆演出の実行が決定されたものとする。この場合、図 10 - 58 (G) に示すように、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞表示 0 5 2 I W 0 1 3（本例では、「+ 1 0」の文字表示）が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から、決定した小当り入賞時示唆演出の種類に応じた入賞音出力される（ステップ 0 5 2 I W S 3 2 3 , S 3 2 4 参照）。例えば、小当り入賞時示唆演出 A を実行する場合には、画像表示装置 5 において青色の表示色で入賞表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音 A の入賞音が出力される。

【0782】

次いで、高確率 / 第 2 K T 状態中に賞球数が 2 6 6 6 個に到達し、賞球数が 2 6 6 6 個に到達したことにもとづいて賞球数表示示唆演出 F の実行が決定されたものとする。この場合、図 10 - 58 (H) に示すように、画像表示装置 5 において「2 6 6 6 O V E R」などの文字表示 0 5 2 I W 0 1 4 が表示され、賞球数表示示唆演出 F が実行される（ステップ 0 5 2 I W S 3 6 0 参照）。

【0783】

なお、本例では、賞球数表示示唆演出 F を実行する場合が示されているが、例えば、賞球数表示示唆演出 D の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「2 4 5 6 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 D が実行される。また、例えば、賞球数表示示唆演出 E の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において「2 5 5 5 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数表示示唆演出 E が実行される。

【0784】

また、図 10 - 57 および図 10 - 58 に示す例では、図示を省略しているが、例えば、賞球数が 1 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 A の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「1 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 A が実行される。また、例えば、賞球数が 2 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 B の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「2 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 B が実行される。また、例えば、賞球数が 3 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 C の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「3 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 C が実行される。また、例えば、賞球数が 4 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 D の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「4 0 0 0 O V E R」などの文字表示が表示され、賞球数強調演出 D が実行される。また、例えば、賞球数が 5 0 0 0 個に到達したことにもとづいて賞球数強調演出 E の実行が決定された場合には、画像表示装置 5 において、「5 0 0 0 O V E R」などの文

10

20

30

40

50

字表示が表示され、賞球数強調演出 E が実行される。

【 0 7 8 5 】

なお、本例では、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したこと（言い換えれば、大当り遊技中や高確率 / 第 2 K T 状態中の小当りにより付与された遊技価値の合計）に応じて、異なる選択割合で賞球数表示演出 A ~ F を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示演出 A ~ F を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【 0 7 8 6 】

次に、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御について説明する。図 1 0 - 5 9 は、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 7 8 7 】

大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、1 0 R 確変大当りまたは 6 R 確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図 1 0 - 5 9（A）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の Y 参照）。

【 0 7 8 8 】

一方、第 1 特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、6 R 通常大当り）となる大当り変動であった場合には、図 1 0 - 5 9（B）に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A の N、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A 参照）。

【 0 7 8 9 】

なお、はずれや小当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図 1 0 - 5 9（C）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A の N 参照）。

【 0 7 9 0 】

大当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当り（本例では、1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、または 2 R 確変大当り）となる大当り変動であった場合には、図 1 0 - 5 9（D）に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理（ステップ S 1 2 0）に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 B の Y 参照）。

【 0 7 9 1 】

一方、第 2 特別図柄の変動表示が通常大当り（本例では、2 R 通常大当り）となる大当

10

20

30

40

50

り変動であった場合には、図 10 - 59 (E) に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 052 I W S 1 1 2 8 B の N、ステップ 052 I W S 1 1 2 9 B 参照)。

【0792】

なお、はずれや小当りとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図 10 - 59 (F) に示すように、小当り図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当り遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当り遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 052 I W S 1 1 2 0 B、ステップ 052 I W S 1 1 2 7 B の N 参照)。

【0793】

一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法は、本例で示した態様にかぎられない。以下、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法の変形例について説明する。

【0794】

(変形例 1)

図 10 - 60 は、変形例 1 における第 1 特別図柄変動処理 (ステップ S 1 1 2 A) を示すフローチャートである。図 10 - 60 において、ステップ 052 I W S 1 1 2 0 A ~ S 1 1 2 7 A の処理は、図 10 - 19 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 1 では、図 10 - 19 に示したステップ 052 I W S 1 1 2 8 A の判定処理が存在しない。

【0795】

変形例 1 では、実行中の第 1 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 103 は、そのままステップ S 1 1 2 9 A の処理に移行し、演出制御用 CPU 120 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 052 I W S 1 1 2 9 A)。なお、図 10 - 60 において、ステップ 052 I W S 1 1 3 0 A の処理は、図 10 - 19 に示した処理と同様である。

【0796】

図 10 - 61 は、変形例 1 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図 10 - 61 において、ステップ 052 I W S 1 1 2 0 B ~ S 1 1 2 7 B の処理は、図 10 - 22 に示したそれらの処理と同様であるが、変形例 1 では、図 10 - 22 に示したステップ 052 I W S 1 1 2 8 B の判定処理が存在しない。

【0797】

変形例 1 では、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当りとなるものであれば、CPU 103 は、そのままステップ S 1 1 2 9 B の処理に移行し、演出制御用 CPU 120 に第 2 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ 052 I W S 1 1 2 9 B)。なお、図 10 - 61 において、ステップ 052 I W S 1 1 3 0 B の処理は、図 10 - 22 に示した処理と同様である。

【0798】

図 10 - 62 は、変形例 1 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【0799】

大当りとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当りとなる大当り変動であるか通常大当りとなる大当り変動であるかに関係なく、図 10 - 62 (A) に示すように、小当り図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 052 I W S 1 1 2 7 A の N、ステップ 052 I W S 1 1 2

10

20

30

40

50

9 A 参照)。

【0800】

一方、はずれや小当たりとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-62(B)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第1変動時間タイマの更新が中断され第1特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第1変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052 IWS1120A、ステップ052 IWS1127AのN参照)。

10

【0801】

大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図10-62(C)に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第2特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される(ステップ052 IWS1127BのN、ステップ052 IWS1129B参照)。

【0802】

一方、はずれや小当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図10-62(D)に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第2変動時間タイマの更新が中断され第2特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理(ステップS120)に対応した値に更新され、第2変動時間タイマの更新が再開される(ステップ052 IWS1120B、ステップ052 IWS1127BのN参照)。

20

【0803】

(変形例2)

図10-63は、変形例2における第1特別図柄変動処理(ステップS112A)を示すフローチャートである。図10-63において、ステップ052 IWS1120A~S1126Aの処理は、図10-19に示したそれらの処理と同様であるが、変形例2では、図10-19に示したステップ052 IWS1127A、S1128Aの判定処理に代えて、ステップ052 IWS1127Cの処理を含む。

30

【0804】

変形例2では、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第1特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052 IWS1129A)。なお、図10-63において、ステップ052 IWS1130Aの処理は、図10-19に示した処理と同様である。

【0805】

図10-64は、変形例2における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図10-64において、ステップ052 IWS1120B~S1126Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例2では、図10-22に示したステップ052 IWS1127B、S1128Bの判定処理に代えて、ステップ052 IWS1127Dの処理を含む。

40

【0806】

変形例2では、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものであれば、そのまま処理を終了する。一方、実行中の第2特別図柄の変動表示が大当たりとなるものでなければ、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ052 IWS1129B)。なお、図10-64において、ステ

50

ップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 B の処理は、図 1 0 - 2 2 に示した処理と同様である。

【 0 8 0 7 】

図 1 0 - 6 5 は、変形例 2 における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

【 0 8 0 8 】

大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 1 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 1 0 - 6 5 (A) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 1 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 1 変動時間タイマの更新が中断され第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 1 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A 、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 C の Y 参照) 。

10

【 0 8 0 9 】

一方、はずれや小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 1 0 - 6 5 (B) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 1 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 C の N 、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A 参照) 。

20

【 0 8 1 0 】

大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の変動表示が確変大当たりとなる大当たり変動であるか通常大当たりとなる大当たり変動であるかに関係なく、図 1 0 - 6 5 (C) に示すように、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。具体的には、小当たり遊技中に、第 2 変動時間タイマの更新が中断され第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される状態となる。そして、小当たり遊技を終了すると、再び役物制御プロセスフラグの値が役物制御通常処理 (ステップ S 1 2 0) に対応した値に更新され、第 2 変動時間タイマの更新が再開される (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B 、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 D の Y 参照) 。

30

【 0 8 1 1 】

一方、はずれや小当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には、図 1 0 - 6 5 (D) に示すように、小当たり図柄が停止表示されたときに、第 2 特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される (ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 D の N 、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 B 参照) 。

【 0 8 1 2 】

また、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当たりとなった場合の制御方法として、変形例 1 や変形例 2 で示したものの以外にも、例えば、はずれとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、小当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には変動継続するように構成してもよい。

40

【 0 8 1 3 】

また、例えば、1 0 R 確変大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、2 R 確変大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合には変動継続するように構成してもよい。

【 0 8 1 4 】

また、例えば、通常状態 (低確率 / 低ベース状態) 中に、第 1 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示されたときに、実行中の第 2 特別図柄の変動表示がはずれ変動

50

、小当り変動、または大当り変動のいずれであっても強制はずれ停止するように構成してもよい。そのように構成すれば、本例では、低確率／高ベース状態において50回の変動表示を終了すれば低確率／低ベース状態に移行するのであるが(図10-29参照)、50回の変動表示を終了して低確率／低ベース状態に移行したときに第2保留記憶が1~4個溜まっており、その中に大当りとなる第2保留記憶がある場合に、強制はずれ停止とすることによって、意図しないタイミングで大当りとなることを防止することができる。また、特に、本例のようにKT状態に制御可能に構成した遊技機では、通常状態(低確率／低ベース状態)において右打ち操作を行うことにより、始動入賞しやすい第2始動入賞口に始動入賞させて第2特別図柄の変動表示を行わせながら、第1始動入賞口に始動入賞させて第1特別図柄の変動表示を行わせるような攻略方法も可能であるところ、そのような攻略方法の防止対策として有効である。

10

【0815】

上記のように、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の制御方法として様々な態様が考えられる。

【0816】

(変形例3)

また、本特徴部052IWでは、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで、同様の制御により強制的にはずれ図柄を停止表示させる制御を行う場合(図10-59参照)を示したが、異なる制御としてもよい。図10-66は、変形例3における第2特別図柄変動処理を示すフローチャートである。なお、変形例3において、第1特別図柄変動処理は、図10-19に示した処理と同様である。図10-66において、ステップ052IWS1120B~S1125Bの処理は、図10-22に示したそれらの処理と同様であるが、変形例3では、図10-22に示したステップ052IWS1126B~S1128Bの判定処理が存在しない。従って、変形例3では、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ(ステップ052IWS1125BのN)、CPU103は、そのまま処理を終了する。

20

【0817】

図10-67は、変形例3における一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合の変動表示の制御を説明するための説明図である。

30

【0818】

図10-67(A),(C)に示すように、変形例3では、はずれや小当り、確変大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59(A),(C)と同様に、小当り図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。また、図10-67(D),(F)に示すように、はずれや小当り、確変大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59(D),(F)と同様に、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0819】

また、図10-67(B)に示すように、変形例3では、通常大当りとなる第1特別図柄の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59(B)と同様に、小当り図柄が停止表示されたときに、第1特別図柄の変動表示もはずれ図柄で強制的に停止表示される。

40

【0820】

一方、図10-67(E)に示すように、変形例3では、通常大当りとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当り図柄が停止表示された場合には、図10-59(E)とは異なり、小当り図柄が停止表示されても第2特別図柄の変動表示が継続される。

【0821】

図10-67に示すように、変形例3では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と

50

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示する制御が異なっている。

【 0 8 2 2 】

なお、変形例 3 では、通常大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、通常大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、通常大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には変動表示を継続する一方で、通常大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止するように構成してもよい。また、例えば、（確変大当たりか通常大当たりかは関係なく）大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には強制はずれ停止する一方で、（確変大当たりか通常大当たりかは関係なく）大当たりとなる第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の変動表示で小当たり図柄が停止表示された場合には変動表示を継続するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とで、強制はずれ停止とする制御を異ならせてもよい。

10

【 0 8 2 3 】

（変形例 4）

図 10 - 68 は、変形例 4 における第 1 特別図柄変動処理（ステップ S 1 1 2 A）を示すフローチャートである。図 10 - 68 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 A ~ S 1 1 2 8 A の処理は、図 10 - 19 に示したそれらの処理と同様である。

20

【 0 8 2 4 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A で 1 0 R 確変大当たりおよび 6 R 確変大当たりのいずれともならない（すなわち、6 R 通常大当たりとなる）第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、C P U 1 0 3 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 A）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に第 1 強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A）。なお、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 A の処理は、図 10 - 19 に示した処理と同様である。

30

【 0 8 2 5 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 A の判定処理が実行されることによって、通常大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合に、一律に第 1 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第 1 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当たりとなる第 1 特別図柄の変動表示中であっても、確変状態中でなければ、小当たり図柄が停止表示されても第 2 特別図柄の変動表示が継続される。

40

【 0 8 2 6 】

図 10 - 69 は、変形例 4 における第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。図 10 - 69 において、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 0 B ~ S 1 1 2 8 B の処理は、図 10 - 22 に示したそれらの処理と同様である。

【 0 8 2 7 】

変形例 4 では、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 B で 1 0 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、および 2 R 確変大当たりのいずれともならない（すなわち、2 R 通常大当たりとなる）第 1 特別図柄の変動表示の実行中である場合には、C P U 1 0 3 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 1 B）。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、そのまま処理を終了する。確変フラグ

50

がセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ052 IWS1129B）。なお、ステップ052 IWS1130Bの処理は、図10-22に示した処理と同様である。

【0828】

変形例4では、ステップ052 IWS1131Bの判定処理が実行されることによって、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の変動表示において小当たり図柄が停止表示された場合に、一律に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示されるのではなく、確変状態中である場合に第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される。一方、通常大当たりとなる第2特別図柄の変動表示中であつても、確変状態中でなければ、小当たり図柄が停止表示されても第1特別図柄の変動表示が継続される。

10

【0829】

なお、変形例4では、確変フラグがセットされているか否か（確変状態であるか否か）によって強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行う場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特図時短フラグがセットされているか否かによって強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成してもよい。また、例えば、高確率/低ベース状態（高確率フラグがオン、高ベースフラグがオフ）のときだけ、強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成してもよい。そのように何らかの形式で、現在の遊技状態に応じて強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成されたものであればよい。

20

【0830】

なお、上記のように高確率/低ベース状態のときだけ強制的にはずれ図柄で停止表示させる制御を行うように構成した場合、一方の識別情報の変動表示で通常大当たりとなることを防止し、第2KT状態（小当たりRUSH）が途切れることを防止することができる。

【0831】

以上に説明したように、本特徴部052IWによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そして、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当たり入賞時示唆演出）を実行可能である。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【0832】

具体的には、本例では、高確率/第2KT状態（小当たりRUSH）中に特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて小当たり入賞時示唆演出を実行可能に構成しているのであるが、小当たりRUSH中は特に特殊入賞口への入賞頻度が高いので、設定示唆演出（本例では、小当たり入賞時示唆演出）に注目させることができ、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【0833】

なお、本例では、特定領域として特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当たり入賞時示唆演出）を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定領域として始動入賞口（入賞球装置6A、可変入賞球装置6B）や、一般入賞口10、大入賞口への遊技球の入賞にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、特定領域としてアウト口への遊技球の進入にもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、特定領域として通過ゲート41などゲート類を遊技球が通過したことにもとづいて設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0834】

50

また、本特徴部 0 5 2 I Wによれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、K T 状態）に制御可能である。また、設定示唆演出（例えば、賞球数表示示唆演出）を実行可能であり、特別状態に制御される期間の長さによって、設定示唆演出の実行されやすさが異なる（例えば、図 1 0 - 4 3 に示すように、賞球数が 4 5 6 個に達したときには 3 % の確率で賞球数表示示唆演出 A を実行可能であり、賞球数が 5 5 5 個に達したときには 2 % の確率で賞球数表示示唆演出 B を実行可能であり、賞球数が 6 6 6 個に達したときには 1 % の確率で賞球数表示示唆演出 C を実行可能であり、賞球数が 2 4 5 6 個に達したときには 5 % の確率で賞球数表示示唆演出 D を実行可能であり、賞球数が 2 5 5 5 個に達したときには 3 % の確率で賞球数表示示唆演出 E を実行可能であり、賞球数が 2 6 6 6 個に達したときには 2 % の確率で賞球数表示示唆演出 F を実行可能である）。そのため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【 0 8 3 5 】

10

なお、本例では、「特別状態に制御される期間の長さ」として、賞球数が 4 5 6 個や、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 個に到達したタイミング（言い換えれば、ある特定の遊技価値が付与されるまでの期間）で賞球数表示示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」は、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される期間の長さや、特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御される期間の長さであってもよいし、これらの合計期間の長さであってもよい。

20

【 0 8 3 6 】

また、「特別状態に制御される期間の長さ」として有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御される期間の長さを用いる場合、大当り遊技のファンファーレからエンディングまでの期間の長さを用いてもよいし、大当り遊技中のラウンド遊技のみの期間の長さを用いてもよい。この場合、例えば、大当り遊技のファンファーレからエンディングまでの期間が長い大当りほど、高い割合で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中のラウンド数が少ない大当りの場合には、ラウンド数が多い大当りと比較して、高い割合で賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

30

【 0 8 3 7 】

また、例えば、「特別状態に制御される期間の長さ」として、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、小当り回数が多いほど高い割合で賞球数表示示唆演出を実行したり、変動表示の実行回数が多いほど高い割合で賞球数表示示唆演出を実行したりしてもよい。また、例えば、高確率 / 第 2 K T 状態（小当り R U S H）が終了するタイミングで高い割合で賞球数表示示唆演出を実行してもよく、「特別状態に制御される期間の長さ」として様々な態様が考えられる。

【 0 8 3 8 】

なお、一般に遊技機において、賞球数がある特定の数に達して「×××× O V E R」などの表示を行う場合には、本例で示した賞球数強調演出の「1 0 0 0 O V E R」や「2 0 0 0 O V E R」などの表示のように賞球 1 0 0 0 個単位で表示するなど、ある程度限がよい単位で表示される。これに対して、本例で示した賞球数表示示唆演出は、賞球数が 4 5 6 個や、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、2 6 6 6 個に到達したタイミングという通常とは異なるタイミングで実行されるので、賞球数表示示唆演出の発生タイミングに違和感を与えつつ、高設定を期待させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【 0 8 3 9 】

また、本特徴部 0 5 2 I Wによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可

50

能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図10-3および図10-4参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

10

【0840】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率/第2KT状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0841】

なお、本例では、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当り変動中や、特殊可変入賞球装置17を開状態に制御したとき、小当り遊技の開始時に設定示唆演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、小当りが発生したときの小当り報知態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、小当りへの制御に対応して設定示唆演出を実行するものであればよい。

20

【0842】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置17）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能である。また、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【0843】

なお、本例では、大入賞口や、特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて設定示唆演出（本例では、小当り入賞時示唆演出、賞球数表示示唆演出）を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別可変入賞球装置7や特殊可変入賞球装置17が開状態に制御されたときに開放演出を実行する場合に、その開放演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように何らかの形式で、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行するものであればよい。

40

【0844】

また、本特徴部052IWによれば、遊技状態の制御が切り替わるとき（例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率/第1KT状態から通常状態（低確率/低ベース状態）に移行するとき）に、設定示唆演出を実行可能である（例えば、ステップ052IWS624で右打ち表示の表示態様（例えば、表示色）を変化させる）。そのため、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0845】

50

なお、本例では、「遊技状態の制御が切り替わる時」として、大当り遊技の開始時や終了時、低確率／第1KT状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行するときに、設定示唆演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高確率／第2KT状態（小当りRUSH）中に大当り遊技に移行するときの演出期間や、大当り遊技から高ベース状態（高確率／第1KT状態や低確率／第1KT状態）に移行するときの演出期間において、設定示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、高ベース状態中に所定回数の変動表示を実行したり所定回数の小当りが発生したことにともづいて高確率／第2KT状態（小当りRUSH）に移行するように構成した遊技機において、高ベース状態から高確率／第2KT状態（小当りRUSH）に移行するときの演出期間において、設定示唆演出を実行可能に構成してもよく、「遊技状態の制御が切り替わる時」として様々な態様が考えられる。

10

【0846】

また、本例では、右打ち表示や左打ち表示の表示態様を変化させることによって、設定示唆演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り開始時のファンファーレ演出や、大当り終了時のエンディング演出の演出態様を変化させることにより、設定示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0847】

また、本特徴部052IWによれば、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、賞球数が456個、555個、666個、2456個、2555個、または2666個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行する。または、例えば、高確率／第2KT状態中に発生した小当り回数や、高確率／第2KT状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出A～Fを実行するように構成してもよい。）。そのため、特殊状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【0848】

また、本特徴部052IWによれば、特別状態として、有利特別状態（例えば、第2KT状態）と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態（例えば、第1KT状態）とに制御可能である。また、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である（例えば、第2KT状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）。そのため、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【0849】

なお、本例では、第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合にも小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成し、第2KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるか、第1KT状態中に特殊入賞口に遊技球が入賞した場合であるかに応じて、異なる割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、非KT状態中に特殊入賞口へのイレギュラーな遊技球の入賞が発生した場合にも、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能に構成してもよい。

40

【0850】

上記のように構成した場合、第1KT状態（高ベース状態）中の特殊入賞口への入賞やイレギュラー入賞が発生した場合には、第2KT状態中に特殊入賞口への入賞が発生した

50

場合と比較して、高い割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよいし、低い割合で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0851】

なお、本特徴部052IWでは、10R確変大当り、6R確変大当り、および6R通常大当りにもとづく大当り遊技中と高確率/第2KT状態(小当りRUSH)中に賞球数カウンタの値および賞球数表示を更新し、2R確変お当りおよび2R通常大当りにもとづく大当り遊技中と高ベース状態(高確率/第1KT状態、低確率/第1KT状態)中は賞球数カウンタの値を更新しない(ただし、賞球数カウンタのリセットまではしない)とともに、原則として賞球数表示を非表示とし、低確率/第1KT状態において50回の変動表示を終了して通常状態(低確率/低ベース状態)に移行したときに賞球数カウンタの値をリセットするように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。2R確変大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技中も賞球数カウンタの値を更新するように構成してもよい。

10

【0852】

なお、本例では、上記のように構成されていることによって、例えば、高確率/第2KT状態(小当りRUSH)を終了して高ベース状態(高確率/第1KT状態、低確率/第1KT状態)に移行した後、その高ベース状態中に10R確変大当りや2R確変大当りが発生して再び高確率/第2KT状態(小当りRUSH)に移行した場合に、前回の小当りRUSH中の賞球数を引き継いだ状態で賞球数カウンタの値を更新するとともに賞球数表示を表示することができる。

20

【0853】

また、本例で示したような賞球数表示の態様にかぎらず、例えば、10R確変大当りとなって高確率/第2KT状態(小当りRUSH)に移行する場合に、高確率/第2KT状態(小当りRUSH)中とその直前の大当り遊技中とを一区間として、その区間中の賞球数を集計して集計値を表示するように構成してもよい。また、例えば、その集計値の表示態様(本例では、表示色)を変化させることによって、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行するように構成してもよい。

【0854】

また、本特徴部052IWでは、「設定示唆演出」として、現在の設定値が設定値「1」～「6」のいずれかを示唆する態様で小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、現在の設定値を示唆するのではなく、遊技機への電源投入時に設定値を変更する設定変更が行われたか否かを示唆する態様により設定示唆演出を実行するように構成してもよい。そのように、「設定示唆演出」とは、何らかの形式で設定に関する示唆を行うものであればよい。

30

【0855】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能であり、可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能である。また、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高い(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される)。また、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第1特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない(例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される)

40

50

。また、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第 2 特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する（例えば、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【0856】

具体的には、第 2 K T 状態（小当り R U S H）または確変状態に移行したにもかかわらず、一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で通常大当り（非確変大当り）となる場合には、第 2 K T 状態（小当り R U S H）または確変状態が直ぐに終了してしまうことになり、遊技に対する興趣が低下してしまうおそれがある。一方で、その一方の識別情報の残り保留に対応する変動表示で一律に強制的にはずれ図柄を停止表示（強制はずれ）させてしまうと、確変大当りとなる変動表示であっても強制はずれとすることになり、有利状態（大当り遊技状態）において遊技者に付与される遊技価値が減少してしまい好ましくない。そこで、本特徴部 052IW では、通常大当り（非確変大当り）となる変動表示を対象に強制はずれとする一方で、確変大当りとなる変動表示については変動延長（変動時間の計測を中断）することにより、遊技者に付与される遊技価値の減少を抑えつつ、遊技に対する興趣を向上できるようにしている。

【0857】

なお、本例では、「一方の識別情報の可変表示を停止しない」態様として、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新を中断し、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示を継続して実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示を中断（一時停止）し、小当り遊技終了後に中断していた第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示を再開するように構成してもよい。そのように何らかの形式で可変表示を完全には停止しないものであればよい。

【0858】

また、本特徴部 052IW によれば、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第 2 K T 状態）に制御可能である。そのため、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0859】

また、本特徴部 052IW によれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、第 1 特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第 2 特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）。そのため、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【0860】

また、本特徴部 052IW によれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、V 領域 052IW104）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能である。そして、第 1 特定表示結果が導出表示された場合に、第 2 特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する（図 10 - 11 参照）。そのため、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【0861】

また、本特徴部 052IW によれば、第 1 識別情報の可変表示を実行する場合と第 2 識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であ

10

20

30

40

50

る（図10-3、図10-4参照）。また、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-67（B）参照）。また、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-67（E）参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【0862】

また、本特徴部052IWによれば、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能である。また、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する（図10-68、図10-69参照）。また、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない（図10-68、図10-69参照）。そのため、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0863】

また、本特徴部052IWによれば、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにともづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにともづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）を備える。また、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する。また、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図10-56（1）、（2）に示す右打ち報知）を実行可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、図10-56（3）参照）。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

【0864】

具体的には、本特徴部052IWに示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行可能であり、第1特別図柄側の小当り種別の方が第2特別図柄側の小当り種別よりも特殊入賞口への入賞割合（有利度）が低くなるように構成され、第1特別図柄の変動表示において小当りとなったときに第2特別図柄の変動表示を強制的にはずれ停止させるように構成した場合に、入賞割合（有利度）が低い第1特別図柄側の小当りに対して右打ち報知を実行してしまうと、実質的に殆ど特殊入賞口への入賞が期待できないのに遊技者が遊技球を無駄打ちすることになり、却って不利な発射促進報知を行うことになってしまい好ましくない。そこで、本例では、第2特別図柄側の小当りに

10

20

30

40

50

対しては右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行しないようにすることにより、遊技者の無駄打ちによる不利益の発生を抑制することができ、適切な報知を実現することができる。

【0865】

また、本特徴部052IWによれば、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）とを備える。また、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

10

【0866】

また、本特徴部052IWによれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき10個の賞球を払い出す）であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき15個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第1特定報知（例えば、図10-56（1）、（2）に示す右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯）と、該第1特定報知よりも視認性が高い第2特定報知（例えば、図10-56（1）に示す右打ち表示052IW007の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し（図10-56（1）参照）、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第1特定報知を実行し、第2特定報知を実行しない（図10-56（2）参照）。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

20

30

【0867】

また、本特徴部052IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りA～C）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当りA）に制御する。また、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図10-56（2）、（3）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【0868】

また、本特徴部052IWによれば、少なくとも第1識別情報の可変表示に対応して可変表示演出（例えば、飾り図柄の変動表示）を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する）。そのため、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。また、その上で、第2保留記憶手段が記憶する保留記憶を円滑に消化することができる。

40

【0869】

また、本特徴部052IWによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片）

50

を備える。そのため、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

【0870】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【0871】

また、本特徴部052IWによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器26）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用LED37の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【0872】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当たり遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左大入賞口を開放し、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができる。遊技者の不利益の発生を抑えることができる。

【0873】

また、本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられていることから、KT状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、KT状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

【0874】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中（小当たりRUSH中）であっても、大当たり遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当たり遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示052IW007を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

【0875】

また、本例では、画像表示装置 5 の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図 10 - 56 (1) で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示 0 5 2 I W 0 0 7 とは別に、画像表示装置 5 において右打ちを示す記号表示 (例えば、右向きの三角形表示) を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

【 0 8 7 6 】

また、小当り制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当り種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置 (特殊入賞口) が異なるように構成し、第 1 特別図柄の変動表示で小当りとなる場合と第 2 特別図柄の変動表示で小当りとなる場合とで小当り種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別 (または入賞率が低い開放態様の小当り種別) が選択されやすく、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別 (または入賞率が高い開放態様の小当り種別) が選択されやすくなるように構成してもよい。

【 0 8 7 7 】

また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行い (図 10 - 56 (2) 参照)、第 1 特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行わない (図 10 - 56 (3) 参照) 場合を示したが、第 2 特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当りが発生した場合には、その小当り遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

【 0 8 7 8 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果 (例えば、大当り図柄) が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果 (例えば、小当り図柄) が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値 (例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値) を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態 (例えば、非確変状態) と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態 (例えば、確変状態) とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値 (例えば、大当り判定用の判定値) と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値 (例えば、小当り判定用の判定値) とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値 (例えば、設定値「 1 」～「 6 」) のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である (図 10 - 3 および図 10 - 4 参照)。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

【 0 8 7 9 】

具体的には、設定値によって大当り当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差 (出玉性能の差) が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、本特徴部 0 5 2 I W では、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする (小当り当選確率を共通とする) ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【 0 8 8 0 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能 (例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である) である。また、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表

10

20

30

40

50

示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、K T 状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【 0 8 8 1 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態として、第 1 特別状態（例えば、第 1 K T 状態）と該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態（例えば、第 2 K T 状態）とに制御可能である。そのため、第 2 特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【 0 8 8 2 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図 1 0 - 5 5 に示す小当り R U S H 継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 8 8 3 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図 1 0 - 5 4 に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 8 8 4 】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当り R U S H 継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中や小当り遊技中に小当り R U S H 継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【 0 8 8 5 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当り A ~ C ）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図 1 0 - 6 参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【 0 8 8 6 】

具体的には、本特徴部 0 5 2 I W では、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【 0 8 8 7 】

なお、本例では、図 1 0 - 6 に示すように、設定値「 1 」～「 6 」のいずれであるかに関係なく、小当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「 1 」～「 6 」のいずれであるかに応じて小当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【 0 8 8 8 】

また、本特徴部 0 5 2 I W によれば、複数種類の有利状態（例えば、1 0 R 確変大当り、6 R 確変大当り、6 R 通常大当り、2 R 確変大当り、2 R 通常大当り）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図 1 0 - 5 参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【 0 8 8 9 】

具体的には、本特徴部 0 5 2 I W では、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【 0 8 9 0 】

なお、本例では、図 1 0 - 5 に示すように、設定値「 1 」～「 6 」のいずれであるかに

10

20

30

40

50

関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０８９１】

また、本特徴部０５２ＩＷによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図１０－１０参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【０８９２】

具体的には、本特徴部０５２ＩＷでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【０８９３】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、１の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまう、好ましくないが、本特徴部０５２ＩＷでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【０８９４】

なお、本例では、図１０－１０に示すように、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」～「６」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【０８９５】

また、本特徴部０５２ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図１０－３および図１０－４参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図１０－３および図１０－４参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８９６】

また、本特徴部０５２ＩＷによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図１０－３および図１０－４参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【０８９７】

また、本特徴部０５２ＩＷによれば、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表

10

20

30

40

50

示とを並行して実行可能である（例えば、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第 2 識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第 1 識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図 10 - 3 および図 10 - 4 参照）。そのため、特定状態中の第 2 識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0898】

また、本特徴部 052IW によれば、第 2 識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT 状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図 10 - 54 に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0899】

また、本特徴部 052IW によれば、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示および第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当たり判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり（図 10 - 4 参照）、第 1 識別情報の可変表示に対応する判定値と第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（図 10 - 3 および図 10 - 4 参照）。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

20

30

【0900】

なお、特許文献（特開 2017 - 148127 号公報）に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示（強制はずれ停止）する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部 052IW には、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段 A1）～（手段 A6）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【0901】

（手段 A1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）におけるステップ S25A、S25B を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに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）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）におけるステップ S122～S125 を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）におけるステップ S126

40

50

～ S 1 2 8 を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第 1 制御（例えば、第 1 変動時間タイマまたは第 2 変動時間タイマの更新が中断され、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行される）と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果（例えば、はずれ図柄）で導出表示する第 2 制御（例えば、はずれ図柄を表示して停止する（例えば、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される））とを実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第 1 制御と第 2 制御とのいずれが実行されるかが異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 8 A，S 1 1 2 8 B の判定結果によってステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A，S 1 1 3 0 A，S 1 1 2 9 B，S 1 1 3 0 B を実行する。例えば、変形例 1 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 7 A，S 1 1 2 7 B の判定結果によってステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A，S 1 1 3 0 A，S 1 1 2 9 B，S 1 1 3 0 B を実行する。例えば、変形例 2 において、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、ステップ 0 5 2 I W S 1 1 3 0 C，S 1 1 3 0 D の判定結果によってステップ 0 5 2 I W S 1 1 2 9 A，S 1 1 3 0 A，S 1 1 2 9 B，S 1 1 3 0 B を実行する。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【 0 9 0 2 】

（手段 A 2）手段 A 1 において、特殊状態による遊技価値（例えば、賞球）が付与されやすい特別状態（例えば、第 2 K T 状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 8 を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 9 0 3 】

（手段 A 3）手段 A 1 または手段 A 2 において、特定表示結果には、第 1 特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第 2 特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 6 を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、第 1 特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し（例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する）、第 2 特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する（例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

【 0 9 0 4 】

（手段 A 4）手段 A 1 から手段 A 3 のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第 1 特定表示結果（例えば、確変大当り図柄）と第 2 特定表示結果（例えば、通常大当り図柄）とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態（例えば、低確率状態）と比較して有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、高確率状態（確変状態））に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 6 を実行する部分）を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域（例えば、V 領域 0 5 2 I W 1 0 4）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、ステップ 0 5 2 I W S 2 4 0 4，S 2 4 0 5，S 2 2 0 4～S 2 2 0 6 を実行する）

、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する(図10-11(1))に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052IWS101の開放期間が長い。一方、図10-11(2)に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052IWS101の開放期間が極めて短い。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

【0905】

(手段A5)手段A1から手段A4のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される)、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS64A、S64Bを実行する。図10-3、図10-4参照。)、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS1128AでNのときステップ052IWS1129A、S1130Aを実行する。図10-67(B)参照。)、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS1126B~S1128Bの処理を行わない。図10-66、図10-67(E)参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【0906】

(手段A6)手段A1から手段A5のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される)、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態(例えば、低確率状態)と比較して有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態(確変状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ052IWS2206を実行する部分)を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS1131A、S1131BでYのときステップ052IWS1129A、S1130Aを実行する。図10-68、図10-69参照。)、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052IWS1131A、S1131BでN

10

20

30

40

50

のときステップ052 IWS 1129A, S 1129Bに移行しない。図10-68、図10-69参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

【0907】

なお、特許文献(特開2017-148127号公報)に記載された遊技機では、識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示(強制はずれ停止)する制御に関して、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できなかった。そこで、本特徴部052 IWには、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる遊技機を提供することを目的として、以下に示す(手段B1)~(手段B6)に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【0908】

(手段B1)本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS25A, S25Bを実行する部分)と、可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS122~S125を実行する部分)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS126~S128を実行する部分)とを備え、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示を実行する場合と第2識別情報の可変表示を実行する場合のいずれであっても、特殊表示結果を導出表示可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS 64A, S64Bを実行する。図10-3、図10-4参照。)、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、該一方の識別情報の可変表示の表示結果を導出表示しない第1制御(例えば、第1変動時間タイマまたは第2変動時間タイマの更新が中断され、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が継続して実行される)と、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果(例えば、はずれ図柄)で導出表示する第2制御(例えば、はずれ図柄を表示して停止する(例えば、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示がはずれ図柄で強制的に停止表示される)と)を実行可能であり、一方の識別情報の可変表示において導出表示される表示結果によって第1制御と第2制御とのいずれが実行されるかが異なる(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS 1128A, S1128Bの判定結果によってステップ052 IWS 1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。例えば、変形例1において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS 1127A, S1127Bの判定結果によってステップ052 IWS 1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。例えば、変形例2において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS 1130C, S1130Dの判定結果によってステップ052 IWS 1129A, S1130A, S1129B, S1130Bを実行する。)ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いを考慮した制御を実現できる。

【0909】

(手段B2)手段B1において、特殊状態による遊技価値(例えば、賞球)が付与されやすい特別状態(例えば、第2KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ052

10

20

30

40

50

IWS 2208を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態による遊技価値が付与されやすい状況を設けることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0910】

(手段B3) 手段B1または手段B2において、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態(例えば、低確率状態)と比較して有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態(確変状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))におけるステップ052 IWS 2206を実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、第1特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて特定状態に制御し(例えば、確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御する)、第2特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて非特定状態に制御する(例えば、通常大当りにもとづく大当り遊技の終了後に確変状態に制御しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されるか否かを考慮した制御を実現できる。

10

【0911】

(手段B4) 手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態(例えば、低確率状態)と比較して有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態(確変状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))におけるステップ052 IWS 2206を実行する部分)を備え、特定状態制御手段は、有利状態に制御されているときに特定領域(例えば、V領域052 IW104)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことにもとづいて、特定状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))は、ステップ052 IWS 2404, S2405, S2204~S2206を実行する)、第1特定表示結果が導出表示された場合に、第2特定表示結果が導出表示された場合と比較して、有利状態に制御されているときに高い割合により特定領域を遊技媒体が通過する(図10-11(1))に示すように、確変大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW101の開放期間が長い。一方、図10-11(2))に示すように、通常大当りにもとづく大当り遊技では、V領域開閉板052 IW101の開放期間が極めて短い。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過しやすいか否かを考慮した制御を実現できる。

20

30

【0912】

(手段B5) 手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される)、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第2識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにもとづいて、第1識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))は、ステップ052 IWS 1128AでNのときステップ052 IWS 1129A, S1130Aを実行する。図10-67(B)参照。)、第2識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、第1識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、第2識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))は、ステップ052 IWS 1126B~S1128Bの処理を行わない。図10-66、図10-67(E)参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、第1識別情報の可

40

50

変表示であるか第2識別情報の可変表示であるかを考慮した制御を実現できる。

【0913】

(手段B6) 手段B1から手段B5のうちのいずれかにおいて、特定表示結果には、第1特定表示結果(例えば、確変大当り図柄)と第2特定表示結果(例えば、通常大当り図柄)とがあり、第1特定表示結果が導出表示される方が、第2特定表示結果が導出表示されるよりも、遊技者にとっての有利度が高く(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される)、有利状態とは異なる状態であって、非特定状態(例えば、低確率状態)と比較して有利状態に制御されやすい特定状態(例えば、高確率状態(確変状態))に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ052 IWS 2206を実行する部分)を備え、可変表示実行手段は、特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示したことにともづいて、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示し(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS 1131A, S1131BでYのときステップ052 IWS 1129A, S1130Aを実行する。図10-68、図10-69参照。)、非特定状態に制御されているときに、第1識別情報および第2識別情報のうちの一方の識別情報の可変表示であって第2特定表示結果に対応する可変表示の実行中に、他方の識別情報の可変表示において特殊表示結果を導出表示した場合には、該一方の識別情報の可変表示を所定表示結果で導出表示する制御を行わない(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、ステップ052 IWS 1131A, S1131BでNのときステップ052 IWS 1129A, S1129Bに移行しない。図10-68、図10-69参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果の有利度合いに加えて、特定状態に制御されているか否かを考慮した制御を実現できる。

10

20

【0914】

なお、この特徴部052 IWで示した構成は、特徴部21 TMで示した構成と適宜組み合わせ合わせて遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部21 TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部052 IWに適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当りRUSH継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したり、オーバー入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、小当り入賞時示唆演出を実行可能に構成したり、賞球数表示示唆演出を実行可能に構成したりしてもよい。また、例えば、特徴部21 TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部052 IWに適用し、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄の変動表示において小当りとなった場合に、その一方の特別図柄の変動表示をはずれ図柄で強制的に停止表示させたり変動表示を継続させたりするように構成してもよい。

30

【0915】

また、特徴部021 TMで示した構成を適用する場合、図9-5に示すように、エンディング演出の態様を異ならせることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。この場合、例えば、エンディング演出において、小当りRUSHやチャンスモードなどを含むモード移行報知を実行したり、プリペイドカードなどのカード取り忘れ防止報知を実行したり、メーカーロゴ表示を表示したりするように構成し、それらのモード移行報知や、カード取り忘れ防止報知、メーカーロゴ表示の表示態様を変化させたり、同時に表示する画像の表示態様を変化させたりすることにより、設定値を示唆するように構成してもよい。

40

【0916】

なお、特許文献(特開2018-033787号公報)および特許文献(特開2010-200902号公報)に記載された遊技機を組み合わせれば、特別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行可能に構成することができる。しかしながら、特

50

別状態に制御可能に構成した遊技において設定示唆演出を実行するだけでは、遊技の興趣を十分に向上させることはできない。そこで、本特徴部 0 5 2 I W には、設定示唆演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、以下に示す（手段 C 1）～（手段 C 7）に示す遊技機の特徴的構成も開示されている。

【0 9 1 7】

（手段 C 1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 2 2 ～ S 1 2 5 を実行する部分）と、有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 2 6 ～ S 1 2 8 を実行する部分）と、特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、K T 状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 0 5 2 I W S 2 2 0 8 , S 2 2 1 0 , S 2 2 1 1 , S 2 2 1 2 , S 2 2 1 3 を実行する部分）と、特定領域（例えば、特殊入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことに対応して、設定示唆演出（例えば、小当り入賞時示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における 0 5 2 I W S 3 2 3 , S 3 2 4 を実行する部分）とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0 9 1 8】

（手段 C 2）手段 C 1 において、有利状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、特殊状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 0 2 6 I W S 5 9 A , S 6 4 A , S 5 9 B , S 6 4 B を実行する部分）を備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行する部分）を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図 1 0 - 3 および図 1 0 - 4 参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、適切な遊技性を実現することができる。

【0 9 1 9】

（手段 C 3）手段 C 1 または手段 C 2 において、設定示唆演出実行手段は、特殊状態への制御に対応して、設定示唆演出を実行可能である（例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に小当りとなり特殊入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊状態への制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0 9 2 0】

（手段 C 4）手段 C 1 から手段 C 3 のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときおよび特殊状態に制御されているときに、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難または不可能な進入非容易状態（例えば、閉状態）とに制御可能な可変手段制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるス

10

20

30

40

50

テップ S 1 2 2 ~ S 1 2 4 , S 1 2 6 , S 1 2 7 を実行する部分)を備え、設定示唆演出実行手段は、可変手段が進入容易状態に制御されたことに対応して、設定示唆演出を実行可能である(例えば、特別可変入賞球装置 7 や特殊可変入賞球装置 1 7 が開状態となって、大入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞が発生したことにもとづいて、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の制御に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【 0 9 2 1 】

(手段 C 5) 手段 C 1 から手段 C 4 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、遊技状態の制御が切り替わるとき(例えば、大当り遊技の開始時や終了時、低確率 / 第 1 K T 状態から通常状態(低確率 / 低ベース状態)に移行するとき)に、設定示唆演出を実行可能である(例えば、ステップ 0 5 2 I W S 6 2 4 で右打ち表示の表示態様(例えば、表示色)を変化させる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技状態の制御の切り替わりに関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 9 2 2 】

(手段 C 6) 手段 C 1 から手段 C 5 のうちのいずれかにおいて、設定示唆演出実行手段は、特別状態中における特殊状態への制御回数、特別状態中における特殊状態により付与された遊技価値の合計、または特別状態中における可変表示の実行回数に応じて、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である(例えば、賞球数が 4 5 6 個、5 5 5 個、6 6 6 個、2 4 5 6 個、2 5 5 5 個、または 2 6 6 6 個に到達したことに応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行する。または、例えば、高確率 / 第 2 K T 状態中に発生した小当り回数や、高確率 / 第 2 K T 状態中に実行された変動表示の実行回数に応じて、異なる選択割合で賞球数表示示唆演出 A ~ F を実行するように構成してもよい。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態への制御回数、遊技価値の合計、または可変表示の実行回数に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

【 0 9 2 3 】

(手段 C 7) 手段 C 1 から手段 C 6 のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、特別状態として、有利特別状態(例えば、第 2 K T 状態)と、該有利特別状態と比較して遊技者にとって不利な不利特別状態(例えば、第 1 K T 状態)とに制御可能であり、設定示唆演出実行手段は、有利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときと、不利特別状態中に特定領域を遊技媒体が通過したときとで、異なる選択割合により設定示唆演出を実行可能である(例えば、第 2 K T 状態中に小当りとなって特殊入賞口に遊技球が入賞した場合のみ、小当り入賞時示唆演出や賞球数表示示唆演出を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態の種類に関連させて設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【 0 9 2 4 】

(特徴部 0 2 0 S H に関する説明)

次に、特徴部 0 2 0 S H に係る遊技機について説明する。特徴部 0 2 0 S H に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

40

【 0 9 2 5 】

特徴部 0 2 0 S H に係る遊技機は、遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段とは、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 によって実現される。

【 0 9 2 6 】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、非特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利

50

な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。

【0927】

特別状態は、特殊状態に制御されやすい状態であり、例えば、第2KT状態である。第2KT状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であり、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい遊技状態である。非特別状態は、特別状態よりも特殊状態に制御されにくい遊技状態であり、例えば、第1KT状態である。第1KT状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくい遊技状態である。なお、第2KT状態と第1KT状態とを比較して、小当りが発生する頻度は同等であってもよいが、第2KT状態の方が、小当り遊技に制御される時間（例えば開放時間等）が長いため、小当り遊技に制御されやすい。

10

【0928】

特徴部020SHに係る遊技機において、有利状態および特殊状態は、可変表示（「変動表示」ともいう）が行われない状態である。可変表示が行われない状態とは、具体的には、有利状態を示す識別情報（大当り図柄）が導出表示されて、識別情報が停止表示している状態や、特殊状態を示す識別情報（小当り図柄）が導出表示されて、識別情報が停止表示している状態である。例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行する構成において、可変表示が行われない状態とは、一方の図柄（特別図柄）については大当り図柄または小当り図柄が導出表示された停止表示中であり、他方の図柄については可変表示の中断中である場合も含む。

20

【0929】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、演出実行手段は、特別状態（第2KT状態）において特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときには、特殊状態の制御に対応した特別演出を実行可能である。特別状態（第2KT状態）において特殊状態に制御された場合、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。このため、演出実行手段は、例えば、小当り遊技を報知する特別演出を実行する。

【0930】

一方で、演出実行手段は、非特別状態（第1KT状態）において特殊状態に制御されるときには、特別演出とは異なる演出であって遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出を実行可能である。非特別状態（第1KT状態）において特殊状態に制御されたとしても、特殊入賞口に遊技球が入賞することはほとんどない。このため、非特別状態において、演出実行手段は、特別演出を実行しないこととする。

30

【0931】

示唆演出は、例えば、後述するように、先読み判定に基づく保留変化示唆演出、設定値示唆演出、確変報知演出などである。ただし、示唆演出は、これらに限らず、例えば、パチンコ遊技機1における本日の最大連荘回数、総可変表示回数、総賞球数などでもよいし、パチンコ遊技機1における演出内容の説明などであってもよい。また、示唆演出によって示唆される、遊技者にとって有利な内容とは、遊技者が遊技を行う上で知りたい情報であればよく、例えば、遊技者にとって不利な状態であることを示唆する内容（例えば、低設定値であることの示唆など）も含む。

40

【0932】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、演出実行手段は、識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の可変表示を行うことが可能である。装飾識別情報は、例えば、飾り図柄である。また、演出実行手段は、特別状態において特殊状態に制御されるときには、装飾識別情報の表示結果として特殊表示結果を表示する。特殊表示結果は、例えば、小当りを示す飾り図柄の組み合わせ（例えば、「1, 3, 5」）である。なお、演出実行手段は、特別状態において特殊状態に制御されるときには、特殊状態に制御されることを示す特定のキャラクタを表示させてもよい。

【0933】

また、演出実行手段は、非特別状態において特殊状態に制御されるときには、装飾識別

50

情報の表示結果として特殊表示結果とは異なる所定表示結果を表示する。所定表示結果は、例えば、ハズレを示す飾り図柄の組み合わせである。ハズレ図柄の組み合わせは、可変表示ごとにランダムに決定されればよい。

【0934】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、開始前判定手段は、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定する。開始前判定手段が行う判定は、例えば、先読み判定であり、具体的には、可変表示を開始する際に行われる各種判定と同様の内容の判定であり、当該各種タイミング以前に行われる判定である。各種判定は、例えば、大当りの判定、大当り種別判定、変動パターン判定などを含む。

10

【0935】

演出実行手段は、開始前判定手段に関する示唆を行う示唆演出を実行可能である。開始前判定手段に関する示唆は、例えば、先読み判定の判定結果に基づいて行われる演出の示唆である。

【0936】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、保留記憶手段は、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する。保留記憶情報は、例えば、開始前判定手段による判定が行われた情報であるが、当該判定が行われていない情報を含んでもよい。演出実行手段は、保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報を保留表示として表示する。例えば、演出実行手段は、保留記憶情報を、開始前判定手段による判定結果に応じた表示態様で保留表示する。保留表示の表示態様は、通常の表示態様と、通常の表示態様よりも高期待度の特殊表示態様とがある。

20

【0937】

また、演出実行手段は、示唆演出において、保留表示に作用する作用演出を実行可能である。具体的には、演出実行手段は、保留変化示唆演出として、保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する作用演出を実行可能である。例えば、作用演出は、変化する可能性がある対象の保留表示を明らかにして、対象の保留表示に対して何らかのアクションを行う演出である。作用演出は、具体的には、例えば、対象の保留表示に物体が当たる演出や、対象の保留表示に雷が落ちる演出などである。特徴部020SHに係る遊技機においては、保留表示の表示態様が変化するときと、保留表示の表示態様が変わらないときとがある。作用演出が行われて保留表示の表示態様が変わらない演出は、いわゆるガセ演出（以下「ガセ保留変化示唆演出」という場合がある）である。なお、開始前判定手段に関する示唆を行う示唆演出としては、保留変化示唆演出に限らない。例えば、大当りであると先読み判定された保留記憶情報が記憶されている場合や、ハズレとなるSP（スーパー）リーチの変動パターンであると先読み判定された保留記憶情報が記憶されている場合に、大当りの期待度が高い保留記憶情報が記憶されていることを示唆する背景画像やキャラクタ画像を表示させる演出としてもよい。

30

【0938】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、設定手段は、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能である。設定値は、大当りの当選確率に対応して設定される複数の値であり、例えば、「1」～「6」のうちのいずれかに設定される値である。演出実行手段は、設定手段に関する示唆を行う示唆演出（以下「設定値示唆演出」という）を実行可能である。設定値示唆演出は、背景画像やキャラクタ画像により、例えば、設定値を遊技者に推測させる演出である。なお、設定値示唆演出は、設定値そのものを示す演出であってもよい。特徴部020SHにおいて、設定値示唆演出は、設定値が低い場合よりも設定値が高い場合に、実行されやすい。

40

【0939】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、非特別状態には、第1非特別状態と、第1非特別状態よりも有利状態に制御されやすい第2非特別状態と、がある。第1非特別状態は、非確変状態（低確率状態）であり、例えば、低確率/第1KT状態である。第2

50

非特別状態は、確変状態（高確率状態）であり、例えば、高確率／第1KT状態である。演出実行手段は、第1非特別状態に制御されているときと、第2非特別状態に制御されているときとで、共通演出を実行可能である。共通演出は、例えば、共通の演出モード（特徴部020SHに係る実施の形態では「チャンスタイムモード」）に制御される演出である。演出モードは、例えば、通常とは異なる特定の演出画像や特定のBGM等を一または複数の変動表示にわたって実行される演出である。ここでいう演出画像は、例えば、背景画像、キャラクタ画像、保留画像、アクティブ表示画像、インタフェース画像、表示態様の飾り図柄画像などである。

【0940】

また、示唆演出は、第2非特別状態に制御されていることを示唆する演出（以下「確変示唆演出」という場合がある）である。確変示唆演出は、例えば、第2非特別状態に制御されていることを示唆する画像（例えば、特定の背景画像、特定のキャラクタ画像、文字画像など）を表示する演出である。

10

【0941】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、演出実行手段は、示唆演出として、態様が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である。複数種類の示唆演出は、上述したように、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、確変示唆演出などである。また、複数種類の示唆演出は、示唆演出ごとに複数種類ある。例えば、保留変化示唆演出の場合、保留表示が変化する可能性が高い演出と、保留表示が変化する可能性が低い演出とがあってもよい。また、例えば、設定値示唆演出の場合、高設定である可能性が高いことを示唆する態様や、低設定である可能性が高いことを示唆する態様などがある。また、確変示唆演出の場合、確変状態に制御されている可能性が高いことを示唆する態様や、確変状態に制御されている可能性が低いことを示唆する態様などがある。

20

【0942】

特徴部020SHにおいて、いずれの種類の示唆演出が実行されるかによって、遊技者にとって示唆される内容の有利度が異なる。例えば、設定値示唆演出において、高設定である可能性が高いことを示唆する設定値示唆演出が実行された場合には、低設定である可能性が高いことを示唆する設定値示唆演出が行われた場合に比べて、遊技者にとって有利度が高い。また、例えば、確変示唆演出において、確変状態に制御されている可能性が高いことを示唆する確変示唆演出が実行された場合には、確変状態に制御されている可能性が低いことを示唆する態様の確変示唆演出が実行された場合に比べて、遊技者にとって有利度が高い。

30

【0943】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示とを、並行して実行可能である。特徴部020SHに係る遊技機は、第1可変入賞手段を備える。第1可変入賞手段は、例えば、第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6B（図1参照）である。第1可変入賞手段は、遊技媒体が始動領域を通過しやすい第1状態（開状態）と、遊技媒体が始動領域を通過しにくい第2状態（閉状態）とに、変化可能である。

【0944】

遊技状態制御手段は、第1可変入賞手段が第1状態に変化しやすい所定状態に制御可能である。所定状態は、例えば、非特別状態であり、具体的には、第1KT状態（遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が繰り返し実行される遊技状態）である。演出実行手段は、所定状態において特殊状態に制御されるときに示唆演出を実行可能である。

40

【0945】

また、特徴部020SHに係る遊技機は、第2可変入賞手段を備える。第2可変入賞手段は、例えば、小当り用の特殊入賞口を有する特殊可変入賞球装置17（図1参照）である。第2可変入賞手段は、遊技球が入賞容易な入賞容易状態（開放状態）と、遊技球が入賞困難な入賞困難状態（閉鎖状態）とに、変化可能である。第2可変入賞手段は、特殊状態（小当り遊技状態）において入賞容易状態に変化可能である。演出実行手段は、第2可

50

変入賞手段が入賞容易状態に変化することに対応して示唆演出を実行する。具体的には、例えば、演出実行手段は、第2可変入賞手段の開放タイミングに合わせて、示唆演出を実行する。

【0946】

また、特徴部020SHに係る遊技機において、演出実行手段は、特別状態（例えば第2KT状態）において特殊状態（小当り）に制御されるときには、遊技媒体が特別領域を通過したことに基づいて、遊技媒体の特別領域の通過に対応した所定演出を実行可能である。特別領域は、具体的には、特殊可変入賞装置7に入賞した遊技球が通過する領域（例えば、V領域や排出領域）である。特別領域を通過した遊技球は、特殊入賞口内に設けられる第2カウンスイッチ24によって検出される。これにより、賞球の払い出しが行われる。所定演出は、例えば、特殊可変入賞装置7への入賞を示す演出や、当該入賞によって払い出される賞球数を加算する演出である。

10

【0947】

また、演出実行手段は、非特別状態（例えば第1KT状態）において特殊状態に制御されるときには、遊技媒体が特別領域を通過したか否かにかかわらず、所定演出を実行しないこととする。具体的には、演出実行手段は、非特別状態において特殊状態に制御されるときには、所定演出を実行せずに、示唆演出を実行する。

【0948】

（特徴部020SHにおける大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移について）

次に、図11-1を用いて、特徴部020SHにおける大当り遊技後の遊技状態の遷移、および、遊技状態に応じた演出モードの遷移について説明する。図11-1は、特徴部020SHに係る大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。図11-1に示すように、特徴部020SHにおいて、通常状態（低確率/低ベース状態）では、通常モードに制御される。また、高確率/低ベース状態では、小当りRUSHモードに制御される。また、高確率/高ベース状態および低確率/高ベース状態では、チャントタイムモードに制御される。すなわち、高確率/高ベース状態および低確率/高ベース状態では、共通の演出が実行される。

20

【0949】

また、大当り遊技中の演出についても、6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行される場合と、6R通常大当りに基づく大当り遊技が実行される場合とで、共通の演出が実行されればよい。すなわち、6R確変大当りと6R通常大当りとで、共通の飾り図柄の組み合わせが停止表示され、また、各大当り遊技中も共通の大当り演出が実行されればよい。これにより、6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行されたのか（高確率/高ベース状態に制御されているのか）、6R通常大当りに基づく大当り遊技が実行されたのか（低確率/高ベース状態に制御されているのか）を遊技者が判別できないようにすることができる。

30

【0950】

なお、特徴部020SHにおいては、KT状態（第1KT状態および第2KT状態）では、大当り種別判定において判定される通常大当りについては、原則、6R通常大当りとは判定されず、2R通常大当りと判定されるため、KT状態において、2Rの大当り遊技が実行された場合には、低確率/高ベース状態に遷移したこと、または、低確率/高ベース状態を継続したことが遊技者にわかってしまう。このため、KT状態において2R通常大当りに基づく大当り遊技が実行された場合には、低確率/高ベース状態を報知する演出（別途用意される大当り演出や演出モード）が実行されてもよい。

40

【0951】

また、KT状態において6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合には、高確率/高ベース状態に遷移したこと、または、高確率/高ベース状態を継続したことが遊技者にわかってしまう。このため、KT状態において6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合には、高確率/高ベース状態を報知する演出（別途用意される大当り演出や演出モード）が実行されてもよい。言い換えれば、チャントタイムモードに制御され

50

るのは、いわゆる初当りの場合に限ってもよく、すなわち、通常状態から、高確率／高ペース状態に遷移した場合や、低確率／高ペース状態に遷移した場合に限ってもよい。

【0952】

なお、大当り種別判定において、2R通常大当りと判定されることなく、6R通常大当りが判定されることとしてもよい。これにより、KT状態において、6R通常大当りに基づく大当り遊技が実行された場合と、6R確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合とで、共通の演出を行うことにより、いずれの種別の大当り遊技が実行されたのかを（高確率／高ペース状態に制御されているのか、低確率／高ペース状態に制御されているのかを）遊技者に判別できないようにすることができる。

【0953】

（特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例）

次に、図11-2を用いて、特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例について説明する。図11-2は、特徴部020SHに係る演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。演出モード設定処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS173の特図当り待ち処理にて実行される処理である。

【0954】

図11-2において、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS11）。大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンド）を受信している場合（ステップ020SHS11：YES）、すなわち、大当りが発生した場合には、演出制御用CPU120は、確変大当りであるか否かを判断する（ステップ020SHS12）。確変大当りではない場合（ステップ020SHS12：NO）、すなわち、2R通常大当り、または6R通常大当りである場合、演出制御用CPU120は、演出モードをチャンスタイムモードに制御することに決定し（ステップ020SHS14）、一連の処理を終了する。なお、2R通常大当りの場合に、演出制御用CPU120は、低確率／高ペース状態を報知する演出モード（別途用意される演出モード）を決定してもよい。

【0955】

一方、ステップ020SHS12において、確変大当りである場合（ステップ020SHS12：NO）、演出制御用CPU120は、6R確変大当りであるか否かを判断する（ステップ020SHS13）。6R確変大当りである場合（ステップ020SHS13：YES）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS14に移行することにより、演出モードをチャンスタイムモードに制御することに決定する。すなわち、演出制御用CPU120は、通常大当りの場合と、6R確変大当りの場合とで、共通の演出（チャンスモード）を実行する。一方、6R確変大当りではない場合（ステップ020SHS13：NO）、演出制御用CPU120は、演出モードを小当りRUSHモードに制御することに決定し（ステップ020SHS15）、一連の処理を終了する。

【0956】

ステップ020SHS11において、大当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ020SHS11：NO）、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS16）。小当り開始指定コマンドを受信している場合（ステップ020SHS16：YES）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、小当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ020SHS16：NO）、演出制御用CPU120は、所定期間が経過したか否かを判断する（ステップ020SHS17）。ステップ020SHS17では、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態また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（ステップ020SHS17における「所定期間」に相当）が経過したか否かを判断する。

【0957】

ステップ020SHS17において、所定期間が経過していない場合（ステップ020SHS17：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。所定期間が経

10

20

30

40

50

過した場合（ステップ020SHS17：YES）、すなわち、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判断した場合、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判断する（ステップ020SHS18）。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ020SHS18：YES）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ020SHS18：NO）、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値を「1」減算する（ステップ020SHS19）。

【0958】

次いで、演出制御用CPU120は、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になったか否かを判断する（ステップ020SHS20）。演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になっていない場合（ステップ020SHS20：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、演出用高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合（ステップ020SHS20：YES）、演出制御用CPU120は、演出モードを通常モードに制御することに決定し（ステップ020SHS21）、一連の処理を終了する。

【0959】

図11-2に示す演出モード設定処理では、ステップ020SHS12～14の処理によって、大当り遊技が実行された後に、高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態に制御される際には、共通演出であるチャンスタイムモードに制御される。このため、高確率／高ベース状態に制御されているのか、または低確率／高ベース状態に制御されているのかを遊技者が判別できないようにすることができる。

【0960】

（特徴部020SHに係る可変表示対応表示制御処理の一例）

次に、図11-3を用いて、特徴部020SHに係る可変表示対応表示（保留表示およびアクティブ表示）制御処理の一例について説明する。図11-3は、特徴部020SHに係る可変表示対応表示制御処理の一例を示すフローチャートである。可変表示対応表示制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS161の先読み予告設定処理にて実行される処理である。

【0961】

図11-3において、演出制御用CPU120は、始動入賞指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS31）。始動入賞指定コマンド（第1有効始動入賞指定コマンドまたは第2有効始動入賞指定コマンド）を受信していない場合（ステップ020SHS31：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。始動入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ020SHS31：YES）、保留表示の開始する際の表示態様である初期色を決定するとともに（ステップ020SHS32）、可変表示対応表示（保留表示およびアクティブ表示）の最終的な表示態様である最終色を決定する（ステップ020SHS33）。初期色の決定および最終色の決定では、以下に説明する初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブルが用いられる。

【0962】

（可変表示対応表示の初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブル）

図11-4は、可変表示対応表示の初期色決定テーブルおよび最終色決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-4において、（A）は初期色決定テーブルを示し、（B）は最終色決定テーブルを示す。（A）において、表示態様は、可変表示対応表示（保留表示）を開始する際の表示態様を示す。また、（B）において、表示態様は、最終的に表示する可変表示対応表示（アクティブ表示）の表示態様を示す。

【0963】

特徴部020SHにおいて、可変表示対応表示の表示態様は、可変表示の実行中や、可変表示が開始されるとき（いわゆる保留シフト時）や、チャンスタイムモード中においては小当り遊技の実行中などといった変化タイミングにおいて変化可能である。（A）および（B）において、表示態様は、「赤」、「緑」、「青」、「灰」の4種類を示す。「灰

10

20

30

40

50

」の表示態様は、通常の表示態様である。また、「赤」、「緑」および「青」の表示態様は、通常の表示態様とは異なる特殊表示態様である。

【0964】

また、(A)および(B)において、変動パターンは、「大当り」、「SP(スーパー)リーチハズレ」、「その他のハズレ」のいずれかを示す。ここで、特徴部020SHにおいては、主にチャンスタイムモード中(高確率/高ベース状態または低確率/高ベース状態)における演出を対象として説明するため、図11-4では、高確率/高ベース状態または低確率/高ベース状態において用いられる変動パターン(図10-8(E)および図10-9(H)に示した変動パターン)を例に挙げて説明する。

【0965】

「大当り」の変動パターンは、例えば、変動時間が2分の、第2変動パターン#13, #28である。第2変動パターン#13, #28では、SPリーチ後に大当りを示す飾り図柄が停止表示される。「SPリーチハズレ」の変動パターンは、例えば、変動時間が2分の、第2変動パターン#09, #12, #24, #27である。第2変動パターン#09, #12, #24, #27では、SPリーチ後にハズレを示す飾り図柄が停止表示される。「その他のハズレ」の変動パターンは、例えば、変動時間が1秒または5秒の、第2変動パターン#07, #08, #22, #23である。

【0966】

また、「その他のハズレ」変動パターンのは、変動時間が1秒または5秒であって、小当りと決定された場合に選択される、第2変動パターン#10, #11, #25, #26を含む。変動時間が1秒または5秒の、第2変動パターン#07, #08, #22, #23や、第2変動パターン#10, #11, #25, #26では、飾り図柄の可変表示の態様がSPリーチの態様とならずに、ハズレの組合せの確定飾り図柄が停止表示される。なお、変動時間が1秒または5秒の、第2変動パターン#07, #08, #22, #23や、第2変動パターン#10, #11, #25, #26では、ノーマルリーチの演出が行われて、リーチ態様のハズレの組合せの確定飾り図柄が停止表示されもよい。

【0967】

(B)に示すように、「大当り」の変動パターンの場合、最終色の表示態様は、「赤」が最も選択されやすく、次いで「緑」が選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、「灰」が最も選択されにくくなっている。また、(B)に示すように、「SPリーチハズレ」の変動パターンの場合、最終色の表示態様は、「緑」が最も選択されやすく、次いで「赤」が選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、「灰」が最も選択されにくくなっている。また、(B)に示すように、「その他のハズレ」の変動パターンの場合、最終色の表示態様は、「灰」が最も選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、次いで「緑」が選択されやすく、「赤」が最も選択されにくくなっている。このため、表示態様の大当り期待度を不等号で表すと、「赤」>「緑」>「青」>「灰」となる。

【0968】

一方で、(A)に示すように、いずれの変動パターンの場合でも、初期色の表示態様は、「灰」が最も選択されやすく、次いで「青」が選択されやすく、次いで「緑」が選択されやすく、「赤」が最も選択されにくくなっている。これにより、表示態様の变化タイミングにおいて、期待度の低い表示態様から、期待度の高い表示態様に段階的に変化させることが可能になっている。また、「その他のハズレ」の変動パターンについて、(A)および(B)を比較すると、(B)の方が、期待度の高い表示態様(「青」および「緑」)が選択されやすくなっている。これにより、「その他のハズレ」の変動パターンの場合でも、期待度の低い表示態様から、期待度の高い表示態様に段階的に変化させることが可能になっている。また、特徴部020SHにおいて、表示態様が期待度の低い表示態様に変化する、いわゆる演出の成り下がりが生じないようにしている。

【0969】

図11-3に戻り、演出制御用CPU120は、初期色および最終色を決定すると、決定した初期色および最終色の表示態様の期待度を比較し、初期色の表示態様の期待度より

10

20

30

40

50

も最終色の表示態様の期待度が高いか否かを判断する（ステップ020SHS34）。初期色の表示態様が示す期待度よりも最終色の表示態様が示す期待度の方が低い場合（ステップ020SHS34:NO）、演出制御用CPU120は、初期色の表示態様による可変表示対応表示を開始する（ステップ020SHS37）。なお、初期色の表示態様が示す期待度よりも最終色の表示態様が示す期待度の方が低い場合、仮に、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行ったとすると、演出の成り下がりが生じるため、ステップ020SHS37に移行させることにより、変化演出を行わないようにしている。

【0970】

一方、ステップ020SHS34において、初期色の表示態様が示す期待度よりも最終色の表示態様が示す期待度の方が高い場合（ステップ020SHS34:YES）、演出制御用CPU120は、最終色の表示態様を、RAM122に設けられた所定の記憶領域に記憶する（ステップ020SHS35）。

10

【0971】

そして、演出制御用CPU120は、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うことを示す変化フラグをセットする（ステップ020SHS36）。次いで、演出制御用CPU120は、初期色の表示態様による可変表示対応表示（保留表示）を開始し（ステップ020SHS37）、一連の処理を終了する。

【0972】

（小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用CPU120が行う示唆演出実行処理の一例）

20

次に、図11-5および図11-6を用いて、小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用CPU120が行う示唆演出実行処理の一例について説明する。図11-5および図11-6は、小当たり遊技状態に制御されている場合に演出制御用CPU120が行う示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図11-5および図11-6に示す示唆演出実行処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS173の特図当り待ち処理にて実行される処理である。

【0973】

図11-5において、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ020SHS51）。小当たり開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ020SHS51:NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。小当たり開始指定コマンドを受信している場合（ステップ020SHS51:YES）、演出モードがチャンスタイムモード（第1KT状態）に制御されているか否かを判断する（ステップ020SHS52）。演出モードがチャンスタイムモードに制御されている場合（ステップ020SHS52:YES）、演出制御用CPU120は、演出モードが小当たりRUSHモードに制御されているか否かを判断する（ステップ020SHS53）。

30

【0974】

演出モードが小当たりRUSHモードに制御されている場合（ステップ020SHS53:YES）、演出制御用CPU120は、小当たりRUSHモードに応じた演出（小当たりを報知する演出）を実行するための設定を行い（ステップ020SHS54）、一連の処理を終了する。一方、演出モードが小当たりRUSHモードに制御されていない場合（ステップ020SHS53:NO）、すなわち、演出モードが通常モードに制御されている場合、演出制御用CPU120は、通常モードに応じた演出（ハズレ演出：ハズレの組み合わせで停止表示した飾り図柄を継続して表示する）を実行するための設定を行い（ステップ020SHS55）、一連の処理を終了する。

40

【0975】

ステップ020SHS52において、演出モードがチャンスタイムモードに制御されている場合（ステップ020SHS52:YES）、演出制御用CPU120は、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うことを示す変化フラグがセットされているか否かを判断する（ステップ020SHS56）。変化フラグがセットされていない場

50

合（ステップ020SHS56：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63へ移行する。一方、変化フラグがセットされている場合（ステップ020SHS56：YES）、演出制御用CPU120は、現時点での保留表示の表示態様は最終色であるか否かを判断する（ステップ020SHS57）。

【0976】

現時点での保留表示の表示態様は最終色である場合（ステップ020SHS57：YES）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63へ移行する。一方、現時点での保留表示の表示態様は最終色ではない場合（ステップ020SHS57：NO）、演出制御用CPU120は、保留変化示唆演出の有無を決定する（ステップ020SHS58）。保留変化示唆演出の有無の決定では、以下に説明する保留変化示唆演出決定テーブルが用いられる。

10

【0977】

図11-7は、各種示唆演出の決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-7（A）は、保留変化示唆演出決定テーブルを示す。保留変化示唆演出決定テーブルは、「保留変化示唆演出あり」と、「保留変化示唆演出なし」とのうちのいずれか一方を決定するためのテーブルである。「保留変化示唆演出あり」は、保留変化示唆演出を行った後に（例えば、次の可変表示の開始時に）、保留表示の表示態様が変化の一連の変化演出を行うことを示す。「保留変化示唆演出なし」は、保留変化示唆演出を行わず、また、保留表示の表示態様が変化しないこと（変化演出を行わないこと）を示す。

【0978】

20

図11-7（A）において、「保留変化示唆演出あり」の決定割合は、「保留変化示唆演出なし」の決定割合よりも高い割合となっている。このため、小当り遊技状態において、保留表示が最終色の表示態様に变化していない場合には、保留変化示唆演出が行われやすくなっている。なお、保留変化示唆演出が行われることにより、保留表示の表示態様は、表示中の保留表示の表示態様が1段階高い期待度を示す表示態様に变化させることとする。具体的には、例えば、現時点での保留表示の表示態様が「灰」であれば「青」に変化し、現時点での保留表示の表示態様が「青」であれば「緑」に変化することとする。

【0979】

なお、変化後の保留表示の表示態様は、期待度が1段階高くなる表示態様に限らず、期待度が2段階高くなる表示態様としてもよいし、期待度が3段階高くなる表示態様としてもよい。具体的には、保留表示の表示態様を変化させる表示態様は、最終色が示す期待度以下の表示態様であればよく、例えば、最終色の表示態様に至るまでに複数の表示態様がある場合には（例えば、初期色が「灰」、最終色が「赤」の場合には）、複数の表示態様（「青」、「緑」、「赤」）の中からいずれか一つを決定するようにしてもよい。

30

【0980】

また、特徴部020SHに係る実施の形態では、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うか否かについては、例えば、可変表示や小当り遊技を実行する際に、その都度、決定することとしたが、これに限らない。例えば、最終色に至るまでの変化演出を行うタイミングを示すシナリオ（ストーリー）を予め決定しておき、当該シナリオを参照することにより、変化演出を行うか否かを決定してもよい。また、当該シナリオに、表示態様の変遷を含ませることにより、当該シナリオを参照することにより、変化演出を行うか否か、および、変化後の色を決定してもよい。

40

【0981】

図11-5に戻り、演出制御用CPU120は、保留変化示唆演出を行うか否かを判断する（ステップ020SHS59）。保留変化示唆演出を行わない場合（ステップ020SHS59：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63に移行する。一方、保留変化示唆演出を行う場合（ステップ020SHS59：YES）、演出制御用CPU120は、保留表示の変化後の表示態様が最終色であるか否かを判断する（ステップ020SHS60）。具体的には、ステップ020SHS60では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定の記憶領域に記憶されている最終色の表示態様を参照し

50

、変化後の保留表示の表示態様が最終色であるか否かを判断する。

【0982】

変化後の保留表示の表示態様が最終色ではない場合（ステップ020SHS60：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS62へ移行する。一方、変化後の保留表示の表示態様が最終色である場合（ステップ020SHS60：YES）、演出制御用CPU120は、変化フラグをリセットする（ステップ020SHS61）。そして、演出制御用CPU120は、保留変化示唆演出を実行するための設定を行い（ステップ020SHS62）、一連の処理を終了する。なお、保留変化示唆演出は、一例については、図11-10を用いて後述するが、第1煽り演出、第2煽り演出および作用演出を含む一連の演出である。

10

【0983】

図11-6において、ステップ020SHS64では、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無を決定する（ステップ020SHS63）。設定値示唆演出の有無の決定では、以下に説明する設定値示唆演出決定テーブルが用いられる。

【0984】

図11-7（B）は、設定値示唆演出決定テーブルを示す。設定値示唆演出決定テーブルは、設定値ごとに、設定値示唆演出の有無および設定値示唆演出の種類を決定するためのテーブルである。図11-7（B）において、「設定値」は、「1」～「6」のいずれかを示す。

【0985】

また、設定値示唆演出の「種類」は、設定値が奇数設定であることを示唆する「奇数設定示唆」と、設定値が偶数設定であることを示唆する「偶数設定示唆」と、設定値が「4」以上であることを示唆する「設定値4以上示唆」と、の3種類を示す。「奇数設定示唆」の演出は、設定値が奇数（「1」、「3」、「5」のいずれか）の場合に決定可能な演出である。「偶数設定示唆」の演出は、設定値が偶数（「2」、「4」、「6」のいずれか）の場合に決定可能な演出である。「設定値4以上示唆」の演出は、設定値が4以上（「4」、「5」、「6」のいずれか）の場合に決定可能な演出である。

20

【0986】

また、設定値示唆演出は、種類ごとに演出態様が異なっており、例えば、背景画像が異なる。背景画像は、例えば、「奇数設定示唆」の演出の場合、朝を示す画像であり、「偶数設定示唆」の演出の場合、昼を示す画像であり、「設定値4以上示唆」の演出の場合、夜を示す画像である。

30

【0987】

設定値示唆演出決定テーブルに示すように、「設定値」が「1」～「6」のいずれであっても、「設定値示唆演出なし」が最も高い割合で決定される。これにより、設定値示唆演出が頻繁に行われないようにすることができ、遊技者が容易に設定値を推測できないようにすることができる。

【0988】

また、「奇数設定示唆」の演出は、「設定値」が「1」、「3」、「5」と高くなるにしたがって、高い割合で決定される。このため、「奇数設定示唆」の演出が行われることにより、設定値が「5」である可能性が高いことを示唆することができる。同様に、「偶数設定示唆」の演出は、「設定値」が「2」、「4」、「6」と高くなるにしたがって、高い割合で決定される。このため、「偶数設定示唆」の演出が行われることにより、設定値が「6」である可能性が高いことを示唆することができる。また、「設定値4以上示唆」の演出は、「設定値」が「4」、「5」、「6」と高くなるにしたがって、高い割合で決定される。このため、「設定値4以上示唆」の演出が行われることにより、設定値が「6」である可能性が高いことを示唆することができる。

40

【0989】

図11-6に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS63において設定値示唆演出の有無を決定した結果、設定値示唆演出を行うか否かを判断する（ステップ

50

020SHS64)。設定値示唆演出を行う場合(ステップ020SHS64:YES)、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出を実行するための設定を行い(ステップ020SHS65)、一連の処理を終了する。なお、設定値示唆演出は、一例については、図11-12を用いて後述するが、第1煽り演出および第2煽り演出を含む一連の演出である。一方、設定値示唆演出を行わない場合(ステップ020SHS64:NO)、演出制御用CPU120は、確変示唆演出の有無を決定する(ステップ020SHS66)。確変示唆演出の有無の決定では、以下に説明する確変示唆演出決定テーブルが用いられる。

【0990】

図11-7(C)は、確変示唆演出決定テーブルを示す。確変示唆演出決定テーブルは、高確率状態および低確率状態ごとに、確変示唆演出の有無および確変示唆演出の種類を決定するためのテーブルである。図11-7(C)において、「確率状態」は、確変状態(高確率/高ベース状態)である「高確率」と、非確変状態(低確率/高ベース状態)である「低確率」のいずれかを示す。また、確変示唆演出の種類は、高確率状態である可能性が高いことを示唆する「可能性大を示唆」と、高確率状態である可能性が「可能性大を示唆」よりも低いことを示唆する「可能性中を示唆」と、高確率状態である可能性が「可能性中を示唆」よりも低いことを示唆する「可能性小を示唆」との3種類を示す。

10

【0991】

確変示唆演出決定テーブルに示すように、「確率状態」が「高確率」および「低確率」のいずれであっても、「確変示唆演出なし」が最も高い割合で決定される。これにより、確変示唆演出が頻繁に行われなくようにすることができ、遊技者が、高確率状態に制御されているのか、低確率状態に制御されているのかを容易に推測できないようにすることができる。

20

【0992】

また、確変示唆演出決定テーブルに示すように、「確率状態」が「高確率」の場合には、「低確率」の場合に比べて、「確変示唆演出なし」が決定される割合が低く、すなわち、いずれかの種類の確変示唆演出が決定される割合が高い。これにより、確変示唆演出が行われること自体で、高確率状態に制御されている可能性が高いことを示唆することができる。

【0993】

また、「確率状態」が「高確率」の場合、「可能性大を示唆」の演出が最も決定されやすく、次いで「可能性中を示唆」の演出が決定されやすく、「可能性小を示唆」の演出が最も決定されにくい。また、「確率状態」が「低確率」の場合、「可能性小を示唆」の演出が最も決定されやすく、次いで「可能性中を示唆」の演出が決定されやすく、「可能性大を示唆」の演出が最も決定されにくい。これにより、「可能性大を示唆」の演出が行われた場合に、高確率状態に制御されている可能性が高いことを示唆することができる。また、「可能性中を示唆」の演出が行われた場合には、高確率状態に制御されているのか、低確率状態に制御されているのかを遊技者に判別しにくくすることができる。また、「可能性小を示唆」の演出が行われた場合に、低確率状態に制御されている可能性が高いことを示唆することができる。

30

【0994】

図11-6に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS66において確変示唆演出の有無を決定した結果、確変示唆演出を行うか否かを判断する(ステップ020SHS67)。確変示唆演出を行う場合(ステップ020SHS68:YES)、演出制御用CPU120は、確変示唆演出を実行するための設定を行い(ステップ020SHS69)、一連の処理を終了する。なお、確変示唆演出は、詳細については図11-13を用いて後述するが、第1煽り演出および第2煽り演出を含む一連の演出である。一方、確変示唆演出を行わない場合(ステップ020SHS68:NO)、演出制御用CPU120は、保留表示中の保留記憶の最終色は全て灰色に決定されているか否かを判断する(ステップ020SHS69)。具体的には、ステップ020SHS69では、演出制御用CPU120は、RAM122の所定の記憶領域に記憶されている各保留記憶の最終色の

40

50

表示態様を参照することにより、表示中の保留記憶の最終色が全て灰色に決定されているか否かを判断する。

【0995】

保留表示中の保留記憶の最終色が全て灰色に決定されていない場合（ステップ020SHS69:NO）、すなわち、保留表示中の保留記憶のうち、少なくとも一の保留記憶が特殊表示態様である決定されている場合、演出制御用CPU120は、第1煽り演出（図11-10の（C）参照）を実行するための設定を行い（ステップ020SHS73）、一連の処理を終了する。一方、保留表示中の保留記憶の最終色が全て灰色に決定されている場合（ステップ020SHS69:YES）、演出制御用CPU120は、ガセ保留変化示唆演出の有無を決定する（ステップ020SHS70）。ガセ保留変化示唆演出は、保留表示の表示態様が変わらないにもかかわらず、実行される保留変化示唆演出であり、結果的に保留変化示唆演出がガセ演出となる一連の演出である。ガセ保留変化示唆演出の有無の決定では、以下に説明するガセ保留変化示唆演出決定テーブルが用いられる。

【0996】

図11-7（D）は、ガセ保留変化示唆演出決定テーブルを示す。ガセ保留変化示唆演出決定テーブルは、「ガセ保留変化示唆演出あり」と、「ガセ保留変化示唆演出なし」とのうちのいずれか一方を決定するためのテーブルである。「ガセ保留変化示唆演出あり」は、保留変化示唆演出を行った後に（例えば、次の可変表示の開始時に）、保留表示の表示態様が変わらないことを示す。「ガセ保留変化示唆演出なし」は、保留変化示唆演出を行わず、また、保留表示の表示態様が変わらないこと（変化演出を行わないこと）を示す。

【0997】

「ガセ保留変化示唆演出あり」の決定割合は、「ガセ保留変化示唆演出なし」の決定割合よりも高い割合となっている。このため、小当り遊技状態において、ガセ保留変化示唆演出により演出を賑やかにすることができる。

【0998】

なお、特徴部020SHにおいて、ガセ演出としては、ガセ保留変化示唆演出を実行することとするが、設定値示唆演出を行うと見せかけて行わないガセ設定値示唆演出を実行可能としてもよいし、確変示唆演出を行うと見せかけて行わないガセ確変示唆演出を実行可能としてもよい。

【0999】

図11-6に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS70においてガセ保留変化示唆演出の有無を決定した結果、ガセ保留変化示唆演出を行うか否かを判断する（ステップ020SHS71）。ガセ保留変化示唆演出を行う場合（ステップ020SHS71:YES）、演出制御用CPU120は、ガセ保留変化示唆演出を実行するための設定を行い（ステップ020SHS72）、一連の処理を終了する。なお、ガセ保留変化示唆演出は、詳細については図11-11を用いて後述するが、第1煽り演出、第2煽り演出および作用演出を含む一連の演出である。一方、ガセ保留変化示唆演出を行わない場合（ステップ020SHS71:NO）、演出制御用CPU120は、ステップ020SHS74に移行する。

【1000】

上述した処理により、チャンスタイムモード中（高確率/高ベース状態または低確率/高ベース状態）における小当り遊技状態において、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出のうちのいずれかの示唆演出を実行することが可能になる。

【1001】

（可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例）

次に、図11-8を用いて、可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例について説明する。図11-8は、可変表示中に演出制御用CPU120が行う可変表示対応表示の変化演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図11-8に示す可変表示対応表示の変化演出実行処理は、図8に示す演出制御

プロセス処理における S 1 7 1 の可変表示開始待ち処理にて実行される処理である。

【 1 0 0 2 】

図 1 1 - 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出を行うことを示す変化フラグがセットされているか否かを判断する（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 1）。変化フラグがセットされていない場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 1 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一連の処理を終了する。一方、変化フラグがセットされている場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 1 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現時点での可変表示対応表示の表示態様が最終色であるか否かを判断する（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 2）。

【 1 0 0 3 】

現時点での可変表示対応表示の表示態様は最終色である場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 2 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一連の処理を終了する。一方、現時点での可変表示対応表示の表示態様が最終色ではない場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 2 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、対象の可変表示対応表示がアクティブ表示であるか否かを判断する（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 3）。対象の可変表示対応表示がアクティブ表示である場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 3 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示に対して、強制的に最終色の表示態様を実行するための設定を行う（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 7）。

【 1 0 0 4 】

ここで、ステップ 0 2 0 S H S 1 0 7 において、アクティブ表示の表示態様は、現在の表示態様から最終色の表示態様に変化することとなるため、期待度が 1 段階高くなる表示態様に変化する場合もあるし、期待度が 2 段階以上高くなる表示態様に変化する場合もある。一方、対象の可変表示対応表示がアクティブ表示ではない場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 3 : N O）、保留表示の表示態様を変化させるか否かを決定する（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 4）。なお、保留表示の表示態様を変化させると決定する割合は、例えば、小当り遊技中の保留変化示唆演出を伴って保留表示を変化させる決定割合（図 1 1 - 7 (A) に示す保留変化示唆演出の決定割合：7 0 / 1 0 0）と同様の割合とするが、異なる割合であってもよい。

【 1 0 0 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 2 0 S H S 1 0 4 の決定の結果、保留表示の表示態様を変化させない場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 5 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一連の処理を終了する。一方、保留表示の表示態様を変化させる場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 5 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示の変化後の表示態様が最終色であるか否かを判断する（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 6）。具体的には、ステップ 0 2 0 S H S 1 0 6 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定の記憶領域に記憶されている最終色の表示態様を参照し、変化後の保留表示の表示態様が最終色であるか否かを判断する。

【 1 0 0 6 】

変化後の保留表示の表示態様が最終色である場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 6 : Y E S）、保留表示に対して、最終色の表示態様に変化させる変化演出を実行するための設定を行う（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 7）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化フラグをリセットし（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 8）、一連の処理を終了する。ステップ 0 2 0 S H S 1 0 6 において、変化後の保留表示の表示態様が最終色ではない場合（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 6 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示の表示態様を 1 段階高い期待度の表示態様に変化させる変化演出を実行するための設定を行い（ステップ 0 2 0 S H S 1 0 9）、一連の処理を終了する。

【 1 0 0 7 】

なお、可変表示中に保留表示の表示態様を変化させる変化演出と、小当り遊技中の保留変化示唆演出を伴って保留表示の表示態様を変化させる演出とは、異なる演出である。具体的には、可変表示中に保留表示の表示態様を変化させる演出では、保留変化示唆演出が

10

20

30

40

50

行われない。

【 1 0 0 8 】

(小当り R U S H モード中における演出画面の遷移の一例)

次に、図 1 1 - 9 を用いて、小当り R U S H モード中における演出画面の遷移の一例について説明する。なお、図 1 1 - 9 においては、小当り R U S H モード中 (高確率 / 第 2 K T 状態中) に小当り遊技が実行された際の演出画面の遷移を示す。図 1 1 - 9 は、小当り R U S H モード中における演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【 1 0 0 9 】

図 1 1 - 9 の (A) は、小当り R U S H モード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 および小図柄 0 2 0 S H 2 0 1 が可変表示されている。なお、小当り R U S H モード中では、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 を表示させずに、小図柄 0 2 0 S H 2 0 1 のみを表示させてもよい。(A) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した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 (例えば、図 1 0 - 9 の第 2 変動パターン # 3 2) や遊技状態に基づいて、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、遊技状態の応じた演出モード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し、その決定結果に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。

【 1 0 1 0 】

また、(A) には、総賞球数表示 0 2 0 S H 2 0 4 が表示されている。総賞球数表示 0 2 0 S H 2 0 4 は、小当り R U S H モードを含む連チャン中の総賞球数を示す。また、(A) では、画像表示装置 5 の表示領域の右上には、右打ち報知に対応する報知画像として「右打ち」の文字を含む報知画像が表示されている。なお、この報知画像には、右打ちを促すために、右向きの矢印を示す画像が含まれていてもよい。また、図 1 1 - 9 においては、保留表示およびアクティブ表示は、表示されていないが、これは表示されていてもよい。(A) に示す画面において、可変表示の停止タイミングになると、(B) の画面に遷移する。

【 1 0 1 1 】

図 1 1 - 9 の (B) は、小当り R U S H モード中に小当りであると判定された場合の変動停止時の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、小当りを示す小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 が表示され、また、小図柄 0 2 0 S H 2 0 1 が小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「 1 , 3 , 5 」で停止表示されている。(B) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、演出制御パターンから飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 (および小図柄 0 2 0 S H 2 0 1) の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、または、主基板 1 1 から確定飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 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 0 2 0 S H 2 0 0 の表示結果となる確定飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 を停止表示させる。(B) において、図柄確定期間が経過すると、(C) に示す画面に遷移する。

【 1 0 1 2 】

図 1 1 - 9 の (C) は、小当り R U S H モード中の小当り判定において小当り遊技中の画面を示す。具体的には、小当り遊技状態において、特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置 5 には、賞球数 (たとえば 1 0 球) を示す入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 が表示される。また、総賞球数表示 0 2 0 S H 2 0 4 は、図 1 1 - 9 の (B) と比較して、1 0 球分加算された数字を示す。

【 1 0 1 3 】

図 1 1 - 9 の (D) は、小当り遊技中における 2 球目の特殊入賞口への入賞時の画面を示す。小当り遊技状態において、2 球目の特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置 5 には、さらに、賞球数 (たとえば 1 0 球) を示す入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 (合計 2 つの画像) が表示される。また、総賞球数表示 0 2 0 S H 2 0 4 は、図 1 1 - 9 の (C) と比較して、1 0 球分加算された数字を示す。なお、3 球目以降も同様であり、特

10

20

30

40

50

殊入賞口への入賞があると、画像表示装置 5 には、さらに、入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 が加えて表示される。

【 1 0 1 4 】

(C) および (D) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊入賞口入賞指定コマンド (演出制御コマンド) を受信した際に、第 2 K T 状態フラグがセットされていれば (すなわち、高確率 / 第 2 K T 状態中であれば)、賞球数カウンタの値に 1 0 を加算するとともに、画像表示装置 5 に入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 を表示させる。小当り遊技が終了すると、(E) に示す画面に遷移し、次の可変表示が開始される。

【 1 0 1 5 】

図 1 1 - 9 に示したように、小当り R U S H モードにおける小当り判定において小当り遊技を実行すると判定された場合には、小当りを示す小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 および小図柄 0 2 0 S H 2 0 1 が停止表示され、小当り遊技中には、特殊入賞口への入賞に応じて入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 が表示される。すなわち、高確率 / 第 2 K T 状態において、小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態の制御に対応した小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2、小図柄 0 2 0 S H 2 0 1、および入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 が表示される。したがって、小当り R U S H モードにおける小当り遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 1 6 】

(チャンスタイムモード中における示唆演出の遷移の一例)

次に、図 1 1 - 1 0 ~ 図 1 1 - 1 3 を用いて、チャンスタイムモード中における示唆演出の一例について説明する。なお、図 1 1 - 1 0 ~ 図 1 1 - 1 3 においては、チャンスタイムモード中 (高確率 / 第 1 K T 状態中または低確率 / 第 1 K T 状態中) に小当り遊技が実行された際の演出画面の遷移を示す。なお、図 1 1 - 1 0 ~ 図 1 1 - 1 3 の説明において、図 1 1 - 9 で説明した内容と同様の内容については、同様の符号を付するとともに、説明を省略する。

【 1 0 1 7 】

(チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出の遷移の一例)

図 1 1 - 1 0 は、チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出の遷移の一例を示す説明図である。図 1 1 - 1 1 は、チャンスタイムモード中に保留表示の表示態様を変化させる演出のガセ演出の遷移の一例を示す説明図である。なお、図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 の (A) ~ (E) は、同様の画面を示す。

【 1 0 1 8 】

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 の (A) は、チャンスタイムモード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 および小図柄 0 2 0 S H 2 0 1 が可変表示されている。また、画像表示装置 5 には、可変表示対応表示として、アクティブ表示 0 2 0 S H 2 0 5 および保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 が表示されている。なお、チャンスタイムモード中では、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 を表示させずに、小図柄 0 2 0 S H 2 0 1 のみを表示させてもよい。(A) において、可変表示対応表示は、いずれも、通常の表示態様 (例えば「灰」) を示す。

【 1 0 1 9 】

(A) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から受信した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 (例えば、図 1 0 - 8 の第 2 変動パターン # 1 1、または、図 1 0 - 9 の第 2 変動パターン # 2 6) や遊技状態に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。また、可変表示対応表示を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、先読み予告演出の判定結果に基づいて可変表示対応表示の表示態様を決定し、当該決定の結果に応じた表示態様で可変表示対応表示を表示させる。(A) に示す画面において、可変表示の停止タイミングになると、(B) の画面に遷移する。

【 1 0 2 0 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 の (B) は、チャンスタイムモード中の小当り判定において小当りであると判定された場合の変動停止時の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、小当りであると判定されたものの、賞球を期待することができないため、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 および小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示されており、小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 (図 1 1 - 1 0 の (B) 参照) が表示されていない。(B) において、図柄確定期間が経過すると、(C) に示す画面に遷移する。

【 1 0 2 1 】

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 の (C) は、チャンスタイムモードにおける小当り遊技中の画面 (煽り演出 1 : ステップ 1) を示す。具体的には、チャンスタイムモード中における小当り遊技状態では、示唆演出 (保留変化示唆演出、設定値示唆演出および確変示唆演出) が行われる可能性があることを示唆する第 1 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 1 が表示される。第 1 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 1 は、例えば、キャラクタが登場することを示す画像である。また、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 は消去され、小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 がハズレの組み合わせを示す図柄でそのまま停止表示されている。なお、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態では、特殊入賞口へ入賞することはほとんどない。また、仮に、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態において特殊入賞口へ入賞したとしても、図 1 1 - 9 (C) に示した入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3 は表示されない。

【 1 0 2 2 】

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 の (D) は、チャンスタイムモードにおける小当り遊技中の画面 (煽り演出 2 : ステップ 2) を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、(C) の煽り演出 1 よりも、示唆演出 (保留変化示唆演出、設定値示唆演出および確変示唆演出のうちのいずれかの演出) が行われる可能性があることを示唆する第 2 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 2 が表示されている。第 2 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 2 は、第 1 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 1 が発展した画像であり、例えば、キャラクタが動作する画像 (キャラクタが剣を振りかざす画像) である。

【 1 0 2 3 】

図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 1 の (E) は、保留変化示唆演出を示し、具体的には、チャンスタイムモードにおける小当り遊技中の画面 (作用演出 : ステップ 3) を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、作用演出画像 0 2 0 S H 2 1 3 が表示されている。作用演出画像 0 2 0 S H 2 1 3 は、第 2 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 2 が発展した画像であり、例えば、キャラクタが保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 に作用する (剣が保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 に接触する) 画像である。

【 1 0 2 4 】

図 1 1 - 1 0 の (F) は、チャンスタイムモードにおける保留表示の変化 (ステップ 4) を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 の可変表示が開始される保留シフト 0 2 0 S H 2 1 4 のタイミングで、保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 の表示態様が高期待度の表示態様に変化 (例えば「灰」から「青」に変化) したが表示される。すなわち、(E) に示したように小当り遊技状態において作用演出画像 0 2 0 S H 2 1 3 が保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 に作用したことによって、図 1 1 - 1 0 の (F) において、保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 の表示態様に変化する、一連の変化演出が行われる。なお、図 1 1 - 1 0 においては、小当たり遊技が終了した後の次の可変表示が開始された際に保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 の表示態様を変化させることとしたが、これに限らず、例えば、小当り遊技中 (次の可変表示の開始前) に、保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 の表示態様を変化させてもよい。

【 1 0 2 5 】

一方、図 1 1 - 1 1 の (F) は、チャンスタイムモードにおける保留表示の表示態様が変化しないガセ演出 (ガセ保留変化示唆演出) を示す。具体的には、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 の可変表示が開始される保留シフト 0 2 0 S H 2 1 4 のタイミングになっても、保留表示 0 2 0 S H 2 0 6 の表示態様が高期待度の表示態様に変化しない場合を示す。すな

10

20

30

40

50

わち、(E)に示したように小当り遊技状態において作用演出画像020SH213(弓矢を示す画像)が保留表示020SH206に作用したものの、図11-11の(F)において、保留表示020SH206の表示態様が変化しないこととなる(演出が発展しない)。

【1026】

図11-10および図11-11に示したように、特徴部020SHでは、チャンスタイムモードにおける小当り判定において小当り遊技を実行すると判定された場合には、飾り図柄020SH200および小当り報知画像020SH202がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示され、小当り遊技中に、遊技者にとって有利な内容を示唆する保留変化示唆演出(作用演出画像020SH213の表示)を実行可能である。また、図11-10および図11-11に示した保留変化示唆演出またはガセ保留変化示唆演出により、保留表示の表示態様の变化を期待させることができ、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができる。したがって、興趣を向上させることができる。

10

【1027】

なお、図11-11の(C)において、第1煽り演出画像020SH211を表示したものの、(D)に示す第2煽り演出画像020SH212や、(E)に示す作用演出画像020SH213を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、(D)において、第2煽り演出画像020SH212を表示させたものの、作用演出画像020SH213を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、(E)において、作用演出画像020SH213が保留表示020SH206に作用しないガセ演出(例えば、画像表示装置5の左上にキャラクタが飛んでいく画像を表示させる演出)を行う場合もある。

20

【1028】

また、第1煽り演出画像020SH211と、第2煽り演出画像020SH212と、作用演出画像020SH213との、各画像(または少なくともいずれか1つの画像)については、複数の表示態様を用意しておき、これらの表示態様に応じて、保留表示020SH206の表示態様の变化のしやすさが異なってもよい。具体的には、各画像について、保留表示020SH206の表示態様の变化する場合に決定されやすい表示態様と、保留表示020SH206の表示態様が変化しない場合に決定されやすい表示態様と、を用意しておけばよい。また、作用演出画像020SH213を表示させずに、すなわち保留変化示唆演出を行わずに、保留表示020SH206の表示態様の变化する場合があってもよい。

30

【1029】

(チャンスタイムモード中における設定値示唆演出の遷移の一例)

図11-12は、チャンスタイムモード中における設定値示唆演出の一例を示す説明図である。なお、図11-12の(A)~(D)は、図11-10および図11-10の(A)~(D)と同様であるため、説明を省略する。

【1030】

図11-12の(E)は、チャンスタイムモードにおける小当り遊技中の画面(設定値示唆演出)を示す。具体的には、画像表示装置5には、背景画像が夜を示す設定値示唆画像020SH220が表示されている。設定値示唆画像020SH220における夜の背景画像は、設定値が4以上であることを示唆する画像である(図11-7の(B)参照)。

40

【1031】

図11-12の(F)は、小当り遊技が終了し、次の可変表示が行われていることを示す。なお、図11-12に示した設定値示唆演出においては、小当たり遊技状態に制御されている期間内で設定値示唆画像020SH220を表示させることとしたが、これに限らず、例えば、次の可変表示の開始後も、設定値示唆画像020SH220を継続して表示させてもよい。

【1032】

図11-12に示したように、特徴部020SHでは、チャンスタイムモードにおける

50

小当り判定において小当り遊技を実行すると判定された場合には、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 および小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示され、小当り遊技中に設定値示唆画像 0 2 0 S H 2 2 0 を表示させるようにした。すなわち、特徴部 0 2 0 S H では、高確率 / 第 1 K T 状態、または低確率 / 第 1 K T 状態において、小当り遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する設定値示唆演出（設定値示唆画像 0 2 0 S H 2 2 0 の表示）を実行可能である。図 1 1 - 1 2 に示した設定値示唆演出により、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができ、興趣を向上させることができる。

【 1 0 3 3 】

なお、設定値示唆演出においても、保留変化示唆演出と同様にガセ演出を行う場合もある。具体的には、図 1 1 - 1 2 の（C）において、第 1 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 1 を表示したものの、（D）に示す第 2 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 2 を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、（D）において、第 2 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 2 を表示させたものの、設定値示唆画像 0 2 0 S H 2 2 0 を表示させないガセ演出を行う場合もある。

10

【 1 0 3 4 】

また、第 1 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 1 と、第 2 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 2 と、作用演出画像 0 2 0 S H 2 1 3 との、各画像（または少なくともいずれか 1 つの画像）については、複数の表示態様を用意しておき、これらの表示態様に応じて、設定値示唆演出が実行されやすさが異なってもよい。具体的には、各画像について、設定値示唆演出が実行される場合に決定されやすい表示態様と、設定値示唆演出が実行されない場合に決定されやすい表示態様と、を用意しておけばよい。

20

【 1 0 3 5 】

（チャンスタイムモード中における確変示唆演出の遷移の一例）

図 1 1 - 1 3 は、チャンスタイムモード中における確変示唆演出の一例を示す説明図である。なお、図 1 1 - 1 3 の（A）～（D）は、図 1 1 - 1 0 および図 1 1 - 1 0 の（A）～（D）と同様であるため、説明を省略する。図 1 1 - 1 3 の（E）は、チャンスタイムモードにおける小当り遊技中の画面（確変示唆演出）を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、3 人のキャラクタを出現させた確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0 が表示されている。3 人のキャラクタを出現させた確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0 は、高確率状態に制御されている可能性が高いことを示す画像である（図 1 1 - 7 の（C）参照）。

30

【 1 0 3 6 】

図 1 1 - 1 3 の（F）は、小当り遊技が終了し、次の可変表示が行われていることを示す。なお、図 1 1 - 1 3 に示した確変示唆演出においては、小当り遊技状態に制御されている期間内で確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0 を表示させることとしたが、これに限らず、例えば、次の可変表示の開始後も、確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0 を継続して表示させてもよい。

【 1 0 3 7 】

図 1 1 - 1 3 に示したように、特徴部 0 2 0 S H では、チャンスタイムモードにおける小当り判定において小当り遊技を実行すると判定された場合には、飾り図柄 0 2 0 S H 2 0 0 および小当り報知画像 0 2 0 S H 2 0 2 がいずれもハズレの組み合わせを示す図柄で停止表示され、小当り遊技中に確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0 を表示させるようにした。すなわち、特徴部 0 2 0 S H では、高確率 / 第 1 K T 状態、または低確率 / 第 1 K T 状態において、小当り遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する確変示唆演出（確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0 の表示）を実行可能である。図 1 1 - 1 3 に示した確変示唆演出により、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができ、興趣を向上させることができる。

40

【 1 0 3 8 】

なお、確変示唆演出においても、保留変化示唆演出と同様にガセ演出を行う場合もある。具体的には、図 1 1 - 1 3 の（C）において、第 1 煽り演出画像 0 2 0 S H 2 1 1 を表

50

示したものの、(D)に示す第2煽り演出画像020SH212を表示させないガセ演出を行う場合もある。また、(D)において、第2煽り演出画像020SH212を表示させたものの、確変示唆画像020SH230を表示させないガセ演出を行う場合もある。

【1039】

また、第1煽り演出画像020SH211と、第2煽り演出画像020SH212と、作用演出画像020SH213との、各画像（または少なくともいずれか1つの画像）については、複数の表示態様を用意しておき、これらの表示態様に応じて、確変示唆演出が実行されやすさが異なってもよい。具体的には、各画像について、確変示唆演出が実行される場合に決定されやすい表示態様と、確変示唆演出が実行されない場合に決定されやすい表示態様と、を用意しておけばよい。

10

【1040】

図11-10～図11-13に示した各示唆演出により、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態における興趣を向上させることができる。具体的には、主に1.5秒の可変表示が連続して実行されるチャンスタイムモードにおいて、1.8秒を超える小当り遊技が実行されたとしても、小当り遊技が実行されていることを遊技者に認識させることができる。これにより、第1KT状態における小当り遊技中に遊技が停止しているのではないかと、遊技者が違和感を抱いてしまうことを抑えることができ、第1KT状態において、軽快な遊技（テンポのよく、気持ちのよい遊技）を実現することができる。

【1041】

20

（小当り開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとについて）

次に、図11-14を用いて、小当り遊技における特殊可変入賞球装置17の開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとについて説明する。図11-14は、小当り開放タイミングと、各種示唆演出の実行タイミングとの一例を示す説明図である。図11-14では、小当り判定において小当りと判定された特別図柄（第2特別図柄）の可変表示と、その後実行される小当り遊技（特殊可変入賞球装置17の開放）とを示す。

【1042】

まず、特別図柄の可変表示と、小当り遊技とについて説明する。図11-14に示すように、第1KT状態においては、主に第2特別図柄の可変表示が実行される。第1KT状態における第2特別図柄の可変表示時間（変動時間）は、第2保留記憶数が「1以上」であれば1秒（図10-8の第2変動パターン#11、または、図10-9の第2変動パターン#26参照）であり、第2保留記憶数が「0」であれば5秒（図10-8の第2変動パターン#10、または、図10-9の第2変動パターン#25参照）である。第2特別図柄の可変表示が停止すると、0.5秒間の図柄確定期間（図柄確定期間ともいう）が経過するまで、第2特別図柄（例えば、小当り図柄）を確定表示させる。

30

【1043】

そして、図柄確定期間が経過すると、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態は、0.1秒のファンファーレ期間と、所定の開放期間と、小当りエンディング期間とを含む。具体的には、小当り遊技状態では、0.1秒の小当りファンファーレ期間の経過後に、特殊可変入賞球装置17が開放し、所定の開放期間（例えば1.8秒）が経過すると、特殊可変入賞球装置17が閉鎖して小当りエンディング期間に移行する。小当りエンディング期間が経過すると、次の第2特別図柄の可変表示が実行される。

40

【1044】

次に、保留変化示唆演出（ガセ保留変化示唆演出を含む）の実行タイミングについて説明する。図11-14に示すように、小当りファンファーレ期間が経過し、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングになると、第1煽り演出（図11-10の第1煽り演出画像020SH211の表示）、第2煽り演出（第2煽り演出画像020SH212の表示）、および作用演出（作用演出画像020SH213が保留表示020SH206に接触する画像の表示）が行われる。そして、保留表示を変化させる場合（保留変化示唆演出の場合）、次の第2特別図柄の可変表示が実行されるタイミング（保留シフトのタイミング）で

50

保留表示が変化する。一方、ガセ保留変化示唆演出の場合、次の第2特別図柄の可変表示が実行されるタイミング（保留シフトのタイミング）で保留表示が変化せず、現在の保留表示の表示態様を保持する。

【1045】

このように、特徴部020SHにおいては、小当り遊技と、可変表示と、にわたって保留表示の表示態様を変化させる演出を行うようにした。これにより、小当り遊技状態から、可変表示が実行される状態への移行を遊技者に判別させにくくすることができる。したがって、円滑に遊技が進行しているように見せることができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

【1046】

次に、設定値示唆演出および確変示唆演出について説明する。なお、図11-14の説明において、設定値示唆演出および確変示唆演出を「設定値示唆演出等」という。図11-14に示すように、小当りファンファーレ期間が経過し、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングになると、第1煽り演出（例えば、図11-12の第1煽り演出画像020SH211の表示）、第2煽り演出（第2煽り演出画像020SH212の表示）、および設定値示唆演出等（設定値示唆画像020SH220の表示等）が行われる。設定値示唆演出等は、例えば、特殊可変入賞球装置17の閉鎖タイミングまで実行される。

【1047】

このように、特徴部020SHにおいては、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングに対応して設定値示唆演出等を行うようにした。このため、特殊可変入賞球装置17の開放を注目させにくくし、設定値示唆演出等に注目させることができる。したがって、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技を遊技者に気付かせにくくすることができ、円滑に遊技が進行しているように見せることができる。また、小当り遊技状態に制御される期間を、設定値示唆演出等によって有効活用することができ、小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【1048】

また、特徴部020SHにおいては、各示唆演出を、特殊可変入賞球装置17の開放開始のタイミングに合わせて演出を開始させるようにした。したがって、小当り遊技状態に移行後に、すぐに各示唆演出を開始することができるため、小当り遊技が実行されていることを遊技者に認識させにくくことができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

【1049】

なお、各示唆演出が実行されるタイミングは、特殊可変入賞球装置17の開放タイミングに応じたタイミングであればよく、具体的には、特殊可変入賞球装置17の開放中を含むタイミングであればよい。例えば、各示唆演出の開始タイミングは、特殊可変入賞球装置17の開放開始のタイミングに限らず、小当りファンファーレ期間中のタイミングとしてもよい。これにより、小当り遊技状態に移行後に最も早いタイミングでこれらの演出を開始することができるため、小当り遊技が実行されていることを遊技者に、より認識させにくくすることができる。

【1050】

また、各示唆演出の開始タイミングは、図柄確定期間中のタイミングとしてもよいし、第2特別図柄の可変表示中のタイミングとしてもよい。これにより、可変表示が実行される状態から小当り遊技状態への移行を遊技者に判別させにくくすることができる。したがって、円滑に遊技が進行しているように見せることができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

【1051】

また、設定値示唆演出等の終了タイミングは、特殊可変入賞球装置17の閉鎖タイミングに限らず、小当りエンディング期間中のタイミングとしてもよい。これにより、小当り遊技状態の終了までこれらの演出を実行することができるため、小当り遊技状態に制御される期間を、より有効活用することができる。

10

20

30

40

50

【 1 0 5 2 】

また、各示唆演出の終了タイミングは、次の第2特別図柄の可変表示中のタイミングとしてもよい。これにより、小当り遊技状態から可変表示が行われる状態への移行を遊技者に判別させにくくすることができる。したがって、円滑に遊技が進行しているように見せることができ、遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。

【 1 0 5 3 】

以上説明したように、上述した実施の形態では、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、興趣の向上について具体的に補足する。第1 K T 状態では、例えば、短縮変動（1秒変動）と、小当り遊技（飾り図柄はハズレ図柄で停止）とが、繰り返し実行される。小当り遊技状態において、特段演出が行われないとすると、小当り遊技状態では遊技の進行が停止しているかのように見える。このため、第1 K T 状態（高ベース状態）において迅速且つ軽快に遊技が進行するように見えず、遊技者が違和感を抱くおそれがある。また、第1 K T 状態において小当り遊技状態に制御される時間が遊技者にとって無駄な時間となるおそれがある。

10

【 1 0 5 4 】

以上説明したように、特徴部020 S Hに係る実施の形態では、第1 K T 状態（高確率 / 第1 K T 状態または低確率 / 第1 K T 状態）において小当り遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出（例えば、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出のうちのいずれかの演出）を実行可能とした。したがって、遊技球がほぼ入賞しない第1 K T 状態において小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、遊技が円滑に進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、第1 K T 状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。また、第1 K T 状態において小当り遊技が実行される期間を有効活用することができるため、当該期間が遊技者にとって無駄な時間となることを抑えることができる。

20

【 1 0 5 5 】

また、第2 K T 状態において小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態の制御に対応した演出（例えば、図11 - 9に示した小当り報知画像020 S H 202や入賞エフェクト画像020 S H 203の表示）を実行可能とした。したがって、本実施形態によれば、第1 K T 状態および第2 K T 状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

30

【 1 0 5 6 】

（特徴部020 S Hの変形例1）

次に、特徴部020 S Hの変形例1について説明する。上述した、特徴部020 S Hに係る実施の形態では、いわゆる一種タイプのパチンコ遊技機1に特徴部020 S Hを適用した構成について説明した。このような構成に代えて、いわゆる一種二種混合タイプのパチンコ遊技機に特徴部020 S Hを適用することも可能である。以下に、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機の一仕様例について説明する。

【 1 0 5 7 】

一種二種混合タイプのパチンコ遊技機では、通常状態（非特別状態：低ベース状態）において、左打ちにより、主に第1特別図柄の可変表示（第1特図ゲーム）が実行される。第1特別図柄の可変表示において大当り図柄が導出表示されると、大当り遊技が実行される。

40

【 1 0 5 8 】

第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、設定値にかかわらず一定であり、例えば、6298 / 65536（約1 / 100）である。なお、詳細については後述するが、第1始動入賞口への入賞に基づいて小当り遊技が実行されたとしても、遊技球が特殊可変入賞球装置17内の特定領域（V領域）を通過することは、ほとんど期待できないようになっている。

【 1 0 5 9 】

50

また、第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、大当たり確率は、設定値によって異なる。ここで、第1始動入賞口への入賞に基づく、設定値ごとの大当たり確率の一例を以下に示す。

【1060】

設定値が「1」の場合、 $329 / 65536$ (約 $1 / 199$)。

設定値が「2」の場合、 $346 / 65536$ (約 $1 / 189$)。

設定値が「3」の場合、 $366 / 65536$ (約 $1 / 179$)。

設定値が「4」の場合、 $387 / 65536$ (約 $1 / 169$)。

設定値が「5」の場合、 $412 / 65536$ (約 $1 / 159$)。

設定値が「6」の場合、 $439 / 65536$ (約 $1 / 149$)。

10

【1061】

第1始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当たり確率は一定であることから、ハズレ確率を設定値「1」～「6」に応じて異ならせることによって、設定値「1」～「6」に応じた大当たり確率を設定することができる。

【1062】

例えば、第1特図ゲームにおいて、大当たり遊技を実行すると判定されると、大当たり種別に応じて(所定の確率で)、大当たり遊技が実行された後に、特別状態(例えば、時短状態)に移行する。なお、大当たり遊技が実行されると、大当たり種別によっては、特別状態に移行せずに、例えば、通常状態に戻る場合もある。

【1063】

特別状態では、例えば、遊技領域の右側に配置されるゲートおよび第2始動入賞口を狙って発射操作を行う右打ちによって遊技(主に第2特図ゲーム)が行われる。特別状態は、高ベース状態であり、具体的には、以下の(1)～(4)の制御が行われる。

(1) 普図当りの確率を通常状態よりも高くする制御が行われる。

(2) 普通電動役物の開放時間を通常状態よりも長時間にする制御が行われる。

(3) 普図ゲームの変動時間を通常状態よりも短縮させる制御が行われる。

(4) 特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮させる制御が行われる。

これにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなり、第2特図ゲームが実行される頻度が高くなる。特別状態は、例えば、所定回数の可変表示が実行されるまで制御される。

20

30

【1064】

一方で、通常状態では、上記(1)～(4)の制御が行われない。仮に、通常状態において遊技者が右打ちをしたとしても、普図当たりとなる確率が低く、普通電動役物の開放時間が短く、普図ゲームの変動時間も長いことから、第2始動入賞口へ入賞させることは、ほとんど期待できない。

【1065】

また、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当たり確率は、設定値にかかわらず一定であり、例えば、 $62986 / 65536$ (約 $96 / 100$)である。なお、第2始動入賞口への入賞に基づく判定における小当たり確率と、第1始動入賞口への入賞に基づく判定における小当たり確率とは、異なっている。

40

【1066】

また、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、大当たり確率は、設定値によって異なる。ここで、第2始動入賞口への入賞に基づく、設定値ごとの大当たり確率の一例を以下に示す。

【1067】

設定値が「1」の場合、 $329 / 65536$ (約 $1 / 199$)。

設定値が「2」の場合、 $346 / 65536$ (約 $1 / 189$)。

設定値が「3」の場合、 $366 / 65536$ (約 $1 / 179$)。

設定値が「4」の場合、 $387 / 65536$ (約 $1 / 169$)。

設定値が「5」の場合、 $412 / 65536$ (約 $1 / 159$)。

50

設定値が「6」の場合、439 / 65536 (約 1 / 149)。

【1068】

第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は一定であることから、ハズレ確率を設定値「1」～「6」に応じて異ならせることによって、設定値「1」～「6」に応じた大当り確率を設定することができる。

【1069】

上述したように、第2始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は96 / 100であるため、特別状態における可変表示（主に第2特図ゲーム）では、小当り図柄が導出表示されやすい。小当り遊技状態では、遊技領域の右側に配置される特殊可変入賞球装置17が開放し、遊技球が特殊可変入賞球装置17（小当りアタッカ）内に入賞し、特殊可変入賞球装置17に設けられている特定領域（いわゆるV領域）を通過すると、大当り遊技が実行される。なお、特別状態における小当り遊技状態では、通常状態に比べて、特殊可変入賞球装置17の開放時間が長いため、特殊可変入賞球装置17内に入賞しやすく、また、V領域を通過しやすくなっている。

10

【1070】

特別状態（主に第2特図ゲーム）において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、小当り遊技状態に制御されて遊技球がV領域を通過すると、特別状態を終了し、大当り遊技が実行される。また、特別状態において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、大当り遊技を実行すると判定された場合も（大当り図柄が導出表示された場合も）、同様に、特別状態を終了し、大当り遊技が実行される。そして、大当り遊技が実行されると、大当り種別に応じて（所定の確率で）、再び特別状態に制御される。このように、特別状態において大当り遊技が実行されることにより（連荘により）、遊技者は多くの賞球を期待することができる。

20

【1071】

一方で、特別状態において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、大当り遊技を実行された場合でも、大当り種別によっては、特別状態に制御されずに、例えば、通常状態に移行する場合もある。また、特別状態において、所定回数の可変表示が実行された場合も、通常状態に移行する。具体的には、特別状態において、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に、大当り遊技が実行されない場合には（例えば、小当り遊技状態に制御されたものの、遊技球が特殊可変入賞球装置17内に入賞しなかったり、V領域を通過しなかったりした場合や、大当り図柄が導出表示されない場合には）、通常状態に移行する。これにより、特別状態の制御が終了し、連荘が終了する。なお、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機においても、大当り遊技状態および小当り遊技状態では、例えば、特別図柄の可変表示は行われない。

30

【1072】

このような、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、特別状態において小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態（特殊状態）の制御に対応した特別演出（例えば、「小当りアタッカ（特殊可変入賞球装置17）を狙え！」の画像を表示）を実行可能である。これにより、特別状態における小当り遊技において、遊技者に大当りを期待させることができる。

40

【1073】

また、通常状態（非特別状態：低ベース状態）における第1特図ゲームの可変表示において、小当り図柄が導出表示されることがある（小当り確率：約 1 / 100）。通常状態における小当り遊技では左打ちによって遊技が行われており、また、特殊可変入賞球装置17が右側領域に配置されていることから、特殊可変入賞球装置17内に入賞しにくくなっている。仮に、右打ちを行ったとしても、特殊可変入賞球装置17の開放時間が短いため、特殊可変入賞球装置17内に入賞しにくく、また、特殊可変入賞球装置17内に入賞したとしてもV領域を通過しにくい構成となっているため、遊技球がV領域を通過することは、ほとんど期待できない。

【1074】

50

変形例 1 では、このような一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、通常状態（非特別状態）において小当り遊技状態（特殊状態）に制御されるときに、特徴部 0 2 0 S H に係る示唆演出を実行可能としてもよい。示唆演出は、遊技者にとって有利な内容を示唆する演出であり、例えば、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出や、設定値示唆演出などである。なお、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出は、例えば、保留変化示唆演出であるが、これに限らず、大当りの期待度が高い保留記憶情報が記憶されていることを示唆する演出（例えば、高期待度の背景画像やキャラクタ画像等の表示）であってもよい。

【 1 0 7 5 】

なお、特別状態においても、第 1 保留記憶が記憶されている場合には、第 1 特図ゲームの可変表示において、小当り図柄が導出表示されることも起こり得る。この場合に、小当り遊技で V 領域を通過しにくい構成としている場合には、当該小当り遊技に制御されるときに、特徴部 0 2 0 S H に係る示唆演出を実行可能としてもよい。

【 1 0 7 6 】

変形例 1 によれば、遊技球がほぼ入賞しない通常状態における小当り遊技が実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、通常状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。したがって、変形例 1 によれば、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、通常状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。なお、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機は、上述した仕様に限らず、遊技球がほぼ入賞しない通常状態における小当り遊技が実行されるものであれば、他の仕様であってもよい。

【 1 0 7 7 】

なお、特徴部 0 2 0 S H の変形例 1 に係るパチンコ遊技機は、以下のように表現することができる。遊技を行うことが可能な遊技機（一種二種混合タイプのパチンコ遊技機）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示実行手段と、演出実行手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、非特別状態（例えば、通常状態）と、前記非特別状態よりも前記特殊状態に制御されやすい特別状態（特徴部 0 2 0 S H の変形例 1 にかかる特別状態：例えば、時短状態）と、に制御可能であり、前記有利状態および前記特殊状態は、前記可変表示が行われない状態であり、前記演出実行手段は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特殊状態の制御に対応した特別演出（例えば、「小当りアタッカ（特殊可変入賞球装置 1 7）を狙え！」の画像を表示）を実行可能であり、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特別演出とは異なる演出であって遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出（例えば、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出や、設定値示唆演出など）を実行可能である。

【 1 0 7 8 】

（特徴部 0 2 0 S H の変形例 2）

次に、特徴部 0 2 0 S H の変形例 2 について説明する。上述した、特徴部 0 2 0 S H に係る実施の形態では、小当り時に特殊可変入賞球装置 1 7 を 1 回開放する構成について説明した。変形例 2 では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、小当り種別に応じて、特殊可変入賞球装置 1 7 を複数回開放させてもよい。

【 1 0 7 9 】

具体的には、特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンは、開放時間が最も長い小当り C の場合に 1 . 8 秒 × 1 回としたが（図 1 0 - 1 4 参照）、これに限らない。開放パターンは、例えば、開放時間を最も長くした場合において、トータルの開放時間が 1 . 8 秒以内であればよく、0 . 9 秒 × 2 回、0 . 2 秒 × 9 回としてもよい。また、開放パターンに応じた内容の示唆演出を実行可能としてもよい。具体的には、例えば、0 . 9 秒 × 2 回の開放に対応した示唆演出を実行してもよい。このように、複数回開放する開放パターンとしたとしても、開放パターンに応じた示唆演出を行うことにより、特殊可変入賞球装置 1 7

10

20

30

40

50

の開放に注目させにくくし、各示唆演出に注目させることができる。

【1080】

(特徴部020SHの変形例3)

次に、特徴部020SHの変形例3について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、第1KT状態において示唆演出を実行可能とした構成について説明した。変形例3では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、通常状態(低確率/低ベース状態)において示唆演出を実行可能としてもよい。

【1081】

例えば、通常状態(低確率/低ベース状態)では、主に第1始動入賞口への入賞により第1特別図柄の変動表示が実行されるが、この場合の小当たり判定における小当たり確率は、図10-3に示したように「6298/65536」(約10%)である。なお、第1始動入賞口への入賞による小当たり種別は、小当たりA(開放時間:0.2秒)である。また、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たり(小当たりA)となる場合には、強制的に非リーチハズレ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

10

【1082】

そこで、変形例3では、通常状態において小当たり遊技状態に制御されているときに、示唆演出を実行可能としてもよい。なお、示唆演出を実行する時間を確保するために、小当たりファンファーレ期間や小当たりエンディング期間を長く設定してもよい。これにより、通常状態における小当たり遊技における演出を、遊技者にとって有益な演出とすることができ、通常状態における小当たり遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1083】

なお、低確率/高ベース状態から通常状態に移行した後に、第2保留記憶に基づく可変表示が実行される場合がある。具体的には、低確率/高ベース状態から通常状態に移行した直後では、移行前の低確率/高ベース状態において記憶された第2保留記憶に基づく可変表示が実行されることがある。本実施の形態に係るパチンコ遊技機1は、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時に可変表示可能であることから、通常状態における第2保留記憶に基づく可変表示において小当たり図柄が導出表示されて、小当たり遊技が実行される際に、第1特別図柄の変動表示が実行されていることある。この場合、小当たり遊技状態に制御されている期間は第1特別図柄の変動表示が中断され、小当たり遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示が再開されることとなる。すなわち、小当たり遊技状態に制御されている期間分、第1特別図柄の変動表示が伸びることとなる。変形例3においては、この第1特別図柄の変動表示が伸びた期間に、示唆演出を行うことも可能である。すなわち、通常状態(低確率/低ベース状態)において示唆演出を実行することが可能である。これにより、第1特別図柄の変動表示が伸びた期間を有効活用することができ、興趣を向上させることができる。

30

【1084】

(特徴部020SHの変形例4)

次に、特徴部020SHの変形例4について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出として、大当りの期待度を示唆する保留変化示唆演出を実行する構成について説明した。変形例4では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出として、大当りであると先読み判定された場合に大当たり種別を示唆する示唆演出を実行可能としてもよい。

40

【1085】

例えば、高確率/第1KT状態における小当たり遊技中に、2R通常大当りであると先読み判定された保留記憶が記憶されている場合、すなわち、高確率/第1KT状態から低確率/第1KT状態へ移行することが判明している場合、小当たり遊技中に、遊技者にとって残念な演出(残念演出)を実行可能としてもよい。具体的には、例えば、2R通常大当り

50

であると先読み判定された保留記憶に基づく可変表示が開始される前の小当り遊技において、背景画像を暗い表示としたり、背景画像にドクロマークの画像やエフェクト画像を表示したりする演出を行ってもよい。また、この場合、対象の保留記憶に対して、例えば、保留表示を、ドクロマークの画像を付した保留表示に変化させる保留変化示唆演出を行ってもよい。

【1086】

一方、高確率/第1KT状態または低確率/第1KT状態における小当り遊技中に、10R確変大当りまたは2R確変大当りであると先読み判定された保留記憶が記憶されている場合、すなわち、高確率/第1KT状態または低確率/第1KT状態から、第2KT状態へ移行することが判明している場合、小当り遊技中に、遊技者にとって嬉しい演出（高期待度演出）を実行可能としてもよい。具体的には、例えば、10R確変大当りまたは2R確変大当りであると先読み判定された保留記憶に基づく可変表示が開始される前の小当り遊技において、背景画像を明るい（虹色の）表示としたり、背景画像に天使のマークの画像やエフェクト画像を表示したりする演出を行ってもよい。また、この場合、対象の保留記憶に対して、例えば、保留表示を、天使のマークの画像を付した保留表示に変化させる保留変化示唆演出を行ってもよい。

10

【1087】

また、先読み判定された対象の保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでに、複数回の小当り遊技が実行される場合には、複数回の小当り遊技において、同様の示唆演出（残念演出または高期待度演出）を行ってもよく、すなわち、示唆演出を複数回行ってもよい。また、対象の保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでに、複数回の可変表示が実行される場合には、小当り遊技状態のほかに、複数回の可変表示においても、同様の示唆演出を行ってもよい。すなわち、このような示唆演出を、先読み判定された対象の保留記憶に基づく可変表示が開始されるまで、継続して実行されてもよい。

20

【1088】

（特徴部020SHの変形例5）

次に、特徴部020SHの変形例5について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、図11-8における可変表示中に保留表示の表示態様を変化させると決定する割合（変形例5の説明において「可変表示中の変化決定割合」という）については、小当り遊技中の保留変化示唆演出を伴って保留表示を変化させる決定割合（保留変化示唆演出の決定割合）と同様の割合として説明した。変形例5は、可変表示中の変化決定割合と、保留変化示唆演出の決定割合とを、異なる割合としてもよい。

30

【1089】

例えば、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合の方が、高い割合となるようにしてもよい。これにより、可変表示中の保留表示の変化よりも、保留変化示唆演出を伴う保留表示の変化を行いやすくし、小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができる。

【1090】

また、対象の保留記憶情報に対する先読み判定（大当りの判定）結果に応じて、可変表示中の変化決定割合と、保留変化示唆演出の決定割合とを、異なる割合としてもよい。例えば、先読み判定により大当りを実行すると判定された場合に、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合が高い割合となるようにし、一方で、先読み判定によりハズレと判定された場合に、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合が低い割合となるようにしてもよい。これにより、可変表示中の保留表示の表示態様の変化よりも、保留変化示唆演出を伴う保留表示の変化を、期待度の高い演出とすることができる。したがって、小当り遊技中における保留変化示唆演出の興趣を向上させることができる。

40

【1091】

なお、第1KT状態（高確率/第1KT状態または低確率/第1KT状態）では、他の遊技状態（通常状態や第2KT状態）に比べて、保留表示が変化されやすくてよい。す

50

なわち、チャンスタイムモードを保留表示の表示態様が最も変化しやすいモードとしてもよい。また、この場合に、可変表示中の変化決定割合よりも、保留変化示唆演出の決定割合の方が高い割合となるようにしてもよい。すなわち、保留表示の表示態様を変化させる演出のうち、小当り遊技中において保留変化示唆演出を伴って保留表示の表示態様を変化させる演出を最も実行されやすいものとしてもよい。これにより、チャンスタイムモード中の小当り遊技状態に制御される期間を有効活用することができる。

【1092】

(特徴部020SHの変形例6)

次に、特徴部020SHの変形例6について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、小当り遊技中におけるガセ保留変化示唆演出は、保留表示中の保留記憶の最終色が全て灰色の場合に実行される構成(図11-6の020SHS70:YES参照)について説明した。変形例6は、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、小当り遊技中におけるガセ保留変化示唆演出は、保留表示中の保留記憶に、最終色が灰色以外の特殊表示態様と決定された保留記憶が記憶されている場合にも実行可能としてもよい。

10

【1093】

この場合、特殊表示態様と決定された保留記憶よりも、最終色が灰色の表示態様と決定された保留記憶の方が、ガセ保留変化示唆演出を行いやすくしてもよい。これにより、特殊表示態様と決定された保留記憶が記憶されている場合でも、最終色が灰色の表示態様と決定された保留記憶に対して、ガセ保留変化示唆演出を行うことができるため、小当り遊技中に演出を盛り上げることができる。

20

【1094】

また、逆に、特殊表示態様と決定された保留記憶に対しては、最終色が灰色の表示態様と決定された保留記憶よりも、ガセ保留変化示唆演出を行いやすくしてもよい。例えば、最終色が特殊表示態様と決定された保留記憶に対して、ガセ保留変化示唆演出を強制的に実行することとし、保留変化示唆演出を実行しないようにしてもよい。この場合、アクティブ表示において、表示態様を最終色に変化させることとなる。これにより、保留表示の段階では敢えて遊技者の期待感を下げ、その分、アクティブ表示の段階で表示態様に変化した際の期待感をより高めることができる。したがって、保留変化示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【1095】

(特徴部020SHの変形例7)

次に、特徴部020SHの変形例7について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、示唆演出として、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出を行う構成について説明した。変形例7では、このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、示唆演出として、遊技の進行に関する説明示唆演出を実行可能としてもよい。

【1096】

説明示唆演出は、例えば、チャンスタイムモードにおける遊技の進行に関する文字画像による演出であり、具体的には、「50回のゲームで通常モードに移行するかも?」といった説明示唆演出や、「小当りRUSHモードまでもうすぐ!」といった説明示唆演出や、初当り時のチャンスモードにおける高確率状態に制御されている可能性($62\% = \frac{56}{56+35}\%$; 図11-1参照)を示唆する「確変の確率は60%強?」といった説明示唆演出である。

40

【1097】

ここで、特徴部020SHにおいては、遊技状態として、通常状態、高確率/第1KT状態、低確率/第1KT状態、および第2KT状態といった複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御され、また、遊技状態が遷移するため、遊技者にとって遊技の内容を把握しにくいことがある。このため、変形例7の説明示唆演出を実行可能とすることにより、チャンスモード後に移行可能な遊技状態等を遊技者に容易に把握させることができ、

50

遊技の興趣を向上させることができる。

【1098】

(特徴部020SHの変形例8)

次に、特徴部020SHの変形例8について説明する。上述した、特徴部020SHに係る実施の形態では、確変大当りに基づく大当り遊技が実行された場合に次の大当りまで高確率状態に制御されるパチンコ遊技機1に特徴部020SHを適用した構成について説明した。このような構成に代えて、規定回数を経過するまで高確率状態に制御される遊技機(例えば、いわゆるST機)に特徴部020SHを適用することも可能である。ここで、ST機のパチンコ遊技機の一仕様例について説明する。

【1099】

例えば、ST機では、確変大当りが実行された場合、規定回数(ST回数)の可変表示が実行されるまでの間、高確率状態に制御され、規定回数の可変表示が実行されると、高確率状態から低確率状態に移行する。

【1100】

また、確変大当りが実行されると、確変大当り遊技後に高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御される。高確率/第1KT状態に制御される期間(可変表示回数)は、確変大当り図柄に応じた期間(移行変動回数)である。高確率/第1KT状態に制御されてから、移行変動回数が実行されると、高ベース状態(高確率/第1KT状態)から低ベース状態(第2KT状態)へ移行する。移行変動回数は、例えば、ST回数よりも少ない回数である。

【1101】

これにより、移行変動回数を経過してから、ST回数を経過するまでの間、第2KT状態で制御可能になり、すなわち、入賞が期待できる小当り遊技が実行される。なお、第2KT状態においてST回数の可変表示が実行されるまでに1度も大当りに当選しなければ、ST回数の可変表示が実行されることにより通常状態に戻る。ここで、第2KT状態において小当り遊技状態に制御されるときには、小当り遊技状態の制御に対応した演出(例えば、図11-9に示した小当り報知画像020SH202や入賞エフェクト画像020SH203の表示)を実行可能とする。

【1102】

また、ST機では、通常大当り図柄が実行されると、通常大当り遊技後に高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御される。低確率/第1KT状態に制御される期間(可変表示回数)は、通常大当り図柄に応じた期間(移行変動回数)である。低確率/第1KT状態に制御されてから、移行変動回数が実行されると、高ベース状態(低確率/第1KT状態)から低ベース状態(通常状態)へ移行する。

【1103】

高確率/第1KT状態と、低確率/第1KT状態とでは、共通の演出(例えば、チャントタイムモード)を実行可能としてもよい。なお、第1KT状態では、小当りが発生しやすいものの、特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しにくく、すなわち、賞球を期待することができない。

【1104】

変形例8においては、ST機における第1KT状態(高確率/第1KT状態または低確率/第1KT状態)において、小当り遊技状態に制御されるときには、遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出(例えば、保留変化示唆演出、設定値示唆演出、および確変示唆演出のうちのいずれかの演出)を実行可能とすればよい。

【1105】

変形例8によれば、ST機において、遊技球がほぼ入賞しない第1KT状態における小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、示唆演出を実行することによって、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができる。これにより、第1KT状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、ST機のパチンコ遊技機において、第1KT状態における小当り遊技中の興趣を

10

20

30

40

50

向上させることができる。なお、ＳＴ機のパチンコ遊技機は、上述した仕様に限らず、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が実行されるものであれば、他の仕様であってもよい。

【１１０６】

（特徴部０２０ＳＨに係る手段の説明）

上述した特徴部０２０ＳＨに関連して、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に可変表示可能であり、確変遊技状態において小当りを高頻度で発生させるパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０１８－０３３７８７号公報参照。）。しかしながら、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が実行されると、この期間は可変表示が行われない期間となることから、円滑に遊技が進行していない印象を遊技者に与えてしまうおそれがある。具体的には、例えば、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技が繰り返し実行されたとすると、小当り遊技状態においては、その都度、特別図柄が停止表示されることになり、円滑に遊技が進行していない印象を遊技者に与えてしまうおそれがある。このため、遊技者が違和感を抱いてしまい、遊技の興趣が低下するおそれがある。

【１１０７】

（手段Ｄ１）

そこで、特徴部０２０ＳＨに係る手段Ｄ１の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機１）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図６に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ１２０～Ｓ１２８を実行する部分）と、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、図４に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）におけるステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂを実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、非特別状態（第１ＫＴ状態）と、前記非特別状態よりも前記特殊状態に制御されやすい特別状態（例えば、第２ＫＴ状態）とに制御可能であり、前記有利状態および前記特殊状態は、前記可変表示が行われない状態であり、前記演出実行手段は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特殊状態の制御に対応した特別演出（例えば、図１０－９に示す、小当り報知画像０２０ＳＨ２０２、小図柄０２０ＳＨ２０１、および入賞エフェクト画像０２０ＳＨ２０３）を実行可能であり、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記特別演出とは異なる演出であって遊技者にとって有利な内容を示唆する示唆演出（例えば、図１１－１１の（Ｅ）に示す保留変化示唆演出）を実行可能である。

【１１０８】

このような構成によれば、非特別状態（例えば、第１ＫＴ状態）において小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、非特別状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、このような構成によれば、示唆演出によって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【１１０９】

（手段Ｄ２）

また、特徴部０２０ＳＨに係る手段Ｄ２の遊技機として、手段Ｄ１に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記装飾識別情報の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「１，３，５」）を表示し、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、前記装飾識別情報の表示結果として前記特殊表示結果とは異なる所定表示結果（ハズレを示す飾り図柄の組み合わせ）を表示する。

【１１１０】

このような構成によれば、非特別状態においては、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技

10

20

30

40

50

球の入賞を殆ど期待できないため、強制的に所定表示結果（例えば、ハズレ図柄）を停止表示することにより、遊技者を過度に期待させないようにすることができる。

【 1 1 1 1 】

（手段 D 3）

また、特徴部 0 2 0 S H に係る手段 D 3 の遊技機として、手段 D 1 または手段 D 2 に記載の遊技機において、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が前記有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定（例えば、先読み判定）する開始前判定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記開始前判定手段に関する示唆を行う前記示唆演出（例えば、図 1 1 - 1 0 の（E）に示す保留変化示唆演出）を実行可能である。

10

【 1 1 1 2 】

このような構成によれば、先読み判定の判定結果に基づく示唆演出を行うことができるため、保留記憶に対する期待感を高めることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【 1 1 1 3 】

（手段 D 4）

また、特徴部 0 2 0 S H に係る手段 D 4 の遊技機として、手段 1 D から手段 D 3 のいずれかに記載の遊技機において、可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段を備え、前記演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報を保留表示（例えば、図 1 1 - 1 0 の（A）に示す保留表示 0 2 0 S H 2 0 6）として表示し、前記示唆演出において、前記保留表示に作用する作用演出（例えば、図 1 1 - 1 0 の（E）に示す作用演出画像 0 2 0 S H 2 1 3）を実行可能であり、前記保留表示の表示態様が変化するときと、前記保留表示の表示態様が変化しないときと、がある。

20

【 1 1 1 4 】

このような構成によれば、作用演出と、保留表示の表示態様を変化させる演出とを含む一連の演出を行うことができるため、保留表示に注目させ、保留記憶に対する期待感を高めることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【 1 1 1 5 】

（手段 D 5）

また、特徴部 0 2 0 S H に係る手段 D 5 の遊技機として、手段 D 1 から手段 D 4 のいずれかに記載の遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、前記演出実行手段は、前記設定手段に関する示唆を行う前記示唆演出（例えば、図 1 1 - 1 2 の（E）に示す設定値示唆画像 0 2 0 S H 2 2 0）を実行可能である。

30

【 1 1 1 6 】

このような構成によれば、非特別状態（例えば、第 1 K T 状態）における小当り遊技において、遊技者に設定値を推測させることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【 1 1 1 7 】

（手段 D 6）

また、特徴部 0 2 0 S H に係る手段 D 6 の遊技機として、手段 D 1 から手段 D 5 のいずれかに記載の遊技機において、前記非特別状態には、第 1 非特別状態（例えば、非確変状態：低確率 / 第 1 K T 状態）と、前記第 1 非特別状態よりも前記有利状態に制御されやすい第 2 非特別状態（例えば、確変状態：高確率 / 第 1 K T 状態）と、があり、前記演出実行手段は、前記第 1 非特別状態に制御されているときと、前記第 2 非特別状態に制御されているときとで、共通演出（チャンスタイムモード）を実行可能であり、前記示唆演出は、前記第 2 非特別状態に制御されていることを示唆する（例えば、図 1 1 - 1 3 の（E）に示す確変示唆画像 0 2 0 S H 2 3 0）。

40

【 1 1 1 8 】

50

このような構成によれば、高確率／第１ＫＴ状態および低確率／第１ＫＴ状態のいずれかに制御されているときに共通演出を実行し、チャントタイムモード中の小当り遊技において確変示唆演出を実行可能であるため、高確率／第１ＫＴ状態および低確率／第１ＫＴ状態における小当り遊技において、遊技者に確変状態であるか否かを推測させることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

【１１１９】

（手段Ｄ７）

また、特徴部０２０ＳＨに係る手段Ｄ７の遊技機として、手段Ｄ１から手段Ｄ６のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記示唆演出として、態様が異なる複数種類の示唆演出（例えば、図１１－７の（Ｂ）に示した、奇数設定示唆、偶数設定示唆、および設定値４以上示唆）を実行可能であり、いずれの種類の前記示唆演出が実行されるかによって、遊技者にとって示唆される内容の有利度が異なる。

10

【１１２０】

このような構成によれば、複数種類の示唆演出を実行可能とすることにより、示唆演出のバリエーションを増やすことができるため、示唆演出が単調な演出となることを抑えることができる。また、示唆演出によって有利度が異なるため、実行される示唆演出によって遊技者の注目度合いを異ならせることができる。したがって、非特別状態における小当り遊技中の興趣をより向上させることができる。

【１１２１】

（手段Ｄ８）

また、特徴部０２０ＳＨに係る手段Ｄ８の遊技機として、手段Ｄ１から手段Ｄ７のいずれかに記載の遊技機において、前記可変表示実行手段は、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示と、第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示とを、並行して実行可能であり、遊技媒体が始動領域（例えば、第２始動入賞口）を通過しやすい第１状態と、遊技媒体が始動領域を通過しにくい第２状態とに、変化可能な第１可変入賞手段（例えば、図１に示す可変入賞球装置６Ｂ）を備え、前記遊技状態制御手段は、前記第１可変入賞手段が前記第１状態に変化しやすい所定状態（例えば、第１ＫＴ状態）に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記所定状態において前記特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御されるときに前記示唆演出を実行可能である。

20

【１１２２】

このような構成によれば、遊技球がほぼ入賞しない第１ＫＴ状態における小当り遊技が繰り返し実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、第１ＫＴ状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、このような構成によれば、第１ＫＴ状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

30

【１１２３】

（手段Ｄ９）

また、特徴部０２０ＳＨに係る手段Ｄ９の遊技機として、手段Ｄ１から手段Ｄ８のいずれかに記載の遊技機において、遊技球が入賞容易な入賞容易状態（開放状態）と、遊技球が入賞困難な入賞困難状態（閉鎖状態）とに、変化可能な第２可変入賞手段（例えば、図１に示した特殊可変入賞球装置１７）を備え、前記第２可変入賞手段は、前記特殊状態において前記入賞容易状態に変化可能であり、前記演出実行手段は、前記第２可変入賞手段が前記入賞容易状態に変化すること（例えば、特殊可変入賞球装置１７開放タイミング）に対応して前記示唆演出を実行する。

40

【１１２４】

このような構成によれば、特殊可変入賞球装置１７の開放に注目させにくくし、示唆演出に注目させることができる。したがって、遊技球がほぼ入賞しない小当り遊技を遊技者に気付かせにくくすることができ、当該小当り遊技によって遊技の興趣が低下することを抑えることができる。

【１１２５】

50

(手段 D 1 0)

また、特徴部 0 2 0 S H に係る手段 D 1 0 の遊技機として、手段 D 1 から手段 D 9 のいずれかに記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記特殊状態において、遊技媒体が特定領域（例えば、特殊可変入賞球装置 1 7 内に特定領域：いわゆる V 領域）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能である。

【1 1 2 6】

このような構成によれば、特徴部 0 2 0 S H を一種二種混合タイプのパチンコ遊技機において、遊技球がほぼ入賞しない通常状態（非特別状態）における小当り遊技が実行されたとしても、円滑に遊技が進行している印象を遊技者に与えることができ、すなわち、通常状態における小当り遊技によって遊技の進行に対して遊技者が違和感を抱くことを抑えることができる。特に、通常状態における小当り遊技中の興趣を向上させることができる。

10

【1 1 2 7】

(手段 D 1 1)

また、特徴部 0 2 0 S H に係る手段 D 1 1 の遊技機として、手段 D 1 から手段 D 1 0 のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、遊技媒体が特別領域（例えば、排出領域）を通過したこと（例えば、特殊入賞口内に設けられる第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出されたこと）に基づいて、遊技媒体の前記特別領域の通過に対応した所定演出（例えば、図 1 1 - 1 1 の (C) に示す入賞エフェクト画像 0 2 0 S H 2 0 3）を実行可能であり、前記非特別状態において前記特殊状態に制御されるときには、遊技媒体が前記特別領域を通過したか否かにかかわらず、前記所定演出を実行しない。

20

【1 1 2 8】

このような構成によれば、第 2 K T 状態においては、特殊可変入賞口への入賞を遊技者に促し、第 2 K T 状態における興趣を向上させることができる。一方で、第 1 K T 状態における小当り遊技では、遊技球が稀に特殊可変入賞口に入賞することがあるものの、所定演出を実行しないようにするため、第 1 K T 状態における小当り時の入賞を遊技者に期待させないようにすることができる。

【1 1 2 9】

(特徴部 0 2 2 S H に関する説明)

次に、特徴部 0 2 2 S H に係る遊技機について説明する。特徴部 0 2 2 S H に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

30

【1 1 3 0】

特徴部 0 2 2 S H に係る遊技機は、遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手段と、可変表示実行手段と、開始前判定手段とは、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 によって実現される。

【1 1 3 1】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。

40

【1 1 3 2】

特別状態は、特殊状態により遊技価値が付与されやすい状態であり、例えば、第 2 K T 状態（高確率 / 低ベース状態）である。第 2 K T 状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であり、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい遊技状態である。なお、第 1 K T 状態（高確率 / 高ベース状態または低確率 / 高ベース状態）は、小当りが発生しやすい遊技状態であるものの、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくい遊技状態である。すなわち、第 1 K T 状態は、特殊状態によって遊技価値がほぼ付与されることのない状態である。

【1 1 3 3】

50

特徴部 0 2 2 S H に係る遊技機において、有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、特別状態に制御された後に有利状態に制御可能である。ここで言う有利遊技は、大当り遊技状態の終了後に第 2 K T 状態に移行させる大当りである。遊技状態制御手段は、大当り遊技状態に制御した後に、第 2 K T 状態に制御可能であり、第 2 K T 状態に制御した後に、再び大当り遊技状態に制御可能である。

【 1 1 3 4 】

演出実行手段は、第 2 K T 状態において、小当り R U S H モードの演出モードに制御する。第 2 K T 状態では、小当り R U S H モードに制御され、それ以外の演出モードに制御されることはない。また、小当り R U S H モードについても、第 2 K T 状態においてのみ制御される演出モードである。つまり、小当り R U S H モードに制御されているときは、必ず第 2 K T 状態に制御されていることとなる。

10

【 1 1 3 5 】

演出実行手段は、有利状態に制御される際に、有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した特定表示を表示可能である。有利状態に制御される際とは、今回の大当り遊技に制御される際である。遊技価値が付与され得る状態は、第 2 K T 状態と、次回の大当り遊技状態とである。特定表示は、第 2 K T 状態と、次回の大当り遊技状態とが以降に存在（発生）することに対応した表示である。

【 1 1 3 6 】

例えば、特定表示は、第 2 K T 状態（小当り R U S H モード）と、次回の大当り遊技状態とに対応した画像（以下、「ボーナス・ラッシュアイコン」と称する。）である。具体的には、特定表示は、今回の大当り対応するアイコン画像と、以降の第 2 K T 状態に対応するアイコン画像と、第 2 K T 状態において当選する次回の大当りに対応するアイコン画像と、を含む複数のアイコン画像からなる。

20

【 1 1 3 7 】

ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様は、丸、四角、三角など、いずれの形状の表示態様であってもよいし、文字や記号が付された表示態様であってもよい。ボーナス・ラッシュアイコンの各アイコン画像は、対応する状態（遊技）が完了していない場合には空欄を示す画像であり、対応する状態が完了すると所定の色が付された画像に変化する。ボーナス・ラッシュアイコンを構成する、今回の大当りに対応する空欄のアイコン画像と、第 2 K T 状態に対応する空欄のアイコン画像と、次回の大当りに対応する空欄のアイコン画像とは、いずれも同じ表示態様で表示される。

30

【 1 1 3 8 】

また、特徴部 0 2 2 S H において、演出実行手段は、有利状態と、遊技価値が付与され得る複数の状態と、を含む状態のうち、制御された状態に対応して、特定表示の表示態様を変化可能である。例えば、今回の大当りが終了すると、演出実行手段は、今回の大当りに対応する空欄のアイコン画像を所定の表示態様を変化させる。具体的には、演出実行手段は、空欄のボーナス・ラッシュアイコンに赤色を付し、空欄が埋まった状態を示す表示態様に変化させる。なお、表示態様の変化は、色を付して空欄を埋めることに限らず、例えば、対応するアイコンに「済」などの文字を付したり、対応するアイコンの形状を変えたりしてもよい。

40

【 1 1 3 9 】

ここで、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させるタイミングについて説明する。例えば、大当りに対応するボーナス・ラッシュアイコンの場合、大当りのエンディング期間に表示態様を変化させる。ただし、大当りに対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させるタイミングは、これらに限らず、ラウンド遊技中（例えば、最終ラウンド）であってもよい。また、第 2 K T 状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンの場合、例えば、大当りのファンファーレ期間に表示態様を変化させる。ただし、第 2 K T 状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させるタイミングは、これらに限らず、ラウンド遊技中（例えば、1 ラウンド目）であってもよい。

【 1 1 4 0 】

50

また、特徴部 0 2 2 S H において、特定表示には、異なる複数種類の表示態様がある。演出実行手段は、有利状態と、遊技価値が付与され得る複数の状態と、を含む状態のうち、制御された状態に対応した表示態様の特定表示を表示可能である。具体的には、演出実行手段は、大当たりが終了した場合、当該大当たりに対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、大当たりに対応した表示態様（例えば、赤色）に変化させる。

【 1 1 4 1 】

また、演出実行手段は、第 2 K T 状態が終了した場合、第 2 K T 状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、第 2 K T 状態（小当たり R U S H モード）に制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させる。

【 1 1 4 2 】

また、特徴部 0 2 2 S H において、演出実行手段は、制御された有利状態に対応した特定態様の特定表示と、遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様の特定表示と、を表示可能である。特定態様の特定表示は、例えば、赤色や黄色を埋めた状態のアイコン画像である。所定態様の特定表示は、例えば、空欄のアイコン画像である。演出実行手段は、赤色を埋めた状態のアイコン画像と、空欄のアイコン画像とを、含むボーナス・ラッシュアイコンを表示可能である。

【 1 1 4 3 】

また、特徴部 0 2 2 S H において、演出実行手段は、有利状態と、遊技価値が付与され得る複数の状態と、を含む状態のうち、複数の状態に亘って、特定表示を表示可能である。具体的には、演出実行手段は、今回の大当たり遊技状態と、今回の大当たり後の第 2 K T 状態と、次回の大当たり遊技状態と、に亘って、すなわち、複数の遊技状態を跨いで、特定表示を表示可能である。また、演出実行手段は、可変表示中、図柄の停止表示中、可変表示の待機中、小当たり遊技中、大当たり遊技中など、常に、特定表示を表示可能である。

【 1 1 4 4 】

また、特徴部 0 2 2 S H において、演出実行手段は、有利状態において付与された遊技価値と、特別状態において付与された遊技価値とを、有利状態と特別状態とに亘って表示可能である。遊技価値は、例えば、賞球である。演出実行手段は、具体的には、今回の大当たり遊技状態と、今回の大当たり後の第 2 K T 状態と、次回の大当たり遊技状態と、に亘って、すなわち、複数の遊技状態を跨いで、総賞球数を表示可能である。

【 1 1 4 5 】

また、特徴部 0 2 2 S H において、演出実行手段は、特別状態に制御された後の有利状態に制御される際に、当該後の有利状態に制御された後に特別状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行する。具体的には、演出実行手段は、次回の大当たり遊技において、該次回の大当たり遊技後に、再度第 2 K T 状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行する。示唆演出は、例えば、成功および失敗のうちのいずれかの結果を示す成否演出であり、具体的には、バトル演出や、段階的に発展する演出などである。

【 1 1 4 6 】

また、演出実行手段は、示唆演出の演出結果に対応して、後の有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様の特定表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、示唆演出の演出結果が成功を示す演出結果である場合、該次回の大当たり遊技において、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を追加して表示する。一方、演出実行手段は、示唆演出の演出結果が失敗を示す演出結果である場合、該次回の大当たり遊技において、空欄のアイコン画像を追加しない。

【 1 1 4 7 】

例えば、演出実行手段は、同一ラウンド内で（例えば 5 ラウンド目に）、示唆演出を実行し、空欄のアイコン画像を追加して表示可能である。ただし、演出実行手段は、複数のラウンドに亘って、示唆演出を実行し、空欄のアイコン画像を追加させてもよい。例えば、5 ラウンド目に示唆演出を実行し、6 ラウンド目にアイコン画像を追加させてもよい。また、演出実行手段は、示唆演出を複数のラウンドに亘って実行してもよい。

【 1 1 4 8 】

10

20

30

40

50

また、特徴部 0 2 2 S Hにおいて、特別状態に制御される前の有利状態と、特別状態に制御された後の有利状態と、において、共通の回数のラウンド遊技が実行される。すなわち、今回の大当たりと、次回の大当たりとは、同じ回数のラウンド遊技が実行される。演出実行手段は、今回の有利状態に制御されるときと、後の有利状態に制御されるときとで、共通の表示態様の特定表示を表示可能である。具体的には、演出実行手段は、今回の大当たりと、次回の大当たりとのいずれの大当たりが完了した場合でも、それぞれに対応するアイコン画像を、赤色を付した共通の表示態様で表示させる。

【 1 1 4 9 】

また、特徴部 0 2 2 S Hにおいて、可変表示実行手段は、第 1 識別情報の可変表示と、第 2 識別情報の可変表示とを、並行して実行可能である。具体的には、可変表示実行手段は、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である。遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに有利状態に制御可能である。特定表示結果は、例えば、大当たりを示す表示結果（大当たり図柄）である。このため、遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として大当たりを示す表示結果が導出表示されたときに、大当たり遊技状態に制御する。

【 1 1 5 0 】

また、特徴部 0 2 2 S Hにおいて、第 2 識別情報の可変表示の方が第 1 識別情報の可変表示よりも、遊技者にとっての有利度が高い。例えば、特徴部 0 2 2 S Hにおいて、第 1 特別図柄の変動表示に基づく大当たりより、第 2 特別図柄の変動表示に基づく大当たりの方が、大当たり遊技状態の終了後に第 2 K T 状態に移行させる大当たりや、ラウンド数の多い大当たりが実行されやすい。

【 1 1 5 1 】

演出実行手段は、第 1 識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたことに基づいて有利状態に制御される際に、特定表示を表示している場合には、特定表示を消去する。特定表示を表示するのは、主に第 2 識別情報の可変表示が実行される第 2 K T 状態であるため、特定表示の表示中に第 1 識別情報の可変表示に基づいて大当たり遊技状態に制御されるのは、イレギュラーなことである。

【 1 1 5 2 】

ここで、第 1 識別情報の可変表示の表示結果として、大当たり遊技状態の終了後に第 2 K T 状態に移行させる大当たりが導出表示された場合には、特定表示を消去させないこととする。言い換えれば、演出実行手段は、第 1 識別情報の可変表示の表示結果として、大当たり遊技状態の終了後に第 2 K T 状態に移行させる大当たりを除く大当たりが導出表示された場合に限って、特定表示を消去することとする。

【 1 1 5 3 】

ここで、特定表示を消去するタイミングは、例えば、大当たりのファンファーレ期間である。例えば、第 1 識別情報の可変表示に基づく大当たり遊技が行われる場合でも、この大当たりによって第 2 K T 状態の制御が完了（小当たり R U S H モードの完了）していることから、ファンファーレ期間に、アイコン画像を、第 2 K T 状態に制御されたことを示す表示態様（例えば黄色）に変化させ、その後に（ファンファーレ期間中に）、ボーナス・ラッシュアイコンを消去してもよい。また、第 1 識別情報の可変表示に基づく大当たり遊技に限らず、特定表示を消去するタイミングは、ラウンド遊技中としてもよいし、エンディング期間としてもよい。ラウンド遊技中に特定表示を消去する場合は、例えば、示唆演出を行い、示唆演出の演出結果として失敗を示す演出結果を表示させて、その後に特定表示を消去するようにしてもよい。

【 1 1 5 4 】

また、特徴部 0 2 2 S Hにおいて、演出実行手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示される前に、特定表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、今回の可変表示が大当たりとなる場合には、可変表示中に、第 2 K T 状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、第 2 K T 状態に制御されることを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させることが可能である。

10

20

30

40

50

【 1 1 5 5 】

また、特徴部 0 2 2 S H において、開始前判定手段は、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定する。開始前判定手段が行う判定は、例えば、先読み判定であり、具体的には、開可変表示を開始する際に行われる各種判定（大当りの判定、大当り種別判定、変動パターン判定など）と同様の内容の判定である。開始前判定手段が行う判定タイミングは、当該各種判定を行うタイミング以前のタイミングである。

【 1 1 5 6 】

演出実行手段は、開始前判定手段の判定結果に基づいて、特定表示を表示可能である。例えば、演出実行手段は、先読み判定により大当りであると判定された保留記憶がある場合には、この保留記憶の可変表示が開始される前に、第 2 K T 状態に対応するボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像を、第 2 K T 状態に制御されることを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させることが可能である。

10

【 1 1 5 7 】

（特徴部 0 2 2 S H における大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移について）

図 1 2 - 1 は、特徴部 0 2 2 S H における大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移の一例を示す説明図である。図 1 2 - 1 は、図 1 1 - 1 に示した、特徴部 0 2 0 S H における大当り遊技後の遊技状態および演出モードの遷移と比較して、大当りの種別が異なる。図 1 2 - 1 の説明では、図 1 1 - 1 と異なる点について説明する。

【 1 1 5 8 】

20

図 1 2 - 1 に示すように、特徴部 0 2 2 S H において、大当りの種別には、1 0 R 確変大当り A と、1 0 R 確変大当り B と、6 R 確変大当りと、1 0 R 通常大当りと、6 R 通常大当りと、5 種別がある。1 0 R 確変大当り A は、大当り遊技後に、高確率 / 第 2 K T 状態に移行させる大当りである。1 0 R 確変大当り B および 6 R 確変大当りは、大当り遊技後に、高確率 / 第 1 K T 状態に移行させる大当りである。1 0 R 通常大当りおよび 6 R 通常大当りは、大当り遊技後に、低確率 / 第 1 K T 状態に移行させる大当りである。1 0 R の大当りの場合、いずれの大当りでも、同等の賞球が得られる。特徴部 0 2 2 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、上述した特徴部 0 2 0 S H と比較して、より多くの賞球を得やすいスペックとなっている。

【 1 1 5 9 】

30

次に、各遊技状態において各大当りの種別が決定される割合について説明する。例えば、通常遊技状態では、主に、第 1 始動入賞口への始動入賞が発生し、第 1 特別図柄の可変表示が行われる。第 1 始動入賞口への始動入賞に基づく大当り種別判定では（すなわち、通常遊技状態では）、6 R 通常大当りが 3 5 %、6 R 確変大当りが 3 0 %、1 0 R 確変大当り A が 3 5 %、の割合でそれぞれ決定される。

【 1 1 6 0 】

一方、低確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 1 K T 状態、および低確率 / 第 2 K T 状態では、主に、第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、第 2 特別図柄の可変表示が行われる。第 2 始動入賞口への始動入賞に基づく大当り種別判定では（すなわち、低確率 / 第 1 K T 状態、高確率 / 第 1 K T 状態、および低確率 / 第 2 K T 状態では）、1 0 R 通常大当りが 3 5 %、1 0 R 確変大当り B が 1 5 %、1 0 R 確変大当り A が 5 0 %、の割合でそれぞれ決定される。このように、特徴部 0 2 2 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、上述した特徴部 0 2 0 S H と比較して、1 0 R 確変大当り A に決定される割合が高いため、より多くの賞球を得やすいスペックとなっている。

40

【 1 1 6 1 】

また、1 0 R 確変大当り B に基づく大当り遊技が実行される場合と、1 0 R 通常大当りに基づく大当り遊技が実行される場合とで、大当り遊技中には、共通の演出が実行される。具体的には、1 0 R 確変大当り B と、1 0 R 通常大当りとで、共通の飾り図柄の組み合わせが導出表示され、また、各大当り遊技中も共通の大当り演出が実行される。そして、大当り遊技後には、共通のチャントタイムモードに制御される。

50

【 1 1 6 2 】

これにより、10R確変大当りBと、10R通常大当りとで、実行された大当りの種別を遊技者が判別できず、また、大当り遊技に制御される遊技状態（高確率／高ペース状態および低確率／高ペース状態のいずれか）についても遊技者が判別できないようにすることができる。このため、特徴部022SHでは、通常モードからチャントタイムモードに遷移する、いわゆる初当りの場合に限らず、いずれのモードからチャントタイムモードが開始された場合でも、制御されている遊技状態を遊技者が判別できないようにすることができる。

【 1 1 6 3 】

（特徴部022SHの大当り種別判定テーブルについて）

10

図12-2は、特徴部022SHの大当り種別判定テーブルの一例を示す説明図である。図12-2の（A）は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別判定テーブルである。図12-2の（B）は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別判定テーブルである。

【 1 1 6 4 】

図12-2の（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別には、10R確変大当りAと、6R確変大当りと、6R通常大当りと、の3種類の大当りのうち、いずれかが決定される。また、図12-2の（B）に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の大当り種別には、10R確変大当りAと、10R確変大当りBと、10R通常大当りと、の3種類の大当りのうち、いずれかが決定される。図12-2の（A）、（B）のいずれにおいても、設定値にかかわらず、それぞれの大当り種別が決定される割合は一定である。また、図12-2の（A）、（B）のいずれにおいても、確変大当りに決定される割合が65%であり、通常大当りに決定される割合が35%となっている。

20

【 1 1 6 5 】

以下、図12-2の（A）と（B）とを比較して説明する。10R確変大当りAは、（A）よりも（B）の方が決定されやすい。具体的には、10R確変大当りAは、（A）では35%であり、（B）では50%である。また、（A）では、6R確変大当りが選択可能であり、10R確変大当りBが選択不可能であるが、（B）では、10R確変大当りBが選択可能であり、6R確変大当りが選択不可能である。また、通常大当りについては、（A）では、6R通常大当りが選択可能（10R通常大当りが選択不可能）であり、（B）では、10R通常大当りが選択可能（6R通常大当りが選択不可能）である。このため、（A）よりも（B）を用いた大当り種別判定の方が、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすくなっている。すなわち、第2特別図柄の可変表示の方が第1特別図柄の可変表示よりも、遊技者にとっての有利度が高い可変表示となっている。

30

【 1 1 6 6 】

（大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理）

次に、図12-3を用いて、大当り開始時にボーナス・ラッシュアイコンを表示させる場合、または、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の処理について説明する。図12-3は、大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。大当り開始時のボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS173の特図当り待ち処理において実行される処理である。

40

【 1 1 6 7 】

図12-3において、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンド）を受信しているか否かを判断する（ステップ022SHS11）。大当り開始指定コマンドを受信していない場合（ステップ022SHS11：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。

【 1 1 6 8 】

50

一方、大当たり開始指定コマンドを受信している場合（ステップ022SHS11：YES）、すなわち、大当たりが発生した場合には、演出制御用CPU120は、10R確変大当たりAであるか否かを判断する（ステップ022SHS12）。10R確変大当たりAである場合（ステップ022SHS12：YES）、演出制御用CPU120は、ステップ022SHS14へ移行する。10R確変大当たりAではない場合（ステップ022SHS12：NO）、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たりであるか否かを判断する（ステップ022SHS13）。

【1169】

第1特別図柄の変動表示に基づく大当たりではない場合（ステップ022SHS13：NO）、すなわち、第2特別図柄の変動表示に基づく大当たりである場合、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS14）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS14：NO）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示を開始し（ステップ022SHS15）、一連の処理を終了する。

10

【1170】

一方、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS14：YES）、ボーナス・ラッシュアイコンのうち、第2KT状態（小当たりRUSHモード）に対応するアイコン画像を、小当たりRUSHモードに制御されたことを示す表示態様（黄色）に変化させる表示変化演出を実行設定し（ステップ022SHS16）、一連の処理を終了する。

20

【1171】

ステップ022SHS13において、第1特別図柄の変動表示に基づく大当たりである場合（ステップ022SHS13：YES）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンを表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS17）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS17：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

【1172】

一方、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS17：YES）、すなわち、例えば、第2KT状態（小当たりRUSHモード）において、第1特別図柄の変動表示に基づくイレギュラーな大当たり遊技に制御される場合、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンを消去し（ステップ022SHS18）、一連の処理を終了する。

30

【1173】

上述した処理により、10R確変大当たりAの大当たり遊技を実行する場合、当該大当たりのファンファーレ期間に、ボーナス・ラッシュアイコンを表示させることができる。また、小当たりRUSHモードにおいて第2特別図柄の変動表示に基づく大当たり遊技が実行される場合、ラウンド遊技中に、ボーナス・ラッシュアイコンを、小当たりRUSHモードに制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させることができる。また、小当たりRUSHモードにおいて第1特別図柄の変動表示に基づくイレギュラーな大当たりが実行される場合には、ファンファーレ期間にボーナス・ラッシュアイコンを消去することができる。

40

【1174】

（ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理）

次に、図12-4を用いて、ラウンド遊技中にボーナス・ラッシュアイコンの空欄を追加する場合の処理について説明する。図12-4は、ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。ラウンド遊技中のボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS176の大当たり中演出処理において実行される処理である。

【1175】

図12-4において、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中表示コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ022SHS31）。大入賞口開放中表示コマンド

50

を受信していない場合（ステップ022SHS31：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。大入賞口開放中表示コマンドを受信している場合（ステップ022SHS31：YES）、演出制御用CPU120は、今回の大当たりが小当たりRUSHモードに制御されているときの大当たりであるか否かを判断する（ステップ022SHS32）。

【1176】

今回の大当たりが小当たりRUSHモードに制御されているときの大当たりではない場合（ステップ022SHS32：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、今回の大当たりが小当たりRUSHモードに制御されているときの大当たりである場合（ステップ022SHS32：YES）、ラウンド遊技が5ラウンド目であるか否かを判断する（ステップ022SHS33）。なお、演出制御用CPU120は、CPU103によってカウントされる、大当たりのラウンド数を示すラウンド数カウンタの値に基づいて、5ラウンド目であるか否かを判断してもよいし、大入賞口開放中表示コマンドを受信した回数をカウントすることにより、5ラウンド目であるか否かを判断してもよい。

10

【1177】

ラウンド遊技が5ラウンド目ではない場合（ステップ022SHS33：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。一方、ラウンド遊技が5ラウンド目である場合（ステップ022SHS33：YES）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS34）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS34：NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

20

【1178】

一方、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS34：YES）、演出制御用CPU120は、今回の大当たりが10R確変大当たりAであるか否かを判断する（ステップ022SHS35）。10R確変大当たりAである場合（ステップ022SHS35：YES）、演出制御用CPU120は、示唆演出として成功演出を実行設定することにより、ボーナス・ラッシュアイコンを追加して表示し（ステップ022SHS36）、一連の処理を終了する。一方、10R確変大当たりAではない場合（ステップ022SHS35：NO）、演出制御用CPU120は、示唆演出として失敗演出を実行設定し（ステップ022SHS37）、一連の処理を終了する。

30

【1179】

上述した処理により、小当たりRUSHモードにおける大当たり遊技において、今回の大当たりが10R確変大当たりAであれば、示唆演出として成功演出を実行することができ、一方で、今回の大当たりが10R確変大当たりBや10R通常大当たりであれば、示唆演出として失敗演出を実行することができる。

【1180】

（エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理）

次に、図12-5を用いて、エンディング期間にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の処理のボーナス・ラッシュアイコン制御処理について説明する。図12-5は、エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。エンディング期間のボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS177のエンディング演出処理において実行される処理である。

40

【1181】

図12-5において、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示中であるか否かを判断する（ステップ022SHS51）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中ではない場合（ステップ022SHS51：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま一連の処理を終了する。ボーナス・ラッシュアイコンの表示中である場合（ステップ022SHS51：YES）、演出制御用CPU120は、ボーナス・ラッシュアイコンのうち、今回の大当たりに対応するアイコン画像を、大当たり完了を示す表示態様（例

50

例えば赤色)に変化させる表示変化演出を実行設定する(ステップ022SHS52)。

【1182】

そして、演出制御用CPU120は、今回の大当たりが10R確変大当たりAであるか否かを判断する(ステップ022SHS53)。今回の大当たりが10R確変大当たりAである場合(ステップ022SHS53:YES)、演出制御用CPU120は、小当たりRUSHモードへの移行を示すエンディング演出を実行設定し(ステップ022SHS54)、一連の処理を終了する。一方、今回の大当たりが10R確変大当たりAではない場合(ステップ022SHS53:NO)、すなわち、今回の大当たりが10R確変大当たりBまたは10R通常大当たりである場合、演出制御用CPU120は、チャントタイムモードへの移行を示すエンディング演出を実行設定し(ステップ022SHS55)、一連の処理を終了する。なお、チャントタイムモードにおいて、ボーナス・ラッシュアイコンは表示されない。

10

【1183】

上述した処理により、大当たり遊技のエンディング期間に、ボーナス・ラッシュアイコンを、大当たりの完了を示す表示態様(例えば、赤色)に変化させることができる。また、10R確変大当たりAの場合、小当たりRUSHモードにおいても、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示することができる。また、10R確変大当たりBや通常大当たりの場合、チャントタイムモードにおいて、ボーナス・ラッシュアイコンを表示しないようにすることができる。

【1184】

(演出モードおよび大当たりの演出画面の遷移の一例)

20

次に、図12-6~図12-8を用いて、演出モードおよび大当たりの演出画面の遷移の一例について説明する。図12-6は、通常モード 小当たりRUSHモードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。図12-7は、小当たりRUSHモード チャントタイムモードの演出画面の遷移の一例を示す説明図である。図12-8は、小当たりRUSHモードが継続する場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【1185】

図12-6の(A)は、通常モード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置5には、第1特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄022SH100および第1小図柄022SH101が可変表示されている。(A)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した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や遊技状態に基づいて、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、遊技状態の応じた演出モード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し、その決定結果に基づいて、飾り図柄の可変表示を実行させる。また、(A)において、画像表示装置5の下側の中央領域には、アクティブ表示022SH110が表示されている。(A)において、可変表示期間が経過すると、(B)に示す画面に遷移する。

30

【1186】

図12-6の(B)は、通常モードにおいて、10R確変大当たりAを示す飾り図柄022SH100が導出表示された際の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄022SH100および第1小図柄022SH101が10R確変大当たりAを示す組合せとなる確定図柄「7,7,7」で停止表示されている。(B)に示す画面を表示するにあたり、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンから飾り図柄022SH100(および第1小図柄022SH101)の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、または、主基板11から確定飾り図柄022SH100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022SH100の表示結果となる確定飾り図柄022SH100を停止表示させる。(B)において、図柄確定期間が経過すると、(C)に示す画面に遷移する。

40

【1187】

図12-6の(C)は、10R確変大当たりAの大当たり遊技におけるファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、10R確変大当たりAを示す大当たり報知

50

画像 0 2 2 S H 1 0 5 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 が表示されている。ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 は、空欄を示す 3 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a ~ 1 2 0 c からなる。3 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a ~ 1 2 0 c は、今回の大当たりと、今回の大当たりの終了後の小当り R U S H モードと、次回の大当たりとの、3 回分の遊技価値が付与される状態が存在することを示す。(C) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに対応して、大当たり報知画像 0 2 2 S H 1 0 5 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 を表示させる。

【 1 1 8 8 】

図 1 2 - 6 の (D) は、1 0 R 確変大当り A の 5 ラウンド目のラウンド遊技中の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、1 0 R 確変大当り A の 5 ラウンド目であることを報知するラウンド報知画像 0 2 2 S H 1 0 6 が表示されている。また、(D) には、総賞球数表示 0 2 2 S H 1 3 0 が表示されている。総賞球数表示 0 2 2 S H 1 3 0 は、小当り R U S H モードを含む連チャン中の総賞球数を示す。なお、総賞球数表示 0 2 2 S H 1 3 0 は、図 1 2 - 6 の (C) に示すファンファーレ期間が表示してもよい。また、(D) では、画像表示装置 5 の表示領域の右上には、右打ち報知に対応する報知画像として「右打ち」の文字を含む報知画像が表示されている。(D) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から大入賞口開放中表示コマンドを受信したことなどに対応して、ラウンド報知画像 0 2 2 S H 1 0 6 を表示させる。

【 1 1 8 9 】

図 1 2 - 6 の (E) は、1 0 R 確変大当り A の大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、小当り R U S H モードに制御されることを示す小当り R U S H 移行報知画像 0 2 2 S H 1 0 7 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a (下から 1 つ目) に色が付された画像が表示されている。アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a に付された色は、大当たりが完了したことを示す色 (例えば赤色) である。(E) に示す画面を表示するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から大当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、小当り R U S H 移行報知画像 0 2 2 S H 1 0 7 や、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a に色が付された画像を表示させる。

【 1 1 9 0 】

このように、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 は、遊技の進行に応じて表示態様が変化する。また、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 は、大当り遊技状態に対応した表示態様 (例えば、赤) で表示される。

【 1 1 9 1 】

図 1 2 - 6 の (F) は、小当り R U S H モード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、第 2 特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 および第 2 小図柄 0 2 2 S H 1 0 2 が可変表示されている。ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 は、大当り遊技状態と、第 2 K T 状態 (小当り R U S H モード) との複数の遊技状態に亘って表示されている。また、(F) において、画像表示装置 5 のアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に右側領域には、第 2 保留記憶を示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 が表示されている。

【 1 1 9 2 】

図 1 2 - 6 の (G) は、小当り R U S H モード中に小当り図柄が導出表示された画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 および第 2 小図柄 0 2 2 S H 1 0 2 が小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「1, 3, 5」で停止表示されている。

【 1 1 9 3 】

図 1 2 - 6 の (H) は、小当り R U S H モード中の小当り遊技中の画面を示す。具体的には、小当り遊技状態において、特殊入賞口への入賞があると、画像表示装置 5 には、賞球数 (たとえば 1 0 球) を示す入賞エフェクト画像 0 2 2 S H 1 3 1 が表示される。(H

10

20

30

40

50

）では、例えば、特殊入賞口への2球入賞し、2回分の賞球（計20球の払出し）が行われたことを示す。また、総賞球数表示022SH130は、大当りにおける賞球と、小当りRUSHモードにおける賞球との、総数を示し、大当り遊技状態と、小当りRUSHモード（第2KT状態）とに亘って表示可能である。総賞球数表示022SH130は、図12-6の（G）と比較して、20球分加算された数字を示す。この後、図12-7の（I）および図12-8の（I）のいずれかの画面に遷移する。

【1194】

図12-7の（I）は、小当りRUSHモード中における可変表示を示す。

【1195】

図12-7の（J）は、小当りRUSHモードにおいて、確変大当り（10R確変大当りA、10R確変大当りB）および通常大当り（10R通常大当り）のうちのいずれかを示す飾り図柄022SH100が導出表示された際の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、飾り図柄022SH100および第2小図柄022SH102が確変大当りおよび通常大当りのうちのいずれの可能性もあることを示す組合せとなる確定図柄「2, 2, 2」で停止表示されている。（J）において、図柄確定期間が経過すると、（K）に示す画面に遷移する。

【1196】

図12-7の（K）は、小当りRUSHモードにおいて制御される大当り遊技のファンファール期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、確変大当りおよび通常大当りのうちのいずれの可能性もあることを示す大当り報知画像022SH115や、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120のアイコン画像022SH120b（下から2つ目）に色が付された画像が表示されている。アイコン画像022SH120bに付された色は、小当りRUSHモードに制御されたことを示す色（例えば黄色）である。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、第2KT状態（小当りRUSHモード）から大当り遊技状態に移行後も継続して表示されている。また、大当り報知画像022SH115は、キャラクタが弓矢を持っており、大当り遊技において、該大当り遊技後に小当りRUSHモードに制御される可能性があることを示唆する、弓矢を用いた示唆演出が行われることを示す。

【1197】

このように、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、前回の大当り遊技状態と、第2KT状態（小当りRUSHモード）と、今回の大当り遊技状態との、複数の遊技状態に亘って表示される。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120は、遊技の進行に応じて表示態様が変化する。また、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120（アイコン画像022SH120b）は、小当りRUSHモード（第2KT状態）に制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）で表示される。

【1198】

図12-7の（L）は、5ラウンド目のラウンド遊技中の画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、今回の大当りの後に小当りRUSHモードに制御される可能性があることを示唆する示唆演出画像022SH116が表示されている。例えば、示唆演出は、表示されているキャラクタが弓矢によって的を命中させる成功演出と、的を命中させることのできない失敗演出と、がある。

【1199】

図12-7の（M）は、示唆演出における演出結果として、失敗を示す画面を示す。具体的には、画像表示装置5には、表示されているキャラクタが弓矢によって的を命中することができなかった失敗演出画像022SH117が表示されている。失敗演出画像022SH117が表示されることにより、今回の大当り遊技後に小当りRUSHモードに制御されないことを遊技者に示唆する。

【1200】

なお、5ラウンド目において、失敗演出画像022SH117を表示させておき、その後のラウンドやエンディング期間などに、成功を示す画像を表示させる復活演出（今回の

10

20

30

40

50

大当り遊技後に小当り R U S H モードに制御されることを示す演出) を実行可能としてもよい。また、示唆演出として、空欄のアイコン画像が、追加される可能性の高い演出や、追加されない可能性の高い演出を用意しておき、判定によって選択したいいずれかの演出を実行するようにしてもよい。

【 1 2 0 1 】

図 1 2 - 7 の (N) は、大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、チャントタイムモードに制御されることを示すチャントタイムモード移行報知画像 0 2 2 S H 1 1 8 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 の空欄(下から 3 つ目)が埋まった画像が表示されている。ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c (下から 3 つ目)に色が付された画像が表示されている。アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c に付された色は、大当りが完了したことを示す色(例えば赤色)である。このように、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 は、遊技の進行に応じて表示態様が変化する。

10

【 1 2 0 2 】

なお、特徴部 0 2 2 S H では、小当り R U S H モードにおいて当選可能な大当りは、ラウンド数が共通する 1 0 ラウンドの大当りである。このため、小当り R U S H モードにおける大当り遊技によって遊技者に付与される遊技価値は共通である。このことから、特徴部 0 2 2 S H では、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H のアイコン画像を、大当りの完了を示す表示態様とする際には、大当り種別に関係なく、一律に「赤色」の表示態様としている。

20

【 1 2 0 3 】

また、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a ~ 1 2 0 c のうち、一番下のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a および一番上のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c には赤色が付され、真ん中のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b には黄色が付されることがとなる。このため、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a ~ 1 2 0 c を表示する際には(例えば、図 1 2 - 6 の (C) 参照)、一番下のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a および一番上のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c と、真ん中のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b とは、当初から(空欄の状態から)異なる表示態様で表示してもよい。例えば、真ん中のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b を、他のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a , 1 2 0 c に比べて、表示領域の大きい表示態様としてもよい。これにより、各アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a ~ 1 2 0 c が空欄の状態であっても、空欄の表示態様によって、大当りに対応するアイコン画像であるのか、小当り R U S H モードに対応するアイコン画像であるのかを遊技者に示唆することができる。

30

【 1 2 0 4 】

図 1 2 - 7 の (O) は、チャントタイムモード中における可変表示を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、第 2 特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 および第 2 小図柄 0 2 2 S H 1 0 2 が可変表示されている。なお、チャントタイムモードは、第 1 K T 状態(高確率/高ペース状態または低確率/高ペース状態)である場合に制御される。チャントタイムモードにおいて、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 は、消去されている。

40

【 1 2 0 5 】

次に、図 1 2 - 8 について説明する。図 1 2 - 8 の (I) ~ (L) は、図 1 2 - 7 の (I) ~ (L) に示す画面と同様の画面である。このため、図 1 2 - 8 の (I) ~ (L) についての説明は省略する。

【 1 2 0 6 】

図 1 2 - 8 の (M) は、示唆演出における演出結果として、成功を示す画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、表示されているキャラクタが弓矢によつて的を命中することができた成功演出画像 0 2 2 S H 1 2 7 が表示されている。また、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 には、空欄を示す 2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e が追加して表示されている。この 2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2

50

0 e は、大当たり終了後（2 回目の大当たり終了後）の小当り R U S H モードと、次回の大当たり（3 回目の大当たり）との、以降に 2 回分の遊技価値が付与され得る状態が新たに追加されたことを示す。このように、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 において、完了した遊技に対応した表示態様（赤色や黄色）のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a , 1 2 0 b と、以降に遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した空欄の表示態様のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c ~ 1 2 0 e とは、同時に表示可能である。

【1 2 0 7】

図 1 2 - 8 の（N）は、大当たり遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、小当り R U S H モードが継続して制御されることを示す小当り R U S H 継続報知画像 0 2 2 S H 1 2 8 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c（下から 3 つ目）に色が付された画像が表示されている。アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c に付された色は、大当たりが完了したことを示す色（例えば赤色）である。

10

【1 2 0 8】

図 1 2 - 8 の（O）は、小当り R U S H モード中における可変表示を示す。

【1 2 0 9】

この後、図 1 2 - 8 の（P）に示すように、小当り R U S H モードにおいて、1 0 R 確変大当たり A が実行されると、そのたびに、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 には、空欄を示す 2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 f , 1 2 0 g が追加して表示されていく。

20

【1 2 1 0】

なお、図 1 2 - 8 の説明では、示唆演出の結果を表示するまで、1 0 R 確変大当たり A であることを明示しないようにしたが、可変表示結果を導出表示する際に、1 0 R 確変大当たり A であることを明示してもよい。すなわち、図 1 2 - 8 の説明では、1 0 R 確変大当たり A と判定された可変表示において、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 を、確変大当たりおよび通常大当たりのうちのいずれの可能性もあることを示す組合せ「2 , 2 , 2」で停止表示させ、大当たり遊技中に、示唆演出により成功演出画像 0 2 2 S H 1 2 7 を表示させるようにしたが、これに限らず、例えば、1 0 R 確変大当たり A と判定された可変表示において、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 を、1 0 R 確変大当たり A を示す組合せ「7 , 7 , 7」で停止表示させてもよい。

30

【1 2 1 1】

なお、この場合、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に 2 つのアイコン画像 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加させるタイミングは、例えば、ファンファーレ期間としてもよいし、ラウンド遊技中としてもよいし、エンディング期間としてもよい。また、この場合、1 0 R 確変大当たり A を示す飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 の組合せ「7 , 7 , 7」が停止表示されているものの、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に 2 つのアイコン画像 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加させる前に、示唆演出を行ってもよい。この場合、示唆演出における結果演出として成功を示す演出が行われることが明らかであるため、遊技者は、安心して示唆演出を眺めて遊技することができる。一方で、既に、1 0 R 確変大当たり A を示す組合せ「7 , 7 , 7」が停止表示されていることから、示唆演出を行わずに、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に 2 つのアイコン画像 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加させてもよい。

40

【1 2 1 2】

また、1 0 R 確変大当たり A と判定された場合に、1 0 R 確変大当たり A であることを、明示する演出を行うか、明示しない演出を行うかの判定を行い、判定によって決定した、いずれかの演出を行うようにしてもよい。

【1 2 1 3】

（可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理）

次に、図 1 2 - 9 を用いて、可変表示においてボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の処理について説明する。図 1 2 - 9 は、可変表示におけるボーナス・

50

ラッシュアイコン制御処理の一例を示すフローチャートである。可変表示におけるボーナス・ラッシュアイコン制御処理は、図 8 に示す演出制御プロセス処理における S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において実行される処理である。

【 1 2 1 4 】

図 1 2 - 9 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、小当り R U S H モード中であるか否かを判断する（ステップ 0 2 2 S H S 7 1）。小当り R U S H モード中ではない場合（ステップ 0 2 2 S H S 7 1：N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま一連の処理を終了する。小当り R U S H モード中である場合（ステップ 0 2 2 S H S 7 1：Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先読み判定により大当りであると判定された保留記憶があるか否かを判断する（ステップ 0 2 2 S H S 7 2）。

10

【 1 2 1 5 】

大当りであると先読み判定された保留記憶がある場合（ステップ 0 2 2 S H S 7 2：Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定する（ステップ 0 2 2 S H S 7 3）。ステップ 0 2 2 S H S 7 3 の決定では、図 1 2 - 1 0 の（A）に示すボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルが用いられる。

【 1 2 1 6 】

（ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルについて）

ここで、図 1 2 - 1 0 を用いて、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルについて説明する。図 1 2 - 1 0 は、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルの一例を示す説明図である。図 1 2 - 1 0 の（A）は、保留記憶に対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定する際に用いられるテーブルである。

20

【 1 2 1 7 】

具体的には、図 1 2 - 1 0 の（A）は、先読み判定によって大当りであると判定された場合に用いられる、大当り種別ごとの、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化の実行割合を示したテーブルである。より具体的には、図 1 2 - 1 0 の（A）のテーブルにおいて、「先読み判定結果」は、先読み判定による大当り種別を示す。また、「ボーナス・ラッシュアイコン表示変化実行割合」は、表示変化を行う「あり」と、表示変化を行わない「なし」とを示す。

【 1 2 1 8 】

例えば、1 0 R 確変大当り A の場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「2 5 / 1 0 0」である。また、1 0 R 確変大当り B および 1 0 R 通常大当りの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「1 0 / 1 0 0」である。このため、大当りの保留記憶が記憶されているときには、1 0 R 確変大当り A の方が、すなわち、大当り遊技後に小当り R U S H モードが継続する場合の方が、大当り遊技後に小当り R U S H モードが継続しない場合よりも、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われやすくなっている。

30

【 1 2 1 9 】

図 1 2 - 9 に戻り、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 2 2 S H S 7 3 における決定の結果、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化を行うか否かを判断する（ステップ 0 2 2 S H S 7 4）。ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化を行わない場合（ステップ 0 2 2 S H S 7 4：N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、一連の処理を終了する。

40

【 1 2 2 0 】

ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化を行う場合（ステップ 0 2 2 S H S 7 4：Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、対応するアイコン画像の表示態様を、小当り R U S H モードに制御されたことを示す表示態様（例えば、黄色）に変化させる表示変化演出を実行設定し（ステップ 0 2 2 S H S 7 5）、一連の処理を終了する。

【 1 2 2 1 】

ステップ 0 2 2 S H S 7 2 において、大当りであると先読み判定された保留記憶がない場合（ステップ 0 2 2 S H S 7 2：N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、今回の可変表示において大当りの表示結果が導出表示されるか否かを判断する（ステップ 0 2 2 S H S 7

50

6)。今回の可変表示において大当りの表示結果が導出表示されない場合（ステップ022SHS76:NO）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。

【1222】

一方、今回の可変表示において大当りの表示結果が導出表示される場合（ステップ022SHS76:YES）、今回の可変表示が開始される前の保留記憶の段階でボーナス・ラッシュアイコンが表示変化済みであるか否かを判断する（ステップ022SHS77）。保留記憶の段階でボーナス・ラッシュアイコンが表示変化済みである場合（ステップ022SHS77:YES）、演出制御用CPU120は、一連の処理を終了する。保留記憶の段階でボーナス・ラッシュアイコンが表示変化済みではない場合（ステップ022SHS77:NO）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定し（ステップ022SHS78）、ステップ022SHS74に移行する。ステップ022SHS78の決定では、図12-10の（B）に示すボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブルが用いられる。

10

【1223】

ここで、図12-10の（B）は、可変表示に対応するボーナス・ラッシュアイコンの表示変化の有無を決定する際に用いられるテーブルである。具体的には、図12-10の（B）は、可変表示に対応する大当たり判定によって大当たりであると判定された場合に用いられる、大当たり種別ごとの、ボーナス・ラッシュアイコン表示変化の実行割合を示したテーブルである。より具体的には、図12-10の（B）のテーブルにおいて、「大当たり判定結果」は、今回の可変表示が大当たりとなる場合の大当たり種別を示す。また、「ボーナス・ラッシュアイコン表示変化実行割合」は、表示変化を行う「あり」と、表示変化を行わない「なし」とを示す。

20

【1224】

例えば、10R確変大当たりAの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「10/100」である。また、10R確変大当たりBおよび10R通常大当たりの場合、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われる割合は、「25/100」である。このため、大当りの表示結果が導出される可変表示中には、10R確変大当たりBや10R通常大当たりの方が（大当たり遊技後に小当たりRUSHモードが終了する場合の方が）、10R確変大当たりAよりも（大当たり遊技後に小当たりRUSHモードが継続する場合よりも）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示変化が行われやすくなっている。

30

【1225】

図12-10の（A）、（B）に示したテーブルを用いることにより、ボーナス・ラッシュアイコンが表示変化するタイミングによって、小当たりRUSHモードの継続または終了を示唆することができる。具体的には、保留記憶されている際にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様が変化した場合には、小当たりRUSHモードが継続する可能性が高く、可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様が変化した場合には、小当たりRUSHモードが終了する可能性が高いことを示唆することができる。

【1226】

なお、上述した説明では、対象の可変表示に関する情報について、保留記憶中か可変表示中かに応じて、小当たりRUSHモードが継続する可能性を示唆することとしたが、これに限らない。例えば、対象の可変表示に関する情報について、可変表示結果（大当たり図柄）の導出表示前（保留記憶中か可変表示中）か、導出表示後（大当たり遊技中）かによって、小当たりRUSHモードが継続する可能性を示唆してもよい。具体的には、可変表示結果（大当たり図柄）の導出表示前であれば、小当たりRUSHモードが継続する可能性が高く、一方で、可変表示結果の導出表示後であれば、小当たりRUSHモードが終了する可能性が高いことを示唆するようにしてもよい。

40

【1227】

（可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の画面遷移）

次に、図12-11を用いて、可変表示中にボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の演出画面の遷移について説明する。図12-11は、可変表示中にボー

50

ナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【 1 2 2 8 】

図 1 2 - 1 1 の (A) は、小当り R U S H モード中において、アクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に対応する可変表示が開始された際の画面を示す。また、(A) には、第 2 保留記憶を示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 が表示されている。(A) に示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 は、通常の表示態様とは異なる表示態様であり、具体的には、大当りの期待度が高い表示態様である。保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 に対応する保留記憶は、例えば、先読み判定によって大当りであると判定されている保留記憶である。

【 1 2 2 9 】

図 1 2 - 1 1 の (B) は、(A) と同様のアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に対応する可変表示中の画面を示す。(B) には、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b (下から 2 つ目) に黄色が付された画像が表示されている。これにより、大当り遊技が行われること (小当り R U S H モードが終了または中断すること) を遊技者に示唆することができる。なお、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に付された色は、例えば、小当り R U S H モードに制御されたことを示す色 (例えば黄色) である。

【 1 2 3 0 】

図 1 2 - 1 1 の (C) は、小当り R U S H モード中に小当り図柄が導出表示された画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 および第 2 小図柄 0 2 2 S H 1 0 2 が小当り遊技を示す組合せとなる確定図柄「 1 , 3 , 5 」で停止表示されている。(C) の後、小当り遊技状態に制御され、小当り遊技が終了すると、(D) に示す画面に遷移する。

【 1 2 3 1 】

図 1 2 - 1 1 の (D) は、小当り R U S H モード中において、アクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 に対応する可変表示が開始された際の画面を示す。具体的には、(D) は、高期待度の保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 がアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 に移動し、可変表示が開始された際の画面を示す。

【 1 2 3 2 】

図 1 2 - 1 1 の (E) は、小当り R U S H モードにおいて、確変大当り (1 0 R 確変大当り A 、 1 0 R 確変大当り B) または通常大当り (1 0 R 通常大当り) のうちのいずれかを示す飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 が導出表示された際の画面を示す。(E) において、図柄確定期間が経過すると、(F) に示す画面に遷移する。

【 1 2 3 3 】

図 1 2 - 1 1 の (F) は、大当り遊技におけるファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、確変大当りおよび通常大当りのうちのいずれの可能性もあることを示す大当り報知画像 0 2 2 S H 1 1 5 が表示されている。

【 1 2 3 4 】

図 1 2 - 1 1 の (G) は、5 ラウンド目に行われる示唆演出における演出結果として、成功を示す画面を示す。具体的には、実行されている大当りの種別が 1 0 R 確変大当り A の場合には、(G) に示すように成功演出画像 1 2 7 が表示される。なお、実行されている大当りの種別が 1 0 R 確変大当り B や 1 0 R 通常大当りの場合には、(G) において、図 1 2 - 7 の (M) に示すように失敗演出画像 0 2 2 S H 1 1 7 が表示される。また、(G) では、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 には、空欄を示す 2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e が追加して表示されている。

【 1 2 3 5 】

図 1 2 - 1 1 の (H) は、大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、小当り R U S H モードが継続して制御されることを示す小当り R U S H 継続報知画像 0 2 2 S H 1 2 8 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c (下から 3 つ目) に色が付された画像が表示され

10

20

30

40

50

ている。アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c に付された色は、大当り（ 2 回目の大当り ）が完了したことを示す色（例えば赤色）である。

【 1 2 3 6 】

なお、図 1 2 - 1 1 の（ A ）～（ C ）の変動表示における図柄変動時間は、例えば 1 秒である。すなわち、（ A ）～（ C ）の画面遷移は、短時間に行われる。このため、（ B ）に示すアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に色を付す演出を行うタイミングは、変動表示の開始とほぼ同時としてもよく、すなわち、（ A ）に示す画面が表示されるタイミングとしてもよい。

【 1 2 3 7 】

また、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に色（黄色）を付す演出を行うタイミングは、例えば、保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 に対応する保留記憶を記憶したタイミングとしてもよいし、保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 がアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 にシフトして、このアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 対応する可変表示が開始された以降のタイミングとしてもよい。

【 1 2 3 8 】

また、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に色を付す演出を行う前に、煽り演出を行ってもよい。例えば、煽り演出は、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に作用する作用演出を含む。この作用演出の後に、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に色を付す演出が行われてもよい。なお、煽り演出の後に、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に色を付さない、いわゆるガセ演出が行われてもよい。

【 1 2 3 9 】

以上説明したように、上述した実施の形態では、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 によって、大当り遊技において該大当り遊技後の状態として遊技価値が付与され得る状態（第 2 K T 状態や、次の大当り遊技）が複数存在することを示唆することができる。例えば、今回の大当り遊技において、今回の大当り遊技後に、第 2 K T 状態と、次回の大当り遊技とを含む、少なくとも遊技者に有利な状態が 2 つ以上あること（本実施の形態では、今回の大当り遊技と、第 2 K T 状態と、次回の大当り遊技との 3 つの状態が存在すること）を示唆することができる。したがって、今回の大当り遊技において、以降に遊技者に有利な状態が起り得ることを明確にすることができるため、大当り遊技中に遊技者を一層高揚させることができる。したがって、大当り中における遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 2 4 0 】

（特徴部 0 2 2 S H の変形例 1 ）

次に、特徴部 0 2 2 S H の変形例 1 について説明する。上述した、特徴部 0 2 2 S H に係る実施の形態では、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に、2 つの空欄を示すアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加するタイミングを、1 0 R 確変大当り A におけるラウンド遊技中とした。このような構成に代えて、または、このような構成に加えて、変形例 1 では、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に、2 つの空欄を示すアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加するタイミングを、可変表示の表示結果（大当り図柄）が導出表示される前とした場合について説明する。

【 1 2 4 1 】

具体的に説明すると、特徴部 0 2 2 S H に係る演出実行手段は、先読み判定により大当りであると判定され、且つこの保留記憶が大当り後に第 2 K T 状態に移行させる大当りであると判定された場合には、この保留記憶の可変表示が開始される前に、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を追加させる。なお、演出実行手段は、今回の可変表示が大当りとなり且つ大当り後に第 2 K T 状態に移行させる大当りである場合には、可変表示中に、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を追加させてもよい。

【 1 2 4 2 】

次に、変形例 1 に係る演出画面の遷移について説明する。図 1 2 - 1 2 は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を変化させる場合の、変形例 1 に係る演出画面の遷移の一例

を示す説明図である。図 12 - 12 の (A) は、小当り R U S H モード中において、アクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に対応する可変表示が開始された際の画面を示す。また、(A) には、第 2 保留記憶を示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 が表示されている。(A) に示す保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 は、大当りの期待度が高い表示態様である。保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 に対応する保留記憶は、先読み判定によって 1 0 R 確変大当り A であると判定されている保留記憶である。

【 1 2 4 3 】

図 12 - 12 の (B) は、(A) と同様のアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 0 に対応する可変表示中の画面を示す。(B) において、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 には、空欄を示す 2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e が追加して表示されている。これにより、以降に、1 0 R 確変大当り A の大当り遊技に制御されることや、小当り R U S H モードが継続することを遊技者に示唆することができる。

10

【 1 2 4 4 】

図 12 - 12 の (C) は、小当り R U S H モード中に小当り図柄が導出表示された画面を示す。

【 1 2 4 5 】

図 12 - 12 の (D) は、高期待度の保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 がアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 に移動し、可変表示が開始された際の画面を示す。(D) において、可変表示期間が経過すると、(E) に示す画面に遷移する。

【 1 2 4 6 】

20

図 12 - 12 の (E) は、小当り R U S H モードにおいて、1 0 R 確変大当り A を示す飾り図柄 0 2 2 S H 1 0 0 が導出表示された際の画面を示す。(E) において、図柄確定期間が経過すると、(F) に示す画面に遷移する。

【 1 2 4 7 】

図 12 - 12 の (F) は、1 0 R 確変大当り A の大当り遊技におけるファンファーレ期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、1 0 R 確変大当り A を示す大当り報知画像 0 2 2 S H 1 0 5 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b (下から 2 つ目) に色が付された画像が表示されている。アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b に付された色は、小当り R U S H モードに制御されたことを示す色 (例えば黄色) である。

30

【 1 2 4 8 】

図 12 - 12 の (G) は、1 0 R 確変大当り A の 5 ラウンド目のラウンド遊技中の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、1 0 R 確変大当り A の 5 ラウンド目であることを報知するラウンド報知画像 0 2 2 S H 1 0 6 が表示されている。

【 1 2 4 9 】

図 12 - 12 の (H) は、1 0 R 確変大当り A の大当り遊技におけるエンディング期間の画面を示す。具体的には、画像表示装置 5 には、小当り R U S H モードが継続して制御されることを示す小当り R U S H 継続報知画像 0 2 2 S H 1 2 8 や、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c (下から 3 つ目) に色が付された画像が表示されている。アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c に付された色は、大当りが完了したことを示す色 (例えば赤色) である。

40

【 1 2 5 0 】

なお、図 12 - 12 の (A) ~ (C) の変動表示における図柄変動時間は、例えば 1 秒である。すなわち、(A) ~ (C) の画面遷移は、短時間に行われる。このため、(B) に示す、2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加する演出を行うタイミングは、変動表示の開始とほぼ同時としてもよく、すなわち、(A) に示す画面が表示されるタイミングとしてもよい。

【 1 2 5 1 】

また、2 つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加する演出を行うタイミングは、例えば、保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 に対応する保留記憶を記憶したタイミングと

50

してもよいし、保留表示 0 2 2 S H 1 1 1 がアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 にシフトして、このアクティブ表示 0 2 2 S H 1 1 3 対応する可変表示が開始された以降のタイミングとしてもよい。

【 1 2 5 2 】

また、2つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加する演出を行う前に、煽り演出を行ってもよい。例えば、煽り演出は、ボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に作用する作用演出を含む。この作用演出の後に、2つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加する演出が行われてもよい。なお、煽り演出の後に、2つのアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e を追加されない、いわゆるガセ演出が行われてもよい。

10

【 1 2 5 3 】

(特徴部 0 2 2 S H の変形例 2)

次に、特徴部 0 2 2 S H の変形例 2 について説明する。上述した、特徴部 0 2 2 S H に係る実施の形態では、いわゆる一種タイプのパチンコ遊技機 1 に特徴部 0 2 2 を適用した構成について説明した。このような構成に代えて、いわゆる一種二種混合タイプのパチンコ遊技機に特徴部 0 2 2 S H を適用することも可能である。なお、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機については、上述した特徴部 0 2 0 S H の変形例 1 に示したため、詳細な説明を省略し、必要な点についてのみする。

【 1 2 5 4 】

一種二種混合タイプの遊技機は、第 1 始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、例えば、約 $1 / 100$ である。また、第 1 始動入賞口への入賞に基づいて小当り遊技が実行されたとしても、遊技球が特殊可変入賞球装置 17 内に入賞することはほとんどなく、また、仮に入賞したとしても、特定領域 (V 領域) を通過することはほとんどない。すなわち、第 1 始動入賞口への入賞に基づく小当り遊技によって遊技価値が付与されることは、ほぼ期待できない。

20

【 1 2 5 5 】

一方で、第 2 始動入賞口への入賞に基づく判定において、小当り確率は、例えば、約 $1 / 7$ ($14 / 100$) である。また、第 2 始動入賞口への入賞に基づいて小当り遊技が実行された場合、遊技球は、ほぼ特殊可変入賞球装置 17 内に入賞し、また、ほぼ特定領域 (V 領域) を通過する。このため、第 2 始動入賞口への入賞に基づく小当り遊技が行われることにより、ほぼ大当り遊技状態に制御されることとなる。

30

【 1 2 5 6 】

また、一種二種混合タイプのパチンコ遊技機では、大当り種別に応じて (所定の確率で) 、大当り遊技後に、所定回数の可変表示が実行されるまでの間に特別状態 (例えば時短状態 : 主に第 2 特図ゲームの可変表示が行われる状態) に制御される。変形例 2 では、例えば、大当り遊技に 7 回の可変表示が実行されるまでの間、時短状態に制御される。そして、特別状態における第 2 特図ゲームにおいて、小当り遊技が行われることにより、再び、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態において、小当りと先読み判定された第 2 保留記憶が記憶されている場合には、以降に、小当りと先読み判定された第 2 保留記憶数に応じた数の大当り遊技が行われることになる。

40

【 1 2 5 7 】

ここで、一種二種混合タイプの遊技においても、小当り確率は、設定値にかかわらず、一定である (第 1 始動口 : 約 $1 / 100$ 、第 2 始動口 : 約 $1 / 7$) 。一方で、大当り確率については、設定値によって異なる。ここで、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への入賞に基づく、設定値ごとの大当り確率の一例を以下に示す。

【 1 2 5 8 】

設定値が「 1 」の場合、約 $1 / 100$ 。

設定値が「 2 」の場合、約 $1 / 95$ 。

設定値が「 3 」の場合、約 $1 / 90$ 。

設定値が「 4 」の場合、約 $1 / 85$ 。

50

設定値が「５」の場合、約 1 / 8 0。

設定値が「６」の場合、約 1 / 7 5。

【 1 2 5 9 】

このため、いわゆる初当り（通常遊技状態における大当り：第 1 特別図柄の可変表示に基づく大当り）については、設定値に応じた差異を大きくすることができる。一方で、連荘の大当り（時短遊技中の大当り：第 2 特別図柄の可変表示に基づく小当り遊技を経由した大当り）については、設定値に応じた差異を小さくすることができる。すなわち、時短遊技中では、設定値による継続率の差異を小さくすることができる。

【 1 2 6 0 】

変形例 2 では、大当り遊技状態において、大当り遊技状態に制御された後の状態として大当り遊技状態が複数存在することに対応した特定表示を表示可能である。ここで言う特定表示は、以降に大当り遊技が行われることを示す特定表示（「ボーナスアイコン」と称する。）である。例えば、大当り遊技の開始時に、小当りと先読み判定された第 2 保留記憶数が「２」であれば、今回の大当りと、小当りと先読み判定された第 2 保留記憶数「２」に応じた 2 回の大当りとを、加算した 3 回の大当りが行われることになる。このため、3 回の大当りが行われることを示す、3 つのアイコン画像から成るボーナスアイコンが表示される。ボーナスアイコンを表示するタイミングは、例えば、大当り遊技のファンファーレ期間とすればよい。

【 1 2 6 1 】

1 回目の大当り遊技が終了する際に、ボーナスアイコンのうちの 1 つ目の空欄を示すアイコン画像に、今回の大当りが完了したことを示す色（例えば赤色）を付せばよい。また、2 回目の大当り遊技が終了する際に、ボーナスアイコンのうちの 2 つ目の空欄を示すアイコン画像に、2 回目の大当りが完了したことを示す色（例えば赤色）を付せばよい。なお、2 回目の大当り遊技の開始時に、小当りと先読み判定された第 2 保留記憶数が新たに記憶されていれば、その分の空欄を示すボーナスアイコンを追加すればよい。

【 1 2 6 2 】

このように、一種二種混合タイプの遊技機においても、大当り遊技状態において、以降に、大当りが複数存在することに対応したボーナスアイコン（特定表示）を表示可能である。

【 1 2 6 3 】

なお、変形例 2 では、小当りと先読み判定された第 2 保留記憶数に応じて、ボーナスアイコンの空欄を表示させる場合について説明したが、これに限らない。例えば、特別状態（時短状態）に制御される可変表示回数に基づいて、大当りの発生する回数が見込める場合には、大当りの発生する回数に応じた数のボーナスアイコンの空欄を表示させるようにしてもよい。例えば、第 2 特別図柄の可変表示に基づく小当り確率を 1 0 0 % に近い確率とした場合には、特別状態（時短状態）に制御される可変表示回数と、発生が見込める大当りの回数とがほぼ等しいため、特別状態に制御される可変表示回数分（大当りの発生する回数分）のボーナスアイコンの空欄を表示させるようにしてもよい。具体的には、大当り遊技後に 3 変動だけ特別状態に制御されるものとした場合、大当り遊技の開始時に、今回の大当りと、特別状態における 3 回の可変表示に応じた 3 回の大当りとを加算した、4 回の大当りが行われることを示す 4 つの空欄を示すボーナスアイコンを表示すればよい。そして、今回の大当りのエンディング期間に、今回の大当りに対応する空欄に、今回の大当りが完了したことを示す色を付せばよい。

【 1 2 6 4 】

なお、特徴部 0 2 2 S H の変形例 2 に係るパチンコ遊技機は、以下のように表現することができる。遊技を行うことが可能な遊技機（一種二種混合タイプのパチンコ遊技機）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態（例えば、時短状態）と、に制御可能であり、前記有利状態に制

10

20

30

40

50

御された後に前記特別状態に制御可能であり、前記特別状態に制御された後に前記有利状態に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記有利状態に制御される際に、前記有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態（例えば、大当たり遊技状態）が複数存在することに対応した特定表示（例えば、ボーナスアイコン）を表示可能である。

【1265】

変形例2によれば、大当たり遊技中に、該大当たり遊技中の後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応したボーナスアイコンを表示することとした。これにより、例えば、最初の大当たり遊技において、該大当たり遊技後に、今回の大当たりと、次回の大当たり遊技とを含む、少なくとも遊技者に有利な状態が2つ以上あることを示唆することができる。したがって、最初の大当たり遊技において、以降に大当たりが起こり得ることを遊技者に明示することができるため、大当たり遊技中に遊技者を一層高揚させることができる。したがって、一種二種混合タイプの遊技機における大当たり中の遊技の興趣を向上させることができる。

【1266】

（特徴部022SHの変形例3）

次に、特徴部022SHの変形例3について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、特定表示（ボーナス・ラッシュアイコン）を画像表示装置5に表示させる構成について説明した。このような構成に代えて、または、このような構成に加えて、変形例3では、特定表示を画像表示装置5以外の領域に表示させる構成について説明する。

【1267】

例えば、特定表示を、装飾用LEDや、画像表示装置5とは異なる他の表示装置（サブ液晶）などに表示させることも可能である。まず、特定表示を、装飾用LEDによってあらわす場合について説明する。

【1268】

特定表示を装飾用LEDによって表す場合、例えば、所定個数の装飾用LEDを遊技盤2に配置しておく。具体的には、例えば、遊技盤2に、10個のLEDを縦方向に並べて配置しておく。そして、10R確変大当たりAの大当たり遊技に制御される際に、当該大当たり遊技において、下から3つの装飾用LEDを、白色に点灯させる。3つの装飾用LEDの白色の点灯は、今回的大当たりと、今回の大当たりの終了後の小当たりRUSHモードと、次回の大当たりとの、3回分の遊技価値が付与される状態が存在することを示す。

【1269】

そして、1回目の大当たりのエンディング期間に、白色に点灯させた3つのLEDのうち一番下のLEDを赤色に点灯させる。これにより、1回目の大当たりが完了したことを報知することができる。また、小当たりRUSHモードにおいて大当たり遊技状態（2回目の大当たり）に制御される際には、当該大当たりのファンファーレ期間に、下から2つ目のLEDを黄色に点灯させる。これにより、小当たりRUSHモードに制御されたことを報知することができる。

【1270】

さらに、2回目の大当たりのエンディング期間に、下から3つ目のLEDを赤色に点灯させる。これにより、2回目の大当たりが完了したことを報知することができる。また、2回目の大当たりが10R確変大当たりAの場合には、大当たり遊技状態（例えば、5ラウンド目）において、さらに、下から4つ目と5つ目の2つのLEDを白色に点灯させればよい。この2つのLEDの白色点灯により、2回目の大当たり終了後の小当たりRUSHモードと、3回目の大当たりとの、以降に2回分の遊技価値が付与される状態が新たに追加された報知することができる。

【1271】

なお、連荘が継続すると、10個の装飾用LEDが全て点灯することがある。この場合、一巡目の点灯が終了したのものとして、二巡目の点灯を開始させる。具体的には、一番下のLEDの表示態様を変えて点灯させればよい。例えば、一番下のLEDを、2巡目の点

10

20

30

40

50

灯を示す色（例えば紫色）に点灯させてもよい。さらに、2巡目の点灯を行ってから、大当りや小当りRUSHモードが完了した場合も、それぞれ対応するLEDを、1巡目とは異なる表示態様で点灯させればよい。

【1272】

このように、特定表示を装飾用LEDによって表すことにより、装飾用LEDに注目させることができるとともに、画像表示装置5の表示領域を有効活用することができる。

【1273】

次に、サブ液晶にボーナス・ラッシュアイコンを表示可能にする構成について説明する。上述した特徴部022SHに係るボーナス・ラッシュアイコンは、全てサブ液晶に表示されてもよい。また、ボーナス・ラッシュアイコンは、遊技状態に応じて、異なる表示領域に表示されてもよい。例えば、ボーナス・ラッシュアイコンは、大当り遊技状態では画像表示装置5に表示され、小当りRUSHモードではサブ液晶に表示されてもよい。これにより、小当りRUSHモードでは、画像表示装置5において、小当り遊技における賞球や、連チャン中の賞球の累積数に注目させることができ、また、大当り遊技状態では、ボーナス・ラッシュアイコンに注目させることができる。これにより、画像表示装置5やサブ液晶を有効活用することができる。

【1274】

（特徴部022SHの変形例4）

次に、特徴部022SHの変形例4について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、小当りRUSHモードに制御されたことを示すボーナス・ラッシュアイコンの表示態様は、一の表示態様（例えば、黄色）とした。変形例4では、小当りRUSHモードに制御されたことを示すボーナス・ラッシュアイコンの表示態様として、複数の表示態様を取り得る場合について説明する。

【1275】

具体的に説明すると、特徴部022SHに係る演出実行手段は、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を、第2KT状態（小当りRUSHモード）の継続回数に応じた表示態様で表示してもよい。例えば、演出実行手段は、小当りRUSHモードにおいて、50変動以上の可変表示が実行されて、大当り遊技状態に制御される場合には（小当りRUSHモードにおける利益度合いが高い場合には）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を黄色の表示態様とする。

【1276】

また、演出実行手段は、小当りRUSHモードにおいて、50変動未満の可変表示が実行されて、大当り遊技状態に制御される場合には（小当りRUSHモードにおける利益度合いが低い場合には）、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を青色の表示態様とする。これにより、小当りRUSHモードごとの継続回数を、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様によって遊技者に示唆することができる。したがって、ボーナス・ラッシュアイコンに青色よりも黄色の表示態様が多く表示された場合には、遊技者は優越感や満足感を得ることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1277】

（特徴部022SHの変形例5）

次に、特徴部022SHの変形例5について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、大当り遊技が完了した際のボーナス・ラッシュアイコンの表示態様は、一の表示態様（例えば、赤色）とした。変形例5では、大当り遊技が完了した際のボーナス・ラッシュアイコンの表示態様として、複数の表示態様を取り得る場合について説明する。

【1278】

具体的に説明すると、特徴部022SHに係る演出実行手段は、ボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像の表示態様を、大当りの種別に応じた表示態様で表示してもよい。例えば、演出実行手段は、10R確変大当りAの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を赤色の表示態様とする。これにより、ボーナス・ラッ

10

20

30

40

50

シュアアイコンが赤色の表示態様で表示されることによって、小当り R U S H モードの継続（連荘の継続）を示唆することができる。また、演出実行手段は、10R 確変大当り B の大当り遊技や、10R 通常大当りの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンを緑色の表示態様とする。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンが緑色の表示態様で表示されることによって、小当り R U S H モードの終了（連荘の終了）を示唆することができる。

【1279】

また、特徴部 022SH に係る実施の形態では、小当り R U S H モードを継続させることが可能な大当りの大当り種別は、10R 確変大当り A の一種類であるが、複数種類としてもよい。例えば、小当り R U S H モードを継続させることが可能な大当りの大当り種別は、10R 確変大当り A のほかに、5R 確変大当りを取り得るようにしてもよい。この場合、演出実行手段は、10R 確変大当り A の大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様を赤色の表示態様とする。また、演出実行手段は、5R 確変大当りの大当り遊技が行われた場合には、ボーナス・ラッシュアイコンを橙色の表示態様とする。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンの表示態様によって、付与された遊技価値を示唆することができる。したがって、ボーナス・ラッシュアイコンに橙色よりも赤色の表示態様が多く表示された場合には、遊技者は優越感や満足感を得ることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1280】

（特徴部 022SH の変形例 6）

次に、特徴部 022SH の変形例 6 について説明する。上述した、特徴部 022SH に係る実施の形態では、図 12-11 に示したように、大当り遊技の開始前に（可変表示の表示結果が導出表示される前に）表示態様を変化させる対象のアイコン画像を、下から 2 つ目のアイコン画像 022SH120b とした。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、変形例 6 では、大当り遊技の開始前に（可変表示の表示結果が導出表示される前に）表示態様を変化させる対象のアイコン画像を、下から 3 つめのアイコン画像 022SH120c（図 12-11 参照）としてもよい。

【1281】

具体的には、上述した、特徴部 022SH に係る実施の形態では、大当り遊技の開始前に、ボーナス・ラッシュアイコンの下から 3 つめのアイコン画像 022SH120b を、小当り R U S H モードに制御されたことを示す色（黄色）を付した表示態様とする場合について説明した。変形例 6 では、大当り遊技の開始前に（可変表示の表示結果が導出表示される前に）、ボーナス・ラッシュアイコンにおける下から 3 つめのアイコン画像 022SH120c（図 12-11 参照）を、大当りが実行されることを示す色を付した表示態様としてもよい。

【1282】

具体的には、先読み判定によって大当りであると判定された保留記憶がある場合に、下から 3 つの目のアイコン画像 022SH120c に赤色を付す演出を行ってもよい。このような構成としたとしても、大当りが開始される前に、次回の大当りが実行されることを示唆することができる。

【1283】

また、下から 3 つの目のアイコン画像 022SH120c の変化後の表示態様は、赤色を付した表示態様に限らず、大当り種別に応じた表示態様としてもよい。具体的には、例えば、保留表示 022SH111 に対応する保留記憶に対する先読み判定によって得られた大当り種別が、10R 確変大当り A の場合には、下から 3 つの目のアイコン画像 022SH120c を赤色の表示態様とし、また、10R 確変大当り B や通常大当りの場合には、桃色の表示態様としてもよい。これにより、下から 3 つの目のアイコン画像 022SH120c の表示態様（色）によって、実行される大当り種別を示唆することができる。

【1284】

また、このほかにも、例えば、保留表示 022SH111 に対応する保留記憶に対する

先読み判定によって得られた大当り種別が、10R確変大当りAの場合には、下から3つの目のアイコン画像022SH120cを点滅速度の速い点滅態様になりやすくしてもよい。また、10R確変大当りBや通常大当りの場合には、下から3つの目のアイコン画像022SH120cを点滅速度の遅い点灯態様になりやすいこととしてもよい。これにより、下から3つの目のアイコン画像022SH120cの表示態様（点滅態様）によって、実行される可能性が高い大当り種別を示唆することができる。

【1285】

（特徴部022SHの変形例7）

次に、特徴部022SHの変形例7について説明する。上述した、特徴部022SHに係る実施の形態では、小当りRUSHモードの開始の契機となる大当りが開始されてから、小当りRUSHモードを終了させる大当りが終了するまで、ボーナス・ラッシュアイコンを表示可能とした。このような構成に代えて、またはこのような構成に加えて、変形例7では、小当りRUSHモードが終了して、チャンタイムモード（第1KT状態）に移行（転落）した場合でも、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示可能とする場合について説明する。

10

【1286】

小当りRUSHモードにおいて、10R確変大当りBや10R通常大当りの大当り遊技が実行されると、チャンスタイムモード（第1KT状態：高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）に制御される。ここで、チャンスタイムモード中においても、大当りが発生することは十分起こり得る。このため、変形例7では、チャンスタイムモード中にも、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示可能とする。

20

【1287】

例えば、チャンタイムモードにおいては、ボーナス・ラッシュアイコンのアイコン画像は、全て色が付された状態で表示される。また、ボーナス・ラッシュアイコンを消去するタイミングは、チャンタイムモードから通常モードに移行する際とすればよい。また、チャンタイムモードにおいて10R確変大当りAの大当り遊技が行われた場合には、すなわち、小当りRUSHモードに移行させる大当り遊技が行われた場合には、表示中のボーナス・ラッシュアイコンに、空欄のアイコン画像を追加して表示すればよい。

【1288】

また、高確率／高ベース状態のチャンタイムモードに限って、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示してもよい。高確率／高ベース状態に制御された場合、少なくとも、もう1回大当りが行われることが確定している。このため、小当りRUSHモードからチャンタイムモードに移行（転落）させる大当り遊技（10R確変大当りB）の実行中に、ボーナス・ラッシュアイコンに空欄のアイコン画像を1つ追加する演出を行うようにしてもよい。これにより、チャンタイムモードに転落した場合でも、少なくとも、もう1回発生が確定している大当りが10R確変大当りAとなることを（小当りRUSHモードへの移行）を遊技者は願って遊技することができる。したがって、チャンタイムモード中における興趣を向上させることができる。

30

【1289】

なお、チャンタイムモードは、高確率／高ベース状態で制御されているのか、低確率／高ベース状態で制御されているのかを、遊技者に判別させないようにした演出モードである。ここで、チャンタイムモードにおいて、空欄のアイコン画像が1つ追加されたボーナス・ラッシュアイコンが表示されたとすると、高確率／高ベース状態で制御されていることを遊技者が判別することが可能となる。このため、高確率／高ベース状態で制御されているときにボーナス・ラッシュアイコンを表示させる際には、チャンタイムモードに制御せず、高確率／高ベース状態であることを報知する別の演出モードに制御するようにしてもよい。

40

【1290】

また、高確率／高ベース状態に制御される際には、ボーナス・ラッシュアイコンを継続して表示するか否かの演出判定を行い、当該演出判定の結果に応じて、ボーナス・ラッシュ

50

ユアイコンを継続して表示してもよい。具体的には、当該演出判定によって肯定の判定結果が得られた場合に、高確率／高ペース状態において、空欄のアイコン画像が1つ追加されたボーナス・ラッシュアイコンを表示してもよい。これにより、ボーナス・ラッシュアイコンが表示されない場合でも、高確率／高ペース状態で制御されている可能性があることから、遊技者は高確率／高ペース状態に制御されていることを願って遊技することができる。

【1291】

なお、変形例7においても、空欄のアイコン画像を追加させる際には、示唆演出（例えば、図12-8（L）、（M）参照）を行うようにしてもよい。また、示唆演出として、空欄のアイコン画像が、2つ追加される可能性の高い演出や、1つ追加される可能性の高い演出や、追加されない可能性の高い演出を用意しておき、判定によって選択したいいずれかの演出を実行するようによしてもよい。これにより、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【1292】

（特徴部022SHに係る手段の説明）

上述した特徴部022SHに関連して、通常状態に比べて小当り遊技状態に制御される頻度が高い特殊状態に制御するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2015-156952号公報）。また、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に、大当り終了後の遊技状態が高確率状態且つ高ペース状態となることに対応する予告画像を表示するパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開2016-135166号公報）。しかしながら、大当り終了後の遊技状態を遊技者に報知するだけでは、遊技者はその後に遊技価値が付与され得る状態を明確に把握することができず、興趣が不十分である。

【1293】

（手段E1）

そこで、特徴部022SHに係る手段E1の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS120～S128を実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、前記特殊状態により遊技価値が付与しやすい特別状態（例えば、第2KT状態）と、に制御可能であり、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）に制御された後に前記特別状態に制御可能であり、前記特別状態に制御された後に前記有利状態（例えば、図12-2の第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いた次回の大当り遊技状態：10R確変大当りA、10R確変大当りBおよび10R通常大当りのうちいずれか）に制御可能であり、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：10R確変大当りA）に制御される際に、前記有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態（例えば、第2KT状態と、次回の大当り遊技状態）が複数存在することに対応した特定表示（図12-6（C）のボーナス・ラッシュアイコン022SH120）を表示可能である（例えば、図12-3のステップ022SHS15に示す、演出制御用CPU120が行う処理）。

【1294】

このような構成によれば、特定表示によって、有利状態において、該有利状態後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することを示唆することができる。これにより、有利状態によって以降に遊技価値が付与され得る状態を明確にすることができる。このため、例えば、有利状態における遊技者の満足感を高めることができる。したがって、有利状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【1295】

（手段E2）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 2 の遊技機として、手段 E 1 に記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：1 0 R 確変大当り A）と、前記遊技価値が付与され得る複数の状態（例えば、第 2 K T 状態と、次回の大当り遊技状態）と、を含む状態のうち、制御された状態（例えば、今回の大当り遊技状態：1 0 R 確変大当り A）に対応して、前記特定表示の表示態様を変化可能である（図 1 2 - 5 のステップ 0 2 2 S H S 5 2 や図 1 2 - 6（E））に示す、大当りが完了したことを示す赤色の表示態様にボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 の表示態様を変化可能である）。

【1 2 9 6】

このような構成によれば、遊技の進行に応じて、特定表示の表示態様を変化させることができる。これにより、既に遊技価値が付与された状態を明確にすることができる。このため、遊技者は、特定表示の表示態様によって、遊技価値が付与された状態についての遊技の進行状況を容易に把握することができる。これにより、遊技者は、既に遊技価値が付与されたことによる満足感を得ることができる。したがって、有利状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【1 2 9 7】

（手段 E 3）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 3 の遊技機として、手段 E 1 または手段 E 2 に記載の遊技機において、前記特定表示には、異なる複数種類の表示態様（例えば、赤色の表示態様と黄色の表示態様）があり、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当り遊技状態：1 0 R 確変大当り A）と、前記遊技価値が付与され得る複数の状態（例えば、第 2 K T 状態と、次回の大当り遊技状態）と、を含む状態のうち、制御された状態に対応した表示態様（例えば、図 1 2 - 5 のステップ 0 2 2 S H S 5 2 や図 1 2 - 6（E））に示す、大当り遊技の完了に対応した赤色の表示態様と、図 1 2 - 3 のステップ 0 2 2 S H S 1 6 や図 1 2 - 6（E）に示す、第 2 K T 状態に制御されたことを示す黄色の表示態様）の特定表示を表示可能である。

【1 2 9 8】

このような構成によれば、特定表示の表示態様によって、既に遊技価値が付与された状態の種類を明確にすることができる。これにより、遊技者は、遊技価値が付与された状態の種類を容易に把握することができる。このため、遊技者は、既に遊技価値が付与された状態の種類に応じた満足感を得ることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 2 9 9】

（手段 E 4）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 4 の遊技機として、手段 E 1 ～手段 E 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、制御された前記有利状態に対応した特定態様（例えば、図 1 2 - 6（E）に示す、大当り遊技の完了に対応した赤色の表示態様）の特定表示と、前記遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様の特定表示（例えば、図 1 2 - 8（M）のボーナス・ラッシュアイコン 0 2 2 S H 1 2 0 に示す空欄のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d , 1 2 0 e）と、を表示可能である。

【1 3 0 0】

このような構成によれば、特定表示の表示態様によって、既に遊技価値が付与された状態と、以降に遊技価値が付与され得る状態とを明確にすることができる。これにより、遊技者は、遊技価値が付与された状態と、以降に遊技価値が付与され得る状態とを、容易に把握することができる。このため、遊技者は、既に遊技価値が付与されたことによる満足感と、以降に遊技価値が付与され得る状態があることに対する期待感とを、得ることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 0 1】

（手段 E 5）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 5 の遊技機として、手段 E 1 ～手段 E 4 のいずれ

10

20

30

40

50

かに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当たり遊技状態）と、前記遊技価値が付与され得る複数の状態（例えば、第2KT状態と、次回の大当たり遊技状態）と、を含む状態のうち、複数の状態に亘って、前記特定表示を表示可能（例えば、図12-6（E）、（F）に示すように、大当たり遊技状態から第2KT状態に亘って、ボーナス・ラッシュアイコン022SH120を表示可能）である。

【1302】

このような構成によれば、有利状態から遊技価値が付与され得る状態へ、状態が変わっても、遊技価値が付与され得る状態を遊技者に継続して示すことができる。これにより、遊技者は、状態が変わっても、継続して、既に遊技価値が付与されたことによる満足感と、以降に遊技価値が付与され得る状態があることに対する期待感とを、得ることができる。したがって、遊技の興趣を保持することができる。

10

【1303】

（手段E6）

また、特徴部022SHに係る手段E6の遊技機として、手段E1から手段E5のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態（例えば、今回の大当たり遊技状態：10R確変大当たりAの大当たり）において付与された遊技価値（例えば、図12-6（E）の総賞球数表示022SH130）と、前記特別状態（例えば、第2KT状態）において付与された遊技価値（例えば、図12-6（H）の総賞球数表示022SH130）とを、前記有利状態（例えば、初回の大当たり遊技状態）と前記特別状態とに亘って表示可能である。

20

【1304】

このような構成によれば、状態が変わっても、有利状態と特別状態とにおいて付与された遊技価値を明確に示すことができる。これにより、遊技者は、状態が変わっても、継続して、付与された遊技価値を把握することができる。したがって、例えば、付与された遊技価値が多い場合には遊技者は満足感を得ることができ、また、付与された遊技価値が遊技者の予想に反して少ない場合には、遊技者の遊技意欲を掻き立てることができる。このため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1305】

（手段E7）

また、特徴部022SHに係る手段E7の遊技機として、手段E1から手段E6のいずれか一つに記載の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特別状態に制御された後の有利状態（例えば、次回の大当たり遊技状態）に制御される際に、前記後の有利状態に制御された後に特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、図12-8（L）の示唆演出画像022SH116）を実行し、前記示唆演出の演出結果（例えば、図12-8（M）の成功演出画像022SH127）に対応して、前記後の有利状態に制御された後の状態として遊技価値が付与され得る状態が複数存在することに対応した所定態様（例えば、図12-4のステップ022SHS36や、図12-8（M）のボーナス・ラッシュアイコン022SH120に示す空欄の表示態様）の特定表示を表示可能である。

30

【1306】

このような構成によれば、後の有利状態において、以降に遊技価値が付与され得る状態が複数存在するか否か（具体的には、連荘が継続するか否か）を煽ることができる。したがって、後の有利状態においても、先の有利状態と同様に、有利状態における興趣を向上させることができる。

40

【1307】

（手段E8）

また、特徴部022SHに係る手段E8の遊技機として、手段E1から手段E7のいずれか一つに記載の遊技機において、前記特別状態に制御される前の有利状態（例えば、今回の大当たり遊技状態：10R確変大当たりA）と、前記特別状態に制御された後の有利状態（例えば、次回の大当たり遊技状態）と、において、共通の回数（例えば、10ラウンド）のラウンド遊技が実行され、前記演出実行手段は、前記先の有利状態に制御されるときと

50

、前記後の有利状態に制御されるときとで、共通の表示態様（例えば、図 1 2 - 6（E）に示す一番下のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 a の表示態様と、図 1 2 - 7（N）に示す一番上のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 c の表示態様とが、共通の表示態様）の特定表示を表示可能である。

【 1 3 0 8 】

このような構成によれば、各有利状態において付与される遊技価値を同等にすることができるため、有利状態に対応した特定表示を共通の表示態様とすることができる。具体的には、付与され得る有利状態に対応した特定表示の表示態様（例えば、空欄）を、先の有利状態と、後の有利状態とで、共通の表示態様（例えば、同じ形状の空欄）とすることができる。また、制御された有利状態に対応する特定表示の表示態様（例えば、赤色）につ

10

【 1 3 0 9 】

（手段 E 9）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 9 の遊技機として、手段 E 1 から手段 E 8 のいずれか一つに記載の遊技機において、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示と、第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示とを、並行して実行可能な可変表示実行手段（例えば、図 1 0 - 1 7 および図 1 0 - 2 1 に示す、C P U 1 0 3 が実行する処理）をさらに備え、前記遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに前記有利状態に制御可能であり、第 2 識別情報の可変表示の方が第 1 識別情報の可変表示よりも、遊技者にとっての有利度が高く（例えば、図 1 2 - 2（A）、（B）の大当り種別判定テーブルに示すように、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルの方が、1 0 R 確変大当り A であると判定される割合が高く、また、ラウンド数の多い大当りが選択される）、前記演出実行手段は、前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示されたことに基づいて前記有利状態に制御される際に、前記特定表示を消去する（例えば、図 1 2 - 3 のステップ 0 2 2 S H S 1 3：Y E S ステップ 0 2 2 S H S 1 7：Y E S ステップ 0 2 2 S H S 1 8 に示す、演出制御用 C P U 1 2 0 が行う処理）。

20

30

【 1 3 1 0 】

具体的に補足すると、特徴部 0 2 2 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、第 1 識別情報の変動表示と第 2 識別情報の可変表示とを同時に並行して実行可能であり、第 2 識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御される際に、特定表示を表示可能とした。また、特徴部 0 2 2 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、第 1 識別情報の可変表示では第 2 識別情報の可変表示よりも遊技者にとっての有利度が低いため、第 1 識別情報の可変表示において特定表示結果が導出表示されることにより、遊技価値が付与され得る状態が消滅することがある。ここで、遊技価値が付与され得る状態が消滅したにも関わらず、特定表示が表示されると、遊技の興趣が低下してしまう。このため、手段 E 9 の遊技機は、第 1 識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御される際に、特定表示を消去することとした。このような構成によれば、第 1 識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されることによって、遊技の興趣が低下することを抑えることができる。

40

【 1 3 1 1 】

（手段 E 1 0）

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 1 0 の遊技機として、手段 E 1 から手段 E 9 のいずれか一つに記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに前記有利状態に制御可能であり、前記演出実行手段は、可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示される前に（例えば、可変表示の実行中に）、前記特定表示を表示可能（例えば、図 1 2 - 1 2（B）の空欄のアイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 d，1 2 0 e を追加可能）である。

50

【 1 3 1 2 】

このような構成によれば、特定表示を表示するタイミングや、特定表示の表示態様を変化させるタイミングのバリエーションを増やすことができる。したがって、特別状態における興趣のみならず、可変表示中の遊技の興趣も向上させることができる。

【 1 3 1 3 】

(手段 E 1 1)

また、特徴部 0 2 2 S H に係る手段 E 1 1 の遊技機として、手段 E 1 0 に記載の遊技機において、未だ開始されていない可変表示について、可変表示の表示結果が前記有利状態に制御されることを示す表示結果となるか否かを判定（例えば、先読み判定）する開始前判定手段を備え、前記演出実行手段は、前記開始前判定手段の判定結果に基づいて、前記特定表示を表示可能（例えば、図 1 2 - 1 1 (B) に示すように、アイコン画像 0 2 2 S H 1 2 0 b の表示態様を、第 2 K T 状態に制御されることを示す黄色の表示態様に变化可能）である。

10

【 1 3 1 4 】

このような構成によれば、特定表示を表示するタイミングや、特定表示の表示態様を変化させるタイミングのバリエーションを増やすことができる。したがって、特別状態における興趣のみならず、可変表示前の保留記憶中における遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 3 1 5 】

(特徴部 0 2 6 S H に関する説明)

20

次に、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機について説明する。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

【 1 3 1 6 】

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、遊技状態制御手段（状態制御手段）と、演出実行手段と、を備える。遊技状態制御手段は、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 によって実現される。また、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、上記に加えて、例えば、可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段と、を備える。可変表示実行手段と、開始前判定手段と、保留記憶手段と、設定手段とは、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。

30

【 1 3 1 7 】

遊技状態制御手段は、遊技状態を制御する。遊技状態制御手段は、有利状態と、特殊状態と、特別状態と、非特別状態と、に制御可能である。有利状態は、遊技者にとって有利な有利状態であり、例えば、大当り遊技状態である。特殊状態は、有利状態とは異なる遊技状態であり、例えば、小当り遊技状態である。

【 1 3 1 8 】

特別状態は、特殊状態により遊技価値が付与されやすい状態であり、例えば、第 2 K T 状態（高確率 / 低ベース状態）である。第 2 K T 状態は、小当りが発生しやすい遊技状態であり、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい遊技状態である。なお、第 1 K T 状態（高確率 / 高ベース状態または低確率 / 高ベース状態）は、小当りが発生しやすい遊技状態であるものの、また、特殊入賞口に遊技球が入賞しにくい遊技状態である。すなわち、第 1 K T 状態は、特殊状態によって遊技価値がほぼ付与されることのない状態である。

40

【 1 3 1 9 】

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において、有利状態に制御された後に特別状態に制御可能であり、特別状態に制御された後に有利状態に制御可能である。ここで言う有利遊技は、大当り遊技状態の終了後に第 2 K T 状態に移行させる大当りである。遊技状態制御手段は、大当り遊技状態に制御した後に、第 2 K T 状態に制御可能であり、第 2 K T 状態に制御した後に、再び大当り遊技状態に制御可能である。

【 1 3 2 0 】

50

演出実行手段は、状況に応じて種々の演出を実行する。例えば、メーター演出や役物演出を実行する。詳細は後述する。

【1321】

(特徴部026SHに係る遊技機の可動体について)

図13-1は、特徴部026SHに係る遊技機の遊技盤2の一部分(画像表示装置5の付近)の構成を説明する説明図である。特徴部026SHに係る遊技機は、例えば、図13-1(A)に示すように、画像表示装置5の近傍に役物である可動体026SH32を備える。可動体026SH32は、演出制御基板12の制御に従って、図13-1(B)(C)に示すように、第1状態(初期状態)と第2状態(傾斜状態)との間において動作する。例えば、可動体026SH32は、第1状態 第2状態 第1状態と動作したり、第1状態 第2状態 第1状態 第2状態 第1状態と動作したり、第1状態 第1状態と第2状態との間の状態(一旦停止) 第2状態 第1状態と動作したり、第1状態 第1状態と第2状態との間の状態(一旦停止) 第1状態と動作したりしてもよい。

10

【1322】

(特徴部026SHに係る遊技機のメーター演出について)

図13-2は、特徴部026SHに係る遊技機において実行されるメーター演出を説明する説明図である。特徴部026SHに係る遊技機は、可変表示中において、図13-2に示すような、メーター演出を実行する。図13-2(A)~(D)は、演出制御基板12の制御に従ってメーター演出が実行されている各場面を示している。

【1323】

図13-2(A)において、左側のメーターゲージ部026SHMTGは、メーター値が4段階(「1」~「4」)のうちのいずれであるかを報知するものである。図13-2(A)では、メーターゲージ部026SHMTGによってメーター値が第1段階目(初期段階)である「1」である旨が報知されている。図13-2(A)において、メーターゲージ部026SHMTGの上部のレベル表示026SHLVは、メーターゲージ部026SHMTGによって報知されるメーター値に対応するレベルを報知するものである。図13-2(A)では、レベル表示026SHLVによってレベルが第1段階目(初期段階)である「LEVEL1」である旨が報知されている。つまり、図13-2(A)は、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVによって、メーター値が第1段階目(初期段階)である「1」であり、レベルが第1段階目(初期段階)である「LEVEL1」である旨が報知されている場面である。なお、左下には、飾り図柄に対応した第1小図柄026SH101が表示されている。なお、以下の説明において、メーター値をメーター数と称する場合がある。

20

30

【1324】

図13-2(B)は、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVによって、メーター値が第2段階目である「2」であり、レベルが第2段階目である「LEVEL2」である旨が報知されている場面である。図13-2(C)は、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVによって、メーター値が第3段階目である「3」であり、レベルが第3段階目である「LEVEL3」である旨が報知されている場面である。図13-2(D)は、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVによって、メーター値が第4段階目(最終段階)である「4」であり、レベルが第4段階目(最終段階)である「LEVEL4」である旨が報知されている場面である。

40

【1325】

特徴部026SHに係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が最終段階である「4」になるとときには、可動体026SH32が動作する場合(役物演出が実行される場合)がある(図13-6(D)参照)。また、特徴部026SHに係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が最終段階である「4」になるとときには、スーパーリーチ(SP)となるようにしている(図13-5(A)等参照)。

【1326】

50

図 1 3 - 3 は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図 1 3 - 3 (A) は、非 K T 状態 (通常状態) における、メーター演出、役物演出 (可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出) の実行タイミングを説明する説明図である。図 1 3 - 3 (B) は、第 2 K T 状態 (小当り R U S H 中) における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。なお、図 1 3 - 3 (B) については後述する。

【 1 3 2 7 】

図 1 3 - 3 (A) は、具体的には、スーパーリーチとなる可変表示において、メーター演出と、役物演出とが実行される場合において、メーター演出、及び、役物演出の実行タイミング等の一例を示したものである。図 1 3 - 3 (A) において、T a 0 ~ T a 1 0 は可変表示中の期間である。T a 1 0 ~ T a 1 1 は停止表示中の期間である。T a 0 ~ T a 1 は、リーチ前の期間である。T a 1 ~ T a 9 は、ノーマルリーチの期間である。T a 9 ~ T a 1 0 は、スーパーリーチの期間である。

10

【 1 3 2 8 】

図 1 3 - 3 (A) において、T a 2 ~ T a 8 は、メーター演出の実行期間である。T a 2 ~ T a 8 のうち、T a 2 ~ T a 3 は、図 1 3 - 2 (A) の如くメーター値が「 1 」であること報知している場面である。T a 3 ~ T a 4 は、図 1 3 - 2 (B) の如くメーター値が「 2 」であることを報知している場面である。T a 4 ~ T a 7 は、図 1 3 - 2 (C) の如くメーター値が「 3 」であることを報知している場面である。T a 7 ~ T a 8 は、図 1 3 - D (C) の如くメーター値が「 4 」であることを報知している場面である。換言すれば、T a 3 は、メーター演出においてメーター値が「 1 」から「 2 」に更新 (加算) されるタイミングである。T a 4 は、メーター演出においてメーター値が「 2 」から「 3 」に更新 (加算) されるタイミングである。T a 7 は、メーター演出においてメーター値が「 3 」から「 4 」に更新 (加算) されるタイミングである。

20

【 1 3 2 9 】

メーター演出の実行態様 (メーター演出パターン) は、複数種類があるが (図 1 3 - 5 (A) 参照)、図 1 3 - 3 (A) は、一の実行態様 (具体的には、メーター演出パターン「 M E P 5 」) によるメーター演出の例を示している。

【 1 3 3 0 】

図 1 3 - 3 (A) において、T a 5 ~ T a 6 は、役物演出の実行期間である。T a 5 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T a 6 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 が第 1 状態 第 2 状態 第 1 状態と動作する場合には、第 1 状態 (T a 5) 第 2 状態 第 1 状態 (T a 6) である。また例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 が第 1 状態 第 2 状態 第 1 状態 第 2 状態 第 1 状態と動作する場合には、第 1 状態 (T a 5) 第 2 状態 第 1 状態 第 2 状態 第 1 状態 (T a 6) である。

30

【 1 3 3 1 】

図 1 3 - 4 は、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機における、特別図柄および飾り図柄の変動パターン (変動時間) を示す説明図である。具体的には、図 1 3 - 4 は、非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルの一例である。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、非 K T 状態 (低確率 / 非 K T 状態) である場合には、図 1 0 - 7 (A) に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルに代えて、図 1 3 - 4 に示す非 K T 時用の第 1 特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。すなわち、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、非 K T 状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、図 1 3 - 4 に示した第 1 変動パターン # 1 0 1 ~ # 1 0 9 のいずれかの変動パターンが決定される。

40

【 1 3 3 2 】

なお、第 1 変動パターン # 1 0 4 は、スーパーリーチはずれの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチ A に発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。第 1 変動パターン # 1 0 5 は、スーパーリーチはずれの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチ B に発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。第 1 変動

50

パターン# 108は、スーパーリーチ大当りの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。第1変動パターン# 109は、スーパーリーチ大当りの変動パターンであり、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。大当たりの信頼度は、スーパーリーチB > スーパーリーチAである。

【1333】

図13-5及び図13-6は、メーター演出等について説明する説明図である。具体的には、図13-5(A)は、メーター演出パターンの内容(メーター値の増加の態様等)を示している。図13-5(B)は、メーター演出の実行有無の決定割合の一例である。図13-6(A)は、設定値が「1」「2」の場合におけるメーター演出パターンの決定割合の一例である。図13-6(B)は、設定値が「3」「4」の場合におけるメーター演出パターンの決定割合の一例である。図13-6(C)は、設定値が「5」「6」の場合におけるメーター演出パターンの決定割合の一例である。図13-6(D)は、メーター値が「4」となるときの役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)の実行有無の決定割合の一例である。

【1334】

図13-5(A)に示すように、メーター演出パターン「MEP1」は、メーター値が増加する回数が0回であるメーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP1」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から増加しない。メーター演出パターン「MEP2」は、メーター値が増加する回数が1回であり、メーター値が「2」に到達(「2」迄到達)する(すなわち「3」や「4」にはならない)メーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP2」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP3」は、メーター値が増加する回数が2回であり、メーター値が「3」に到達(「3」迄到達)する(すなわち「4」にはならない)メーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP3」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加し、更に、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP4」は、メーター値が増加する回数が1回であり、メーター値が「3」に到達する(すなわち「4」にはならない)メーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP4」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から、図13-2(B)に示した「2(第2段階)」を経ずに、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加する。メーター演出パターン「MEP5」は、メーター値が増加する回数が3回であり、メーター値が「4」に到達(「4」迄到達)するメーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP5」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加し、更に、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加し、更に、図13-2(D)に示した「4(最終段階)」に増加する。

【1335】

メーター演出パターン「MEP6」及び「MEP7」は、メーター値が増加する回数が2回であり、メーター値が「4」に到達するメーター演出のパターンである。具体的には、メーター演出パターン「MEP6」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から図13-2(B)に示した「2(第2段階)」に増加し、更に、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」を経ずに、図13-2(D)に示した「4(最終段階)」に増加する。また、メーター演出パターン「MEP7」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から、図13-2(B)に示した「2(第2段階)」を経ずに、図13-2(C)に示した「3(第3段階)」に増加し、更に、図13-2(D)に示した「4(最終段階)」に

増加する。メーター演出パターン「MEP8」は、メーター値が増加する回数が1回であり、メーター値が「4」に到達するメーター演出のパターンである。つまり、メーター演出パターン「MEP8」によるメーター演出では、メーター値が、図13-2(A)に示した「1(初期段階)」から、図13-2(B)に示した「2(第2段階)」や図13-2(C)に示した「3(第3段階)」を経ずに、図13-2(D)に示した「4(最終段階)」に増加する。

【1336】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-5(B)に示したように、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出の実行有無が決定される。図13-5(B)に示した例によれば、設定値が「1」又は「2」では、非リーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#101, #102)となる場合には実行有の決定割合は0%であり、ノーマルリーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#103)となる場合には実行有の決定割合は8%であり、スーパーリーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#104, #105)となる場合には実行有の決定割合は24%であり、小当り(図13-4の変動パターン#106)となる場合には実行有の決定割合は0%であり、ノーマルリーチ大当り(図13-4の第1変動パターン#107)となる場合には実行有の決定割合は16%であり、スーパーリーチ大当り(図13-4の第1変動パターン#108, #109)となる場合には実行有の決定割合は40%である。

【1337】

また、設定値が「3」又は「4」では、非リーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は0%であり、ノーマルリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は10%であり、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は30%であり、小当りとなる場合には実行有の決定割合は0%であり、ノーマルリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は20%であり、スーパーリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は50%である。また、設定値が「5」又は「6」では、非リーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は0%であり、ノーマルリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は12%であり、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有の決定割合は36%であり、小当りとなる場合には実行有の決定割合は0%であり、ノーマルリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は24%であり、スーパーリーチ大当りとなる場合には実行有の決定割合は60%である。

【1338】

図13-5(B)に示した例では、非リーチはずれとなる場合や小当りとなる場合には、設定値によらず(設定値が「1」~「6」のいずれであっても)、メーター演出は実行されない。また、ノーマルリーチはずれとなる場合やスーパーリーチはずれとなる場合やノーマルリーチ大当りとなる場合やスーパーリーチ大当りとなる場合には、メーター演出の実行割合は設定値に依存し、設定値が「5」又は「6」であるときが最も実行されやすく、設定値が「1」又は「2」であるときが最も実行されにくい。

【1339】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-6(A)~図13-6(C)に示したように、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出パターンが決定される。一例として、設定値が「1」であり、ノーマルリーチはずれとなる場合には、図13-6(A)に示したように、メーター演出パターン「MEP1」の決定割合は50%であり、メーター演出パターン「MEP2」の決定割合は40%であり、メーター演出パターン「MEP3」の決定割合は8%であり、メーター演出パターン「MEP4」の決定割合は2%であり、メーター演出パターン「MEP5」~「MEP8」の夫々の決定割合は0%である。他の例として、設定値が「3」であり、スーパーリーチはずれとなる場合には、図13-6(B)に示したように、メーター演出パターン「MEP1」の決定割合は0%であり、メーター演出パターン「MEP2」の決定割合は0%であり、メーター演出パターン「MEP3」の決定割合は20%であり、メーター演出パターン「MEP4」の決定割合は20%であり、メーター演出パターン「MEP5」の決定割合は45%であり、メーター演出

10

20

30

40

50

パターン「MEP6」の決定割合は10%であり、メーター演出パターン「MEP7」の決定割合は5%であり、メーター演出パターン「MEP8」の決定割合は0%である

【1340】

図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値によらず(設定値が「1」～「6」のいずれであっても)、ノーマルリーチの場合にはメーター値が「3」に到達しないメーター演出パターン(「MEP1」又は「MEP2」)を決定し得るが、スーパーリーチの場合にはメーター値が「3」に到達しないメーター演出パターン(「MEP1」又は「MEP2」)を決定しない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、メーター演出においてメーター値が「3」に到達しない場合にはスーパーリーチに発展することはない。

10

【1341】

また、図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値によらず(設定値が「1」～「6」のいずれであっても)、スーパーリーチの場合にはメーター値が「4」に到達するメーター演出パターン(「MEP5」～「MEP8」)を決定し得るが、ノーマルリーチの場合にはメーター値が「4」に到達するメーター演出パターン(「MEP5」～「MEP8」)を決定しない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、メーター演出においてメーター値が「4」に到達した場合には常にスーパーリーチに発展する。

【1342】

また、図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値が「1」又は「2」であるときと、設定値が「3」又は「4」であるときと、設定値が「5」又は「6」であるときとで、スーパーリーチはずれとなる場合のメーター演出パターン(具体的には「MEP3」～「MEP7」)の決定割合を異ならせている。具体的には、設定値が「1」又は「2」では、メーター値が「3」止まりのメーター演出パターン(「MEP3」又は「MEP4」)が46%(23%+23%)の決定割合で決定されるのに対し、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターン(「MEP5」～「MEP8」)が54%(42%+8%+4%)の決定割合で決定される。設定値が「3」又は「4」では、メーター値が「3」止まりのメーター演出パターンが40%(20%+20%)の決定割合で決定されるのに対し、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターンが60%(45%+10%+5%)の決定割合で決定される。設定値が「5」又は「6」では、メーター値が「3」止まりのメーター演出パターンが34%(17%+17%)の決定割合で決定されるのに対し、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターンが66%(48%+12%+6%)の決定割合で決定される。

20

30

【1343】

また、図13-6(A)～図13-6(C)に示した例では、設定値によらず(設定値が「1」～「6」のいずれであっても)、スーパーリーチ大当りの場合にはメーター演出パターン「MEP8」を決定し得るが、他の場合にはメーター演出パターン「MEP8」を決定しない。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、メーター演出パターン「MEP8」は、大当り(スーパーリーチ大当り)が確定するメーター演出パターンである。なお、特徴部026SHに係る遊技機では、設定値によらず、スーパーリーチ大当りとなるときのメーター演出パターン「MEP8」の決定割合を一定(5%)にしている。

40

【1344】

特徴部026SHに係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が「4」となるときには、役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-6(D)に示したようにメーター演出パターンに基づいてメーター値が「4」となるときの役物演出の実行有無が決定される。図13-6(D)に示した例によれば、メーター演出パターンが「MEP5」であるときには実行有の決定割合は50%であり、メーター演出パターンが「MEP6」であるときには実行有の決定割合は70%であり、メーター演出パターンが「MEP7」であるときには

50

実行有の決定割合は 80 % であり、メーター演出パターンが「MEP8」であるときには実行有の決定割合は 100 % である。

【1345】

つまり、メーター演出パターンが「MEP5」であるときには、図13-5(A)に示したように、メーター値が「1」「2」「3」「4」と変化(増加)するが、メーター値が「3」「4」となるときには50%の割合で役物演出が実行される。メーター演出パターンが「MEP6」であるときには、メーター値が「1」「2」「4」と変化(増加)するが、メーター値が「2」「4」となるときには70%の割合で役物演出が実行される。メーター演出パターンが「MEP7」であるときには、メーター値が「1」「3」「4」と変化(増加)するが、メーター値が「3」「4」となるときには80%の割合で役物演出が実行される。メーター演出パターンが「MEP8」であるときには、メーター値が「1」「4」と変化(増加)するが、メーター値が「1」「4」となるときには100%の割合で役物演出が実行される。

10

【1346】

なお、特徴部026SHに係る遊技機では、メーター演出においてメーター値が「4」とならないときには、役物演出を実行しない(実行有の決定割合は0%である)。メーター演出においてメーター値が「4」とならないときとは、メーター値が「4」に到達しないメーター演出パターン(「MEP1」~「MEP4」)であるときや、メーター値が「4」に到達するメーター演出パターン(「MEP5」~「MEP7」)ではあるが、メーター値が「4」になるときでないとき(「MEP5」においてメーター値が「1」「2」となるときや「2」「3」となるとき、「MEP6」においてメーター値が「1」「2」となるとき、「MEP7」においてメーター値が「1」「3」となるとき)である。

20

【1347】

図13-7は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理(メーター演出、役物演出等を決定する演出決定処理)の一例を示すフローチャートである。なお、図13-7のフローチャートの開始時において、遊技状態は、通常状態(主に第1特別図柄が変動する非KT状態)であるものとする。

【1348】

図13-7に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出の実行有無を決定する(ステップ026SHS100)。例えば、演出制御用CPU120は、設定値が「1」であって変動パターンがノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)であるときには実行有を8%の決定割合で決定し、設定値が「4」であって変動パターンがスーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108, #109)であるときには実行有を50%の決定割合で決定する(図13-5(B)参照)。

30

【1349】

ステップ026SHS100に続いて、演出制御用CPU120は、メーター演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ026SHS101)。メーター演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ026SHS101; NO)、演出決定処理を終了する。

40

【1350】

一方、メーター演出について実行有と決定した場合(ステップ026SHS101; YES)、演出制御用CPU120は、設定値と変動パターンとに基づいてメーター演出パターンを決定する(ステップ026SHS102)。例えば、設定値が「1」であって変動パターンがノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)であるときには、「MEP1」を50%、「MEP2」を40%、「MEP3」を8%、「MEP4」を2%、「MEP5」を0%、「MEP6」を0%、「MEP7」を0%、「MEP8」を0%の割合で決定する(図13-6(A)参照)。また、設定値が「4」であって変動パターン

50

がスーパーリーチ大当たり（第1変動パターン#108, #109）であるときには、「MEP1」を0%、「MEP2」を0%、「MEP3」を5%、「MEP4」を15%、「MEP5」を45%、「MEP6」を15%、「MEP7」を15%、「MEP8」を5%の割合で決定する（図13-6（B）参照）。

【1351】

ステップ026SHS102に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ026SHS102にて決定したメーター演出パターンを設定する（ステップ026SHS103）。

【1352】

ステップ026SHS103に続いて、演出制御用CPU120は、メーター値が「4」迄到達するメーター演出パターンを決定（設定）したか否かを判定する（ステップ026SHS104）。つまり、演出制御用CPU120は、「MEP5」～「MEP8」のいずれかを決定（設定）したか否かを判定する。メーター値が「4」迄到達するメーター演出パターンを決定（設定）しなかった場合（ステップ026SHS104；NO）、演出決定処理を終了する。つまり、「MEP1」～「MEP4」のいずれかを決定（設定）した場合には演出決定処理を終了する。

【1353】

一方、メーター値が「4」迄到達するメーター演出パターンを決定（設定）した場合（ステップ026SHS104；YES）、演出制御用CPU120は、メーター演出パターンに基づいてメーター値が「4」となるときの役物演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS105）。具体的には、演出制御用CPU120は、メーター演出パターンが「MEP5」であるときには実行有を50%の決定割合で決定し、メーター演出パターンが「MEP6」であるときには実行有を70%の決定割合で決定し、メーター演出パターンが「MEP7」であるときには実行有を80%の決定割合で決定し、メーター演出パターンが「MEP8」であるときには実行有を100%の決定割合で決定する（図13-6（D）参照）。

【1354】

ステップ026SHS105に続いて、演出制御用CPU120は、役物演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ026SHS106）。役物演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ026SHS106；NO）、演出決定処理を終了する。

【1355】

一方、役物演出について実行有と決定した場合（ステップ026SHS106；YES）、演出制御用CPU120は、役物演出実行有（具体的には役物演出を実行する旨を示すフラグや役物演出の実行を制御する情報等）を設定し（ステップ026SHS107）、演出決定処理を終了する。

【1356】

図13-8は、特徴部026SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図13-8は、非KT状態（通常状態）における、メーター演出（メーター演出パターンは「MEP5」）及び役物演出の演出動作例を示す図である。図13-8において、画像表示装置5の画面上の表示は、図13-8（A） 図13-8（B） 図13-8（C） 図13-8（D）の順に遷移する。

【1357】

図13-8（A）は、メーター演出においてメーター値が「3」となっている場面（具体的には、図13-3（A）のTa4とTa5の間の場面）である。図13-8（A）では、メーターゲージ部026SHMTG、及び、レベル表示026SHLVは、メーター値「3」、及び、レベル「LEVEL3」を報知している。なお、図13-8（A）は、役物演出の実行前の場面であるため、可動体026SH32は、第1状態（初期状態）となっている。

【1358】

10

20

30

40

50

図 1 3 - 8 (B) は、役物演出として可動体 0 2 6 S H 3 2 が動作し、第 2 状態 (傾斜状態) となっている場面 (具体的には、図 1 3 - 3 (A) の T a 5 と T a 6 の間の場面) である。図 1 3 - 8 (B) では、役物演出のエフェクトとして小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 が表示されている。

【 1 3 5 9 】

図 1 3 - 8 (C) は、メーター演出においてメーター値が「 3 」から「 4 」に変化した場面 (具体的には、図 1 3 - 3 (A) の T a 7 と T a 8 の間の場面) である。図 1 3 - 8 (C) では、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G、及び、レベル表示 0 2 6 S H L V は、メーター値「 4」、及び、レベル「 L E V E L 4」を報知している。図 1 3 - 8 (C) では、メーター値が M A X となったことのエフェクトとして星画像 0 2 6 S H M T M A X E F が表示されている。なお、メーター演出の一部として星画像 0 2 6 S H M T M A X E F を表示してもよいし、メーター演出に関連する他の演出として星画像 0 2 6 S H M T M A X E F を表示してもよい。なお、図 1 3 - 8 (C) は、役物演出の実行後の場面であるため、可動体 0 2 6 S H 3 2 は、第 1 状態 (初期状態) となっている。

【 1 3 6 0 】

図 1 3 - 8 (D) は、スーパーリーチに発展する場面 (具体的には、図 1 3 - 3 (A) の T a 8 と T a 9 の間の場面、又は、T a 9 の場面、又は、T a 9 の少し後の場面) である。図 1 3 - 8 (D) では、発展先のスーパーリーチの種類 (図 1 3 - 8 (D) の例ではスーパーリーチ A) と信頼度とを報知する S P 発展報知画像 0 2 6 S H S P が表示されている。

【 1 3 6 1 】

なお、メーター値が M A X となった場合に発展先 (スーパーリーチ A、スーパーリーチ B) や発展先の信頼度を示唆又は報知するようにしてもよい。図 1 3 - 8 (C) (D) に示す例では、図 1 3 - 8 (C) の星画像 0 2 6 S H M T M A X E F の態様 (図 1 3 - 8 (C) の例では星の数が 3 つ) が、発展先のスーパーリーチ A の信頼度 (図 1 3 - 8 (D) の例では星の数が 3 つ) を示唆している。

【 1 3 6 2 】

(特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機の第 2 K T 状態における役物演出について)

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、第 2 K T 状態 (小当り R U S H 中) であるときにも、役物演出 (可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出) を実行可能である。図 1 3 - 3 (B) は、上述したように、第 2 K T 状態 (小当り R U S H 中) における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。

【 1 3 6 3 】

図 1 3 - 3 (B) において、T b 0 ~ T b 1 は可変表示中の期間である。T b 1 ~ T b 2 は停止表示中 (小当りに対応する小当り図柄が停止表示している) の期間である。T b 3 ~ T b 8 は、小当りとなったことに対応して開放される特殊可変入賞球装置 1 7 の開放期間 (小当り遊技状態による開放期間) である。T b 4 は小当り入賞のタイミング (特殊可変入賞球装置 1 7 の特殊入賞口に遊技球が通過 (進入) したタイミング) である。T b 5 ~ T b 6 は、役物演出の実行期間である。T b 5 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T b 6 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。T b 7 は、総賞球数を更新するタイミングである。

【 1 3 6 4 】

図 1 3 - 9 は、特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。具体的には、図 1 3 - 9 は、第 2 K T 状態 (小当り R U S H 中) における役物演出の演出動作例や大当り遊技状態となる場合の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 9 において、画像表示装置 5 の画面上の表示は、図 1 3 - 9 (A) 図 1 3 - 9 (B) 図 1 3 - 9 (C) 図 1 3 - 9 (D) 図 1 3 - 9 (E) 図 1 3 - 9 (F) 図 1 3 - 9 (G) 図 1 3 - 9 (H) の順に遷移する。

【 1 3 6 5 】

図 1 3 - 9 (A) は、小当り図柄 (例えば、「 1 3 5 」) が停止表示している場面 (例

10

20

30

40

50

例えば、図 13 - 3 (B) の T b 1 と T b 2 の間の場面) である。図 13 - 9 (A) では、左上に「小当りラッシュモード」の文字を含むモード表示 0 2 6 S H M D が表示され、右上に「右打ち」の文字を含む右打ち報知画像 0 2 6 S H M G と、総賞球数を報知する総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 とが表示され、右下に飾り図柄に対応した第 2 小図柄 0 2 6 S H 1 0 2 が表示されている。なお、図 13 - 9 (A) は、役物演出の実行前の場面であるため、可動体 0 2 6 S H 3 2 は、第 1 状態 (初期状態) となっている。

【 1 3 6 6 】

図 13 - 9 (B) は、役物演出として可動体 0 2 6 S H 3 2 が動作し、第 2 状態 (傾斜状態) となっている場面 (具体的には、図 13 - 3 (B) の T b 5 と T b 6 の間の場面) である。図 13 - 9 (B) では、小当り入賞 (図 13 - 9 (B) では遊技球が 2 つ入賞) 、又は、小当り入賞による獲得球数を報知する小当り入賞報知画像 0 2 6 S H K N が表示されている。なお、小当り入賞と小当り入賞報知画像 0 2 6 S H K N と役物演出との関係について整理すると、小当り入賞に対応する演出として、小当り入賞報知画像 0 2 6 S H K N が表示され、かつ役物演出が実行されると解釈してもよい。また、小当り入賞に対応する演出として、役物演出が実行され、役物演出の実行に対応して (例えば、役物演出のエフェクトとして) 、入賞報知画像 0 2 6 S H K N を表示すると解釈してもよい。なお、役物演出の実行に対応して表示する場合には、入賞報知画像 0 2 6 S H K N の名称は、相応する名称 (例えば、星画像 0 2 6 S H M T M A X E F 2 等) としてもよい。

10

【 1 3 6 7 】

図 13 - 9 (C) は、小当り入賞報知画像 0 2 6 S H K N が消去され、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 が更新 (小当り入賞報知画像 0 2 6 S H K N によって報知されていた獲得球数分が加算) される場面 (例えば、図 13 - 3 (B) の T b 7 の場面) である。図 13 - 9 (C) では、総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F による総賞球数更新演出が実行されている。なお、総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F は、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 に作用する総賞球数更新演出の一部であるが、総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F を役物演出のエフェクトとして捉えることもできる。

20

【 1 3 6 8 】

図 13 - 9 (D) は、次の保留に対応し、可変表示している場面 (例えば、図 13 - 3 (B) の T b 8 の直後の場面) である。図 13 - 9 (E) は、大当り図柄 (例えば、「 7 7 7 」) が停止表示している場面である。図 13 - 9 (F) は、第 2 K T 状態の終了に際し、現時点の総賞球数と、当該総賞球数のうちの小当り入賞による獲得球数とを、比較的大きな態様で報知する総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 D を表示している場面である。図 13 - 9 (G) は、ファンファーレ演出が実行されている場面である。図 13 - 9 (H) は、1 ラウンド目のある場面である。

30

【 1 3 6 9 】

図 13 - 9 (G) では、左上に今回の賞球数を報知する今回賞球数表示 0 2 6 S H 1 4 0 と、大当り図柄を報知する 0 2 6 S H O A Z とが表示され、右上に「右打ち」の文字を含む右打ち報知画像 0 2 6 S H M G と、総賞球数を報知する総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 とが表示され、右下に現在のラウンドが何ラウンド目かを報知するラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 が表示されている。

40

【 1 3 7 0 】

(特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機の背景演出について)

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、背景画像を変化させる背景演出を実行可能である。また、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、背景演出とともに、役物演出 (可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出) を実行可能である。

【 1 3 7 1 】

図 13 - 10 は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図 13 - 10 (A) は、背景演出、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。図 13 - 10 (B) は、アクティブ表示によるアクティブ表示演出、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。なお、図 13 - 10 (B) については後述する。

50

【 1 3 7 2 】

図 1 3 - 1 0 (A) において、T c 0 ~ T c 1 0 は可変表示中の期間である。T c 1 0 ~ T c 1 1 は停止表示中の期間である。T c 0 ~ T c 1 は、リーチ前の期間である。T c 1 ~ T c 2 は、ノーマルリーチの期間である。T c 2 ~ T c 1 0 は、スーパーリーチの期間である。

【 1 3 7 3 】

図 1 3 - 1 0 (A) において、T c 3 ~ T c 1 0 は、背景演出の実行期間である。T c 3 ~ T c 1 0 のうち、T c 3 ~ T c 6 は、背景画像が通常態様（例えば、青色）とは異なる第 1 特別態様（例えば、黄色）となっている場面である。T c 6 ~ T c 9 は、背景画像が通常態様とは異なる第 2 特別態様（例えば、緑色）となっている場面である。T c 9 ~ T c 1 0 は、背景画像が通常態様とは異なる第 3 特別態様（例えば、赤色）となっている場面である。換言すれば、T c 3 は、背景演出が開始され、背景画像が通常態様（青色）から第 1 特別態様（黄色）に変化するタイミングである。T c 6 は、背景演出において、背景画像が第 1 特別態様（黄色）から第 2 特別態様（緑色）に変化するタイミングである。T c 9 は、背景演出において、背景画像が第 2 特別態様（緑色）から第 3 特別態様（赤色）に変化するタイミングである。

【 1 3 7 4 】

背景演出の実行態様（背景演出パターン）は、複数種類があるが（図 1 3 - 1 1 (A) 参照）、図 1 3 - 1 0 (A) は、一の実行態様（具体的には、背景演出パターン「M E P 3」）による背景演出の例を示している。

【 1 3 7 5 】

図 1 3 - 1 0 (A) において、T c 4 ~ T c 5 は、役物演出の実行期間である。T c 4 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T c 5 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。T c 7 ~ T c 8 は、役物演出の実行期間である。T c 7 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T c 8 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。

【 1 3 7 6 】

図 1 3 - 1 1 は、背景演出等について説明する説明図である。具体的には、図 1 3 - 1 1 (A) は、背景演出パターンの内容（背景画像の変化の態様等）を示している。図 1 3 - 1 1 (B) は、背景演出の実行有無の決定割合の一例である。図 1 3 - 1 1 (C) は、背景演出パターンの決定割合の一例である。図 1 3 - 1 1 (D) は、背景画像が第 2 特別態様（緑色）となるときの役物演出の実行有無の決定割合の一例である。図 1 3 - 1 1 (E) は、背景画像が第 3 特別態様（赤色）となるときの役物演出の実行有無の決定割合の一例である。

【 1 3 7 7 】

図 1 3 - 1 1 (A) に示すように、背景演出パターン「H E P 1」は、背景画像が変化する回数が 1 回であり、背景画像が第 1 特別態様（黄色）に到達（「黄色」迄到達）する（すなわち「緑色」や「赤色」にはならない）背景演出のパターンである。つまり、背景演出パターン「H E P 1」による背景演出では、背景画像が、通常態様（青色）から第 1 特別態様（黄色）に変化する。背景演出パターン「H E P 2」は、背景画像が変化する回数が 2 回であり、背景画像が第 2 特別態様（緑色）に到達（「緑色」迄到達）する背景演出のパターンである。つまり、景演出パターン「H E P 2」による背景演出では、背景画像が、通常態様（青色）から第 1 特別態様（黄色）に変化し、更に、第 1 特別態様（黄色）から第 2 特別態様（緑色）に変化する。背景演出パターン「H E P 3」は、背景画像が変化する回数が 3 回であり背景画像が第 3 特別態様（赤色）に到達（「赤色」迄到達）する背景演出のパターンである。つまり、景演出パターン「H E P 3」による背景演出では、背景画像が、通常態様（青色）から第 1 特別態様（黄色）に変化し、更に、第 1 特別態様（黄色）から第 2 特別態様（緑色）に変化し、更に、第 2 特別態様（緑色）から第 3 特別態様（赤色）に変化する。背景演出パターン「H E P 4」は、背景画像が変化する回数

10

20

30

40

50

が2回であり背景画像が第3特別態様(赤色)に到達(「赤色」迄到達)する背景演出のパターンである。具体的には、景演出パターン「HEP4」による背景演出では、背景画像が、通常態様(青色)から第1特別態様(黄色)に変化し、更に、第2特別態様(緑色)を経ずに、第1特別態様(黄色)から第3特別態様(赤色)に変化する。

【1378】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11(B)に示したように、変動パターンに基づいて背景演出の実行有無が決定される。図13-5(B)に示した例によれば、スーパーリーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#104, #105)となる場合には実行有の決定割合は25%である。スーパーリーチ大当たり(図13-4の第1変動パターン#108, #109)となる場合には実行有の決定割合は50%である。一方、非リーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#101, #102)となる場合や、ノーマルリーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#103)となる場合や、小当たり(図13-4の変動パターン#106)となる場合や、ノーマルリーチ大当たり(図13-4の第1変動パターン#107)となる場合には実行有の決定割合には、実行有の決定割合は0%である。つまり、特徴部026SHに係る遊技機では、スーパーリーチに発展しない場合には背景演出は実行されない。

【1379】

特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11(C)に示したように、変動パターンに基づいて背景演出パターンが決定される。図13-11(C)に示した例によれば、スーパーリーチはずれ(図13-4の第1変動パターン#104, #105)となる場合には、背景画像が「第1特別態様(黄色)」止まりの背景演出パターン(「HEP1」)が70%の決定割合で決定され、背景画像が「第2特別態様(緑色)」止まりの背景演出パターン(「HEP2」)が20%の決定割合で決定され、背景画像が「第3特別態様(赤色)」に到達する背景演出パターン(「HEP3」又は「HEP4」)が10%(8%+2%)の決定割合で決定される。また、スーパーリーチ大当たり(図13-4の第1変動パターン#108, #109)となる場合には、背景画像が「第1特別態様(黄色)」止まりの背景演出パターン(「HEP1」)が10%の決定割合で決定され、背景画像が「第2特別態様(緑色)」止まりの背景演出パターン(「HEP2」)が20%の決定割合で決定され、背景画像が「第3特別態様(赤色)」に到達する背景演出パターン(「HEP3」又は「HEP4」)が70%(50%+20%)の決定割合で決定される。

【1380】

特徴部026SHに係る遊技機では、背景画像が「第2特別態様(緑色)」となるときには、役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11(D)に示したように背景演出パターンに基づいて背景画像が「第2特別態様(緑色)」となるときの役物演出の実行有無が決定される。図13-11(D)に示した例によれば、背景演出パターンが「HEP2」であるときには実行有の決定割合は40%であり、背景演出パターンが「HEP3」であるときには実行有の決定割合は60%である。

【1381】

また、特徴部026SHに係る遊技機では、背景画像が「第3特別態様(赤色)」となるときにも、役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-11(E)に示したように背景演出パターンに基づいて背景画像が「第3特別態様(赤色)」となるときの役物演出の実行有無が決定される。図13-11(E)に示した例によれば、背景演出パターンが「HEP3」であるときには実行有の決定割合は80%であり、背景演出パターンが「HEP4」であるときには実行有の決定割合は100%である。

【1382】

つまり、背景演出パターンが「HEP2」であるときには、図13-11(A)に示したように、背景画像が「通常態様(青色)」 「第1特別態様(黄色)」 「第2特別態様(緑色)」と変化するが、「第1特別態様(黄色)」 「第2特別態様(緑色)」と変

10

20

30

40

50

化するときには40%の割合で役物演出が実行される(図13-11(D)参照)。背景演出パターンが「HEP3」であるときには、図13-11(A)に示したように、背景画像が「通常態様(青色)」「第1特別態様(黄色)」「第2特別態様(緑色)」「第3特別態様(赤色)」と変化するが、「第1特別態様(黄色)」「第2特別態様(緑色)」と変化するときには60%の割合で役物演出が実行され(図13-11(D)参照)、「第2特別態様(緑色)」「第3特別態様(赤色)」と変化するときには80%の割合で役物演出が実行される(図13-11(E)参照)。背景演出パターンが「HEP4」であるときには、図13-11(A)に示したように、背景画像が「通常態様(青色)」「第1特別態様(黄色)」「第3特別態様(赤色)」と変化するが、「第1特別態様(黄色)」「第3特別態様(赤色)」と変化するときには100%の割合で役物演出が実行される(図13-11(E)参照)。

10

【1383】

(特徴部026SHに係る遊技機のアクティブ表示演出について)

特徴部026SHに係る遊技機は、アクティブ表示によるアクティブ表示演出を実行可能である。また、特徴部026SHに係る遊技機は、アクティブ表示演出とともに、役物演出(可動体026SH32を動作させる演出)を実行可能である。

【1384】

図13-10(B)において、Td0~Td9は可変表示中の期間である。Td9~Td10は停止表示中の期間である。Td0~Td1は、リーチ前の期間である。Td1~Td5は、ノーマルリーチの期間である。Td5~Td9は、スーパーリーチの期間である。

20

【1385】

図13-10(B)において、Td0~Td10は、アクティブ表示演出の実行期間(つまり、当該変動に対応するものとしてアクティブ表示を表示する期間)である。Td0~Td10のうち、Td0~Td4は、アクティブ表示が通常態様(例えば、灰色)となっている場面である。Td4~Td8は、アクティブ表示が通常態様とは異なる第1特別態様(例えば、緑色)となっている場面である。Td8~Td9は、アクティブ表示が通常態様とは異なる第2特別態様(例えば、赤色)となっている場面である。換言すれば、Td4は、アクティブ表示演出において、アクティブ表示が通常態様(灰色)から第1特別態様(緑色)に変化するタイミングである。Td8は、アクティブ表示演出において、アクティブ表示が第1特別態様(緑色)から第2特別態様(赤色)に変化するタイミングである。

30

【1386】

アクティブ表示演出の実行態様(アクティブ表示演出パターン)は、複数種類があるが(図13-12(A)参照)、図13-10(B)は、一の実行態様(具体的には、アクティブ表示演出パターン「AEP3」)によるアクティブ表示演出の例を示している。

【1387】

図13-10(B)において、Td2~Td3は、役物演出の実行期間である。Td2は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Td3は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。Td6~Td7は、役物演出の実行期間である。Td6は、可動体026SH32が最初に初期位置から動き出すタイミングである。Td7は、可動体026SH32が最後に初期位置で停止するタイミングである。

40

【1388】

図13-12は、アクティブ表示演出等について説明する説明図である。具体的には、図13-12(A)は、アクティブ表示演出パターンの内容(アクティブ表示の変化の有無、変化の態様等)を示している。図13-12(B)は、アクティブ表示演出パターンの決定割合の一例である。図13-12(C)は、第1動作期間(図13-10(B)のTd2~Td3)における役物演出の実行有無の決定割合の一例である。図13-12(D)は、第2動作期間(図13-10(B)のTd6~Td7)における役物演出の実行

50

有無の決定割合の一例である。

【 1 3 8 9 】

図 1 3 - 1 2 (A) に示すように、アクティブ表示演出パターン「 A E P 1 」は、アクティブ表示が変化する回数が 0 回であるアクティブ表示演出のパターンである。つまり、アクティブ表示が、第 1 変化タイミング (図 1 3 - 1 0 (B) の T d 4) においても第 2 変化タイミング (図 1 3 - 1 0 (B) の T d 8) においても通常態様 (灰色) のまま変化しないアクティブ表示演出のパターンである。アクティブ表示演出パターン「 A E P 2 」は、アクティブ表示が変化する回数が 1 回であり、アクティブ表示が第 1 特別態様 (緑色) に到達 (「緑色」迄到達) する (すなわち「赤色」にはならない) アクティブ表示演出のパターンである。具体的には、アクティブ表示が、第 1 変化タイミングにおいて通常態様 (灰色) から第 1 特別態様 (緑色) に変化し、第 2 変化タイミングにおいては第 1 特別態様 (緑色) のまま変化しないアクティブ表示演出のパターンである。アクティブ表示演出パターン「 A E P 3 」は、アクティブ表示が変化する回数が 2 回であり、アクティブ表示が第 2 特別態様 (赤色) に到達 (「赤色」迄到達) するアクティブ表示演出のパターンである。具体的には、アクティブ表示が、第 1 変化タイミングにおいて通常態様 (灰色) から第 1 特別態様 (緑色) に変化し、第 2 変化タイミングにおいて第 1 特別態様 (緑色) から第 2 特別態様 (赤色) に変化するアクティブ表示演出のパターンである。アクティブ表示演出パターン「 A E P 4 」は、アクティブ表示が変化する回数が 1 回であり、アクティブ表示が第 2 特別態様 (赤色) に到達 (「赤色」迄到達) するアクティブ表示演出のパターンである。具体的には、アクティブ表示が、第 1 変化タイミングにおいては通常態様 (灰色) のまま変化せず、第 2 変化タイミングにおいて通常態様 (灰色) から第 1 特別態様 (緑色) を経ずに第 2 特別態様 (赤色) に変化するアクティブ表示演出のパターンである。

【 1 3 9 0 】

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、図 1 3 - 1 2 (B) に示したように、変動パターンに基づいてアクティブ表示演出が決定される。図 1 3 - 1 2 (B) に示した例によれば、非リーチはずれ (図 1 3 - 4 の第 1 変動パターン # 1 0 1 , # 1 0 2) となる場合にはアクティブ表示演出パターン (「 A E P 1 」) が 1 0 0 % の決定割合で決定される。つまり、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、非リーチの場合にはアクティブ表示は通常態様 (灰色) のまま変化しない。

【 1 3 9 1 】

また、図 1 3 - 1 2 (B) に示した例によれば、非リーチはずれ (図 1 3 - 4 の第 1 変動パターン # 1 0 1 , # 1 0 2) となる場合や、ノーマルリーチはずれ (図 1 3 - 4 の第 1 変動パターン # 1 0 3) となる場合や、小当り (図 1 3 - 4 の変動パターン # 1 0 6) となる場合や、ノーマルリーチ大当り (図 1 3 - 4 の第 1 変動パターン # 1 0 7) となる場合には、アクティブ表示が「第 2 特別態様 (赤色) 」に到達するアクティブ表示演出パターン (「 H E P 3 」又は「 H E P 4 」) が決定されない。つまり、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、リーチになってもスーパーリーチに発展しない場合にはアクティブ表示は「第 2 特別態様 (赤色) 」にはならない。

【 1 3 9 2 】

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、第 1 動作期間 (図 1 3 - 1 0 (B) の T d 2 ~ T d 3) において、役物演出 (可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出) を実行する場合がある。特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機では、図 1 3 - 1 2 (C) に示したようにアクティブ表示演出パターンに基づいて第 1 動作期間における役物演出の実行有無が決定される。図 1 3 - 1 2 (C) に示した例によれば、アクティブ表示演出パターンが「 A E P 1 」であるときには実行有の決定割合は 1 0 % であり、アクティブ表示演出パターンが「 A E P 2 」であるときには実行有の決定割合は 3 0 % であり、アクティブ表示演出パターンが「 A E P 3 」であるときには実行有の決定割合は 8 0 % であり、アクティブ表示演出パターンが「 A E P 4 」であるときには実行有の決定割合は 1 0 % である。

【 1 3 9 3 】

なお、アクティブ表示演出パターンが「A E P 1」であるときには、第1動作期間（T d 2 ~ T d 3）では10%の実行割合で役物演出が実行されるが、続く、第1変化タイミング（T d 4）ではアクティブ表示は通常態様（灰色）のまま変化しない。つまり、当該10%は、役物演出が行われればアクティブ表示が変化するという展開に対するガセの展開（役物演出が行われたたアクティブ表示が変化しないといった展開）における、ガセの役物演出（後にアクティブ表示が変化しない役物演出）の実行割合でもある。アクティブ表示演出パターンが「A E P 4」であるときも同様である。

【1394】

特徴部026SHに係る遊技機では、第2動作期間（図13-10（B）のT d 6 ~ T d 7）において、役物演出を実行する場合がある。特徴部026SHに係る遊技機では、図13-12（D）に示したようにアクティブ表示演出パターンに基づいて第2動作期間における役物演出の実行有無が決定される。図13-12（D）に示した例によれば、アクティブ表示演出パターンが「A E P 1」であるときには実行有の決定割合は0%であり、アクティブ表示演出パターンが「A E P 2」であるときには実行有の決定割合は10%であり、アクティブ表示演出パターンが「A E P 3」であるときには実行有の決定割合は80%であり、アクティブ表示演出パターンが「A E P 4」であるときには実行有の決定割合は100%である。

10

【1395】

なお、アクティブ表示演出パターンが「A E P 2」であるときには、第2動作期間（T d 6 ~ T d 7）では10%の実行割合で役物演出が実行されるが、続く、第2変化タイミング（T d 8）ではアクティブ表示は第1特別態様（緑色のまま変化しない。つまり、当該10%は、ガセの役物演出（後にアクティブ表示が変化しない役物演出）の実行割合でもある。

20

【1396】

図13-13（A）は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理（背景演出、役物演出等を決定する演出決定処理）の一例を示すフローチャートである。なお、図13-13（A）のフローチャートの開始時において、遊技状態は、通常状態（主に第1特別図柄が変動する非KT状態）であるものとする。

【1397】

図13-13（A）に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて背景演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS200）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチはずれ（第1変動パターン#103）であるときには実行有を0%の決定割合で決定する（図13-11（B）参照）。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（第1変動パターン#104、#105）であるときには実行有を25%の決定割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たり（第1変動パターン#108、#109）であるときには実行有を50%の決定割合で決定する（図13-11（B）参照）。

30

【1398】

ステップ026SHS200に続いて、演出制御用CPU120は、背景演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ026SHS201）。背景演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ026SHS201；NO）、演出決定処理を終了する。

40

【1399】

一方、背景演出について実行有と決定した場合（ステップ026SHS201；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて背景演出パターンを決定する（ステップ026SHS202）。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（第1変動パターン#104、#105）であるときには、「HEP1」を70%、「HEP2」を20%、「HEP3」を8%、「MEP4」を2%の割合で決定する（図13-11（C）参照）。また、演出制御用CPU120は、変動パ

50

ターンがスーパーリーチ大当り（第1変動パターン#108, #109）であるときには、「HEP1」を10%、「HEP2」を20%、「HEP3」を50%、「MEP4」を20%の割合で決定する（図13-11（C）参照）。

【1400】

ステップ026SHS202に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ026SHS202にて決定した背景演出パターンを設定する（ステップ026SHS203）。

【1401】

ステップ026SHS203に続いて、演出制御用CPU120は、背景演出パターンに基づいて役物演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS205）。具体的には、演出制御用CPU120は、背景演出パターンが「HEP2」であるときには背景画像が「第2特別態様（緑色）」となるときの役物演出について実行有を40%の決定割合で決定する（図13-11（D）参照）。また、演出制御用CPU120は、背景演出パターンが「HEP3」であるときには背景画像が「第2特別態様（緑色）」となるときの役物演出について実行有を60%の決定割合で決定し（図13-11（D）参照）、背景画像が「第3特別態様（赤色）」となるときの役物演出について実行有を80%の決定割合で決定する（図13-11（E）参照）。また、演出制御用CPU120は、背景演出パターンが「HEP4」であるときには背景画像が「第3特別態様（赤色）」となるときの役物演出について実行有を100%の決定割合で決定する（図13-11（E）参照）。

【1402】

ステップ026SHS205に続いて、演出制御用CPU120は、役物演出実行有無（具体的には役物演出の実行有無を示すフラグや役物演出の実行を制御する情報等）を設定し（ステップ026SHS207）、演出決定処理を終了する。

【1403】

図13-13（B）は、図8に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理（アクティブ表示演出、役物演出等を決定する演出決定処理）の一例を示すフローチャートである。なお、図13-13（B）のフローチャートの開始時において、遊技状態は、通常状態（主に第1特別図柄が変動する非KT状態）であるものとする。

【1404】

図13-13（B）に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてアクティブ表示演出パターンを決定する（ステップ026SHS302）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（第1変動パターン#104, #105）であるときには、「AEP1」を10%、「AEP2」を80%、「AEP3」を8%、「AEP4」を2%の割合で決定する（図13-12（B）参照）。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当り（第1変動パターン#108, #109）であるときには、「AEP1」を10%、「AEP2」を30%、「AEP3」を30%、「AEP4」を30%の割合で決定する（図13-12（B）参照）。

【1405】

ステップ026SHS202に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ026SHS202にて決定したアクティブ表示演出パターンを設定する（ステップ026SHS303）。

【1406】

ステップ026SHS303に続いて、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンに基づいて役物演出の実行有無を決定する（ステップ026SHS305）。具体的には、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP1」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を10%の決定割合で決定し（図13-12（C）参照）、第2動作期間における役物演出について実行有を0%の決定割合で決定する（図13-12（D）参照）。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP2」であるときには第1動作期間における役物演出に

10

20

30

40

50

ついて実行有を30%の決定割合で決定し(図13-12(C)参照)、第2動作期間における役物演出について実行有を10%の決定割合で決定する(図13-12(D)参照)。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP3」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を80%の決定割合で決定し(図13-12(C)参照)、第2動作期間における役物演出について実行有を80%の決定割合で決定する(図13-12(D)参照)。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示演出パターンが「AEP4」であるときには第1動作期間における役物演出について実行有を10%の決定割合で決定し(図13-12(C)参照)、第2動作期間における役物演出について実行有を100%の決定割合で決定する(図13-12(D)参照)。

10

【1407】

ステップ026SHS305に続いて、演出制御用CPU120は、役物演出実行有無(具体的には役物演出の実行有無を示すフラグや役物演出の実行を制御する情報等)を設定し(ステップ026SHS307)、演出決定処理を終了する。

【1408】

図13-14は、特徴部026SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図13-14の左側((A1) (B1) (C1)の遷移)は、非KT状態(通常状態)における、背景演出(背景演出パターンは「HEP3」)及び役物演出の演出動作例を示す図である。また、図13-14の右側((A2) (B2) (C2) (D2)の遷移)は、非KT状態(通常状態)における、アクティブ表示演出(アクティブ表示演出パターンは「AEP3」)及び役物演出の演出動作例を示す図である。

20

【1409】

図13-14の左側において、図13-14(A1)は、背景演出において背景画像が「第1特別態様(黄色)」になっている場面(具体的には、図13-10(A)のTc3とTc4の間の場面)である。なお、図13-14(A1)において、符号026SHHK-Yは、第1特別態様(黄色)の背景画像を示している。また、スーパーリーチの演出としてはバトルが開始される場面でもある。

【1410】

図13-14の左側において、図13-14(B1)は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態(傾斜状態)となっている場面(具体的には、図13-10(A)のTc4とTc5の間の場面)である。また、スーパーリーチの演出としてはバトルが行われている場面でもある。

30

【1411】

図13-14の左側において、図13-14(C1)は、背景演出において背景画像が「第1特別態様(黄色)」から「第2特別態様(緑色)」に変化した場面(具体的には、図13-10(A)のTc6とTc7の間の場面)である。なお、図13-14(C1)において、符号026SHHK-Gは、第2特別態様(緑色)の背景画像を示している。また、スーパーリーチの演出としてはバトル(2回目)が開始される場面でもある。

【1412】

図13-14の右側において、図13-14(A2)は、アクティブ表示演出においてアクティブ表示026SH110が「通常態様(灰色)」で表示されている場面(具体的には、図13-10(B)のTd1とTd2の間の場面)である。図13-14(A2)において、アクティブ表示026SH110の白丸は、通常態様(灰色)のアクティブ表示026SH110を示している。なお、図13-14(A2)の例では、アクティブ表示026SH110の表示態様は、第1保留記憶を示す保留表示(同図の符号A)と同様である。

40

【1413】

図13-14の右側において、図13-14(B2)は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態(傾斜状態)となっている場面(具体的には、図13-10(B)のTd2とTd3の間の場面)である。

50

【 1 4 1 4 】

図 1 3 - 1 4 の右側において、図 1 3 - 1 4 (C 2) は、アクティブ表示 0 2 6 S H 1 1 0 に対する作用演出 (キャラクタ画像 0 2 6 S H S Y による演出) が行われている場面 (具体的には、図 1 3 - 1 0 (B) の T d 4 の直前の場面) である。

【 1 4 1 5 】

図 1 3 - 1 4 の右側において、図 1 3 - 1 4 (D 2) は、アクティブ表示演出においてアクティブ表示が通常態様 (灰色) から「第 1 特別態様 (緑色)」に変化した場面 (具体的には、図 1 3 - 1 0 (B) の T d 4 と T d 5 の間の場面) である。図 1 3 - 1 4 (D 2) において、アクティブ表示 0 2 6 S H 1 1 0 の斜線で塗りつぶした丸は、第 1 特別態様 (緑色) のアクティブ表示 0 2 6 S H 1 1 0 を示している。

10

【 1 4 1 6 】

(特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機のインターバル期間における役物演出について)

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、インターバル期間において、役物演出 (可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出) を実行可能である。

【 1 4 1 7 】

図 1 3 - 1 5 は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図 1 3 - 1 5 (A) は、大当たり遊技状態のインターバル期間における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。図 1 3 - 1 5 (B) は、大当たり (突確) となる前における、役物演出の実行タイミングを説明する説明図である。なお、図 1 3 - 1 5 (B) については後述する。

20

【 1 4 1 8 】

図 1 3 - 1 5 (A) において、T e 1 ~ T e 5 は大当たり遊技状態のインターバル期間である。T e 1 ~ T e 5 のうち、T e 2 ~ T e 3 は、役物演出の実行期間である。T e 2 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T e 3 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。T e 4 は、ラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 を更新 (当該インターバル期間の終了後に行われるのラウンド遊技に対応する数にラウンド数表示 0 2 6 S H 1 0 6 を更新) するタイミングである。

【 1 4 1 9 】

(特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機において突確大当たりとなるときの役物演出について)

特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機は、「2 R 確変大当たり (突確大当たり)」となるときに、役物演出 (可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させる演出) を実行可能である。なお、図 1 0 - 5 (A) に示した例では、変動図柄が第 1 特別図柄の場合には 2 R 確変大当たりとはならないが、特徴部 0 2 6 S H に係る遊技機に係る以下の説明においては、変動図柄が第 1 特別図柄の場合であっても 2 R 確変大当たりとなるものとする。

30

【 1 4 2 0 】

図 1 3 - 1 5 (B) において、T f 0 ~ T f 3 は可変表示中の期間である。T f 3 ~ T f 4 は停止表示中 (例えば、突確大当たりに対応する特殊図柄が停止表示している) の期間である。T f 1 ~ T f 2 は、役物演出の実行期間である。T f 1 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミングである。T f 2 は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミングである。T f 5 は、特別可変入賞球装置 7 が開放し始めるタイミングである。

40

【 1 4 2 1 】

図 1 3 - 1 6 は、特徴部 0 2 6 S H に係る演出動作例を示す図である。具体的には、図 1 3 - 1 6 の左側 ((A 3) (B 3) (C 3) (D 3) の遷移) は、大当たり遊技状態における役物演出の演出動作例を示す図である。また、図 1 3 - 1 6 の右側 ((A 4) (B 4) (C 4) (D 4) の遷移) は、非 K T 状態 (通常状態) における役物演出の演出動作例を示す図である。

【 1 4 2 2 】

図 1 3 - 1 6 の左側において、図 1 3 - 1 6 (A 3) は、ラウンド遊技として 5 ラウンド目が行われている場面 (例えば、図 1 3 - 1 5 (A) のインターバル期間が 5 ラウンド

50

目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15(A)のTe1の少し前の場面)である。図13-16(A3)には、左上に今回の賞球数を報知する今回賞球数表示026SH140と、大当たり図柄を報知する026SHOAZとが表示され、右上に「右打ち」の文字を含む右打ち報知画像026SHMGと、総賞球数を報知する総賞球数表示026SH130とが表示され、右下に現在のラウンドが何ラウンド目かを報知するラウンド数表示026SH106が表示されている。

【1423】

図13-16の左側において、図13-16(B3)は、インターバル期間において、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態(傾斜状態)となっている場面(例えば、図13-15(A)のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15(A)のTe2とTe3の間の場面)である。図13-16(B3)では、星画像026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出が実行されている。なお、星画像026SH32EF02は、ラウンド数表示026SH106に作用するラウンド数表示更新演出の一部であるが、星画像026SH32EF02を役物演出のエフェクトとして捉えることもできる。

10

【1424】

図13-16の左側において、図13-16(C3)は、インターバル期間における、ラウンド数表示026SH106の更新後の場面(例えば、図13-15(A)のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15(A)のTe4とTe5の間の場面)である。

20

【1425】

図13-16の左側において、図13-16(D3)は、ラウンド遊技として6ラウンド目が行われている場面(例えば、図13-15(A)のインターバル期間が5ラウンド目と6ラウンド目の間のインターバル期間を示しているものとした場合、図13-15(A)のTe5の少し後の場面)である。

【1426】

図13-16の右側において、図13-16(A4)は、突確(2ラウンド確変大当たり)となる可変表示が行われている場面(具体的には、図13-15(B)のTf0とTf1の間の場面)である。また、図13-16(B4)は、特殊図柄(例えば、「123」)が仮停止表示している場面(具体的には、図13-15(B)のTf1の少し前の場面)である。

30

【1427】

図13-16の右側において、図13-16(C4)は、役物演出として可動体026SH32が動作し、第2状態(傾斜状態)となっている場面(例えば、図13-15(B)のTf1とTf2の間の場面)である。図13-16(C4)では、役物演出のエフェクトとして小判画像026SH32EF03が表示されている。

【1428】

図13-16の右側において、図13-16(D4)は、突確(2ラウンド確変大当たり)となったことに基づいて大当たり(2ラウンドの遊技状態)の終了後には戦闘モード(高確モード)に突入(移行)する旨を報知するモード移行画像026SHMDIKが表示されている画面である。なお、図示は省略しているが、図13-16(C4)と図13-16(D4)との間においては、特殊図柄(例えば、「123」)の仮停止表示が解かれ、当該特殊図柄の停止が確定(停止表示)した旨が報知される。

40

【1429】

(特徴部026SHに係る遊技機に関する変形例について)

続いて、図13-1～図13-16における変形例について説明する。

【1430】

(特徴部026SHの変形例1)

上記説明では、設定値「1」又は「2」と、設定値「3」又は「4」と、設定値「5」又は「6」と、でメーター演出の実行有無の決定割合を異ならせているが、メーター演出

50

の実行有無の決定割合に影響を与える設定値の分け方は、上記の分け方（設定値「1」又は「2」、設定値「3」又は「4」、設定値「5」又は「6」）に限定されない。例えば、設定値「1」、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」、設定値「6」の夫々で、メーター演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよいし、設定値「1」、「2」又は「3」と、設定値「4」、「5」又は「6」と、でメーター演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよいし、設定値「1」、「3」又は「5」と、設定値「2」、「4」又は「6」と、でメーター演出の実行有無の決定割合を異ならせてもよい。メーター演出パターンの決定割合についても同様である。

【1431】

（特徴部026SHの変形例2）

上記説明では、メーター演出の実行有無の決定割合を設定値に応じて異ならせているが、背景演出の実行有無の決定割合やアクティブ表示演出の実行有無の決定割合と同様、設定値共通としてもよい。

【1432】

（特徴部026SHの変形例3）

上記説明では、メーター演出においてメーター値が「4（MAX）」となるときの役物演出の実行割合はメーター演出パターン毎に異ならせているが（図13-8（D））、メーター演出パターンによらず共通であってもよい。

【1433】

（特徴部026SHの変形例4）

上記説明では、メーター演出においてメーター値が「4（MAX）」となるときの役物演出の実行割合は設定値共通であるが、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、メーター演出パターンと、設定値と、に基づいて、メーター演出においてメーター値が「4（MAX）」となるときの役物演出の実行割合を異ならせてもよいし、単に設定値に基づいて、メーター演出においてメーター値が「4（MAX）」となるときの役物演出の実行割合を異ならせてもよい。

【1434】

（特徴部026SHの変形例5）

上記説明では、メーター値が「4（MAX）」になる場合であっても、役物演出が行われない場合があったが（図13-8（D））、メーター演出においてメーター値が「4（MAX）」になる場合には、常に役物演出が行われるようにしてもよい。

【1435】

（特徴部026SHの変形例6）

上記説明では、メーター演出において役物演出が実行され得るのは、メーター値が「4（MAX）」になる場合であったが（図13-8（D））、メーター値が「4（MAX）」になる場合に代えて又は加えて、メーター値が「2」になる場合やメーター値が「3」になる場合に、役物演出が実行され得るようにしてもよい。

【1436】

（特徴部026SHの変形例7）

上記説明では、役物演出が行われた場合にはメーター演出においてメーター値が必ず変化（更新）するが（図13-8（D））、役物演出が行われた場合であってもアクティブ表示演出においてアクティブ表示が変化しない場合があるのと同様（図13-12（C）、図13-12（D））、役物演出が行われた場合であってもメーター演出においてメーター値が変化しない場合があるようにしてもよい。

【1437】

（特徴部026SHの変形例8）

上記説明では、背景演出の実行有無の決定割合は、設定値共通であるが（図13-11（B））、メーター演出の実行有無の決定割合（図13-5（B））と同様、設定値に応じて異ならせてもよい。背景演出パターンの決定割合についても同様である。

【1438】

10

20

30

40

50

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 9)

上記説明では、背景画像が第 2 特別態様（緑色）になるときの役物演出の実行割合は設定値共通であるが（図 1 3 - 1 1（D））、設定値に応じて異ならせてもよい。同様に、背景画像が第 3 特別態様（赤色）になるときの役物演出の実行割合は設定値共通であるが（図 1 3 - 1 1（E））、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、背景演出パターンと、設定値と、に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよいし、単に設定値に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよい。

【 1 4 3 9 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 0)

上記説明では、背景演出において役物演出が実行され得るのは、背景画像が第 2 特別態様（緑色）になる場合と、背景画像が第 3 特別態様（赤色）になる場合であったが（図 1 3 - 1 1（D）、図 1 3 - 1 1（E））、上記に代えて又は加えて、背景画像が第 1 特別態様（黄色）になる場合にも役物演出が実行され得るようにしてもよい。

【 1 4 4 0 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 1)

上記説明では、背景演出において背景画像が第 2 特別態様（緑色）になる場合であっても役物演出が行われない場合があったが（図 1 3 - 1 1（D））、背景演出において背景画像が第 2 特別態様（緑色）になる場合には常に役物演出が行われるようにしてもよい。また、上記説明では、背景演出において背景画像が第 3 特別態様（赤色）になる場合であっても役物演出が行われない場合があったが（図 1 3 - 1 1（E））、背景演出において背景画像が第 3 特別態様（赤色）になる場合には常に役物演出が行われるようにしてもよい。

【 1 4 4 1 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 2)

上記説明では、役物演出が行われた場合には背景演出において背景画像が必ず変化するが（図 1 3 - 1 1（D）、図 1 3 - 1 1（E））、役物演出が行われた場合であってもアクティブ表示演出においてアクティブ表示が変化しない場合があるのと同様（図 1 3 - 1 2（C）、図 1 3 - 1 2（D））、役物演出が行われた場合であっても背景演出において背景画像が変化しない場合があるようにしてもよい。

【 1 4 4 2 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 3)

上記説明では、アクティブ表示演出パターンの決定割合は、設定値共通であるが（図 1 3 - 1 2（B））、メーター演出パターンの決定割合（図 1 3 - 6（A）、図 1 3 - 6（B）、図 1 3 - 6（C））と同様、設定値に応じて異ならせてもよい。

【 1 4 4 3 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 4)

上記説明では、第 1 動作期間における役物演出の実行割合は設定値共通であるが（図 1 3 - 1 2（C））、設定値に応じて異ならせてもよい。同様に、第 2 動作期間における役物演出の実行割合は設定値共通であるが（図 1 3 - 1 2（D））、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、アクティブ表示演出パターンと、設定値と、に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよいし、単に設定値に基づいて、役物演出の実行割合を異ならせてもよい。

【 1 4 4 4 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 5)

上記では、役物演出が実行されアクティブ表示が変化する例を説明したが（図 1 3 - 1 0（B）、図 1 3 - 1 2、図 1 3 - 1 3（B））、役物演出が実行されアクティブ表示が変化することに代えて又は加えて、役物演出が実行され保留表示が変化するようにしてもよい。

【 1 4 4 5 】

(特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 6)

10

20

30

40

50

上記では、役物演出とメーター演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始（可動体 0 2 6 S H 3 2 が最初に初期位置から動き出すタイミング） 役物演出終了（可動体 0 2 6 S H 3 2 が最後に初期位置で停止するタイミング） メーター値更新（変化）、と説明したが（図 1 3 - 3（A））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始 メーター値更新（メーター値が「2」「3」「4」のいずれかになるとき） 役物演出終了、としてもよい。また、メーター値更新（例えばメーター値が「4」になるとき） 役物演出開始 役物演出終了、としてもよい。

【1 4 4 6】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 7）

上記では、役物演出と小当り R U S H 中の演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始 役物演出終了 小当り R U S H 中の小当り入賞による総賞球数更新、と説明したが（図 1 3 - 3（B））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始 小当り R U S H 中の小当り入賞による総賞球数更新 役物演出終了、としてもよい。また、小当り R U S H 中の小当り入賞による総賞球数更新（例えば、総賞球数が所定数に達したとき） 役物演出開始 役物演出終了、としてもよい。

【1 4 4 7】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 8）

上記では、役物演出と背景演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始 役物演出終了 背景画像更新（変化）、と説明したが（図 1 3 - 1 0（A））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始 背景画像更新（背景画像が第 1 特別態様（黄色）、第 2 特別態様（緑色）、第 3 特別態様（赤色）のいずれかになるとき） 役物演出終了、としてもよい。また、背景画像更新（例えば、背景画像が第 3 特別態様（赤色）になるとき） 役物演出開始 役物演出終了、としてもよい。

【1 4 4 8】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 1 9）

上記では、役物演出とアクティブ表示演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始 役物演出終了 アクティブ表示更新（変化）、と説明したが（図 1 3 - 1 0（B））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始 アクティブ表示更新（例えば、アクティブ表示が第 2 特別態様（赤色）になるとき） 役物演出終了、としてもよい。また、アクティブ表示更新（例えば、アクティブ表示が第 2 特別態様（赤色）になるとき） 役物演出開始 役物演出終了、としてもよい。

【1 4 4 9】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 0）

上記では、役物演出とインターバル期間中の演出との関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始 役物演出終了 インターバル期間中のラウンド数更新、と説明したが（図 1 3 - 1 5（A））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始 インターバル期間中のラウンド数更新（例えば、実際は 1 0 ラウンドの大当りであるが見かけ上は 6 ラウンドの大当りが報知されていたような場合において 7 ラウンド目へになるとき。つまりラウンド昇格となるとき） 役物演出終了、としてもよい。また、インターバル期間中のラウンド数更新 役物演出開始 役物演出終了、としてもよい。

【1 4 5 0】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 1）

上記では、役物演出と突確大当りとなるときの関係（実行タイミング）に関して、役物演出開始 役物演出終了 特殊図柄仮停止、と説明したが（図 1 3 - 1 5（B））、実行タイミングはこれに限定されない。例えば、役物演出開始 特殊図柄仮停止 役物演出終了、としてもよい。また、特殊図柄仮停止 役物演出開始 役物演出終了、としてもよい。

【1 4 5 1】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 2）

上記では、役物演出における可動体 0 2 6 S H 3 2 の動作として、第 1 状態（初期状態）と第 2 状態（傾斜状態）との間において動作すると説明したが、役物演出とは異なる役

10

20

30

40

50

物煽り演出（役物演出と類似する他の演出、役物演出と一部が共通する他の演出等）として、可動体 0 2 6 S H 3 2 を動作させるようにしてもよい。役物煽り演出の一例は、可動体 0 2 6 S H 3 2 が第 1 状態から第 2 状態の方向に少しだけ動いて第 1 状態に戻る演出、可動体 0 2 6 S H 3 2 が第 1 状態において振動し始めて第 2 状態の方向に動くと思わせて実際には第 2 状態の方向に移動せずに振動が終わる演出などである。なお、役物煽り演出について、役物演出とは異なる演出ではなく、役物演出の一態様であるとしてもよい。

【 1 4 5 2 】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 3 ）

上記説明における役物演出における役物は、図 1 3 - 1 に示した可動体 0 2 6 S H 3 2 であったが、役物演出における役物は可動体 0 2 6 S H 3 2 に限定されない。可動体 0 2 6 S H 3 2 に代えて又は加えて、他の 1 以上の役物を用いて役物演出を実行してもよい。

10

【 1 4 5 3 】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 4 ）

例えば、図 1 3 - 8 では、役物演出の実行により 2 つの対象（メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G のメーター値、レベル表示 0 2 6 S H L V ）が更新される例を示し、図 1 3 - 9 では、役物演出の実行により 1 つの対象（総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 ）が更新される例を示したが、役物演出の実行により更新される対象は 3 以上であってもよい。

【 1 4 5 4 】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 5 ）

図 1 3 - 8 では、役物演出の実行により複数の対象（メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G のメーター値、レベル表示 0 2 6 S H L V ）の全部が更新される例を示したが、役物演出の実行により複数の対象のうちの一部が更新される場合があるようにしてもよい。例えば、メーター演出におけるメーター値を 1 0 段階（「 1 」～「 1 0 」）とし、メーター値「 1 」～「 3 」の範囲を L E V E L 1、メーター値「 4 」～「 6 」の範囲を L E V E L 2、メーター値「 7 」及び「 8 」の範囲を L E V E L 3、メーター値「 9 」及び「 1 0 」の範囲を L E V E L 4 としてもよい。この例では、例えば、メーター値が「 7 」 「 8 」となるとときに役物演出を実行した場合にはメーター値は「 7 」 「 8 」に更新されるがレベルは「 L E V E L 3 」のまま更新されず、メーター値が「 7 」 「 9 」となるとときに役物演出を実行した場合にはメーター値は「 7 」 「 9 」と更新され、かつ、レベルも「 L E V E L 3 」 「 L E V E L 4 」と更新されるようになる。

20

30

【 1 4 5 5 】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 6 ）

上記では、役物演出とメーター演出の関係では、役物演出の実行に対応する更新として値（具体的にはメーター値）が増加する例を示したが、役物演出に対応して更新として値が減少してもよい。例えば、カウントダウン演出が実行可能であり、役物演出の実行に対応してカウントダウン演出において残数が減少してもよい。例えば、カウント「 3 」 カウント「 2 」 カウント「 1 」 役物演出開始 役物演出終了 カウント「 0 」、としてもよい。また、バトル演出（例えば、敵キャラの体力値が「 0 」になると味方キャラが勝利し、確変大当りなどが報知される演出等）などにおいて、敵キャラの体力値を減少させてもよい。例えば、敵キャラの体力値「 1 0 0 」 敵キャラの体力値「 1 」 役物演出開始 役物演出終了 敵キャラの体力値「 0 」、としてもよい。

40

【 1 4 5 6 】

（特徴部 0 2 6 S H の変形例 2 7 ）

上記では、場面（状況）に応じて役物演出のエフェクト（エフェクトの種類、演出態様）が異なる例を説明したが（例えば、図 1 3 - 8（B）の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1、図 1 3 - 9（C）の総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F、図 1 3 - 1 6（B 3）の星画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 2）、場面（状況）によらず役物演出のエフェクトは共通であってもよい。例えば、図 1 3 - 9（C）において、総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F に代えて、図 1 3 - 8（B）の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 を表示してもよい。なお、例えば、図 1 3 - 8（B）の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 と、図 1 3 - 1 6（C

50

４）の小判画像 ０２６ＳＨ３２ＥＦ０３ とは、エフェクトが共通している。

【１４５７】

（特徴部 ０２６ＳＨの変形例 ２８）

役物による役物演出に代えて又は加えて、画像（暗転等表示しない場合も含む）、音、光、振動、導光板、風（送風）による演出などを行ってもよい。すなわち、上記では、役物演出と、種々の更新（例えば、メーター値、レベル、背景画像、アクティブ表示、ラウンド数表示等の更新）とが対応する例を説明したが、例えば、画像、音、光、振動、導光板、風（送風）等のうちの１つ以上による演出と、種々の更新とが対応するようにしてもよい。

【１４５８】

（他の機器への適用）

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、パチスロ機にも適用可能である。例えば、ある状態（例えば、通常ゲーム中）ではメーター演出を実行し、他の状態（例えば、ＡＲＴ、ＡＴへの期待度が通常ゲーム中よりも高いチャンスゾーン等）には背景演出を実行し、メーター演出や背景演出において、例えば当該パチスロ機の液晶部の周辺に設けられた可動体による役物演出を実行し、役物演出の実行に対応して、メーター演出におけるメーター値を更新したり、背景演出における背景画像を更新したりしてもよい。あるいは、例えばＡＲＴ中の上乗せゲーム中に、役物演出を実行し、残ゲームや残セット数等を更新してもよい。なお、可動体による役物演出に代えて又は加えて、画像、音、光、振動、導光板、風（送風）等のうちの１つ以上による演出や、リールによる演出（いわゆるリールロック演出）を実行するようにしてもよい。

【１４５９】

（特徴部 ０２６ＳＨに係る手段の説明）

（手段Ｆ１）

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）を備え、前記演出実行手段は、第１の状況（例えば、リーチ変動中等）において所定表示（例えば、メーターゲージ部 ０２６ＳＨＭＴＧのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる変化演出（例えば、図１３－８等にしたメーター演出、図１３－１４（左側）にした背景演出、図１３－１４（右側）にしたアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「４（ＭＡＸ）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第１の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第１の状況とは異なる第２の状況（例えば、小当りＲＵＳＨ中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示 ０２６ＳＨ１３０、ラウンド数表示 ０２６ＳＨ１０６等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を１加算等）させて前記第１の内容とは異なる遊技者にとって有利な第２の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図１３－９等にした総賞球数更新画像 ０２６ＳＨＫＳＥＦによる総賞球数更新演出、図１３－１６等にした ０２６ＳＨ３２ＥＦ０２によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出（例えば、図１３－８（Ｂ）、図１３－９（Ｂ）にした、可動体 ０２６ＳＨ３２を動作させる役物演出等）が実行されることを特徴とする遊技機。

【１４６０】

上記遊技機によれば、異なる状況において、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出が実行されて、遊技者にとって有利な内容が報知されるため、興趣を向上させることができる。

【１４６１】

10

20

30

40

50

(手段 F 2)

手段 F 1 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態等）と、前記特殊状態に制御されやすい特別状態（例えば、第 2 K T 状態等）とに、遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3））を備え、前記第 2 の状況は、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことであり（例えば、小当り R U S H 中の小当り入賞等）、前記演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別状態において前記特殊状態に制御されたことに対応して遊技媒体が所定領域を通過したことに対応して前記特定表示（例えば、総賞球数表示 0 2 6 S H 1 3 0 等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算等）させて前記第 2 の内容（例えば、総賞球数）を報知するものであってもよい。

10

【 1 4 6 2 】

上記遊技機によれば、遊技者にとって有利な有利状態と、有利状態とは異なる特殊状態と、特殊状態に制御されやすい特別状態とに制御可能な遊技機において、興趣を向上させることができる。

【 1 4 6 3 】

(手段 F 3)

手段 F 1 又は手段 F 2 の遊技機において、前記特定演出は、演出用の可動体（例えば、可動体 0 2 6 S H 3 2 等）を動作させる演出であってもよい。

20

【 1 4 6 4 】

上記遊技機によれば、演出用の可動体を用いて、興趣を向上させることができる。

【 1 4 6 5 】

(手段 F 4)

手段 F 1 ~ 手段 F 3 の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第 1 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第 2 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様が共通するものであってもよい。上述したように、例えば、図 1 3 - 9 (C) において、総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F に代えて、図 1 3 - 8 (B) の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 を表示してもよい。

30

【 1 4 6 6 】

上記遊技機によれば、演出態様が異なることによって混乱することがないため、興趣の低下を防止することができる。

【 1 4 6 7 】

(手段 F 5)

手段 F 1 ~ 手段 F 3 の遊技機において、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第 1 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第 2 の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様の少なくとも一部が異なるものであってもよい。例えば、図 1 3 - 8 (B) の小判画像 0 2 6 S H 3 2 E F 0 1 と、図 1 3 - 9 (C) の総賞球数更新画像 0 2 6 S H K S E F とは、演出態様の少なくとも一部が異なる。

40

【 1 4 6 8 】

上記遊技機によれば、様々な演出態様があるため、興趣を向上させることができる。

【 1 4 6 9 】

(手段 F 6)

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）を備え、前記演出実行手段は、所定表示の表示態様（例えば、メーターゲージ部 0 2 6 S H M T G のメー

50

ター値、背景画像、アクティブ表示等)を変化させる変化演出(例えば、図13-8等
に示したメーター演出、図13-14(左側)に示した背景演出、図13-14(右側)に
示したアクティブ表示演出等)と、前記所定表示の表示態様が特定態様(例えば、メー
ター値が「4(MAX)」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等)とな
ったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容(例えば、スーパーリーチに発展等
)を報知する特別演出と、前記所定表示とは異なる特定表示(例えば、総賞球数表示02
6SH130、ラウンド数表示026SH106等)の表示態様を変化(例えば、当該小
当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等)させて前記第1の内容とは異なる
遊技者にとって有利な第2の内容(例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技
状態のインターバル期間等)を報知する所定演出(例えば、図13-9等
に示した総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等
に示した026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等)と、を
実行可能であり、前記変化演出(例えば、メーター演出等)が
実行されるときと、前記所定演出(例えば、総賞球数更新演出等)が
実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出(例
えば、図13-8(B)、図13-9(B)に示した、可動体026SH32を動作させる
役物演出等)が実行されることを特徴とする遊技機。

10

【1470】

上記遊技機によれば、特定演出が実行されて、遊技者にとって有利な内容が報知される
ため、興趣を向上させることができる。

【1471】

20

(手段F7)

遊技を行うことが可能な遊技機であって、特定演出の実行に対応して変化演出を実行可
能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記変化演出は、所定
表示(例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ
表示等)の表示態様を変化させる第1変化演出(例えば、図13-8等
に示したメーター演出、図13-14(左側)に示した背景演出、図13-14(右側)に示したアクティ
ブ表示演出等)と、前記所定表示とは異なる特定表示(例えば、総賞球数表示026SH
130、ラウンド数表示026SH106等)の表示態様を変化させる第2変化演出(例
えば、図13-9等
に示した総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演
出、図13-16等
に示した026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等)
とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の
表示態様が特定態様(例えば、メーター値が「4(MAX)」、背景画像が赤色に変化、
アクティブ表示が赤色に変化等)となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内
容(例えば、スーパーリーチに発展等)を報知する特別演出を実行し、前記第2変化演出
を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊
技者にとって有利な第2の内容(例えば、総賞球数(又は総賞球数の増加)、次ラウンド
への進行等)を報知することを特徴とする遊技機。

30

【1472】

上記遊技機によれば、特定演出が実行されて、遊技者にとって有利な内容が報知される
ため、興趣を向上させることができる。

40

【1473】

以上、特徴部026SHに係る遊技機の実施形態について図面等を用いて説明したが、
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。また、実施形態とし
て説明した部分についても、必ずしも全てが必須の構成というわけではなく、適宜省略可
能である。

【1474】

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

【1475】

50

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

【1476】

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

【1477】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記演出実行手段は、第1の状況（例えば、リーチ変動中等）において所定表示（例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる変化演出（例えば、図13-8等）に示したメーター演出、図13-14（左側）に示した背景演出、図13-14（右側）に示したアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第1の状況とは異なる第2の状況（例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等）させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図13-9等）に示した総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等）に示した026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特殊演出（例えば、図13-8（B）、図13-9（B）に示した、可動体026SH32を動作させる役物演出等）が実行され、

前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、

さらに、

有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cを含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106，S305を実行する部分）と、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能な画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA～Cおよびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106，S305を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出（例えば、スーパーリーチA）および第2特定演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第1特定演出の実行中に第1特定画像（例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4）を表示可能であるとともに第2特定演出の実行中に第2特定画像（例えば、画像B1、画像B2、画像B3）を表示可能であり、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図18-9～図18-16に示すように、キャラクタ画像097IW11およびキャラクタ

10

20

30

40

50

画像 0 9 7 I W 2 1 の表示態様は変化しない)、画像表示手段は、特別態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素(例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像)を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素(例えば、白色の表示色のエフェクト画像)を付加して特定画像を表示可能である(図 1 8 - 9 ~ 図 1 8 - 1 6 参照)遊技機が挙げられる。

【 1 4 7 8 】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。さらに、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

10

【 1 4 7 9 】

なお、変化演出や所定演出についても、当該演出において画像表示を行う際に有利状態に制御される期待度に応じた態様の特殊演出要素(例えば期待度に応じた表示色のエフェクト画像)を付加して表示するようにしてもよい、そのようにすれば、変化演出や所定演出が予告演出であることや当該演出の期待度を遊技者に認識させることができ、変化演出や所定演出にも遊技者を注目させることができる。

【 1 4 8 0 】

また、変化演出と特定演出とを関連付けてもよい。例えば、変化演出と特定演出との両方が実行された場合は、いずれかのみが実行された場合よりも大当たりに制御される割合が高くてよい。そうすることで、遊技者は変化演出と特定演出により注目し興趣が向上する。

20

【 1 4 8 1 】

また、変化演出と特定演出とを関連付ける場合、付加される演出要素を変化させるようにしてもよい。例えば、第 1 特殊演出要素が付加されると見せかけてから第 2 特殊演出要素が付加されるようにしてもよい。そうすることで、変化演出や付加される演出要素に注目し興趣が向上する。

【 1 4 8 2 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ A ~ C)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 9 7 I W S 1 0 4 でスーパーリーチ A ~ C を含むプロセステーブルを選択してステップ 0 9 7 I W S 1 0 6 , S 3 0 5 を実行する部分)と、特定演出の実行中に特定画像(例えば、チャンスアップ画像)と該特定画像とは異なる所定画像(例えば、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 、キャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1)とを表示可能な画像表示手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 9 7 I W S 1 0 4 でスーパーリーチ A ~ C およびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ 0 9 7 I W S 1 0 6 , S 3 0 5 を実行する部分)とを備え、特定演出実行手段は、少なくとも第 1 特定演出(例えば、スーパーリーチ A)および第 2 特定演出(例えば、スーパーリーチ B)を含む複数種類の特定演出(例えば、スーパーリーチ A ~ C)を実行可能であり、画像表示手段は、特定画像として、少なくとも、第 1 特定演出の実行中に第 1 特定画像(例えば、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4)を表示可能であるとともに第 2 特定演出の実行中に第 2 特定画像(例えば、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3)を表示可能であり、通常態様(例えば、白色)による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様(例えば、青色、緑色、赤色、虹色)による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり(例えば、図 1 8 - 9 ~ 図 1 8 - 1 6 に示すように、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 およびキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 の表示態様は変化しない)、画像表示手段は、特別態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素(例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像)を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に

30

40

50

第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である（図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 参照）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 1 4 8 3 】

（他の形態例）

【 1 4 8 4 】

まず、図 14 ~ 図 16 を用いて、後述するパチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御のうち、前述した図 2、図 4、図 5 と相違する点について説明する。これら相違点以外については、基本的な構成及び制御は、図 1 ~ 図 7 を用いて説明した前述のパチンコ遊技機 1 の構成及び制御と基本的に同様である。

10

【 1 4 8 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 14 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【 1 4 8 6 】

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

【 1 4 8 7 】

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 14 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。

30

【 1 4 8 8 】

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。

【 1 4 8 9 】

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

40

【 1 4 9 0 】

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

【 1 4 9 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表され

50

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。

【１４９２】

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

【１４９３】

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

【１４９４】

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。

【１４９５】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９０９が設けられている。遊技効果ランプ９０９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【１４９６】

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

【１４９７】

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）３０が設けられている。

【１４９８】

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。

【１４９９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１４参照）により検出される。

【１５００】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１４参照）により検出される。

【１５０１】

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３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ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。

【１５０２】

（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３０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４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定

10

20

30

40

50

の上限数（例えば４）まで保留される。

【１５０３】

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

【１５０４】

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

【１５０５】

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

【１５０６】

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。

【１５０７】

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。

【１５０８】

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。

【１５０９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１５１０】

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。

【１５１１】

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。

【１５１２】

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

10

20

30

40

50

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。

【1513】

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。

【1514】

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

【1515】

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。

【1516】

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。

【1517】

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。

【1518】

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。

【1519】

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。

【1520】

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。

【1521】

（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、

10

20

30

40

50

当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及びノ又は、遊技効果ランプ 9 0 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【1522】

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

10

【1523】

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

【1524】

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

20

【1525】

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

【1526】

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

30

【1527】

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

40

【1528】

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

50

、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。

【 1 5 2 9 】

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。

10

【 1 5 3 0 】

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。

【 1 5 3 1 】

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。

20

【 1 5 3 2 】

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）。

30

【 1 5 3 3 】

（基板構成）

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

【 1 5 3 4 】

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

40

【 1 5 3 5 】

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

【 1 5 3 6 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0

50

1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 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。

【1537】

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。

10

【1538】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 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。

【1539】

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

20

【1540】

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

【1541】

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

30

【1542】

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

40

【1543】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【1544】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【1545】

50

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

【1546】

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

【1547】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ909の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【1548】

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

【1549】

20

ランプ制御基板9014は、遊技効果ランプ909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909を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【1550】

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

【1551】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【1552】

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

【1553】

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

40

【1554】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図15のフローチャートに示す遊技制御用タイム割込み処理を実行する。図15に示す遊技制御用タイム割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS9021）。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

50

プ S 9 0 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り情報 (大当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 9 0 2 3)。

【 1 5 5 5 】

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 9 0 2 4)。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する (ステップ S 9 0 2 5)。CPU 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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される (詳しくは後述)。

10

【 1 5 5 6 】

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 9 0 2 6)。CPU 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。

【 1 5 5 7 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する (ステップ S 9 0 2 7)。CPU 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。

20

【 1 5 5 8 】

図 1 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 5 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、CPU 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)。

30

【 1 5 5 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 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 1 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【 1 5 6 0 】

S 9 0 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 9 0 1 1 0 ~ S 9 0 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理 (ステップ S 9 0 1 1 0 ~ S 9 0 1 2 0) では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 1 5 6 1 】

ステップ S 9 0 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第

50

1 特図ゲーム又は第2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2 特図を用いた特図ゲームが第1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図1 4 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）。

10

【1 5 6 2】

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

【1 5 6 3】

ステップS 9 0 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【1 5 6 4】

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。

【1 5 6 5】

ステップS 9 0 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1 特別図柄表示装置4 A や第2 特別図柄表示装置4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【1 5 6 6】

ステップS 9 0 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1 特別図柄表示装置4 A や第2 特別図柄表示装置4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【1 5 6 7】

ステップS 9 0 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づ

50

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

【 1 5 6 8 】

ステップ S 9 0 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 1 5 6 9 】

ステップ S 9 0 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【 1 5 7 0 】

ステップ S 9 0 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

30

【 1 5 7 1 】

ステップ S 9 0 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 1 5 7 2 】

ステップ S 9 0 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。

40

【 1 5 7 3 】

ステップ S 9 0 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。

50

【 1 5 7 4 】

(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。

10

【 1 5 7 5 】

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。

【 1 5 7 6 】

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

20

30

【 1 5 7 7 】

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

40

【 1 5 7 8 】

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

50

【 1 5 7 9 】

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

【実施例 1】

【 1 5 8 0 】

次に、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における実施例 1 に係る遊技機につき、図 1 7 - 1 ~ 図 1 7 - 1 9 を参照して説明する。

【 1 5 8 1 】

まず、図 1 7 - 1 は、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 1 7 - 1 及び図 1 7 - 3 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方角棒状に形成された外枠 1 0 3 S G 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）1 0 3 S G 0 0 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。また、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 0 3 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 0 3 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 0 3 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【 1 5 8 2 】

また、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 1 0 3 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【 1 5 8 3 】

左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 1 0 3 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 1 5 8 4 】

また、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 1 5 8 5 】

図 1 7 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 1 0 3 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【 1 5 8 6 】

図 1 7 - 2 及び図 1 7 - 3 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 0 3 S G

10

20

30

40

50

201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ103SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ103SG052と、遊技機用枠103SG003の開放を検知する開放センサ103SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、この実施の形態の特徴部103SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【1587】

これら錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース103SG201内に収容されており、錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052は、基板ケース103SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース103SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【1588】

錠スイッチ103SG051及び設定切替スイッチ103SG052を有する基板ケース103SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠103SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠103SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ103SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ103SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【1589】

また、基板ケース103SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ103SG029が配置されている。該表示モニタ103SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース103SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ103SG029は、基板ケース103SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠103SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠103SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11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。

【1590】

また、図17-1及び図17-2に示すように、この実施の形態の特徴部103SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置103SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器103SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器103SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器103SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器103SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器103SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域103SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ103SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ103SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ103SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部103SG200が設けられている。

【1591】

第1特別図柄表示装置103SG004Aと第2特別図柄表示装置103SG004B

10

20

30

40

50

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

【 1 5 9 2 】

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

10

【 1 5 9 3 】

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

【 1 5 9 4 】

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

20

【 1 5 9 5 】

尚、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 1 0 3 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 1 0 3 S G 2 5 B の左 2 個の L E D が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

30

【 1 5 9 6 】

また、ラウンド表示器 1 0 3 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D）から構成されている。尚、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、1 0 ラウンド大当りである大当り B、1 5 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 1 0 3 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

40

【 1 5 9 7 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 1 5 9 8 】

50

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

【1599】

図 17-4(A) は、この実施の形態における特徴部 103SG で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 17-4(A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【1600】

図 17-4(A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 103SG004B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【1601】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 17-4(B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる EXT データが設定される。

【1602】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 17-4(B) に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C04H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【1603】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 にお

10

20

30

40

50

る現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 1 6 0 4 】

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

10

【 1 6 0 5 】

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

20

【 1 6 0 6 】

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

【 1 6 0 7 】

30

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

【 1 6 0 8 】

40

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2

50

開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1609】

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

【1610】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【1611】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【1612】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【1613】

図17-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図17-5に示すように、この実施の形態の特徴部103SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1614】

尚、この実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図17-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 6 1 5 】

図 1 7 - 6 は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

10

【 1 6 1 6 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、この実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【 1 6 1 7 】

図 1 7 - 6 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、この実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

30

【 1 6 1 8 】

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

【 1 6 1 9 】

尚、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【 1 6 2 0 】

50

また、この実施の形態の特徴部 103 SG では、図 17 - 6 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターン PA2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

【1621】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行し、RAM 102 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【1622】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 17 - 7 ~ 図 17 - 11 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【1623】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 17 - 7 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル、図 17 - 7 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル、図 17 - 8 (A) に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 17 - 8 (B) に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【1624】

この実施の形態の特徴部 103 SG のパチンコ遊技機 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。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（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。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【1625】

図 17 - 7 (A) 及び図 17 - 7 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。この実施の形態の特徴部 103 SG では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【1626】

図 17 - 7 (A) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合にお

10

20

30

40

50

いては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1627】

図17-7(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【1628】

図17-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【1629】

図17-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【1630】

図17-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【1631】

図17-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～

50

1 4 2 9 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1 6 3 2】

図17-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【1 6 3 3】

図17-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【1 6 3 4】

図17-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 1 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 5 5 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1 6 3 5】

30

図17-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 1 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 5 5 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1 6 3 6】

図17-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【1 6 3 7】

図17-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を

50

取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1638】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」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（この実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」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（この実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当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。

【1639】

尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、図17-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当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を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、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。

【1640】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」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17-7(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」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。

【1641】

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17-7(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」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。

【1642】

尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」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を例示し

ているが、この発明はこれに限定されるものではなく、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。更に、この実施の形態の特徴部 103SG では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」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を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、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。

【1643】

ここで、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においては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

10

【1644】

尚、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、該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。

20

【1645】

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

【1646】

30

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。

【1647】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当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。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当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、前記設定値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、32767～33094の範囲に設定されているので、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

【1648】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

【1649】

尚、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、

50

設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 1 6 5 0 】

つまり、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 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、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

10

【 1 6 5 1 】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【 1 6 5 2 】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当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。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 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、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 6 7 4) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の範囲に設定されているので、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

【 1 6 5 3 】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当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。

30

【 1 6 5 4 】

尚、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 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 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 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【 1 6 5 5 】

つまり、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 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、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

50

【1656】

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。

【1657】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち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。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当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、前記設定値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ので、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。

10

【1658】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち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。

【1659】

尚、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、該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。

20

【1660】

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

30

【1661】

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。

【1662】

40

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当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。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当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、前記設定値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ので、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。

50

【 1 6 6 3 】

以上、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G においては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 1 0 2 0 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 3 2 7 6 7 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。

【 1 6 6 4 】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当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 3 2 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 6 5 5 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、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。

10

【 1 6 6 5 】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 の場合が最も特図表示結果を「大当り」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 ）。

20

【 1 6 6 6 】

つまり、C P U 1 0 3 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、M R 1 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、M R 1 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。すなわち、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。尚、図 1 7 - 7 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 1 0 3 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。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 1 0 3 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B 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。

30

【 1 6 6 7 】

尚、この実施の形態では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 6 の計 6 個の設定値を設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。

40

【 1 6 6 8 】

図 1 7 - 8 (A) 及び図 1 7 - 8 (B) は、R O M 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 1 7 - 8 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 1 7 - 8 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【 1 6 6 9 】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたとき

50

に、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1670】

ここで、この実施の形態の特徴部103SGにおける大当り種別について、図17-9を用いて説明する。この実施の形態の特徴部103SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

【1671】

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

【1672】

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

【1673】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1674】

尚、この実施の形態の特徴部103SGにおいては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【1675】

また、図17-8（A）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～229までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～209までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～189までが大当りBに割り当てられており、190～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～169までが大当りBに割り当てられており、170～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～149までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。

10

20

30

40

50

【 1 6 7 6 】

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

【 1 6 7 7 】

一方で、図 17 - 8 (B) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) においては、設定値が「 1 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 199 までは大当たり B に割り当てられており、200 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 179 までは大当たり B に割り当てられており、180 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 159 までは大当たり B に割り当てられており、160 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 139 までは大当たり B に割り当てられており、140 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 119 までは大当たり B に割り当てられており、120 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている (大当たり B には判定値が割り当てられていない) 。

【 1 6 7 8 】

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

【 1 6 7 9 】

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

【 1 6 8 0 】

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

【 1 6 8 1 】

尚、この実施の形態の特徴部 103 SG では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

10

20

30

40

50

【 1 6 8 2 】

また、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り C が決定されやすくなること等）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【 1 6 8 3 】

また、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

10

【 1 6 8 4 】

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

20

【 1 6 8 5 】

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

【 1 6 8 6 】

また、ROM 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【 1 6 8 7 】

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

40

【 1 6 8 8 】

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

【 1 6 8 9 】

50

図17-10(A)及び図17-10(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)と大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1690】

図17-10(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、401~850までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、851~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、381~835までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、836~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、361~820までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、821~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、341~805までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、806~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、321~790までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、791~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、301~775までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、776~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【1691】

図17-10(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、201~550までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、551~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、181~510までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、511~997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、161~470までがスーパー

10

20

30

40

50

リーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 2) に割り当てられており、471 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1 ~ 997のうち、1 ~ 140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1 - 1) に割り当てられており、141 ~ 430までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 2) に割り当てられており、431 ~ 997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1 ~ 997のうち、1 ~ 120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1 - 1) に割り当てられており、121 ~ 390までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 2) に割り当てられており、391 ~ 997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1 ~ 997のうち、1 ~ 100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1 - 1) に割り当てられており、101 ~ 350までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 2) に割り当てられており、351 ~ 997までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1 - 3) に割り当てられている。

【1692】

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

【1693】

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

【1694】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン (PC1 - 1) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図17 - 10 (C) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1 ~ 6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0 ~ 997のうち、0 ~ 997までが小当りの変動パターン (PC1 - 1) に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1 - 1のみが設けられているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1 ~ 6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【1695】

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

【1696】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1)、スーパー

リーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 1 6 9 7 】

図 1 7 - 1 1 (A) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル A (低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 3 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、4 3 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 1 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、4 1 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 9 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、3 9 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 7 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、3 7 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、3 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 1 6 9 8 】

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

【 1 6 9 9 】

図 1 7 - 1 1 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B (低ベース中合算保留記憶数 2 ~ 4 個用) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 0 0 までは非リーチはずれの変動パターン (P A 1 - 2) に割り当てられており、5 0 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれ

10

20

30

40

50

の変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【1700】

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

【1701】

図17-11（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中含算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901

～ 997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 3) に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 3) に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 3) に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。

【1702】

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

【1703】

図17 - 11 (D) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD (高ベース中用) においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。

てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【1704】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1705】

尚、この実施の形態の特徴部103SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【1706】

尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【1707】

また、この実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【1708】

また、この実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【1709】

尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設

10

20

30

40

50

定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【1710】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図17-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【1711】

また、この実施の形態の特徴部103SGでは、図17-11（A）～図17-11（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【1712】

また、この実施の形態の特徴部103SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【1713】

また、この実施の形態の特徴部103SGでは、図17-10及び図17-11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毎に異なる割合にて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合にて決定してもよい。

【1714】

また、この実施の形態の特徴部103SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応付いている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【1715】

図 17 - 1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

【1716】

次に、この実施の形態の特徴部 103 SG における表示モニタ 103 SG 029 の表示について説明する。

【1717】

図 17 - 12 (A) に示すように、表示モニタ 103 SG 029 は、第 1 表示部 103 SG 029 A、第 2 表示部 103 SG 029 B、第 3 表示部 103 SG 029 C、第 4 表示部 103 SG 029 D を備えている。第 1 表示部 103 SG 029 A ~ 第 5 表示部 103 SG 029 E は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 103 SG 029 A ~ 第 5 表示部 103 SG 029 E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

20

【1718】

尚、この実施の形態の特徴部 103 SG における表示モニタ 103 SG 029 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において ROM 101 や RAM 102 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【1719】

表示モニタ 103 SG 029 には、図 17 - 12 (B) 及び図 17 - 12 (C) に示すように、全遊技状態のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 103 SG 029 に表示される。

30

【1720】

実際に表示モニタ 103 SG 029 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「b L .」を表示するために第 1 表示部 103 SG 029 A に「b」、第 2 表示部 103 SG 029 B に「L .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」~「99」の値）が第 3 表示部 103 SG 029 C と第 4 表示部 103 SG 029 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 103 SG 029 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 1 .」を表示するために第 1 表示部 103 SG 029 A に「b」、第 2 表示部 103 SG 029 B に「1 .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」~「99」の値）が第 3 表示部 103 SG 029 C と第 4 表示部 103 SG 029 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 103 SG 029 にてベース 2 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 2 .」を表示するために第 1 表示部 103 SG 029 A に「b」、第 2 表示部 103 SG 029 B に「2 .」が表示されるとともに、算

40

50

出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。

【1721】

この実施の形態の表示モニタ103SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ103SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ103SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ103SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【1722】

次に、この実施の形態の特徴部103SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図17-13は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(103SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(103SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1723】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(103SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(103SGSa004;N)は、103SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(103SGSa003;Y、103SGSa004;Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(103SGSa005)。

【1724】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合(103SGSa005;N)は、103SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合(103SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(103SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(103SGSa006;Y)は、103SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAM

クリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(103SGSa007)、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(103SGSa008)。

【1725】

クリアスイッチがONである場合(103SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして103SGSa011に進み(103SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(103SGSa008;N)は、103SGSa010を実行せずに103SGSa011に進む。

【1726】

103SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ103SG051がONであるか否かを判定する(103SGSa011)。錠スイッチ103SG051がONである場合(103SGSa011;Y)は、更に開放センサ103SG090がONであるか否かを判定する(103SGSa012)。開放センサ103SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ103SG051がON且つ遊技機用枠103SG003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(103SGSa012;Y)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(103SGSa013a)。

【1727】

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

【1728】

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

【1729】

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

【1730】

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

【1731】

103SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか(RAMクリア処理(103SGSa009)を実行するか)否かを判定する(103SGSa013d)。RAMクリアフラグがセットされている場合(103SGSa013d;Y)はRAMクリア処理(103SGSa013e)を実行した後に103SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(103SGSa013d;N)はRAMクリア処理(103SGSa013e)を実行せずに103SGSa0

10

20

30

40

50

14に進む。

【1732】

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

【1733】

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

【1734】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)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。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、103SGSa028に進む(103SGSa016)。

【1735】

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

【1736】

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

【1737】

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

【1738】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(103SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセッ

10

20

30

40

50

トし(103SGSa023)、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(103SGSa024)。

【1739】

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

10

【1740】

尚、この実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ103SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【1741】

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

20

【1742】

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

30

40

【1743】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置103SG004A及び第2特別図柄表示装置103SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(103SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し103SGSa032に進む(103SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)103SGSa032~103SGSa037の処理を繰返し実行することで、表示モニタ103SG029、第1特別図柄表示装置103SG004A、第2特別図柄表示装置10

50

3 S G 0 0 4 B によるエラーの発生報知を実行する。

【 1 7 4 4 】

このように、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B によるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機 1 のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上できるようになっている。

10

【 1 7 4 5 】

尚、この実施の形態の特徴部 1 0 3 S G の遊技制御メイン処理では、図 1 7 - 1 3 に示すように、1 0 3 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合 (1 0 3 S G S a 0 0 8 ; Y) や 1 0 3 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理 (1 0 3 S G S a 0 0 9) を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該 R A M クリア処理は、1 0 3 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合 (1 0 3 S G S a 0 0 8 ; Y) や 1 0 3 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、1 0 3 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合 (1 0 3 S G S a 0 1 4 ; Y) に実行してもよい。

20

【 1 7 4 6 】

図 1 7 - 1 4 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (1 0 3 S G S 2 7 1)。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は (1 0 3 S G S 2 7 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」～「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (1 0 3 S G S 2 7 2)。尚、バッファ番号「 1 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【 1 7 4 7 】

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

【 1 7 4 8 】

40

また、1 0 3 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は (1 0 3 S G S 2 7 1 ; N)、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (1 0 3 S G S 2 7 3)。第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は (1 0 3 S G S 2 7 3 ; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は (1 0 3 S G S 2 7 3 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ (図示略) における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 0 」～「 2 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (1 0 3 S G S 2 7 4)。尚、バッファ番号「 2 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

50

【 1 7 4 9 】

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

【 1 7 5 0 】

1 0 3 S G S 2 7 2 または 1 0 3 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (1 0 3 S G S 2 7 5)。

【 1 7 5 1 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (即ち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (1 0 3 S G S 2 7 6)。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【 1 7 5 2 】

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

【 1 7 5 3 】

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

【 1 7 5 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 7 - 1 5 に示す可変表示中演出決定処理を実施して、当該可変表示において可変表示中演出を実行するか否かを決定する (1 0 3 S G S 2 7 7)。

【 1 7 5 5 】

(可変表示中演出)

可変表示中演出は、演出結果として、大当り遊技状態に制御されることに関する示唆と

10

20

30

40

50

なる有利状態示唆結果と、CPU103が設定値変更処理にて行う設定値の設定に関する示唆となる設定示唆結果と、のいずれかとなることが可能な演出（所定演出）である。本特徴部103SGでは、演出制御用CPU120は、演出結果が有利状態示唆結果となる演出として、可変表示態様がリーチとなって大当たりとなる可能性を示唆するリーチ予告（予告演出）を実行可能である。また、演出結果が設定示唆結果となる演出として、設定値が設定値1～6のいずれであるかを示唆する設定示唆を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなることが可能であるとき、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出を実行可能であるときには、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆よりも優先して実行可能である。

10

【1756】

図17-16に示すように、可変表示中演出は、パターンPT-1～PT-9の複数種類の演出パターン（演出態様）を有しており、演出制御用CPU120は、可変表示中演出の実行を決定した場合には、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出パターンに基づいて可変表示中演出を実行するか、つまり、パターンPT-1～PT-9のうちいずれの演出態様に基づく可変表示中演出を実行するかを抽選により決定する。

【1757】

図17-18(A)～(C)に示すように、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング）で可変表示中演出が開始されると、搭乗者が乗ったパラグライダーを示す複数（例えば、8体）の画像Z1が、画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動していき、表示領域の右側へフェードアウトすることで可変表示中演出が終了する。また、複数の画像Z1が右側に向けて移動している途中にて所定個数のパラグライダーが破壊して落下することを示す画像Z2を表示することがあり、この落下したパラグライダーの個数により、設定値またはリーチが示唆される。

20

【1758】

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

30

【1759】

また、図17-18(B)や図17-19(A)に示すように、パターンPT-1～PT-8は、パラグライダーが破壊されるタイミングは全て同じであり、各パターンPT-1～PT-8に応じた個数のパラグライダーが一斉（または所定個数ずつでもよい）に破壊される。一方、図17-19(B)に示すように、パターンPT-9は、パターンPT-8と同様に計8体のパラグライダーが落下するパターンであるが、パラグライダーが破壊される態様がパターンPT-8とは異なっている。詳しくは、7体のパラグライダーについてはパターンPT-7と同じタイミングで破壊されるが、残りの1体は他の7体が破壊される第1タイミングよりも後の第2タイミングにて破壊される。

40

【1760】

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

50

【 1 7 6 1 】

尚、これら可変表示中演出として画像 Z 1、Z 2 が表示されている背景では、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されているが、飾り図柄を通常よりも縮小表示した小図柄を所定箇所にて可変表示してもよい。また、可変表示中演出の実行期間において、該可変表示中演出とは異なる他の予告演出等が実行されていてもよい。

【 1 7 6 2 】

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

10

【 1 7 6 3 】

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

20

【 1 7 6 4 】

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

【 1 7 6 5 】

尚、本特徴部 1 0 3 S G 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。

30

【 1 7 6 6 】

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

【 1 7 6 7 】

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

40

【 1 7 6 8 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり遊技状態に制御されることの示唆となる特別態様（例えば、パターン P T - 8 及び P T - 9）及び設定に関する示唆となる特定態様（例えば、パターン P T - 1 ~ P T - 7）を含む複数種類の演出態様のうちいずれかに基づく可変表示中演出を実行可能であり、パターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に

50

基づくリーチ予告（特別態様の所定演出）とパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合には、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能である。

【1769】

尚、本実施例1では、パターンPT-8やパターンPT-9は、可変表示結果が大当たりとなるか否かにかかわらず、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチとなる場合に決定されるが、ノーマルリーチ変動パターンは、可変表示結果がはずれとなるときに、大当たりとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターンPT-8は、スーパーリーチとなること、つまり、大当たり期待度がパターンPT-9よりも低いパターンである一方で、スーパーリーチ変動パターンは、可変表示結果が大当たりとなるときに、はずれとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターンPT-9は、スーパーリーチとなること、つまり、大当たり期待度がパターンPT-8よりも高いパターンである。

10

【1770】

また、本実施例1では、可変表示中演出において、パラグライダーが破壊された個数により、大当たりの可能性または何れの設定値に設定されているかを示唆する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パラグライダーが破壊されずに所定個数（例えば、8体）以上のパラグライダーが出現することで大当たりや高設定であることが示唆されるようにしてもよい。さらに、大当たりの可能性の示唆と、何れの設定値に設定されているかの示唆とが可能であれば、演出態様は種々に変更可能であり、例えば、キャラクタの出現数や出現するキャラクタ種別等によって大当たりや設定値を示唆できるもの等でもよい。

20

【1771】

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

【1772】

図17-15に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（103SGS291）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、非確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、小当たり）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

30

【1773】

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図17-17（A）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブルAを用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS292）。

40

【1774】

図17-17（A）に示す演出（リーチ予告）種別決定用テーブルAでは、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-8に20個の判定値が割り当てられ、パターンPT-9に60個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合でPT-9に当選するようになっている。

【1775】

変動パターンがノーマルリーチである場合には、非実行に20個の判定値が割り当てら

50

れ、パターン P T - 8 に 6 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 9 に 2 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがノーマルリーチである場合は、変動パターンがノーマルリーチ以外である場合よりも高い割合で P T - 8 に当選するようになっている。

【 1 7 7 6 】

また、変動パターンが非リーチまたは小当り変動パターンである場合には、非実行に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 及び P T - 9 には判定値が割り当てられていない。つまり、変動パターンが非リーチまたは小当り変動パターンである場合は、リーチ予告に当選しないようになっている。

【 1 7 7 7 】

このように判定値が設定されていることにより、変動パターンがノーマルリーチの場合は、ノーマルリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターン P T - 8 が当選しやすく、変動パターンがスーパーリーチの場合は、スーパーリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターン P T - 9 が当選しやすくなっている。

【 1 7 7 8 】

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

【 1 7 7 9 】

図 1 7 - 1 5 に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 3 S G S 2 9 2 においてリーチ予告の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターン P T - 9 {リーチ予告（高）} が当選したか否かを判定する（1 0 3 S G S 2 9 3）。パターン P T - 9 が当選したと判定した場合、パターン P T - 9 に基づくリーチ予告の実行を、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定し（1 0 3 S G S 2 9 4）、1 0 3 S G S 3 0 4 に進む。

【 1 7 8 0 】

1 0 3 S G S 2 9 2 においてパターン P T - 9 が当選していないと判定した場合、つまり、リーチ予告の非実行またはパターン P T - 8 が当選した場合は、リーチ予告の非実行またはパターン P T - 8 {リーチ予告（低）} が当選したことに基づいて、R A M 1 0 2 に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機 1 に設定されている現在の設定値を特定する（1 0 3 S G S 2 9 5）。次いで、設定示唆種別決定用乱数を抽出するとともに、1 0 3 S G S 2 9 5 にて特定した設定値に対応する演出（設定示唆）種別決定用テーブル B を用いて、可変表示中演出における設定示唆の実行の有無と、実行する場合の設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（1 0 3 S G S 2 9 6）。

【 1 7 8 1 】

図 1 7 - 1 7 (B) に示す演出（設定示唆）種別決定用テーブル B では、設定値が 1 である場合には、非実行に 3 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 2 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 2 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 4 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 1 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 1 個の判定値が割り当てられていない。設定値が 2 である場合には、非実行に 3 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 1 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 2 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 2 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 1 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 4 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 1 個の判定値が割り当てられていない。設定値が 3 で

10

20

30

40

50

ある場合には、非実行に 30 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 15 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 1 個の判定値が割り当てられていない。設定値が 4 である場合には、非実行に 30 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 20 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 15 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 1 個の判定値が割り当てられていない。設定値が 5 である場合には、非実行に 30 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 25 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 15 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 1 個の判定値が割り当てられていない。設定値が 6 である場合には、非実行に 30 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 1 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 2 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 3 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 4 に 5 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 5 に 10 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 6 に 25 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 7 に 5 個の判定値が割り当てられている。

10

20

【 1 7 8 2 】

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

【 1 7 8 3 】

30

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

【 1 7 8 4 】

尚、本実施例 1 では、リーチ予告種別決定用乱数や設定示唆種別決定用乱数は、1 ~ 1000 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1000 の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、各決定用乱数の判定値数の 1 ~ 1000 の範囲の 1000 個とされているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各決定用乱数を生成するための各決定用乱数カウンタが R A M 1 2 2 に設定されており、各決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

40

【 1 7 8 5 】

図 1 7 - 1 5 に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 3 S G S 2 9 6 において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターン P T - 5 ~ P T - 7 { 設定示唆（高） } のいずれかが当選したか否かを判定する（1 0 3 S G S 2 9 7）。パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかが当選したと判定した場合は、1 0 3 S G S 2 9 3 においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターン P T - 5 ~ P T - 7 のい

50

いずれかに基づく設定示唆（高）の実行を一義的に決定し、103SGS293においてパターンPT-8 {リーチ予告（低）} が当選しているときには、当選しているパターンPT-5 ~ PT-7 のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行を、パターンPT-8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定し（103SGS298）、103SGS304に進む。

【1786】

103SGS297においてパターンPT-5 ~ PT-7 {設定示唆（高）} のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターンPT-1 ~ PT-4 のいずれかが当選した場合は、103SGS297において設定示唆の非実行またはパターンPT-1 ~ PT-4 のいずれかが当選したに基づいて、103SGS293において

10

【1787】

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

20

【1788】

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

【1789】

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

30

【1790】

図17-14に戻り、103SGS277の可変表示中演出決定処理の後に、103SGS278において演出制御用CPU120は、可変表示中演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、103SGS277の可変表示中演出決定処理においてパターンPT-1 ~ PT-9のいずれかの可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定する。

40

【1791】

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

【1792】

可変表示中演出開始までの期間としては、本特徴部103SGでは、パラグライダーが登場するタイミングが可変表示中演出の開始タイミングとされ、可変表示中演出の開始が

50

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

【1793】

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

【1794】

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

【1795】

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

【1796】

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

【1797】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（103SGS284）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（103SGS285）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（103SGS286）。

【1798】

このように、本実施例1において、演出制御用CPU120は、リーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示を実行する際に、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様となる前の所定の演出タイミングにて、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能であり、可変表示中演出の実行の有無を決定するときに、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告（特別態様の演出）を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆（特定態様の演出）よりも優先して実行することが可能である。

【1799】

10

20

30

40

50

具体的には、図 17 - 15 の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

【1800】

すなわち、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパーリーチの場合は、パターン PT - 9 に基づくリーチ予告（高）の実行を 60 % の割合で決定するため（103SGS294）、リーチ予告（高）を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターン PT - 9 に基づくリーチ予告（高）の実行は 20 % の割合でしか決定しないが、パターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）が 60 % の割合で当選（仮決定）するため、リーチ予告（低）の当選に基づき、103SGS296 にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、103SGS297 にてパターン PT - 5 ~ PT - 7 に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、103SGS301 にてパターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）の実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

【1801】

また、リーチ予告は、リーチ予告（低）と、該リーチ予告（低）よりも大当りに制御される割合が高いことを示唆するリーチ予告（高）とを含み、演出制御用 CPU 120 は、パターン PT - 9 に基づくリーチ予告（高）とパターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターン PT - 9 に基づくリーチ予告（高）を、パターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して実行する（103SGS294）。一方、パターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）とパターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）を、パターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS298）。このようにすることで、過度にリーチ予告が優先され設定示唆の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1802】

また、設定示唆は、設定示唆（低）と、該設定示唆（低）よりも高設定である可能性が高いことを示唆する設定示唆（高）とを含み、演出制御用 CPU 120 は、パターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）とパターン PT - 8 ~ PT - 9 のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターン PT - 5 ~ PT - 7 に基づく設定示唆（高）を、パターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行する（103SGS298）。一方、パターン PT - 1 ~ PT - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）とパターン PT - 8 ~ PT - 9 のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）を、パターン PT - 1 ~ PT - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して実行することが可能である（103SGS301）。よって、過度に設定示唆が優先されリーチ予告の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1803】

このように演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する。詳しくは、リーチ予告（高）を設定示唆（高）よりも優先して実行し、設定示唆（高）をリーチ予告（低）よりも優先して実行し、リーチ予告（低）を設定示唆（低）よりも優先して実行する。すなわち、各々の演出パターンの実行の優先度が「リーチ予告（高）> 設定示唆（高）> リーチ予告（低）> 設定示唆（低）」の関係となるように設定されている。

【1804】

本特徴部 103SG では、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていればよい。すなわち、可変表示中演出は、図柄の可変表示期間中に実

10

20

30

40

50

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

【1805】

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

【1806】

また、本実施例1においては、可変表示中演出の傾向として、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようになっていれば、例えば、非リーチやノーマルリーチ変動パターンで、かつ、高設定である場合などの一部の状況において、設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されるように実行割合を設定してもよい。

【1807】

また、本実施例1においては、リーチ予告の抽選と設定示唆の抽選とが別個に実行され、かつ、リーチ予告の抽選が設定示唆の抽選よりも優先して（先に）実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなれば、設定示唆の抽選がリーチ予告の抽選より先に行われてもよく、順序は任意である。また、演出種別決定用テーブルA、Bにおける判定値数は、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていれば、図17-17(A)(B)に記載のものに限定されるものではない。

【1808】

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

【1809】

（第1発明）

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第1発明の手段1の遊技機は、

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

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

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

10

前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図１７－１５に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、１０３ＳＧＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、１０３ＳＧＳ２９６にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、１０３ＳＧＳ３０１にてパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンＰＴ－１～ＰＴ－４のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。／演出制御用ＣＰＵ１２０が、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターンＰＴ１～ＰＴ－９のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例１の図１７－２０参照））ことを特徴としている。

20

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

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

30

【１８１０】

第１発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、

前記第２特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第２特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図１７－１５に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンＰＴ－９が当選した場合、１０３ＳＧＳ２９４においてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告（高）の実行を、パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定する部分）、

40

前記第１特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特定態様の所定演出を前記第１特別態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、実施例１の図１７－１５に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかが当選した場合、１０３ＳＧＳ２９８においてパターンＰＴ－５～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターンＰＴ－８に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決

50

定する部分)

ことを特徴としている。

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

【1811】

第1発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

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

前記所定演出実行手段は、

前記第2特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第2特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し(例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図17-15に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターンPT-5~PT-7のいずれかが当選した場合、103SGS298においてパターンPT-5~PT-7のいずれかに基づく設定示唆(高)の実行をパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)よりも優先して決定する部分)、

前記第1特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第1特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図17-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-8が当選している場合、103SGS301においてパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の実行をパターンPT-1~パターンPT-4のいずれかに基づく設定示唆(低)よりも優先して決定する部分)

ことを特徴としている。

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

【1812】

第1発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段(例えば、演出制御用CPU120が、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。)と、

前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作(例えば、プッシュボタン31Bを操作する動作)を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュセンサ35B)と、

を備え、

前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもとづいて所定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、プッシュボタン31Bの操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作する特定動作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像Z1を画像Z2に変化させる(パラグライダーを破壊して落下させる)演出を実行可能な部分。変形例)

ことを特徴としている。

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

【1813】

第1発明の手段5の遊技機は、手段1~4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間(例えば、リーチ予告または

10

20

30

40

50

設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像 Z 1 が画像表示装置 5 の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間)と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間(例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像 Z 2 が画像表示装置 5 の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間)とで構成されている(図 17 - 18 参照)ことを特徴としている。

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

10

【1814】

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

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

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

20

【1815】

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

30

【1816】

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

40

【1817】

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

【1818】

50

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

【1819】

（変形例 1）

次に、本特徴部 103SG の実施例 1 における変形例 1 について、図 17 - 20 に基づいて説明する。図 17 - 20 は、（A）は変形例 1 としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（B）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。

【1820】

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

【1821】

具体的には、図 17 - 20（A）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（103SGS311）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブル C（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（103SGS312）。

【1822】

演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブル C（図示略）は、特に図示しないが、変動パターンの種別及び設定値数に応じて演出パターン PT - 1 ~ PT - 9 の決定割合が設定されている。つまり、変動パターンの種別及び設定値 1 ~ 6 に応じて演出パターン PT - 1 ~ PT - 9 の決定割合は各々異なるが、図 17 - 20（B）に示すリーチ予告と設定示唆の実行割合の傾向図に示すように、全体としては、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で（優先して）決定される、つまり、リーチ予告、設定示唆、非実行の順に決定割合が高くなるように設定されていることが好ましい（例えば、リーチ予告を 50 %、設定示唆を 40 %、非実行を 10 % の割合で決定する）。

【1823】

また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を 40 %、リーチ予告（低）を 10 %）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値 5、6 である場合は、設定示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を 35 %、設定示唆（低）を 5 %）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告（高） > 設定示唆（高） > リーチ予告（低） > 設定示唆（低）の関係となる割合でパターン PT 1 ~ PT - 9 のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。

【1824】

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

【1825】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結

10

20

30

40

50

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

【1826】

尚、特定演出としては、例えば、大当たり及び最高設定（設定値6）の双方を示唆する特定画像（例えば、図17-18に示すように、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像を表示するなど）を表示したり、パラグライダーの表示態様（例えば、色、大きさ、移動速度、軌道など）を通常態様とは異なる態様とした画像等を表示したり、背景色を異ならせたり、エフェクト画像を表示したりするものであってもよい。あるいは、パラグライダーの画像表示に合わせて特殊効果音を出力したり、特殊な発光態様で発光体を発光させたりするものでもよい。

10

【1827】

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

20

【1828】

具体的には、例えば、図17-18にて示したリーチ予告とは異なる態様のリーチ予告（例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告など）を、可変表示中演出とは異なる演出タイミングで実行可能とする一方で、図17-18にて示した設定示唆とは異なる態様の設定示唆（例えば、大当たりのエンディング画像など）を、可変表示中演出とは異なるタイミング（例えば、大当たりの終了後など）で実行可能としてもよい。

【実施例2】

【1829】

前記実施の形態の特徴部103SGの実施例1では、一の可変表示中に可変表示中演出を1回のみ実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、一の可変表示中に可変表示中演出を複数回実行可能としてもよい。

30

【1830】

例えば、実施例2として図17-21(A)に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【1831】

尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を2回以上実行するには可変表示時間が短いため、本実施例2では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定しているが、可変表示中演出の実行対象として非リーチや小当りの変動パターンを含むようにしてもよい。

40

【1832】

また、本実施例2では、前述した可変表示中演出決定処理において、図17-21(B)に示す可変表示中演出実行決定テーブルを用いて可変表示中演出の実行の有無を変動パターンに応じた異なる割合にて決定する。具体的には、図17-21(B)に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち40個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、60個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち60個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、

50

40個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。

【1833】

尚、本実施例2において可変表示中演出の実行が決定された場合は、図17-21(A)に示す第1期間と第2期間の両方で可変表示中演出を実行する。

【1834】

変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合に可変表示中演出の実行が決定された場合は、図17-22(A)及び図17-22(B)に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出と第2期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ異なる割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。尚、同一期間においては、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設定示唆とリーチ予告との実行割合は同一に設定されている。

10

【1835】

具体的には、図17-23に示すように、変動パターンがノーマルリーチであるときに可変表示中演出の実行が決定された場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、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60%の割合でパターンPT-1~PT-7(設定示唆(低)または設定示唆(高))のいずれかに決定し、40%の割合でパターンPT-8またはパターンPT-9(期待度(低)または期待度(高))に決定する。また、図17-24に示すように、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、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40%の割合でパターンPT-1~PT-7(設定示唆(低)または設定示唆(高))のいずれかに決定し、60%の割合でパターンPT-8またはパターンPT-9(期待度(低)または期待度(高))に決定する。

20

【1836】

ここで、図17-23及び図17-24に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合について注目すると、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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、59%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、38%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

30

【1837】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.8%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.8%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

40

【1838】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ

50

予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。

【1839】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、37%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、3%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。

【1840】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、56.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。

【1841】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、55%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、6%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。

【1842】

また、図17-25及び図17-26に示すように、変動パターンがスーパーリーチの場合に注目すると、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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、59%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、1%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、38%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆（低）}に決定し、2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆（高）}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、55%の割合でパターンPT-

9 {リーチ予告(高)}に決定する。

【1843】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.8%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.8%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

10

【1844】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

20

【1845】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

30

【1846】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、56.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、35.5%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、4.5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

40

【1847】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、55%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}

50

）}に決定し、25%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、34%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、6%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

【1848】

以上のように、本実施例2では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、第2期間に実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンPT-8やパターンPT-9{リーチ予告(低)}またはリーチ予告(高)}の実行が決定される割合(60%)が、第1期間に実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンPT-8やパターンPT-9{リーチ予告(低)}またはリーチ予告(高)}の実行が決定される割合(40%)よりも高く設定されている。

10

【1849】

よって、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて有利状態示唆結果となるリーチ予告が実行され易くなるため、一の遊技結果、つまり、当該可変表示の可変表示結果が導出されるタイミングに近いタイミングで大当りに対する期待感を高めることができる。

【1850】

特に、図17-23~図17-26に示すように、第1期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンPT-1~PT-7のいずれか{設定示唆(低)}または設定示唆(高)}が決定される割合がパターンPT-8やパターンPT-9{リーチ予告(低)}またはリーチ予告(高)}の実行が決定される割合よりも高く設定されている一方で、第2期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターンPT-8やパターンPT-9{リーチ予告(低)}またはリーチ予告(高)}の実行が決定される割合がパターンPT-1~PT-7のいずれか{設定示唆(低)}または設定示唆(高)}が決定される割合よりも高く設定されている。

20

【1851】

つまり、リーチ予告に対応するパターンPT-8やパターンPT-9は、第2期間において第1期間よりも高い割合で決定され、設定示唆に対応するパターンPT-1~PT-7は、第2期間において第1期間よりも低い割合で決定されることで、第1期間では設定示唆がリーチ予告よりも高い割合で実行され、第2期間ではリーチ予告が設定示唆よりも高い割合で実行される。

30

【1852】

このため、例えば、第1期間の可変表示中演出としてリーチ予告(高)が実行された後に、第2期間の可変表示中演出としてリーチ予告(低)が実行されること、つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてリーチ予告の期待度が低下するようにリーチ予告が実行されてしまうこと(所謂成り下がり)や、第1回目においてリーチ予告(高)が実行されることにより、当該可変表示がスーパーリーチになる可能性が高いことを遊技者がリーチ予告が2回実行される前に予測できてしまうことによって、当該可変表示がスーパーリーチであることに対する遊技者の期待感を低下させてしまうことを抑制できるようになっている。

40

【1853】

また、本実施例2では、図17-23~図17-26に示すように、第1期間にて実行される可変表示中演出よりも第2期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンPT-5~パターンPT-8のいずれか{設定示唆(高)}が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が実行されるにつれて可変表示中演出がパターンPT-9にて実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンPT-5~パターンPT-8にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【1854】

尚、本実施例2では、可変表示中演出の実行を決定した場合は該可変表示中演出を第1

50

期間と第２期間とで２回実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出の実行を決定した場合に、該可変表示中演出を３回以上実行してもよい。尚、このように可変表示中演出を３回以上実行する場合については、可変表示中演出を実行する毎にパターンＰＴ－９が決定され易くなるように演出種別の決定割合を設定することで、より長期間に亘って技者の期待感を持続させることができるようにしてもよい。

【１８５５】

また、図１７－２３～図１７－２６に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とは、演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７〔設定示唆（低）または設定示唆（高）〕が決定される割合が異なっているため、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とで設定示唆が連続して実行され難くなっている。つまり、これら２回の可変表示中演出においてどちらも設定示唆が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

10

【１８５６】

更に、図１７－２３～図１７－２６に示すように、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とは、演出種別としてパターンＰＴ－８やＰＴ－９〔リーチ予告（低）またはリーチ予告（高）〕が決定される割合が異なっているため、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでリーチ予告が連続して実行され難くなっている。つまり、これら２回の可変表示中演出においてどちらもリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

20

【１８５７】

また、本実施例２では、図１７－２３～図１７－２６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１期間にて可変表示中演出を実行する場合と第２期間にて可変表示中演出を実行する場合とは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合を同一としてもよい。このようにすることで、第１期間と第２期間とで可変表示中演出が実行される場合、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行されることに対して第１期間と第２期間とで同じように遊技者を期待させることができる。

30

【１８５８】

尚、本実施例２では、図１７－２３～図１７－２６に示すように、同一期間に実行される可変表示中予告演出であればパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合が同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、同一期間に実行される可変表示中予告演出において、可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合がパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なってもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて、第１期間や第２期間にて可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを防ぐことができる。

40

【１８５９】

更に、本実施例２では、図１７－２２～図１７－２６に示すように、第１期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターンＰＴ－１～パターンＰＴ－７のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合である６０％に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一割合である４０％に設定されている。同様に第２期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定

50

する割合（パターンPT-1～パターンPT-7のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合である40%に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターンPT-8またはパターンPT-9の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である60%に設定されている。

【1860】

このため、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれかである場合であっても、第1期間に実行する可変表示中演出（1回目の可変表示中演出）では必ず60%の割合で設定示唆が実行されるとともに40%の割合でリーチ予告が実行され、第2期間に実行する可変表示中演出（2回目の可変表示中演出）では必ず40%の割合で設定示唆が実行されるとともに60%の割合でリーチ予告が実行されるため、遊技者に対して設定示唆が実行されることに対して同じように期待させることができる。

10

【1861】

また、本実施例2では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能であることで、一の可変表示においてリーチ予告や設定示唆が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。

【1862】

より詳しくは、一の可変表示の表示結果に関連してリーチ予告のみを単独で実行可能とする場合、設定示唆については、可変表示中以外のタイミング（例えば、大当り遊技状態のエンディングや可変表示を実行していないとき）にて単独で実行することが可能であるが、遊技者が遊技を行っているときに最も注目するのは可変表示の実行期間中である。よって、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出では、遊技者が最も注目する可変表示の実行期間において設定示唆を実行することが可能となるだけでなく、本実施例2のように、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とすることで、より設定示唆を実行する機会を増加させることができるだけでなく、上記したように第1期間にて第2期間よりも高い割合で実行すれば、大当りの変動パターンにおいてもリーチ予告の実行を阻害することなく、設定示唆とリーチ予告とをバランスよく実行することが可能となる。

20

【1863】

また、本実施例2では、可変表示中演出の実行を決定した場合、第1期間と第2期間のいずれにおいても、リーチ予告と設定示唆のいずれかが実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1期間と第2期間のうち少なくとも一方において、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行しない非実行を決定するようにしてもよい。

30

【1864】

このように非実行を決定可能とした場合、設定示唆の実行割合を第1期間と第2期間とで同一に設定しても、リーチ予告の実行割合を第1期間と第2期間とで異ならせることができる。また、リーチ予告の実行割合を第1期間と第2期間とで同一に設定しても、設定示唆の実行割合を第1期間と第2期間とで異ならせることができる。

【1865】

（第2発明）

40

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当り状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切になってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切になってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目

50

的として、

第2発明の手段1の遊技機は、

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

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

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

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例2として図17-21に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図17-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。

詳しくは、図17-22に示すように、第2期間に実行される可変表示中演出では、第1期間に実行される可変表示中演出よりもリーチ予告が実行され易くなっているため、第1期間よりも可変表示が終了するタイミングに近い第2期間中に大当たり遊技状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【1866】

第2発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第2回数において所定演出を実行するときは、前記第1回数において前記特定態様の所定演出を実行する割合よりも低い割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図17-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を低い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果に近いタイミングで特定態様の所定演出が実行され易くなることで有利状態に対する期待感が低下することを抑制できる。

詳しくは、可変表示演出として非実行を決定可能としなくても、第1期間よりも第2期間の方がリーチ予告を高い割合で決定することが可能となる。

【1867】

第2発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、

前記第1回数において所定演出を実行するときは、前記特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能であり（例えば、実施例2として図17-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行するときは、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を特

10

20

30

40

50

別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告よりも高い割合で実行する部分)、

前記第 2 回数において所定演出を実行するときは、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能である(例えば、実施例 2 として図 1 7 - 2 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 2 期間にて可変表示中演出を実行するときは、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を特定パターンであるパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなる一方で、特定態様の所定演出が実行され難くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を好適に高めることができる。

【 1 8 6 8 】

第 2 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり(例えば、図 1 6 に示すように C P U 1 0 3 が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図 7 に示すように演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である(例えば、実施例 2 として図 1 7 - 2 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。

【 1 8 6 9 】

尚、前記実施例 2 では、図 1 7 - 2 1 に示すように、リーチ演出の開始前である第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の実行中においても可変表示中演出を実行可能としてもよい。

【 1 8 7 0 】

第 2 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり(例えば、図 1 6 に示すように C P U 1 0 3 が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図 7 に示すように演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示(ターゲット変動)が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興趣が向上する。

【 1 8 7 1 】

第 2 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定(設定値 6)の双方を示唆する特定画像(例えば、パラグライダーの画像 Z 1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など)を表示する部

10

20

30

40

50

分など)

ことを特徴としている。

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

【1872】

(第3発明)

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率(有利状態に制御される確率)を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第3発明の手段1の遊技機は、

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

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出を実行可能な部分)を備え、

前記所定演出の演出態様は、設定に関する示唆を行う第1示唆態様(例えば、パターンPT-1~パターンPT-4に基づく設定示唆(低))と、該第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第2示唆態様(例えば、パターンPT-5~パターンPT-7に基づく設定示唆(高))とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記第1示唆態様の所定演出と前記第2示唆態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合(例えば、実施例2として図17-21に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中)には、複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記第2示唆態様の所定演出を実行可能である(例えば、図17-23~図17-26や図17-28~図17-31に示すように、演出制御用CPU120が、実施例2や実施例3としてノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中に第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な場合は、第1期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第2期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆(強)を高い割合で実行する部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて第2示唆態様の所定演出が実行され易くなるため、第2示唆態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

詳しくは、図17-23~図17-26に示すように、第2期間中に実行される可変表示中演出では、第1期間中に実行される可変表示中演出よりも設定示唆(強)が実行されやすくなっているため、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6等の高設定値であることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【1873】

尚、本実施例2では、設定に関する示唆を行う第1示唆態様であるパターンPT-1~PT-4のいずれかに基づく設定示唆(低)は奇数設定または偶数設定を示唆し、第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第2示唆態様であるパターンPT-5~PT-7のいずれかに基づく設定示唆(高)は中間設定以上または最高設定

10

20

30

40

50

を示唆する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第2示唆態様は、第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行うものであればよく、例えば、第1示唆態様で示唆する設定値と第2示唆態様で示唆する設定値とが全て別の設定値であってもよいし（例えば、第1示唆態様が設定値1を示唆し、第2示唆態様が設定値6を示唆する場合や、第1示唆態様が奇数設定値1、3、5を示唆し、第2示唆態様が偶数設定2、4、6を示唆する場合など）、第1示唆態様で示唆する設定値と第2示唆態様で示唆する設定値の双方に共通な設定値が含まれていてもよいし（例えば、第1示唆態様が設定値1～4を示唆し、第2示唆態様が中間以上の設定値3～6を示唆する場合など）、第1示唆態様と第2示唆態様とのうちいずれか一方が設定変更に関する示唆、他方が設定されている設定値に関する示唆であってもよい。つまり、第1示唆態様と第2示唆態様とが示唆する設定値が異なるものだけでなく、第1示唆態様と第2示唆態様とが示唆する設定値が複数の場合は示唆の対象となる設定値の数や範囲等が異なるもの、あるいは示唆内容が異なるもの等を含む。

10

【1874】

第3発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において前記所定演出を実行するときと、前記第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記第1示唆態様及び前記第2示唆態様を含む特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図17-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

詳しくは、第1期間と第2期間とで設定示唆全体の実行割合を同一（または第1期間よりも第2期間の方が低い割合）とした上で、第1期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第2期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行するようにすることで、過度に設定示唆が実行されることを回避しつつ、高設定値であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【1875】

30

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）の所定演出を実行可能であり、

前記第2回数において所定演出を実行する場合は、前記第1回数において前記特別態様の所定演出を実行する割合よりも高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例2として図17-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第1期間の後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行される割合が高くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。

尚、実施例2では、第1期間と第2期間とで設定示唆全体の実行割合を同一とすれば、第1期間よりも第2期間の方が設定示唆（強）を高い割合で実行可能としつつ、第1期間よりも第2期間の方がリーチ予告を高い割合で実行可能とすることができる。

【1876】

第3発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図 16 に示すように CPU 103 が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図 7 に示すように演出制御用 CPU 120 が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例 2 として図 17 - 21 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。

10

【1877】

第 3 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図 16 に示すように CPU 103 が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図 7 に示すように演出制御用 CPU 120 が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興趣が向上する。

【1878】

第 3 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値 6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像 Z1 を表示しているときに、キャラクターが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）

30

ことを特徴としている。

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

【1879】

（第 4 発明）

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第 4 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2010 - 200902 号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

40

第 4 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値 1 ~ 6）のうちいずれか

50

の設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出として、パターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 2 として図 17 - 21 に示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

複数回のうち第 1 回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 17 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とでパターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆を実行する割合が異なる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特定態様の所定演出の出現しやすさが異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

詳しくは、図 17 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第 2 期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第 2 期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。尚、第 1 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定する一方で、第 2 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定してもよい。

【1880】

第 4 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

尚、実施例 2 では、非実行を決定可能とすれば、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆の実行割合を異ならせつつ、リーチ予告の実行割合を同一とすることができる。

【1881】

第 4 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 17 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

詳しくは、第 1 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第 2 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第 2 期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 1 8 8 2 】

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

10

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目ににおいて所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 1 7 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【 1 8 8 3 】

第 4 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目ににおいて所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【 1 8 8 4 】

（第 5 発明）

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第 5 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

40

第 5 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値 1 ~ 6 ）のうちいずれか

50

の設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

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

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例２として図１７－２１に示すように、リーチ演出を開始する前の第１期間と第２期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

前記複数の設定値のうち第１設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第１設定値とは異なる第２設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において同一の割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例２として図１７－２２に示すように、第１期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を６０％の割合で実行し、第２期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を４０％の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１設定値と第２設定値のいずれに設定されている場合でも、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況は変わらないため、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

詳しくは、図１７－２２～図１７－２６に示すように、パチンコ遊技機１に設定値として１～６のいずれの値が設定されている場合であっても、第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらない、つまり、設定値が低設定値と高設定値のいずれが設定されている場合でも設定示唆の出現状況は同じであるため、設定示唆の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【１８８５】

尚、前記実施例２では、パチンコ遊技機１に設定値として１～６のいずれの値が設定されている場合であっても、第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の設定値１～６のうち少なくとも２つの設定値（例えば、１と２など）について第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていれば、前記２つの設定値以外の設定値（例えば、３～６）については第１期間と第２期間とで設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていなくてもよい。

【１８８６】

更には、第１期間に実行される可変表示中演出と第２期間に実行される可変表示中演出のうちいずれか一方の可変表示中演出においてのみ、パチンコ遊技機１に設定値として１～６のいずれの値が設定されている場合であっても、第１期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第２期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらないようにしてもよい。

【１８８７】

第５発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第１回数において所定演出を実行するときと、

10

20

30

40

50

複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【 1 8 8 8 】

第 5 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 17 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【 1 8 8 9 】

第 5 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 17 - 22 に示すように、第 1 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を 40 % の割合で実行し、第 2 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を 60 % の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

詳しくは、設定値が 1 ~ 6 のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【 1 8 9 0 】

第 5 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【 1 8 9 1 】

また、実施例 2 では、第 1 期間及び第 2 期間は、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間に設定されている形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の開始から終了して可変表示結果を表示するまでの期間であれば、上記以外の期間にも設定することが可能である。例えば、第

1 期間をノーマルリーチの開始から終了までの間、第 2 期間をスーパーリーチの開始から終了までの間としたり、第 1 期間をノーマルリーチやスーパーリーチの開始までの間、第 2 期間をノーマルリーチやスーパーリーチが終了するまでの間としたり、変動パターンが、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伴う擬似連変動パターンである場合、第 1 期間を 1 回目の再可変表示の開始タイミング、第 2 期間を 2 回目の再可変表示の開始タイミングとするなど、再可変表示期間に対応させてもよい。

【実施例 3】

【1892】

前記実施例 2 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能とするとともに、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行と設定示唆の実行とを同一割合にて決定する形態を例示した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、実施例 3 として図 17 - 27 (A) 及び図 17 - 27 (B) に示すように、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能とする場合については、同一回数の可変表示中演出であってもリーチ予告の実行と設定示唆の実行とをパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた異なる割合にて決定してもよい。

【1893】

尚、可変表示中演出の実行が決定された場合は、図 17 - 27 (A) 及び図 17 - 27 (B) に示すように、第 1 期間にて実行する可変表示中演出と第 2 期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ同一の割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。

【1894】

ここで、図 17 - 28 及び図 17 - 29 に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合に注目すると、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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、64% の割合でパターン PT - 1 ~ パターン PT - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、1% の割合でパターン PT 5 ~ パターン PT - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、30% の割合でパターン PT - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5% の割合でパターン PT - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、63% の割合でパターン PT - 1 ~ パターン PT - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2% の割合でパターン PT 5 ~ パターン PT - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、30% の割合でパターン PT - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5% の割合でパターン PT - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

【1895】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、58.8% の割合でパターン PT - 1 ~ パターン PT - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、1.2% の割合でパターン PT 5 ~ パターン PT - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、35% の割合でパターン PT - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5% の割合でパターン PT - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、57.8% の割合でパターン PT - 1 ~ パターン PT - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2.2% の割合でパターン PT 5 ~ パターン PT - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、35% の割合でパターン PT - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5% の割合でパターン PT - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

【1896】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、53.5% の割合でパターン PT - 1 ~ パターン PT - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、1.5% の割合でパターン PT 5 ~ パターン PT - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、40% の割合でパターン PT - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5% の割合でパターン PT - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また

、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、52.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、2.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、40%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【1897】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、48%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、45%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、47%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、3%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、45%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

10

【1898】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、41.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、3.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、50%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、41.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、4.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、50%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

20

【1899】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、6%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

30

【1900】

また、図17-30及び図17-31に示すように、変動パターンがスーパーリーチである場合について注目すると、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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、64%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、1%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、17.5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、17.5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、63%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、30%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

40

50

【1901】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、1.2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、20%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、20%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、57.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、2.2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、35%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

10

【1902】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、53.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、1.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、22.5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、22.5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、52.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、2.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、40%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

20

【1903】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、48%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、25%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、25%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、47%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、3%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、45%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

30

【1904】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、41.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、3.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、27.5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、27.5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、40.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、4.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、50%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に決定する。

40

【1905】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）} のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）} のいずれかに決定し、30%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）} に決定し、30%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）} に

50

決定する。また、第２期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、３４％の割合でパターンＰＴ－１～パターンＰＴ－４〔設定示唆（低）〕のいずれかに決定し、６％の割合でパターンＰＴ５～パターンＰＴ－８〔設定示唆（高）〕のいずれかに決定し、５％の割合でパターンＰＴ－８〔リーチ予告（低）〕に決定し、５５％の割合でパターンＰＴ－９〔リーチ予告（高）〕に決定する。

【１９０６】

以上のように、本実施例３では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれであっても、第１期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７〔設定値示唆（低）または設定示唆（高）〕が決定される割合と第２期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７〔設定値示唆（低）または設定示唆（高）〕が決定される割合とが同一に設定されている。よって、設定示唆が第１期間と第２期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は設定示唆結果に対して同じように期待することができる。

【１９０７】

更に、第１期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９〔リーチ予告（低）やリーチ予告（高）〕が決定される割合と第２期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９〔リーチ予告（低）やリーチ予告（高）〕が決定される割合とが同一に設定されている。よって、リーチ予告が第１期間と第２期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は有利状態示唆結果に対して同じように期待することができる。

【１９０８】

一方で、第１期間または第２期間で可変表示中演出を実行する場合において、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が第１設定値（例えば、設定値１）であるときと第２設定値（例えば、設定値６）であるときとで、演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７〔設定値示唆（低）または設定値示唆（高）〕が決定される割合が異なることで、第１設定値と第２設定値のいずれに設定されているかによって、第１期間または第２期間における設定示唆の出現状況が変わるため、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【１９０９】

また、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでは、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毎に演出種別としてパターンＰＴ－１～ＰＴ－７〔設定値示唆（低）または設定値示唆（高）〕が決定される割合が減少し、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９〔リーチ予告（低）やリーチ予告（高）〕が決定される割合が増加する。このため、パチンコ遊技機１に高設定値（例えば、５，６）が設定されている場合は、パチンコ遊技機１に低設定値（例えば１～４）が設定されている場合よりも設定示唆が実行され難くなるので、可変表示中演出を認識する遊技者によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値が特定され難くなっている。

【１９１０】

また、実施例２と同じく、実施例３においても第１期間にて実行される可変表示中演出よりも第２期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンＰＴ－９〔設定示唆（高）〕が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告が実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンＰＴ－９にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【１９１１】

尚、本実施例３では、図１７－２７に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～６のいずれである場合でも、第１期間にて実行される可変表示中演出と第２期間にて実行される可変表示中演出とでパターンＰＴ－１～ＰＴ－７〔設定値示唆（低）または設定値示唆（高）〕が決定される割合が同一であるとともに、パターンＰＴ－８やパターンＰＴ－９〔リーチ予告（低）やリーチ予告（高）〕が決定される割合が同一である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１

10

20

30

40

50

に設定されている設定値が同一であっても、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高) } が決定される割合が異なってもよいし、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高) } が決定される割合が異なってもよい。

【 1 9 1 2 】

尚、本実施例 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合にて設定示唆を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として異なる割合にて設定示唆を実行してもよい。このようにすることで、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆が実行される割合 (出現率) が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを抑制できる。

【 1 9 1 3 】

また、本実施例 3 では、図 1 7 - 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間に実行する可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) や第 2 期間に実行する可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数において、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る割合にてリーチ予告を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間に実行する可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) や第 2 期間に実行する可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数の可変表示中演出であれば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合にてリーチ予告を実行してもよい。このようにすることで、同一回数の可変表示中演出であれば、リーチ予告が実行される割合 (出現状況) がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて変化することがないので、第 1 期間で実行される可変表示中演出と第 2 期間で実行される可変表示中演出とでリーチ予告が実行されることに対して遊技者を変わず期待させることができる。

【 1 9 1 4 】

(第 6 発明)

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第 6 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率 (有利状態に制御される確率) を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第 6 発明の手段 1 の遊技機は、

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

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、可変表示中演出として、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分) を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様 (例えば、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告

10

20

30

40

50

）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 3 に示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

複数回のうち第 1 回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 1 7 - 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、設定示唆を同一の割合で実行する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

詳しくは、図 1 7 - 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合（図 1 7 - 2 7 に示す例では 6 5 %）にて設定示唆を実行するので、第 1 期間に実行する可変表示中演出と第 2 期間に実行する可変表示中演出とで設定示唆が実行されることに対して同じように遊技者を期待させることができる。

【 1 9 1 5 】

20

第 6 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 1 7 - 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

30

【 1 9 1 6 】

第 6 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

40

尚、実施例 3 では、非実行を決定可能とすれば、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆の実行割合を同一としつつ、リーチ予告の実行割合を異ならせることができる。

【 1 9 1 7 】

第 6 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基

50

づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

詳しくは、設定値が1～6のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【1918】

第6発明の手段5の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

10

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である(例えば、実施例3として図17-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分)

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、所定回数における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【1919】

(第7発明)

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第7発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率(有利状態に制御される確率)を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

30

第7発明の手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値(例えば、設定値1～6)に設定可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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

40

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり(例えば、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分)、

前記複数の設定値のうち第1設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち

50

前記第 1 設定値とは異なる第 2 設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において異なる割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例 3 として図 17 - 27 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合は、設定されている設定値に応じて異なる割合にてパターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 設定値と第 2 設定値のいずれに設定されているかによって、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況が変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

詳しくは、図 17 - 27 ~ 図 17 - 31 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている値が 1 ~ 6 のいずれであるかによって、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆の実行割合（出現状況）が変わるため、遊技者は、設定示唆の結果だけでなく、所定回数目における設定示唆の出現状況によって設定値を予測することが可能となる。

【1920】

第 7 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 17 - 27 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、同一の割合にてパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【1921】

第 7 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、異なる割合にてパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【1922】

第 7 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

詳しくは、設定値が 1 ~ 6 のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は

10

20

30

40

50

同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【 1 9 2 3 】

第 7 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 1 7 - 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【実施例 4】

【 1 9 2 4 】

前記実施の形態の特徴部 1 0 3 S G の実施例 2 及び実施例 3 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能であり、可変表示中演出の実行を決定した場合、第 1 期間と第 2 期間各々において変動パターン及び設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 期間については、変動パターンにかかわらず設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する一方で、第 2 期間については、変動パターンと設定値とに基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する、つまり、第 1 期間と第 2 期間のいずれで実行する演出を各々異なる判断基準で実行するかを決定するようにしてもよい。

20

【 1 9 2 5 】

例えば、実施例 4 として図 1 7 - 3 2 に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能とする。尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を 2 回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例 4 では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定している。

30

【 1 9 2 6 】

また、本実施例 4 では、前述した可変表示中演出決定処理において、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合は、第 1 期間については設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定し、第 2 期間については変動パターンに基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。以下においては、本実施例 4 における可変表示中演出決定処理について、図 1 7 - 3 3 に基づいて説明する。

【 1 9 2 7 】

40

図 1 7 - 3 3 に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、変動パターンを特定する（1 0 3 S G S 3 1 1）。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。次いで、特定した変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかを判定し（1 0 3 S G S 3 1 2）、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合は 1 0 3 S G 3 1 3 に進み、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ以外の場合、つまり、非リーチまたは小当り変動パターンの場合は、可変表示中演出の対象外なので可変表示中演出決定処理を終了する。

【 1 9 2 8 】

1 0 3 S G S 3 1 2 において変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの場

50

合、RAM 102に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機1に設定されている現在の設定値を特定する(103SGS313)。次いで、103SGS313にて特定した設定値に基づいて、第1期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別(演出パターン)とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル(ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通)を用いて決定する(103SGS314)。

【1929】

図17-34(A)に示すように、103SGS314において、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチで共通の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、設定値1の場合、リーチ予告(低)の実行を40%の割合で決定し、設定示唆を40%の割合で決定し、非実行を10%の割合で決定する。また、設定値6の場合、リーチ予告(低)の実行を40%の割合で決定し、設定示唆を55%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。尚、ここでは設定値2~5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1~6のいずれであってもリーチ予告は共通の実行割合にて決定し、設定示唆については、設定値が大きくなるほど設定示唆の実行割合及び設定示唆(高)の実行割合が高くなるように設定されている。

10

【1930】

具体的には、図17-35に示すように、第1期間における可変表示中演出種別決定割合に注目すると、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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、20%の割合で非実行を決定し、39%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、1%の割合でパターンPT5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

20

【1931】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、18%の割合で非実行を決定し、40.8%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、1.2%の割合でパターンPT5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

【1932】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、15%の割合で非実行を決定し、43.5%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、1.5%の割合でパターンPT5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

30

【1933】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、12.5%の割合で非実行を決定し、45.5%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

40

【1934】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、10%の割合で非実行を決定し、46.5%の割合でパターンPT-1~パターンPT-4{設定示唆(低)}に決定し、3.5%の割合でパターンPT5~パターンPT-8{設定示唆(高)}に決定し、40%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定する。

【1935】

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、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、5%の割合で非実行を決定し、50%の割合

50

でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、40 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定する。

【 1 9 3 6 】

図 1 7 - 3 3 に戻って、1 0 3 S G S 3 1 4 において第 1 期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し (1 0 3 S G S 3 1 5)、実行を決定した場合は決定した演出種別 (パターン P T - 1 ~ P T - 9 のいずれか) を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し (1 0 3 S G S 3 1 6)、第 1 期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして (1 0 3 S G S 3 1 7)、1 0 3 S G S 3 1 8 に進む。1 0 3 S G S 3 1 5 において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は 1 0 3 S G S 3 1 8 に進む。

10

【 1 9 3 7 】

次いで、1 0 3 S G S 3 1 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがノーマルリーチであるか否かを判定し (1 0 3 S G S 3 1 8)、ノーマルリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第 2 期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別 (演出パターン) とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル (ノーマルリーチ用) を用いて決定する (1 0 3 S G S 3 1 9)。

【 1 9 3 8 】

図 1 7 - 3 4 (B) に示すように、1 0 3 S G S 3 1 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値 1 の場合、リーチ予告 (低) の実行を 60 % の割合で決定し、設定示唆を 35 % の割合で決定し、非実行を 5 % の割合で決定する。また、設定値 6 の場合、リーチ予告 (低) の実行を 60 % の割合で決定し、設定示唆を 35 % の割合で決定し、非実行を 5 % の割合で決定する。尚、ここでは設定値 2 ~ 5 に対応する実行割合については省略するが、設定値が 1 ~ 6 のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆 (高) については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

20

【 1 9 3 9 】

具体的には、図 1 7 - 3 6 に示すように、第 2 期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてノーマルリーチの場合に注目すると、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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、5 % の割合で非実行を決定し、33 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、55 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

30

【 1 9 4 0 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、5 % の割合で非実行を決定し、32.8 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2.2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、55 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

40

【 1 9 4 1 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、5 % の割合で非実行を決定し、32.5 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2.5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、55 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

50

【 1 9 4 2 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5 % の割合で非実行を決定し、3 2 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、3 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

【 1 9 4 3 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5 % の割合で非実行を決定し、3 0 . 5 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、4 . 5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

10

【 1 9 4 4 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5 % の割合で非実行を決定し、2 9 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、6 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

20

【 1 9 4 5 】

また、1 0 3 S G S 3 1 8 において変動パターンがノーマルリーチではない、つまり、スーパーリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第 2 期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（スーパーリーチ用）を用いて決定する（1 0 3 S G S 3 2 0）。

【 1 9 4 6 】

図 1 7 - 3 4 (C) に示すように、1 0 3 S G S 3 2 0 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値 1 及び設定値 6 の場合、リーチ予告（低）の実行を 6 0 % の割合で決定し、設定示唆を 4 0 % の割合で決定し、非実行を決定しない。尚、ここでは設定値 2 ~ 5 に対応する実行割合については省略するが、設定値が 1 ~ 6 のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

30

【 1 9 4 7 】

具体的には、図 1 7 - 3 6 に示すように、第 2 期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてスーパーリーチの場合に注目すると、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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、3 6 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、4 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

40

【 1 9 4 8 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、3 5 . 8 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、4 . 2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

50

【 1 9 4 9 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.5%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、4.5%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

【 1 9 5 0 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、5%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

10

【 1 9 5 1 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、33.5%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、6.5%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

【 1 9 5 2 】

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、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、32%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、8%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告（高） } に決定する。

20

【 1 9 5 3 】

図 17 - 33 に戻って、103SGS319または103SGS320において第2期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（103SGS321）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターン P T - 1 ~ P T - 9 のいずれか）を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し（103SGS322）、第2期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（103SGS323）、可変表示中演出を終了する。103SGS321において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は可変表示中演出を終了する。

30

【 1 9 5 4 】

以上のように、本実施例 4 では、複数回のうちの第 1 期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるかスーパーリーチであるかによらず設置値が 1 ~ 6 のいずれであるかに基づいて設定示唆を実行するか否かを決定し、第 2 期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるときとスーパーリーチであるときとで別個の判定テーブルに基づいてリーチ予告または設定示唆を決定する。つまり、第 1 期間と第 2 期間とでリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかについての判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

40

【 1 9 5 5 】

また、第 1 期間における設定示唆の実行割合は、第 2 期間における設定示唆の実行割合よりも高くなっているため、第 1 期間では設定示唆は実行されやすいのに対し、第 2 期間ではリーチ予告の方が実行されやすくなっているため、第 2 期間においてノーマルリーチまたはスーパーリーチになるにもかかわらず、第 1 期間と第 2 期間の双方で設定示唆が実行されやすくなってしまうことがなく、また、第 1 期間でリーチ予告が実行され、第 2 期間で設定示唆が実行されやすくなってしまうこともないので、設定示唆とリーチ予告とがバランスよく実行させることが可能となる。

【 1 9 5 6 】

また、第 2 期間におけるリーチ予告の実行割合は、第 1 期間におけるリーチ予告の実行

50

割合よりも高くなっているので、第 1 期間と第 2 期間の双方でリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となることを抑制できる。しかしながら、図 17 - 35 ~ 図 17 - 37 に示すように、各設定値について注目すると、第 1 期間において可変表示中演出を実行するときは、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リーチ予告の実行を同一割合 (40%) にて決定し、第 2 期間において可変表示中演出を実行するときは、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リーチ予告の実行を同一割合 (60%) にて決定するようになっている。このため、第 1 期間に実行する可変表示中演出と第 2 期間に実行する可変表示中演出とは、それぞれパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、リーチ予告の実行に対して同じように遊技者を注目させることができる。

10

【1957】

また、設定値が高設定 (例えば、設定値 5, 6 など) であっても、ノーマルリーチやスーパーリーチの場合、第 2 期間においてはリーチ予告が設定示唆よりも実行されやすいばかりか、スーパーリーチの場合はリーチ予告 (高) が実行されやすいので、遊技者の大当りに対する期待感を低下させることを抑制できる。

【1958】

さらに、第 2 期間において設定示唆の実行が決定された場合でも、第 1 期間において設定示唆の実行が決定された場合に比べて設定示唆 (高) が実行されやすいため、スーパーリーチにて設定示唆が実行された場合でも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【1959】

また、第 1 期間では、設定値 1 である場合はリーチ予告と設定示唆の実行を同一の割合で決定しているのに対し、設定値 6 である場合、つまり、設定値が 1, 2, 3, 4, 5, 6 の順に高くなるほど設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定していることで、高設定であるほど設定示唆が出現しやすくなるので、遊技者が設定値を予測しやすくなる。

【1960】

尚、本実施例 4 では、図 17 - 34 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) を実行する場合とで、リーチ予告の実行を異なる割合にて決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、リーチ予告の実行を同一割合にて決定してもよい。このようにすることで、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とでリーチ予告の実行に対して遊技者を同じように期待させることができる。

30

【1961】

また、本実施例 4 では、図 17 - 34 に示すように、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合にて決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、同一回数

の可変表示中演出においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じてリーチ

40

予告の実行を異なる割合にて決定してもよい。このようにすることで、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことを抑えることができるので、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【1962】

(第 8 発明)

以上説明したように、この実施の形態には、以下に示す第 8 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2010 - 200902 号公報等に記載されたもののよう

に、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率 (有利状態に制御される確率) を変更可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆

50

する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第 8 発明の手段 1 の遊技機は、

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

複数の可変表示パターンのうちから一の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が、S 1 1 1 の変動パターン設定処理において、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する部分）と、

10

決定された可変表示パターンにより可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出処理において、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を実行する部分）と、

所定演出の演出態様を複数種類のうちからいずれかに決定する所定演出決定手段（例えば、可変表示中演出決定処理において、可変表示中演出の演出パターンとして、パターン PT - 1 ～ PT - 9 のうちからいずれかを決定する部分）と、

前記所定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、可変表示中演出として、パターン PT - 1 ～ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）と、

20

を備え、

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

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 4 として図 17 - 32 示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）と、

30

少なくとも設定されている前記設定値にもとづいて、複数回のうち第 1 回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定し（例えば、実施例 4 として図 17 - 33 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間における可変表示中演出において、設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）、

少なくとも前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、複数回のうち前記第 1 回数より後の第 2 回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定する（例えば、実施例 4 として図 17 - 33 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 2 期間における可変表示中演出において設定されている設定値と変動パターンとにもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

詳しくは、図 17 - 33 に示すように、第 1 期間における可変表示中演出（1 回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンに基づいて可変表示中演出の演出種別を決定する（設定値でない？（103 S G S 3 1 4 参照）一方で、第 2 期間における可変表示中演出（2 回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンとパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する（103 S G S 3 1 9、103 S G S 3 2 0 参

50

照)。つまり、1回目の可変表示中演出と2回目の可変表示中演出とで演出種別を決定する際の判断基準が異なっているため、1回目の可変表示中演出と2回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことが抑えられており、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【1963】

第8発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第1期間において可変表示中演出を実行する場合と第2期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分)ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【1964】

第8発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である(例えば、実施例4として図17-34に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間において可変表示中演出を実行する場合と第2期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分)ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第1回数と第2回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【1965】

第8発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと、該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である(例えば、実施例4として図17-34に示すように、演出制御用CPU120が第1期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分)ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【1966】

40

第8発明の手段5の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が第1期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分)ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【1967】

尚、本実施例4では、第1期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかによらず、設定値に応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1期間では、変動パターンがいずれであっても、設定値のみに応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

【1968】

また、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに
10
応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とを同一の割合で決定するようにしてもよい。

【1969】

また、本実施例4では、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに
20
応じてリーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合だけでなく、非リーチや小当りである場合においても、リーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

【1970】

(変形例2)

前記実施の形態の特徴部103SGの実施例2~4では、一の可変表示中に可変表示中演出を2回実行可能であるとともに、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第1期間と該第1期間よりも後の第2期間とで可変表示中演出を実行可能とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、一の可変表示中に可変表示中演出を3回以上実行可能としてもよい。また、これら複数回の可変表示中演出を、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伴う変動
30
パターンにおける飾り図柄の再変動に応じたタイミングで実行するようにしてもよい。

【1971】

例えば、変形例2として図17-38に示すように、非リーチ・小当り、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの変動パターン全てを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間であって、1回目の飾り図柄の仮停止前の第1期間と、該第1期間よりも後であって1回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第2期間と、該第2期間よりも後であって3回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第3期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【1972】

尚、本変形例2では、第1期間は1回目の飾り図柄の仮停止前に実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1期間を1回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第2期間を2回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第3期間を3回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行するようにしてもよい。

【1973】

本変形例2では、前述した可変表示中演出決定処理において、第1期間については、変動パターンがいずれであるかにかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値1~6のうちいずれに設定されているかに応じて可変表示中演出の演出種別を決定し、第2期間及び第3期間については、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであ
50

る場合にのみ、設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。

【1974】

具体的には、演出制御用CPU120は、第1期間においては、変動パターンによらず設定示唆の実行を100%の割合で決定する(リーチ予告の実行を決定しない)。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆(高)の実行割合が高くなるように設定する。第2期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を40%の割合で決定し、設定示唆の実行を60%の割合で決定する。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆(高)の実行割合が高くなるように設定する。第3期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を100%の割合で決定し、設定示唆の実行を決定しない。尚、設定値が1、2、3、4、5、6の順に大きくなるほど設定示唆(高)の実行割合が高くなるように設定する。

10

【1975】

また、第1期間において設定示唆を決定する割合よりも第2期間や第3期間において設定示唆を決定する割合の方が低くなるように設定される一方で、第1期間においてリーチ予告を決定する割合よりも第2期間や第3期間においてリーチ予告を決定する割合の方が高くなるように設定されることで、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて設定示唆よりもリーチ予告が実行されやすくなる。

【1976】

以上のように本変形例2では、第1期間において可変表示中演出を実行するときは、設定示唆に対応する演出パターンPT-1~PT-7のいずれかを決定し、第2期間や第3期間において可変表示中演出を実行するときは、少なくとも変動パターンに基づいて演出パターンPT-1~PT-9のいずれかを決定する。つまり、第1期間と第2期間や第3期間とで、演出制御用CPU120が所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

20

【1977】

詳しくは、擬似連演出を伴う変動パターンは、再可変表示の回数が1、2、3...の順に多くなるほど大当たり期待度が高くなる変動パターンとされている。よって、第1回目の再可変表示に対応する第1期間においては、変動パターンがスーパーリーチではない可能性も高いため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第2回目の再可変表示に対応する第2期間においては、変動パターンが非リーチではない可能性が高くなるがノーマルリーチの可能性もあるため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第3回目の再可変表示に対応する第3期間においては、変動パターンがスーパーリーチの可能性が高くなるため、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行している。

30

【1978】

このようにすることで、1回や2回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合にリーチ予告が頻発してリーチ予告の信頼度が低下してしまうことを抑制しつつ、設定示唆を行うことができる一方で、3回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合に設定示唆が頻発して大当たりに対する遊技者の期待感が低下してしまうことを抑制することができる。

【1979】

また、本変形例2では、大当たり信頼度が最も低い第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定するため、設定示唆を好適に行うことができる一方で、大当たり信頼度が第1期間よりも高くなる第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するため、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

40

【1980】

尚、本変形例2では、第1期間では設定示唆の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第1期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定するものであれば、設定示唆の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。また、第2期

50

間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定する形態を例示したが、リーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するようにしてもよい。また、第3期間ではリーチ予告の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第3期間ではリーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するものであれば、リーチ予告の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。

【1981】

また、本変形例2では、第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに依拠してリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1期間及び第2期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに依拠してリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するようにしてもよい。

10

【1982】

また、本変形例2では、第1期間では設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数回のうち第1回数（例えば、第1期間や第2期間）では、少なくとも設定値に応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに依拠して設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

20

【1983】

また、本変形例2では、第2期間及び第3期間では、設定値及び変動パターンに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数回のうち第1回数よりも後の第2回数（例えば、第2期間や第3期間）では、少なくとも変動パターンに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに依拠して設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

【1984】

また、実施例2～実施例4では、第1期間にて実行する可変表示中演出として、設定示唆の実行が決定される割合をリーチ予告が決定される割合よりも高くすることによって設定示唆の実行を優先して決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、実施例1として図17-15に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によって設定示唆の実行を優先して決定してもよい。

30

【1985】

また、実施例2～実施例4では、第2期間にて実行する可変表示中演出として、リーチ予告の実行が決定される割合を設定示唆が決定される割合よりも高くすることによってリーチ予告の実行を優先して決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、実施例1として図17-15に示すように、第2期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によってリーチ予告の実行を優先して決定してもよい。

40

【1986】

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

【1987】

例えば、前記実施の形態では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、リーチ予告や設定示唆を複数の可変表示にわたり実行可能としてもよい（第2発明の手段5参照）。

【1988】

50

具体的には、CPU 103は、始動入賞が発生したときに実行が保留された可変表示に関する情報（例えば、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値など）を保留記憶として記憶可能とし、抽出した乱数値に基づいて表示結果や変動パターンを先読み判定し、該判定結果を始動入賞時の演出制御コマンドとして演出制御基板12に送信することで、演出制御用CPU 120が、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出を実行可能とした場合、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行するようにしてもよい。

【1989】

10

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU 120は、可変表示中演出において画像表示装置5の表示領域に表示したパラグライダーを示す複数の画像Z1を、予め定められたタイミングにて、103SG277の可変表示中演出決定処理にて決定した演出パターンPT-1～PT-9に対応する個数の画像Z1を破壊して落下することを示す画像Z2に変化させる処理を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者によるプッシュボタン31B（またはスティックコントローラ31Aでもよい）の操作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合には、該操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させるようにしてもよい。

【1990】

20

また、演出制御用CPU 120は、可変表示中演出において上記のように遊技者による操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させる場合、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、操作促進画像（例えば、「連打！」なる文字画像やボタン画像など）を画像表示装置5の表示領域に表示するようにしてもよい。

【1991】

また、演出制御用CPU 120は、プッシュボタン31Bの操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作する特定動作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像Z1を画像Z2に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能とし、プッシュボタン31Bの操作が検出されなかった場合にはパラグライダーを破壊させずにフェードアウトさせる、つまり、リーチ予告や設定示唆を行わずに可変表示中演出を終了するようにしてもよい。

30

【1992】

このようにすることで、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて画像Z1を画像Z2に変化させる演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1993】

尚、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出が実行される画像表示装置5の表示領域に操作促進画像を表示せずに、例えば、可変表示中演出が実行され遊技者が注目する画像表示装置5の表示領域とは異なる位置に設けられたプッシュボタン31Bに内蔵またはその周囲に設けられた発光部などを発光させること等により操作促進演出を実行してもよい。このようにすることで、特定動作を知っている遊技者や発光に気が付いた遊技者のみがリーチ予告や設定示唆を見ることができるため、遊技の興趣が向上する。

40

【1994】

また、前記実施の形態では、演出結果が有利状態示唆結果となる所定演出として、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、有利状態示唆結果となる所定演出は、可変表示中の図柄が何れの

50

図柄で停止するかを示唆する停止図柄予告や、キャラクタが登場するキャラクタ予告や、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等、大当りの可能性を示唆する示唆演出であれば種々の予告演出を適用することができる。

【1995】

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

10

【1996】

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

【1997】

また、演出制御用CPU120が、複数の描画レイヤーにて画像を描画可能な場合、例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像を複数の描画レイヤーのうち第1描画レイヤーにて描画するとともに、設定示唆に対応する第2演出画像を、第1描画レイヤーよりも下位の第2描画レイヤーにて描画する場合は、画像表示装置5において第1描画レイヤーに描画された画像と第2描画レイヤーに描画された画像とを合成して重複表示すると、第1演出画像が第2演出画像に重複して表示されることによって、第1演出画像の視認性が第2演出画像の視認性よりも高くなることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。さらに、第2演出画像を上位の第1描画レイヤーに描画し、第1演出画像を下位の第2描画レイヤーに描画する場合、第2演出画像の不透明度を第1演出画像の不透明度よりも低くする（第2演出画像の透過率を第1演出画像の透過率よりも高くする）ことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

20

30

【1998】

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

【1999】

40

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

50

【2000】

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

【2001】

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

10

【2002】

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

20

【2003】

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

【2004】

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

30

【2005】

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

40

【2006】

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

【2007】

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

50

様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、ART（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。

【2008】

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

10

【2009】

（特徴部097IWに関する説明）

次に、特徴部097IWについて説明する。

【2010】

（変動パターンテーブル）

図18-1は、特徴部097IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図18-1(A)は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図18-1(B)は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。図18-1(A)に示すように、本例では、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1～PA5のいずれかに決定される。また、図18-1(B)に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2～PB5のいずれかに決定される。

20

【2011】

本例では、変動パターンPA1は、通常変動を指定する変動パターンである。また、変動パターンPA2、PB2は、飾り図柄の変動表示中にノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA3、PB3は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA4、PB4は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA5、PB5は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチCを実行することを指定する変動パターンである。

30

【2012】

本例では、図18-1に示すように、スーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC）が実行される場合には、ノーマルリーチが実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、3種類のスーパーリーチのうちスーパーリーチCが実行される場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、スーパーリーチBが実行される場合が次に大当たりに対する期待度（信頼度）が高く、スーパーリーチAが実行される場合が最も大当たりに対する期待度（信頼度）が低くなっている。従って、本例では、ノーマルリーチやスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC）は、大当たりとなるか否かを示唆する演出となっており、いずれの種類のリーチが実行されるかに応じて大当たりに対する期待度（信頼度）が異なっている。

40

【2013】

次に、演出制御手段（演出制御用CPU120）の動作について説明する。

【2014】

（可変表示開始設定処理）

図18-2は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ097IWS101）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ097IWS101で読み出した変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演

50

出制御コマンド)、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド(大当たりとするか否かや、小当たりとするか否か、大当たり種別を指定する演出制御コマンド))に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ097 IWS 102)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ097 IWS 102の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ097 IWS 102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【2015】

ステップ097 IWS 102では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ確変図柄(例えば、奇数図柄)で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ非確変図柄(例えば、偶数図柄)で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが小当たりを示している場合には、停止図柄として小当たり図柄(例えば、「135」の図柄の組み合わせ)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

20

【2016】

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

【2017】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中におけるチャンスアップ演出の有無および種類を設定するためのチャンスアップ演出設定処理を実行する(ステップ097 IWS 103)。なお、本例において、「チャンスアップ演出」とは、スーパーリーチの実行中に大当たりに対する期待感がさらに高まる(チャンスアップする)ような態様で実行される演出である。

30

【2018】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、およびチャンスアップ演出の実行が決定されている場合であれば、チャンスアップ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ097 IWS 104)。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ097 IWS 105)。

【2019】

40

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ

50

表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 12 における ROM 121 に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【2020】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステーブルが設定されている。

【2021】

また、特に、スーパーリーチ A ～ C を伴う変動パターン（変動パターン PA3 ～ PA5 , PB3 ～ PB5）である場合には、ステップ 097 IWS 104 でスーパーリーチ A ～ C を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ 097 IWS 106 および可変表示中演出処理（ステップ S172）のステップ 097 IWS 305 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ A ～ C が実行される。

10

【2022】

また、スーパーリーチ A ～ C を実行する場合に、さらにステップ 097 IWS 103 のチャンスアップ演出設定処理でチャンスアップ演出の実行が決定された場合には、ステップ 097 IWS 104 でチャンスアップ演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ 097 IWS 106 および可変表示中演出処理（ステップ S172）のステップ 097 IWS 305 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ A ～ C が実行されるとともにチャンスアップ演出が実行される。

20

【2023】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブル 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L , 8R）の制御を実行する（ステップ 097 IWS 106）。

【2024】

なお、この特徴部 097 IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【2025】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 097 IWS 107）。そして、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ 097 IWS 108）、可変表示開始設定処理を終了する。

【2026】

（チャンスアップ演出設定処理）

40

図 18 - 3 は、チャンスアップ演出設定処理（ステップ 097 IWS 103）を示すフローチャートである。チャンスアップ演出設定処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチ A を含む変動パターン（変動パターン PA3 , PB3）であるか否かを確認する（ステップ 097 IWS 201）。スーパーリーチ A を含む変動パターンであれば、演出制御用 CPU 120 は、チャンスアップ演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、チャンスアップ演出決定テーブル A を選択する（ステップ 097 IWS 202）。そして、ステップ 097 IWS 207 に移行する。

【2027】

スーパーリーチ A を含む変動パターンでなければ、演出制御用 CPU 120 は、変動パ

50

ターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチ B を含む変動パターン（変動パターン P A 4 , P B 4 ）であるか否かを確認する（ステップ 0 9 7 I W S 2 0 3 ）。スーパーリーチ B を含む変動パターンであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスアップ演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、チャンスアップ演出決定テーブル B を選択する（ステップ 0 9 7 I W S 2 0 4 ）。そして、ステップ 0 9 7 I W S 2 0 7 に移行する。

【 2 0 2 8 】

スーパーリーチ B を含む変動パターンでなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチ C を含む変動パターン（変動パターン P A 5 , P B 5 ）であるか否かを確認する（ステップ 0 9 7 I W S 2 0 5 ）。スーパーリーチ C を含む変動パターンであれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスアップ演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、チャンスアップ演出決定テーブル C を選択する（ステップ 0 9 7 I W S 2 0 6 ）。そして、ステップ 0 9 7 I W S 2 0 7 に移行する。

【 2 0 2 9 】

なお、スーパーリーチ C を含む変動パターンでもなかった場合には（ステップ 0 9 7 I W S 2 0 5 の N ）、すなわち非リーチはずれやノーマルリーチを含む変動パターンであれば、そのままチャンスアップ演出設定処理を終了する。

【 2 0 3 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 9 7 I W S 2 0 2 , S 2 0 4 , S 2 0 6 で選択したチャンスアップ演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、チャンスアップ演出の有無および種類を決定する（ステップ 0 9 7 I W S 2 0 7 ）。

【 2 0 3 1 】

図 1 8 - 4 ~ 図 1 8 - 6 は、チャンスアップ演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 1 8 - 4 は、ステップ 0 9 7 I W S 2 0 2 で選択されるチャンスアップ演出決定テーブル A の具体例を示している。また、図 1 8 - 5 は、ステップ 0 9 7 I W S 2 0 4 で選択されるチャンスアップ演出決定テーブル B の具体例を示している。また、図 1 8 - 6 は、ステップ 0 9 7 I W S 2 0 6 で選択されるチャンスアップ演出決定テーブル C の具体例を示している。

【 2 0 3 2 】

まず、図 1 8 - 4 を用いて、チャンスアップ演出決定テーブル A（スーパーリーチ A 用のチャンスアップ演出決定テーブル）について説明する。図 1 8 - 4 に示すように、チャンスアップ演出決定テーブル A には、チャンスアップ演出なし、およびチャンスアップ演出 A 1 ~ A 7 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 2 0 3 3 】

図 1 8 - 4 に示すように、本例では、スーパーリーチ A が実行される場合には、原則としてそのスーパーリーチ A の実行中に画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 の 4 つの画像が順に表示される。また、図 1 8 - 4 に示すように、これらの画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 は、原則として白色、青色、緑色または赤色のいずれかの表示色で表示される。これらの表示色のうち白色は通常態様に相当し、これらの画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、および画像 A 4 が白色の表示色で表示された場合には、チャンスアップ演出なしに相当する。また、これらの表示色のうち青色、緑色および赤色は特別態様に相当し、これらの画像 A 1 や、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4 が青色や緑色、赤色で表示された場合には、チャンスアップ演出が実行されている状態に相当する。従って、本例では、スーパーリーチ A 中に画像 A 1 や、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4 が青色や緑色、赤色で表示された場合には、大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）。

【 2 0 3 4 】

なお、本例では、スーパーリーチ A 中に表示される画像 A 1 や、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4、後述するスーパーリーチ B 中に表示される画像 B 1 や、画像 B 2、画像 B 3、

後述するスーパーリーチ C 中に表示される画像 C 1 や、画像 C 2 をチャンスアップ画像ともいう。

【 2 0 3 5 】

図 1 8 - 4 に示すように、本例では、スーパーリーチ A 中に実行されるチャンスアップ演出には、チャンスアップ演出 A 1 ~ A 7 の 7 種類がある。「チャンスアップ演出 A 1」は、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 が青色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 A 2」は、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 A 3」は、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。

10

【 2 0 3 6 】

図 1 8 - 4 に示すように、本例では、チャンスアップ演出 A 2 が実行される場合、チャンスアップ演出 A 1 が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、本例では、チャンスアップ演出 A 3 が実行される場合、チャンスアップ演出 A 2 が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）がさらに高くなっている。従って、本例では、チャンスアップ演出が実行される場合、各チャンスアップ画像が赤色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が緑色で表示された場合が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が青色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている（ただし、各チャンスアップ画像が白色で表示された場合よりは大当りに対する期待度（信頼度）が高い）。

20

【 2 0 3 7 】

また、図 1 8 - 4 に示すように、本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出 A 4」は、画像 A 1 および画像 A 2 が青色の表示色で表示された後、画像 A 3 および画像 A 4 が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 A 5」は、画像 A 1 および画像 A 2 が青色の表示色で表示された後、画像 A 3 が緑色の表示色で表示され、さらに画像 A 4 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されてチャンスアップ演出が開始されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合があるので、大当りに対する期待度（信頼度）が低い表示色によりチャンスアップ画像が表示された場合であっても、その後に表示されるチャンスアップ画像に対して期待感をもつことができる。

30

【 2 0 3 8 】

また、図 1 8 - 4 に示すように、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合であっても、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がないように構成している（例えば、チャンスアップ画像が赤色で表示された後、その後に表示されるチャンスアップ画像が青色や緑色で表示される場合がないように構成している）。そのように構成することによって、本例では、大当りに対する期待感が高まった後に遊技者が落胆してしまう事態を防止することができる。

40

【 2 0 3 9 】

また、本例では、原則としてスーパーリーチ A ~ C のいずれであるかに応じて異なるチャンスアップ画像が表示されるのであるが、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とで共通のチャンスアップ画像が表示される場合がある。「チャンスアップ演出 A 6」は、画像 A 1 に代えて、スーパーリーチ B と共通に表示可能な画像 X を表示し、その後、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 を順に表示するチャンスアップ演出である。本例では、共通の画像 X が表示される場合には、各チャンスアップ画像（画像 X、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）は、虹色の表示色で表示される。そのように青色や緑色、赤色とは異なる虹色の表示色で表示することによって、チャンスアップ画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

50

【 2 0 4 0 】

なお、本例では、チャンスアップ画像が虹色で表示された場合にも、大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）ので、虹色の表示色も特別態様に相当する。

【 2 0 4 1 】

また、本例では、図 1 8 - 4 に示すように、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。

「チャンスアップ演出 A 7」は、画像 A 1、画像 A 2 および画像 A 3 が白色の表示色で表示された後、画像 A 4 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、図 1 8 - 4 に示すように、本例では、チャンスアップ演出 A 7 が実行される場合（チャンスアップ画像の表示色が白色から赤色に変化する場合）には、大当りとなる場合にしか判定値の割り振りがなく、大当りが確定するようになっている。そのように構成することによって、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された場合であっても、期待感を持続させることができる。

10

【 2 0 4 2 】

次に、図 1 8 - 5 を用いて、チャンスアップ演出決定テーブル B（スーパーリーチ B 用のチャンスアップ演出決定テーブル）について説明する。図 1 8 - 5 に示すように、チャンスアップ演出決定テーブル B には、チャンスアップ演出なし、およびチャンスアップ演出 B 1 ~ B 7 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 2 0 4 3 】

図 1 8 - 5 に示すように、本例では、スーパーリーチ B が実行される場合には、原則としてそのスーパーリーチ B の実行中に画像 B 1、画像 B 2 および画像 B 3 の 3 つの画像が順に表示される。また、図 1 8 - 5 に示すように、これらの画像 B 1、画像 B 2 および画像 B 3 は、原則として白色、青色、緑色または赤色のいずれかの表示色で表示される。これらの表示色のうち白色は通常態様に相当し、これらの画像 B 1、画像 B 2 および画像 B 3 が白色の表示色で表示された場合には、チャンスアップ演出なしに相当する。また、これらの表示色のうち青色、緑色および赤色は特別態様に相当し、これらの画像 B 1 や、画像 B 2、画像 B 3 が青色や緑色、赤色で表示された場合には、チャンスアップ演出が実行されている状態に相当する。従って、本例では、スーパーリーチ B 中に画像 B 1 や、画像 B 2、画像 B 3 が青色や緑色、赤色で表示された場合には、大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）。

20

30

【 2 0 4 4 】

図 1 8 - 5 に示すように、本例では、スーパーリーチ B 中に実行されるチャンスアップ演出には、チャンスアップ演出 B 1 ~ B 7 の 7 種類がある。「チャンスアップ演出 B 1」は、画像 B 1、画像 B 2 および画像 B 3 が青色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 B 2」は、画像 B 1、画像 B 2 および画像 B 3 が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 B 3」は、画像 B 1、画像 B 2 および画像 B 3 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。

【 2 0 4 5 】

図 1 8 - 5 に示すように、本例では、チャンスアップ演出 B 2 が実行される場合、チャンスアップ演出 B 1 が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、本例では、チャンスアップ演出 B 3 が実行される場合、チャンスアップ演出 B 2 が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）がさらに高くなっている。従って、本例では、チャンスアップ演出が実行される場合、各チャンスアップ画像が赤色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が緑色で表示された場合が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が青色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている（ただし、各チャンスアップ画像が白色で表示された場合よりは、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）。

40

【 2 0 4 6 】

50

また、図 18 - 5 に示すように、本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出 B 4」は、画像 B 1 が青色の表示色で表示された後、画像 B 2 および画像 B 3 が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出 B 5」は、画像 B 1 が青色の表示色で表示された後、画像 B 2 が緑色の表示色で表示され、さらに画像 B 3 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。本例では、チャンスアップ画像が青色で表示されてチャンスアップ演出が開始されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が緑色や赤色で表示される場合があるので、大当りに対する期待度（信頼度）が低い表示色によりチャンスアップ画像が表示された場合であっても、その後に表示されるチャンスアップ画像に対して期待感をもつことができる。

10

【2047】

また、図 18 - 5 に示すように、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合であっても、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がないように構成している（例えば、チャンスアップ画像が赤色で表示された後、その後に表示されるチャンスアップ画像が青色や緑色で表示される場合がないように構成している）。そのように構成することによって、本例では、大当りに対する期待感が高まった後に遊技者が落胆してしまう事態を防止することができる。

【2048】

また、本例では、原則としてスーパーリーチ A ~ C のいずれであるかに応じて異なるチャンスアップ画像が表示されるのであるが、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とで共通のチャンスアップ画像が表示される場合がある。「チャンスアップ演出 B 6」は、画像 B 1 に代えて、スーパーリーチ A と共通に表示可能な画像 X を表示し、その後、画像 B 2 および画像 B 3 を順に表示するチャンスアップ演出である。本例では、共通の画像 X が表示される場合には、各チャンスアップ画像（画像 X、画像 B 2、画像 B 3）は、虹色の表示色で表示される。そのように青色や緑色、赤色とは異なる虹色の表示色で表示することによって、チャンスアップ画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

20

【2049】

また、本例では、図 18 - 5 に示すように、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出 B 7」は、画像 B 1 および画像 B 2 が白色の表示色で表示された後、画像 B 3 が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、図 18 - 5 に示すように、本例では、チャンスアップ演出 B 7 が実行される場合（チャンスアップ画像の表示色が白色から赤色に変化する場合）には、大当たりとなる場合にしか判定値の割り振りがなく、大当たりが確定するようになっている。そのように構成することによって、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された場合であっても、期待感を持続させることができる。

30

【2050】

次に、図 18 - 6 を用いて、チャンスアップ演出決定テーブル C（スーパーリーチ C 用のチャンスアップ演出決定テーブル）について説明する。図 18 - 6 に示すように、チャンスアップ演出決定テーブル C には、チャンスアップ演出なし、およびチャンスアップ演出 C 1 ~ C 5 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【2051】

図 18 - 6 に示すように、本例では、スーパーリーチ C が実行される場合には、原則としてそのスーパーリーチ C の実行中に画像 C 1 および画像 C 2 の 2 つの画像が順に表示される。また、図 18 - 6 に示すように、これらの画像 C 1 および画像 C 2 は、原則として白色、青色、緑色または赤色のいずれかの表示色で表示される。これらの表示色のうち白色は通常態様に相当し、これらの画像 C 1 および画像 C 2 が白色の表示色で表示された場合には、チャンスアップ演出なしに相当する。また、これらの表示色のうち青色、緑色および赤色は特別態様に相当し、これらの画像 C 1 や、画像 C 2 が青色や緑色、赤色で表示

50

された場合には、チャンスアップ演出が実行されている状態に相当する。従って、本例では、スーパーリーチ中に画像C 1や、画像C 2が青色や緑色、赤色で表示された場合には、大当りに対する期待感がさらに高まる（チャンスアップする）。

【2052】

図18-6に示すように、本例では、スーパーリーチ中に実行されるチャンスアップ演出には、チャンスアップ演出C 1～C 5の5種類がある。「チャンスアップ演出C 1」は、画像C 1および画像C 2が青色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出C 2」は、画像C 1および画像C 2が緑色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、「チャンスアップ演出C 3」は、画像C 1および画像C 2が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。

10

【2053】

図18-6に示すように、本例では、チャンスアップ演出C 2が実行される場合、チャンスアップ演出C 1が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。また、本例では、チャンスアップ演出C 3が実行される場合、チャンスアップ演出C 2が実行される場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）がさらに高くなっている。従って、本例では、チャンスアップ演出が実行される場合、各チャンスアップ画像が赤色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が緑色で表示された場合が次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、各チャンスアップ画像が青色で表示された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている（ただし、各チャンスアップ画像が白色で表示された場合よりは大当りに対する期待度（信頼度）が高い）。

20

【2054】

また、図18-6に示すように、本例では、チャンスアップ画像が緑色で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出C 4」は、画像C 1が緑色の表示色で表示された後、画像C 2が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。本例では、チャンスアップ画像が緑色で表示されてチャンスアップ演出が開始されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合があるので、大当りに対する期待度（信頼度）が低い表示色によりチャンスアップ画像が表示された場合であっても、その後に表示されるチャンスアップ画像に対して期待感をもつことができる。

30

【2055】

また、図18-6に示すように、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合であっても、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がないように構成している（例えば、チャンスアップ画像が赤色で表示された後、その後に表示されるチャンスアップ画像が青色や緑色で表示される場合がないように構成している）。そのように構成することによって、本例では、大当りに対する期待感が高まった後に遊技者が落胆してしまう事態を防止することができる。

【2056】

また、本例では、図18-6に示すように、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示されても、その後に表示されるチャンスアップ画像が赤色で表示される場合がある。「チャンスアップ演出C 5」は、画像C 1が白色の表示色で表示された後、画像C 2が赤色の表示色で表示されるチャンスアップ演出である。また、図18-6に示すように、本例では、チャンスアップ演出C 5が実行される場合（チャンスアップ画像の表示色が白色から赤色に変化する場合）には、大当りとなる場合にしか判定値の割り振りがなく、大当りが確定するようになっている。そのように構成することによって、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された場合であっても、期待感を持続させることができる。

40

【2057】

なお、本例では、図18-4～図18-6に示すチャンスアップ演出決定テーブルA～Cを用いて、チャンスアップ演出の有無および各チャンスアップ画像の表示色を1回の抽

50

選処理で一括して決定する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ A を実行する場合に、一の抽選処理でチャンスアップ演出を実行することに決定した場合、各チャンスアップ画像（画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）の表示色を個別の抽選処理でそれぞれ決定するように構成してもよい。

【2058】

また、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合、大当りに対する期待度（信頼度）が高い表示色から低い表示色に変化する場合がない（成り下がる場合がない）ように予め設定したパターン（チャンスアップ演出 A 4、A 5、B 4、B 5、C 4）を決定するように構成する場合を示したが、そのような決定方法にかぎられない。例えば、各チャンスアップ画像の表示色を個別の抽選処理で決定するように構成した場合、先に表示されるチャンスアップ画像よりも後に表示されるチャンスアップ画像の方が成り下がらないように禁則処理を行うように構成してもよい。この場合、例えば、先に表示されるチャンスアップ画像の表示色を決定すると、後に表示されるチャンスアップ画像の表示色を決定する場合には、その表示色よりも高い期待度または同じ期待度の表示色のみを含む決定テーブルを用いて抽選処理を行うことにより、後に表示されるチャンスアップ画像の表示色を決定するように構成してもよい。また、例えば、先に表示されるチャンスアップ画像よりも期待度が低い表示色を決定した場合には、その決定結果を破棄し、その表示色よりも高い期待度または同じ期待度の表示色が決定されるまで、後に表示されるチャンスアップ画像の表示色の決定処理を繰り返し実行するように構成してもよい。

【2059】

また、チャンスアップ演出の種類は、図 18 - 4 ~ 図 18 - 6 に示したものにすぎない。例えば、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合（チャンスアップ演出 A 4、A 5、B 4、B 5、C 4）に、青色、緑色および赤色の順に段階的に表示色が変化する場合を示しているが、例えば、緑色を飛ばして青色から赤色に変化するパターンがあるように構成してもよい。

【2060】

また、例えば、本例では、チャンスアップ画像の表示色が変化する場合（チャンスアップ演出 A 4、A 5、B 4、B 5、C 4）に、先にある表示色でチャンスアップ画像が表示された後、後に表示されるチャンスアップ画像が先とは異なる表示色で表示される（一度表示されたチャンスアップ画像の表示色自体が途中で変化する場合はない）ように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ A を実行する場合に、チャンスアップ画像として画像 A 1 を青色で表示した後、その画像 A 1 自体の表示色がその後緑色や赤色に変化するパターンがあるように構成してもよい。

【2061】

また、本例では、スーパーリーチ A、B が実行される場合に、1 つ目に表示されるチャンスアップ画像として共通の画像 X を表示する場合（チャンスアップ演出 A 6、B 6）があるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ A、B 中に表示される全てのチャンスアップ画像を共通の画像 X で表示するように構成してもよいし、2 つまたは 3 つのチャンスアップ画像を共通の画像 X で表示するように構成してもよい。

【2062】

また、本例では、スーパーリーチ A、B が実行される場合のみ共通の画像 X が表示される場合があるように構成しているが、スーパーリーチ C が実行される場合にも共通の画像 X が表示されるパターンがあるように構成してもよい。

【2063】

また、本例では、チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示された後、チャンスアップ画像が赤色（特別態様）で表示される場合（チャンスアップ演出 A 7、B 7、C 5）、大当りが確定するように判定値を割り振る場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、チャンスアップ画像が白色（通常態様）から赤色（特別態様）に変化する場合であっても、低い確率ではずれとなる場合があるように構成してもよい。

【2064】

また、例えば、チャンスアップ画像が白色（通常態様）から特別態様として青色や緑色、虹色に変化するパターンがあるように構成してもよい。

【2065】

また、例えば、チャンスアップ演出A4，A5，B4，B5，C4のようにチャンスアップ画像が青色から緑色や赤色に変化したり、緑色から赤色に変化したりする場合であっても、大当たりが確定する場合があるように判定値を割り振るように構成してもよい。

【2066】

また、本例では、スーパーリーチA～Cの3種類のスーパーリーチを実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4種類以上のスーパーリーチを実行可能に構成してもよく、2種類のスーパーリーチのみを実行可能に構成してもよい。また、チャンスアップ画像を表示せずチャンスアップ演出を実行しない種類のスーパーリーチを設けるように構成してもよい。

10

【2067】

また、本例では、スーパーリーチ中に最大でチャンスアップ画像を4回表示可能である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、チャンスアップ画像を5回以上表示可能に構成してもよい。

【2068】

上記のように、チャンスアップ演出の態様として様々な態様が考えられる。

【2069】

20

（可変表示中演出処理）

図18-7は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ097IWS301）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ097IWS302）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ097IWS303）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ097IWS304）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ097IWS305）。

30

【2070】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチA～Cのいずれかを実行中であるか否かを確認する（ステップ097IWS306）。スーパーリーチA～Cのいずれも実行中でなければ、ステップ097IWS316に移行する。スーパーリーチA～Cのいずれかを実行中であれば、演出制御用CPU120は、いずれかのチャンスアップ画像の表示タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ097IWS307）。チャンスアップ画像の表示タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、表示対象のチャンスアップ画像をチャンスアップ演出設定処理で決定した表示色（白色、青色、緑色、赤色、虹色）で表示する制御を行う（ステップ097IWS308）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、表示したチャンスアップ画像と同じ表示色（白色、青色、緑色、赤色、虹色）で、チャンスアップ画像の周囲にエフェクト表示を表示する制御を行う（ステップ097IWS309）。

40

【2071】

次いで、演出制御用CPU120は、表示したチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示色が白色（通常態様）であるか否かを確認する（ステップ097IWS310）。表示色が白色（通常態様）であれば、ステップ097IWS316に移行する。表示色が白色（通常態様）でなければ（すなわち、特別態様であれば）、演出制御用CPU120は、スピーカ8L，8Rから所定の報知音を出力する制御を行う（ステップ097IWS311）。そして、ステップ097IWS316に移行する。

【2072】

50

ステップ097 IWS 310, S311の処理が実行されることによって、本例では、チャンスアップ画像が特別態様で表示される場合のみ報知音が出力されるので、大当りに対する期待度が高い場合にのみ遊技者に意識させることができる。

【2073】

チャンスアップ画像の表示タイミングでなければ(ステップ097 IWS 307のN)、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作有効期間内であるか否かを確認する(ステップ097 IWS 312)。本例では、各スーパーリーチA～Cの演出期間の後半に操作有効期間が設けられ、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの押下操作がなされると、またはプッシュボタン31Bの操作が行われることなく操作有効期間が経過すると、画像表示装置5において、大当たりとなるか否かを報知する当否結果報知を表示する制御が行われる。なお、本例では、各チャンスアップ画像の表示タイミングは、各スーパーリーチA～Cの演出期間の前半の期間(操作有効期間より前の期間)に設けられており、各チャンスアップ画像を表示可能な期間と、操作有効期間および当否結果報知を表示可能な期間とは重ならないように構成されている。

10

【2074】

操作有効期間内でなければ、ステップ097 IWS 316に移行する。操作有効期間内であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31がオンとなったか否か(具体的には、プッシュセンサ35Bからの検出信号を入力したか否か)を確認する(ステップ097 IWS 313)。プッシュボタン31がオンとなっていれば、ステップ097 IWS 315に移行する。

20

【2075】

プッシュボタン31がオンとなっていなければ、演出制御用CPU120は、操作有効期間の終了タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ097 IWS 314)。操作有効期間の終了タイミングとなっていなければ、ステップ097 IWS 316に移行する。プッシュボタン31がオンとなっていれば(ステップ097 IWS 313のY)、または操作有効期間の終了タイミングとなっていれば(ステップ097 IWS 314のY)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、当否結果報知を表示する制御を行う(ステップ097 IWS 315)。

【2076】

ステップ097 IWS 315では、演出制御用CPU120は、例えば、表示結果指定コマンドで示される表示結果を確認し、大当たりとなる場合であれば、当否結果報知として「大当たり」などの文字表示を表示する制御を行う。また、はずれとなる場合であれば、当否結果報知として「はずれ」などの文字表示を表示する制御を行う。

30

【2077】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する(ステップ097 IWS 316)。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“3”に更新し(ステップ097 IWS 317)、可変表示中演出処理を終了する。

【2078】

(演出実行タイミング)

次に、スーパーリーチの実行中のチャンスアップ画像や当否結果報知の表示タイミングについて説明する。図18-8は、スーパーリーチの実行中のチャンスアップ画像や当否結果報知の表示タイミングを説明するためのタイミングチャートである。なお、図18-8に示す例では、一例として、スーパーリーチAを実行する場合にチャンスアップ演出A3を実行する場合が示されている。

40

【2079】

図18-8に示す例では、タイミングT1において画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示が開始され、その後、タイミングT2においてリーチ成立タイミングとなりノーナルリーチが開始される。そして、その後、タイミングT3においてスーパーリーチへの発展タイミングとなると、スーパーリーチAが開始される。

50

【 2 0 8 0 】

また、図 1 8 - 8 に示すように、スーパーリーチ A の実行中は、チャンスアップ画像として画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 を表示可能である。図 1 8 - 8 に示すように、本例では、操作有効期間となる前のスーパーリーチ A の演出期間の前半の T 3 ~ T 4 の期間において画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 および画像 A 4 を表示することが可能である。また、図 1 8 - 8 に示すように、本例では、チャンスアップ画像（画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）が表示されると、同時にエフェクト画像も表示される。また、エフェクト画像は、チャンスアップ画像と同じ表示色で表示される。図 1 8 - 8 に示す例では、各チャンスアップ画像が赤色で表示されることに応じて、それぞれエフェクト画像が赤色で表示される場合が示されている。

10

【 2 0 8 1 】

なお、図 1 8 - 8 は一例であり、各チャンスアップ画像が緑色で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ緑色で表示され、各チャンスアップ画像が青色で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ青色で表示され、各チャンスアップ画像が虹色で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ虹色で表示され、各チャンスアップ画像が白色（通常態様）で表示される場合にはエフェクト画像もそれぞれ白色（通常態様）で表示される。

【 2 0 8 2 】

また、図 1 8 - 8 に示すように、スーパーリーチ A の演出期間の後半の期間では、例えば、タイミング T 4 から操作有効期間が開始され、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 の押圧操作を検出すると、プッシュボタン 3 1 の押圧操作を検出したタイミング（タイミング T 5）から当否結果報知の表示が開始される。なお、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が行われなかった場合には、操作有効期間の終了時に当否結果報知の表示が開始される。そして、変動時間を終了すると（タイミング T 6）、飾り図柄の変動表示を終了し、画像表示装置 5 において飾り図柄の停止図柄が停止表示される。

20

【 2 0 8 3 】

なお、本例では、操作が行われなかった場合に操作有効期間の終了時に当否結果報知の表示が開始される場合を示したが、そのような態様にかぎらず、操作が行われなかった場合には当否結果報知の表示を行わないように構成してもよい。

【 2 0 8 4 】

図 1 8 - 8 に示すように、本例では、スーパーリーチの実行期間の前半の期間の演出でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示可能であり、後半の期間の演出では当否結果報知を表示可能である。また、後半の期間の演出ではチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないように制限されている。そのため、当否結果報知に対して、遊技者の意識を集中させることができる。

30

【 2 0 8 5 】

なお、本例では、図 1 8 - 8 に示すように、スーパーリーチの実行期間の前半の期間の演出でのみチャンスアップ画像やエフェクト画像が表示可能に構成され、後半の期間の演出で当否結果報知を表示可能に予め設計されている場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの実行期間中のいずれのタイミングであるかに関係なく、チャンスアップ画像やエフェクト画像を表示可能に構成し、チャンスアップ画像やエフェクト画像の表示タイミングとなったときに、操作有効期間中や当否結果報知の表示中であれば、チャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないように禁則処理を行うように構成してもよい。

40

【 2 0 8 6 】

また、例えば、操作有効期間中や当否結果報知の表示中は全くチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないのではなく、極低い割合でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示するように構成してもよい。また、例えば、操作有効期間中や当否結果報知の表示中である場合には、表示サイズを小さくするなど目立ちにくい表示態様でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式でチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示が制限されているものであればよい。

50

【2087】

(スーパーリーチの演出例)

次に、スーパーリーチの演出態様について説明する。図18-9～図18-16は、スーパーリーチの演出態様の具体例を説明するための説明図である。このうち、図18-9および図18-10は、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチAの演出態様の具体例を示している。また、図18-11および図18-12は、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチBの演出態様の具体例を示している。また、図18-13および図18-14は、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチAの演出態様の具体例を示している。また、図18-15および図18-16は、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチBの演出態様の具体例を示している。なお、図18-9～図18-16において、(A)(B)(C)・・・の順に表示画面が遷移する。

10

【2088】

まず、図18-9および図18-10を用いて、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチAの演出態様について説明する。なお、図18-9および図18-10に示す例では、一例として、チャンスアップ演出A3の実行を決定した場合について説明する。図18-9(A)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図18-9(B)に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄(本例では、図柄「7」)で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチAへの発展タイミングとなり、図18-9(C)に示すように、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像097IW11が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチA突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチAが開始される。なお、本例では、図18-9(C)に示すように、スーパーリーチAが開始されると、画像表示装置5の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

20

【2089】

次いで、画像A1の表示タイミングとなると、図18-9(D)に示すように、画像表示装置5において、画像A1として鳥を模した画像097IW12が表示される。また、チャンスアップ演出A3の実行が決定されていることから、図18-9(D)に示すように、画像097IW12において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される(ステップ097IWS308参照)。また、図18-9(D)に示すように、画像097IW12の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像097IW13が表示される(ステップ097IWS309参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ8L, 8Rから報知音が出力される(ステップ097IWS311参照)。

30

【2090】

次いで、画像A2の表示タイミングとなると、図18-10(E)に示すように、画像表示装置5において、画像A2として、画像A1とは異なる鳥を模した画像097IW14が表示される。また、チャンスアップ演出A3の実行が決定されていることから、図18-10(E)に示すように、画像097IW14において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される(ステップ097IWS308参照)。また、図18-10(E)に示すように、画像097IW14の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像097IW15が表示される(ステップ097IWS309参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ8L, 8Rから報知音が出力される(ステップ097IWS311参照)。

40

【2091】

次いで、画像A3の表示タイミングとなると、図18-10(F)に示すように、画像表示装置5において、画像A3として、画像A1および画像A2とは異なる鳥を模した画像097IW16が表示される。また、チャンスアップ演出A3の実行が決定されていることから、図18-10(F)に示すように、画像097IW16において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される(ステップ097IWS308参照)。また、図18-10(F)に示すように、画像097IW16の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像097

50

I W 1 7 が表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L , 8 R から報知音が出力される（ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照）。

【 2 0 9 2 】

次いで、画像 A 4 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 0 (G) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A 4 として、画像 A 1、画像 A 2 および画像 A 3 とは異なる鳥を模した画像 0 9 7 I W 1 8 が表示される。また、チャンスアップ演出 A 3 の実行が決定されていることから、図 1 8 - 1 0 (G) に示すように、画像 0 9 7 I W 1 8 において鳥の翼の部分が赤色の表示色で表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照）。また、図 1 8 - 1 0 (G) に示すように、画像 0 9 7 I W 1 8 の周囲に赤色の表示色でエフェクト
10
画像 0 9 7 I W 1 9 が表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L , 8 R から報知音が出力される（ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照）。

【 2 0 9 3 】

次に、図 1 8 - 1 1 および図 1 8 - 1 2 を用いて、チャンスアップ演出を伴うスーパーリーチ B の演出態様について説明する。なお、図 1 8 - 1 1 および図 1 8 - 1 2 に示す例では、一例として、チャンスアップ演出 B 3 の実行を決定した場合について説明する。図 1 8 - 1 1 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が
20
実行され、図 1 8 - 1 1 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「 7 」）で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ B への発展
タイミングとなり、図 1 8 - 1 1 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ B 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ B が開始される。なお、本例では、図 1 8 - 1 1 (C) に示すように、スーパーリーチ B が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

【 2 0 9 4 】

次いで、画像 B 1 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 1 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 1 として月を模した画像 0 9 7 I W 2 2 が表示される。また、チャンスアップ演出 B 3 の実行が決定されていることから、図 1 8 - 1 1 (D) に示す
30
ように、画像 0 9 7 I W 2 2 において月が赤色の表示色で表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照）。また、図 1 8 - 1 1 (D) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 2 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 2 3 が表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示される
ことから、スピーカ 8 L , 8 R から報知音が出力される（ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照）。

【 2 0 9 5 】

次いで、画像 B 2 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 2 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 2 として木星を模した画像 0 9 7 I W 2 4 が表示される。また、チャンスアップ演出 B 3 の実行が決定されていることから、図 1 8 - 1 2 (E) に示す
40
ように、画像 0 9 7 I W 2 4 において木星が赤色の表示色で表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照）。また、図 1 8 - 1 2 (E) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 4 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 2 5 が表示される（ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照）。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示される
ことから、スピーカ 8 L , 8 R から報知音が出力される（ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照）。

【 2 0 9 6 】

次いで、画像 B 3 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 2 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B 3 として土星を模した画像 0 9 7 I W 2 6 が表示される。また、チャンスアップ演出 B 3 の実行が決定されていることから、図 1 8 - 1 2 (F) に示す
50
ように、画像 0 9 7 I W 2 6 において土星が赤色の表示色で表示される（ステップ 0 9

7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 1 8 - 1 2 (F) に示すように、画像 0 9 7 I W 2 6 の周囲に赤色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 2 7 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。さらに、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が特別態様で表示されることから、スピーカ 8 L , 8 R から報知音が出力される (ステップ 0 9 7 I W S 3 1 1 参照)。

【 2 0 9 7 】

次に、図 1 8 - 1 3 および図 1 8 - 1 4 を用いて、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチ A の演出態様について説明する。従って、図 1 8 - 1 3 および図 1 8 - 1 4 に示す例では、チャンスアップ演出を実行しないことに決定したものとする。図 1 8 - 1 3 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図 1 8 - 1 3 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄 (本例では、図柄「7」) で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ A への発展タイミングとなり、図 1 8 - 1 3 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ A 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ A が開始される。なお、本例では、図 1 8 - 1 3 (C) に示すように、スーパーリーチ A が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

【 2 0 9 8 】

次いで、画像 A 1 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 3 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A 1 として鳥を模した画像 0 9 7 I W 3 2 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 1 8 - 1 3 (D) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 2 において鳥が白色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 1 8 - 1 3 (D) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 2 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 3 3 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【 2 0 9 9 】

次いで、画像 A 2 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 4 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A 2 として、画像 A 1 とは異なる鳥を模した画像 0 9 7 I W 3 4 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 1 8 - 1 4 (E) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 4 において鳥が白色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 1 8 - 1 4 (E) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 4 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 3 5 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【 2 1 0 0 】

次いで、画像 A 3 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 4 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A 3 として、画像 A 1 および画像 A 2 とは異なる鳥を模した画像 0 9 7 I W 3 6 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 1 8 - 1 4 (F) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 6 において鳥が白色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 1 8 - 1 4 (F) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 6 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 0 9 7 I W 3 7 が表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 9 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【 2 1 0 1 】

次いで、画像 A 4 の表示タイミングとなると、図 1 8 - 1 4 (G) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 A 4 として、画像 A 1、画像 A 2 および画像 A 3 とは異なる鳥を模した画像 0 9 7 I W 3 8 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 1 8 - 1 4 (G) に示すように、画像 0 9 7 I W 3 8 において鳥が白色の表示色で表示される (ステップ 0 9 7 I W S 3 0 8 参照)。また、図 1 8

- 14 (G) に示すように、画像 097IW38 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW39 が表示される (ステップ 097IWS309 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

【2102】

次に、図 18 - 15 および図 18 - 16 を用いて、チャンスアップ演出を伴わないスーパーリーチ B の演出態様について説明する。従って、図 18 - 15 および図 18 - 16 に示す例では、チャンスアップ演出を実行しないことに決定したものとする。図 18 - 15 (A) に示すように、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図 18 - 15 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄 (本例では、図柄「7」) で停止表示されてリーチ状態となる。次いで、スーパーリーチ B への発展タイミングとなり、図 18 - 15 (C) に示すように、画像表示装置 5 において所定のキャラクタ画像 097IW21 が表示され、キャラクタのセリフとして「スーパーリーチ B 突入」などの文字表示が表示されて、スーパーリーチ B が開始される。なお、本例では、図 18 - 15 (C) に示すように、スーパーリーチ B が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部に飾り図柄の変動表示が縮小表示される場合が示されている。

10

【2103】

次いで、画像 B1 の表示タイミングとなると、図 18 - 15 (D) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B1 として月を模した画像 097IW42 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 18 - 15 (D) に示すように、画像 097IW42 において月が白色の表示色で表示される (ステップ 097IWS308 参照)。また、図 18 - 15 (D) に示すように、画像 097IW42 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW43 が表示される (ステップ 097IWS309 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

20

【2104】

次いで、画像 B2 の表示タイミングとなると、図 18 - 16 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B2 として木星を模した画像 097IW44 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 18 - 16 (E) に示すように、画像 097IW44 において木星が白色の表示色で表示される (ステップ 097IWS308 参照)。また、図 18 - 16 (E) に示すように、画像 097IW44 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW45 が表示される (ステップ 097IWS309 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

30

【2105】

次いで、画像 B3 の表示タイミングとなると、図 18 - 16 (F) に示すように、画像表示装置 5 において、画像 B3 として土星を模した画像 097IW46 が表示される。また、チャンスアップ演出を実行しないことに決定されていることから、図 18 - 16 (F) に示すように、画像 097IW46 において土星が白色の表示色で表示される (ステップ 097IWS308 参照)。また、図 18 - 16 (F) に示すように、画像 097IW46 の周囲に白色の表示色でエフェクト画像 097IW47 が表示される (ステップ 097IWS309 参照)。なお、チャンスアップ画像およびエフェクト画像が通常態様で表示されることから、報知音の出力は行われない。

40

【2106】

なお、図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 に示すように、キャラクタ画像 097IW11 やキャラクタ画像 097IW21 は、チャンスアップ画像とは異なり、はずれ変動であるか大当たり変動であるかによって特に表示態様は変化せず、大当たりに対する期待度に関連しない表示態様で表示される画像である。

【2107】

また、図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 では、一例として、スーパーリーチ A とスーパーリー

50

チ B について示したが、スーパーリーチ C を実行する場合も類似の演出態様で実行される。例えば、図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 では、チャンスアップ画像として鳥を模した画像や天体の画像を表示する場合を示したが、スーパーリーチ C を実行する場合には、チャンスアップ画像として他の画像（例えば、自動車や飛行機など乗り物を模した画像）が表示され、図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 と同様の態様により、これらのチャンスアップ画像が特別態様（青色、緑色、赤色）または通常態様（白色）で表示されたり、エフェクト画像が特別態様（青色、緑色、赤色）または通常態様（白色）で表示されたりする。

【2108】

また、例えば、チャンスアップ演出 A 6 やチャンスアップ演出 B 6 が実行される場合には、画像 A 1 や画像 B 1 に代えて、画像 X として共通の画像（例えば、共通のキャラクタ画像や共通のアイテム画像）が表示され、その共通の画像 X およびエフェクト画像が虹色で表示されるとともに、その後に表示されるチャンスアップ画像やエフェクト画像も虹色で表示される。

10

【2109】

なお、本例では、図 18 - 13 ~ 図 18 - 16 に示すように、スーパーリーチ A の実行中にチャンスアップ画像（画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）を表示する場合と、スーパーリーチ B の実行中にチャンスアップ画像（画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3）を表示する場合とで、共通の白色の表示色のエフェクト画像を付加してチャンスアップ画像を表示しているが、付加される共通のエフェクト画像の態様は、そのような態様にかぎられない。例えば、全く同じ形状および全く同じ表示色の画像（例えば、エフェクト画像）を付加してチャンスアップ画像を表示してもよく、形状は異なるが同じ表示色の画像を付加するなど一部の態様が共通する画像を付加してチャンスアップ画像を表示するように構成してもよい。そのように通常態様のチャンスアップ画像を表示する場合に、全く同じ画像などの演出要素を付加する場合にかぎらず、類似する画像などの演出要素を付加するものであってもよく、何らかの形式で共通の演出要素を付加してチャンスアップ画像を表示するように構成されたものであればよい。

20

【2110】

以上に説明したように、本特徴部 097IW によれば、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ A ~ C）を実行可能であり、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像 097IW11、キャラクタ画像 097IW21）とを表示可能である。また、少なくとも第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ A）および第 2 特定演出（例えば、スーパーリーチ B）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリーチ A ~ C）を実行可能であり、特定画像として、少なくとも、第 1 特定演出の実行中に第 1 特定画像（例えば、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4）を表示可能であるとともに第 2 特定演出の実行中に第 2 特定画像（例えば、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3）を表示可能である。また、通常態様（例えば、白色）による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様である（例えば、図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 に示すように、キャラクタ画像 097IW11 およびキャラクタ画像 097IW21 の表示態様は変化しない）。また、特別態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して特定画像を表示可能である。そのため、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

30

40

【2111】

具体的には、特別態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）でチャンスアップ画像を表示する場合に特別態様のエフェクト画像を表示するだけで、通常態様（例えば、白色）で

50

チャンスアップ画像を表示する場合には何らエフェクト画像を表示しないように構成した場合には、そのチャンスアップ画像が予告画像となっていることを遊技者に認識させることができない。そこで、本例では、通常態様でチャンスアップ画像を表示する場合であっても通常態様のエフェクト画像を表示するように構成されているので、チャンスアップ画像が予告画像となっていることを遊技者に認識させることができ、チャンスアップ画像に遊技者を注目させることができる。

【 2 1 1 2 】

また、本例では、通常態様でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示する場合（チャンスアップしない場合）には、比較的目立たない表示色（本例では、白色）でチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示するので、チャンスアップしない場合に無駄に目立つ表示となることを防止し、逆に特別態様でチャンスアップ画像およびエフェクト画像が表示される場合の認識度合いを高めることができる。

10

【 2 1 1 3 】

なお、第 1 特殊演出要素や第 2 特殊演出要素を付加するとは、例えば、チャンスアップ画像にエフェクト画像を付加した画像を生成して表示するように構成してもよいし、チャンスアップ画像とエフェクト画像とを合成する処理までは実行しないが、チャンスアップ画像とエフェクト画像とを近傍に表示したり重畳表示したりして、チャンスアップ画像にエフェクト画像が付加されているように見せるものであってもよい。

【 2 1 1 4 】

また、第 1 特殊演出要素や第 2 特殊演出要素は、エフェクト画像である場合にかぎらず、何らかの形式でチャンスアップ画像に付加されるように表示される他の画像（例えば、キャラクタ画像やアイテム画像）であってもよい。また、例えば、第 1 特殊演出要素や第 2 特殊演出要素として、チャンスアップ画像の表示領域近傍のランプや LED を表示させたり、チャンスアップ画像と関連付ける態様で所定の演出音を出力したりするものであってもよく、何らかの形式で演出要素を付加するものであればよい。

20

【 2 1 1 5 】

また、本例では、「所定画像」の具体例としてキャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 やキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの実行中に、期待度に関連なく変化しない態様で背景画像やアイテム画像を所定画像として表示するように構成してもよい。

30

【 2 1 1 6 】

また、本例では、「特定演出」の具体例としてスーパーリーチ A ~ C を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定演出として予告演出や擬似連を実行可能に構成し、それら予告演出や擬似連の実行中にチャンスアップ画像を特別態様や通常態様で表示するとともにエフェクト画像を特別態様や通常態様で表示するように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中に確変大当りに昇格するか否かを示唆する昇格演出を特定演出として実行可能に構成してもよく、その昇格演出の実行中にチャンスアップ画像を特別態様や通常態様で表示するとともにエフェクト画像を特別態様や通常態様で表示するように構成してもよい。そのように特定演出として様々な態様が考えられる。

【 2 1 1 7 】

40

また、本例では、「所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様である」について、具体的には、チャンスアップ画像以外のキャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 やキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 の表示態様を示したが、「関連しない」とは、チャンスアップ画像のような大当りに対する期待感がチャンスアップする要素ではないことを意味している。従って、これらのチャンスアップ画像以外の画像を表示する場合であっても、それらの画像が表示されるスーパーリーチ自体の種類に応じて大当りに対する期待度（信頼度）が異なるものは含まれる。

【 2 1 1 8 】

また、本特徴部 0 9 7 I W によれば、第 1 特定演出の実行中に、有利状態に制御される期待度に応じて異なる態様（例えば、青色、緑色、赤色、虹色）により第 1 特定画像を表

50

示可能であり、第1特定画像の態様に対応した表示態様の第1特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像を表示可能である。そのため、付加された第1特殊演出要素の表示態様によって特定画像の態様の違いを強調することができる。

【2119】

また、本特徴部097IWによれば、第1特定画像および第2特定画像として共通態様の画像（例えば、画像X）を表示することが可能であり、共通態様の画像を表示する場合に、共通の第1特殊演出要素（例えば、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して第1特定画像および第2特定画像を表示可能である。そのため、特定画像として共通態様の画像が表示されたことを遊技者に認識させることができる。

10

【2120】

また、本特徴部097IWによれば、第1特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合に報知演出（例えば、報知音の出力）を実行可能である。また、第2特殊演出要素を付加して特定画像が表示される場合には報知演出を実行しない。そのため、有利状態に制御される期待度が高い場合にのみ遊技者に意識させることができる。

【2121】

なお、本例では、チャンスアップ画像やエフェクト画像が青色、緑色、赤色および虹色のいずれの表示色で表示された場合であっても、共通の報知音を出力する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、チャンスアップ画像として共通の画像Xが表示され、チャンスアップ画像やエフェクト画像が虹色で表示される場合には、青色や緑色、赤色の場合とは異なる専用の報知音を出力するように構成してもよい。また、チャンスアップ画像やエフェクト画像を青色や緑色、赤色で表示する場合であっても、青色、緑色または赤色のいずれであるかに応じて異なる報知音を出力するように構成してもよい。

20

【2122】

また、本特徴部097IWによれば、第2特殊演出要素を付加した特定画像を第1特殊演出要素を付加した特定画像に変化させる演出（例えば、チャンスアップ演出A7、B7、C5）を実行可能である。そのため、第2特殊演出要素を付加して特定画像を表示した場合であっても期待感を持続させることができる。

【2123】

また、本特徴部097IWによれば、第1期間の演出（例えば、スーパーリーチA～Cの演出期間の前半の期間の演出）と、該第1期間の後に有利状態に制御されるか否かを報知する演出（例えば、当否結果報知）を含む第2期間の演出（例えば、スーパーリーチA～Cの演出期間の後半の期間の演出）とを含む特定演出を実行可能である。また、第1期間中に特定画像を表示可能であり、第2期間中に特定画像を表示することを制限する（図18-8参照）。そのため、有利状態に制御されるか否かに対して、遊技者の意識を集中させることができる。

30

【2124】

なお、本例では、スーパーリーチの後半の操作有効期間や当否結果報知を表示する期間にチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示を制限する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの実行中に期待度が低い弱リーチから期待度が高い強リーチに発展する演出を実行する場合に、弱リーチの期間中はチャンスアップ画像やエフェクト画像の表示頻度が高く、強リーチの期間中はチャンスアップ画像やエフェクト画像を表示しないか制限するように構成してもよい。

40

【2125】

また、本特徴部097IWによれば、有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチA～C）を実行可能であり、特定演出の実行中に特定画像（例えば、チャンスアップ画像）と該特定画像とは異なる所定画像（例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21）とを表示可能である。また、少なくとも第1特定演出（例えば、スーパーリーチA）および第2特定演出（例えば、スーパーリーチB）を含む複数種類の特定演出（例えば、スーパーリー

50

チ A ~ C) を実行可能である。また、通常態様 (例えば、白色) による特定画像と、該通常態様よりも有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様 (例えば、青色、緑色、赤色、虹色) による特定画像とを表示可能であり、所定画像は、有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様である (例えば、図 18 - 9 ~ 図 18 - 16 に示すように、キャラクタ画像 097IW11 およびキャラクタ画像 097IW21 の表示態様は変化しない)。また、特別態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素 (例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像) を付加して特定画像を表示可能であり、通常態様による特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素 (例えば、白色の表示色のエフェクト画像) を付加して特定画像を表示可能である。そして、第 1 特定演出が実行される場合と第 2 特定演出が実行される場合とで特定画像を異なる回数表示可能である (例えば、図 18 - 4 および図 18 - 5 に示すように、スーパーリーチ A ではチャンスアップ画像を 4 回 (画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3、画像 A 4) 表示可能であり、スーパーリーチ B ではチャンスアップ画像を 3 回 (画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3) 表示可能である)。そのため、特定画像が予告画像であることを遊技者に認識させることができ、特定画像に遊技者を注目させることができる。

10

【2126】

また、本特徴部 097IW によれば、特定画像を複数回数表示する場合、第 1 回数目に特定画像を表示した後第 2 回数目に特定画像を表示するときに、高い割合で第 1 回数目よりも有利状態に制御される期待度が高い態様により特定画像を表示可能である (例えば、図 18 - 4 ~ 図 18 - 6 に示すように、チャンスアップ演出 A 4、A 5、B 4、B 5、C 4 を実行可能である)。そのため、第 1 回数目に期待度が低い態様により特定画像が表示された場合であっても、第 2 回数目に表示される特定画像に対して期待感をもつことができる。

20

【2127】

なお、本例では、スーパーリーチ A ~ C のうち大当りに対する期待度が最も高いスーパーリーチ C を実行する場合にチャンスアップ画像を表示する回数が 2 回と最も少なく、大当りに対する期待度が次に高いスーパーリーチ B を実行する場合にチャンスアップ画像を表示する回数が 3 回であり、大当りに対する期待度が最も低いスーパーリーチ A を実行する場合にチャンスアップ画像を表示する回数が 4 回と最も多くなっている。そのように、本例では、大当りに対する期待度が高いリーチ程、チャンスアップ画像の表示回数を少なくすることにより、元々期待度が高いにもかかわらず、チャンスアップ画像が頻繁に表示されて却って演出が煩わしくなることを防止している。また、逆に、大当りに対する期待度が低いリーチの場合には、チャンスアップ画像が表示される回数を多くすることにより、リーチの期待度が低くても遊技者の期待感を持続させることができる。

30

【2128】

なお、本特徴部 097IW で示した構成は、特徴部 103SG に示した構成と適宜組み合わせる構成することが可能である。例えば、特徴部 103SG に示した設定値の設定を行う構成や、設定に関する示唆を行う特定態様の所定演出を実行する構成を、本特徴部 097IW で示したチャンスアップ演出を実行する構成と適宜組み合わせる構成することが可能である。

40

【符号の説明】

【2129】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置

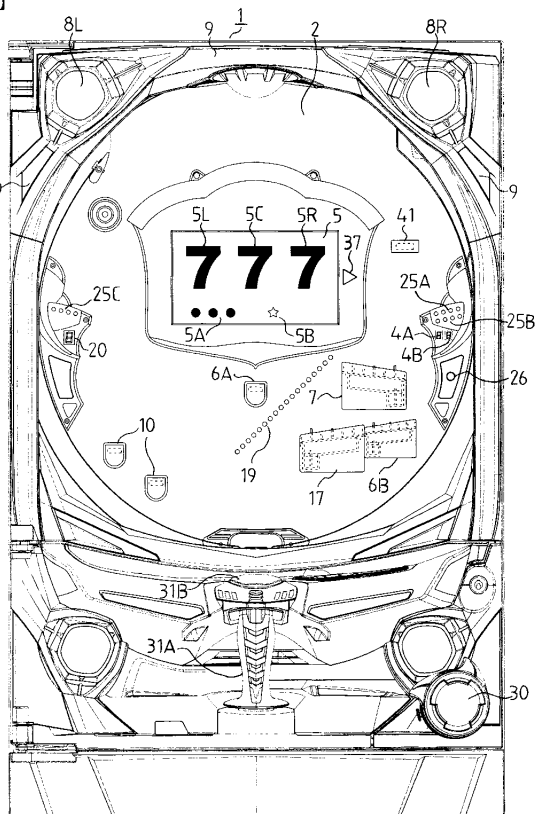
50

- | | | |
|-------------|-----|-----------------|
| 8 L、8 R | ... | スピーカ |
| 9 | ... | 遊技効果ランプ |
| 1 0 | ... | 一般入賞口 |
| 1 1 | ... | 主基板 |
| 1 2 | ... | 演出制御基板 |
| 1 3 | ... | 音声制御基板 |
| 1 4 | ... | ランプ制御基板 |
| 1 5 | ... | 中継基板 |
| 2 0 | ... | 普通図柄表示器 |
| 2 1 | ... | ゲートスイッチ |
| 2 2 A、2 2 B | ... | 始動口スイッチ |
| 2 3 | ... | カウントスイッチ |
| 3 0 | ... | 打球操作ハンドル |
| 3 1 A | ... | スティックコントローラ |
| 3 1 B | ... | プッシュボタン |
| 3 2 | ... | 可動体 |
| 1 0 0 | ... | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1、1 2 1 | ... | ROM |
| 1 0 2、1 2 2 | ... | RAM |
| 1 0 3 | ... | CPU |
| 1 0 4、1 2 4 | ... | 乱数回路 |
| 1 0 5、1 2 5 | ... | I/O |
| 1 2 0 | ... | 演出制御用CPU |
| 1 2 3 | ... | 表示制御部 |

【図面】

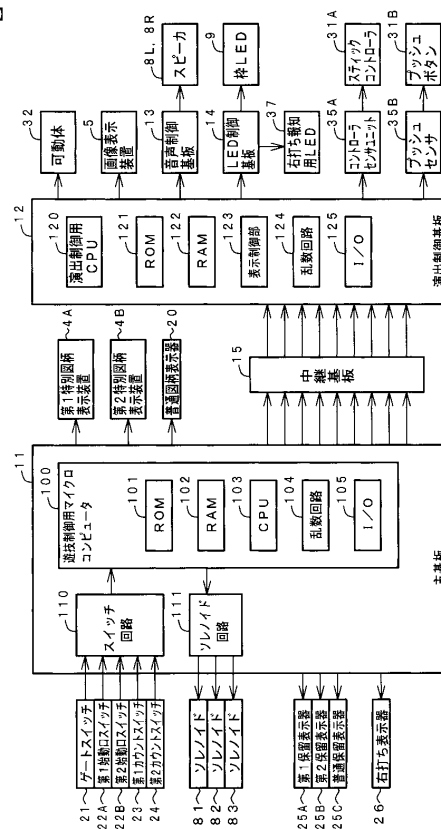
【 図 1 】

【図 1】



【圖 2】

【図2】



10

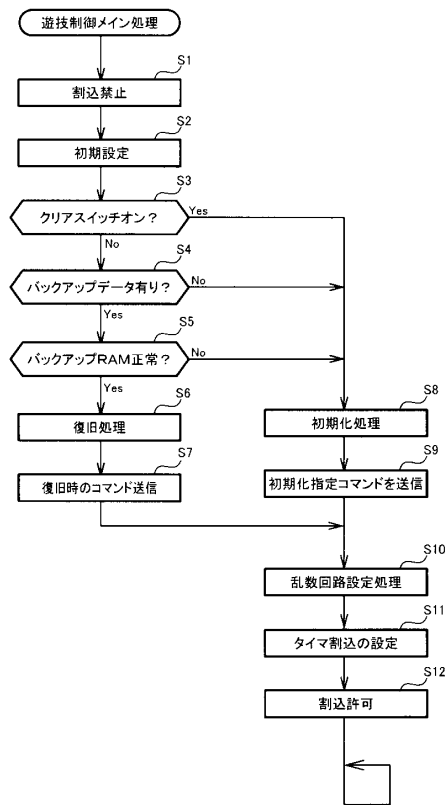
20

30

40

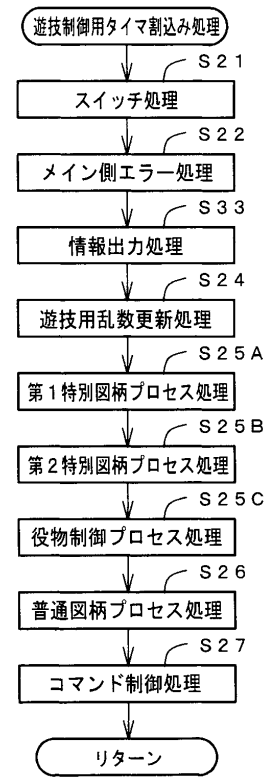
【図 3】

【図 3】



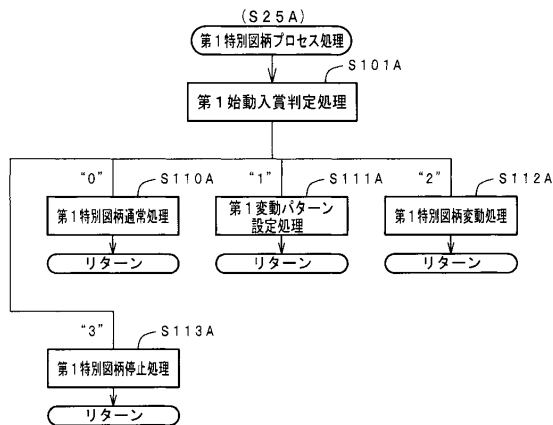
【図 4】

【図 4】



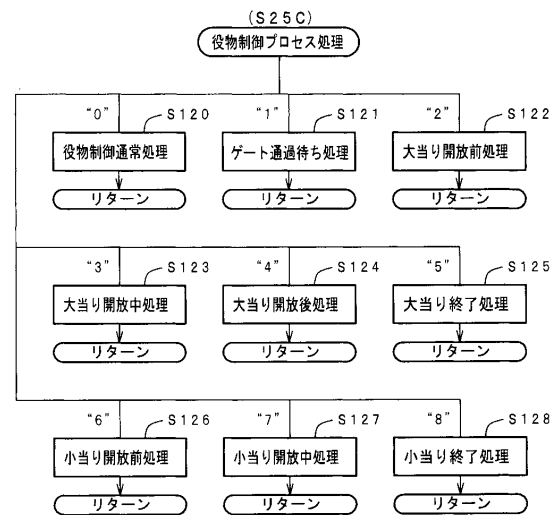
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

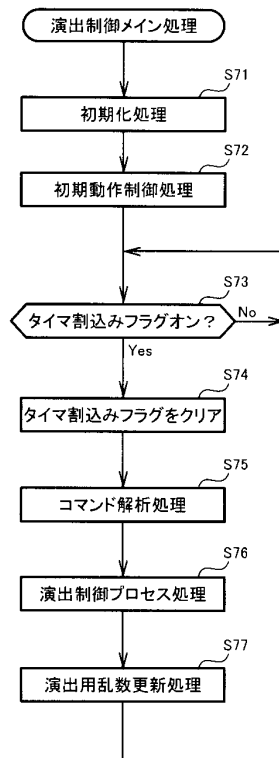
30

40

50

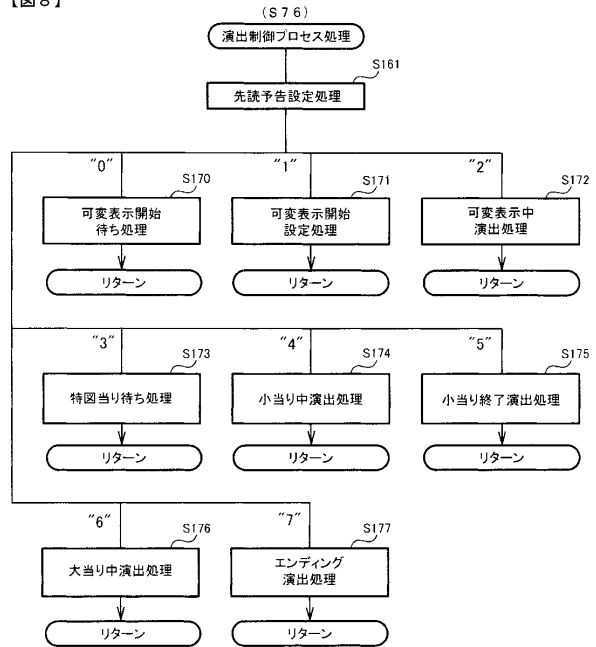
【圖 7】

【図 7】



【 図 8 】

【図8】

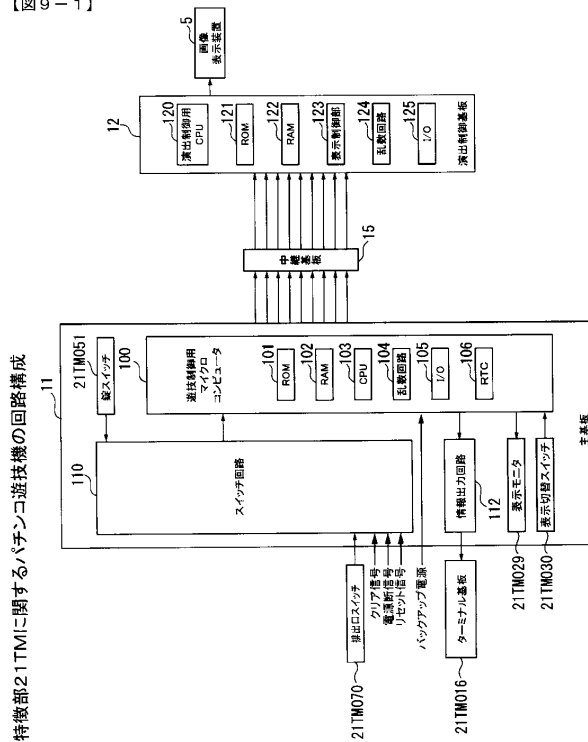


10

20

【 図 9 - 1 】

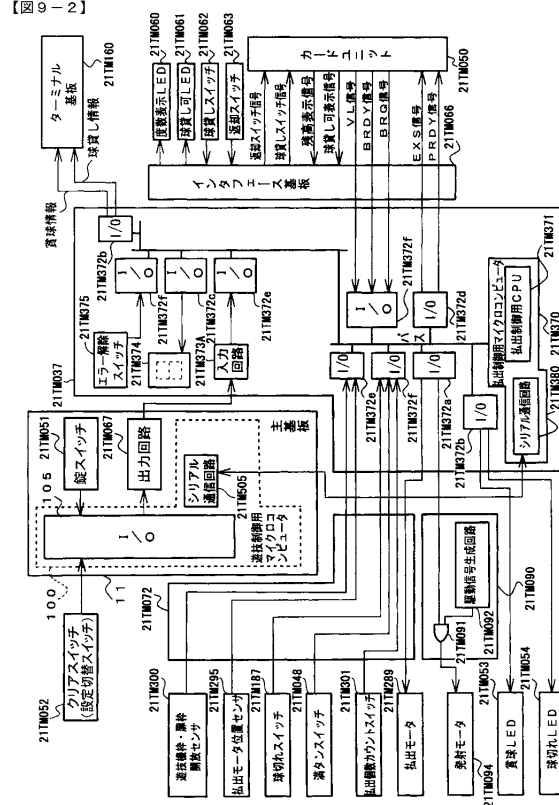
【图9-1】



特徴部21TMに関するパチンコ遊技機の回路構成

【 図 9 - 2 】

【图9-2】

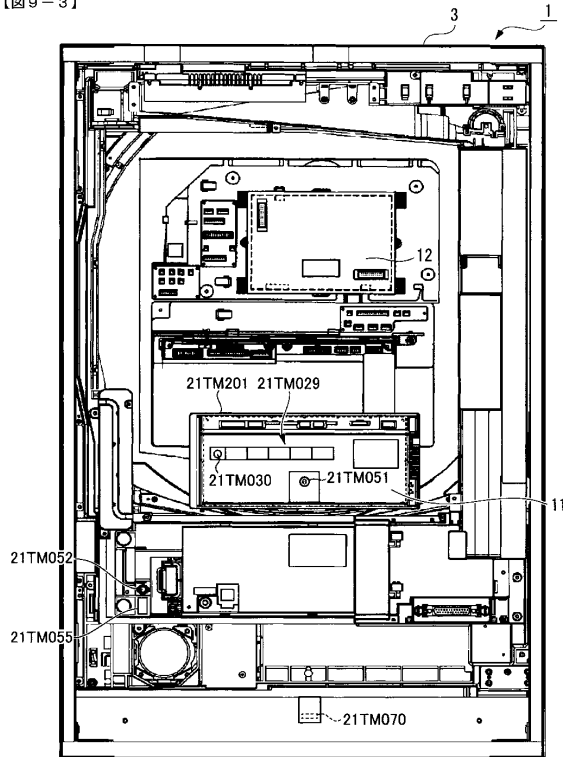


30

40

【図 9 - 3】

【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

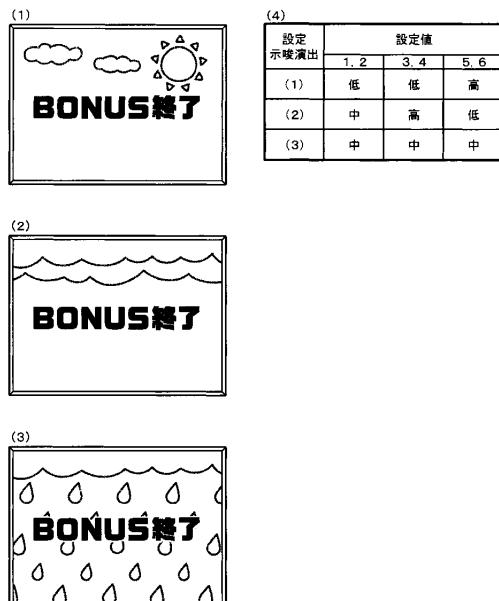
【図 9 - 4】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)			
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率: 1/300)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率: 1/300)	
(B)表示結果判定テーブル(設定値2)			
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率: 1/280)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13493(確率: 1/280)	
(C)表示結果判定テーブル(設定値3)			
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率: 1/265)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13506(確率: 1/265)	
(D)表示結果判定テーブル(設定値4)			
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率: 1/250)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率: 1/250)	
(E)表示結果判定テーブル(設定値5)			
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率: 1/235)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13538(確率: 1/235)	
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)			
大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率: 1/220)	
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13557(確率: 1/220)	

【図 9 - 5】

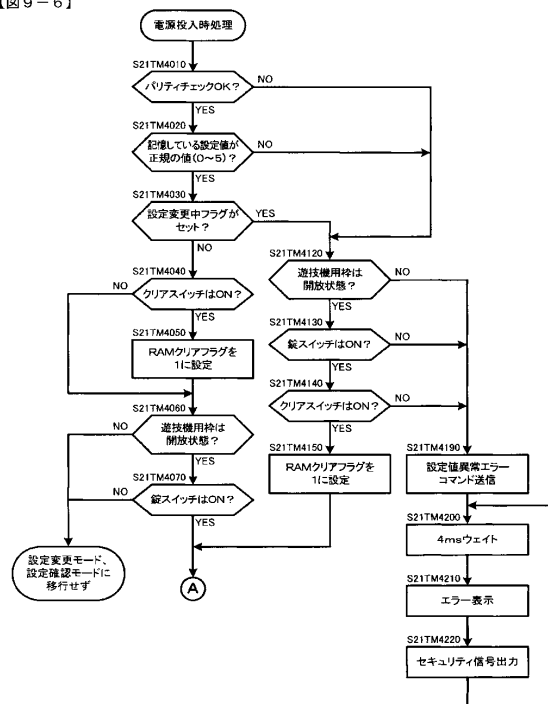
【図 9 - 5】

設定示唆演出



【図 9 - 6】

【図 9 - 6】



10

20

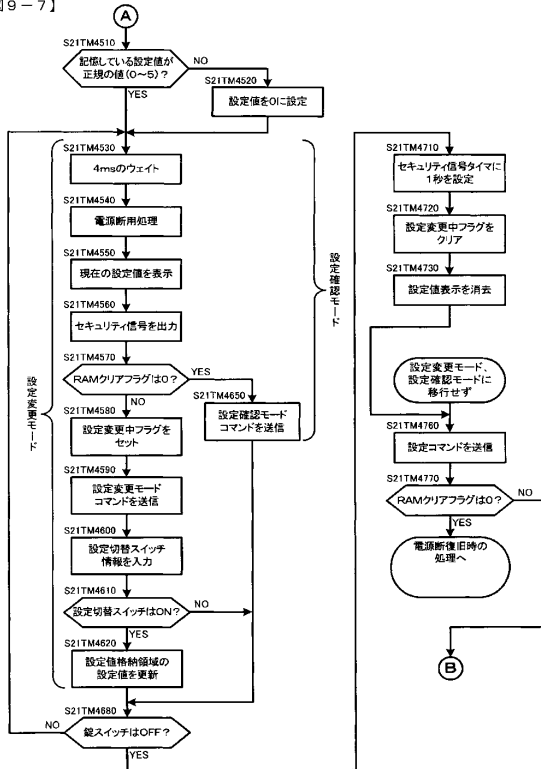
30

40

50

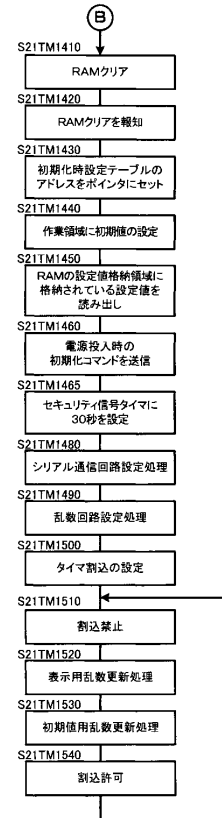
【 図 9 - 7 】

【图 9-7】



【 図 9 - 8 】

【圖9-8】



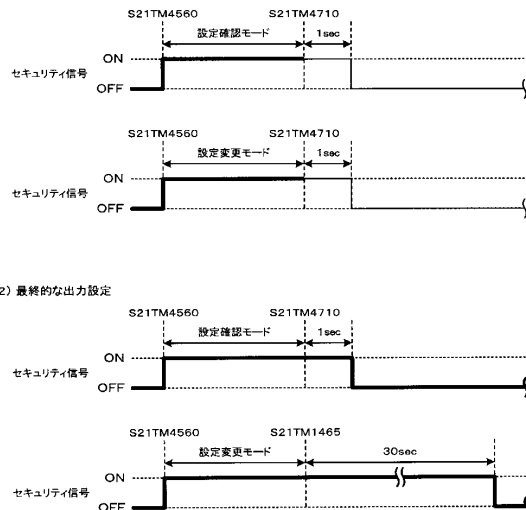
10

20

【 図 9 - 9 】

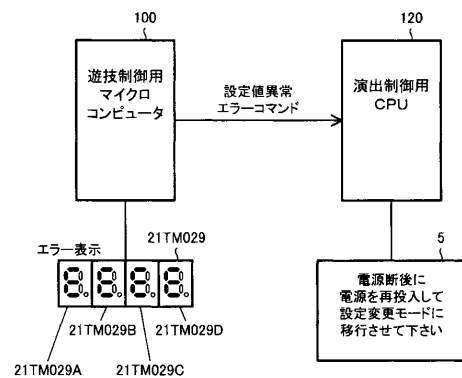
【图 9-9】

(1) 当初の出力設定



【 図 9 - 1 0 】

【图9-10】



30

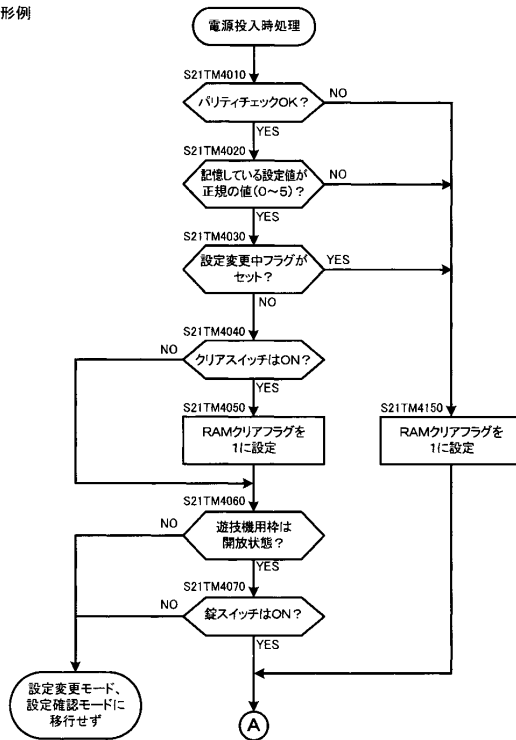
40

50

【図 9 - 1 1】

【図 9 - 1 1】

変形例



【図 9 - 1 2】

【図 9 - 1 2】

(1) 設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

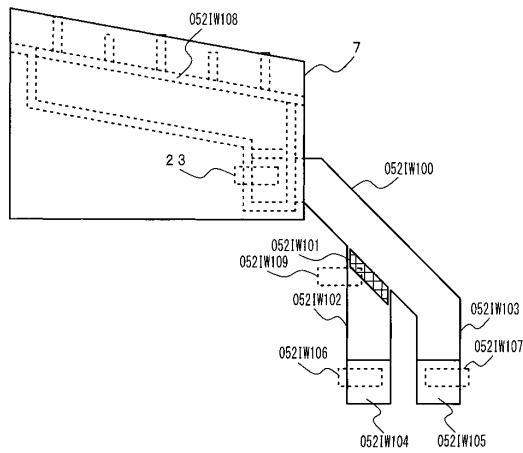
設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2) 設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

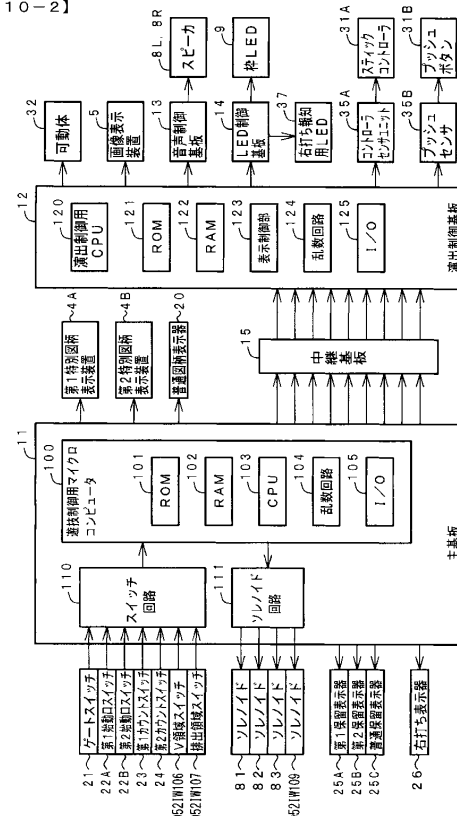
【図 1 0 - 1】

【図 1 0 - 1】



【図 1 0 - 2】

【図 1 0 - 2】



【図 10 - 3】

【図 10 - 3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56768/65536

【図 10 - 4】

【図 10 - 4】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	247/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	23445/65536	23335/65536	23225/65536	23115/65536	23005/65536	23003/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536	62986/65536
はずれ確率	500/65536	400/65536	300/65536	200/65536	100/65536	80/65536

【図 10 - 5】

【図 10 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0~8	0~8	0~8	0~8	0~8	0~8
6R確変大当り	9~64	9~64	9~64	9~64	9~64	9~64
6R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

(B) 大当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当り	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9	0~9
6R確変大当り	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59	10~59
2R確変大当り	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64	60~64
2R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

(※) 各欄は大当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)

【図 10 - 6】

【図 10 - 6】

(A) 小当り種別判定テーブル [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り A	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99

(B) 小当り種別判定テーブル [第 2 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り B	0~69	0~69	0~69	0~69	0~69	0~69
小当り C	70~99	70~99	70~99	70~99	70~99	70~99

(※) 各欄は小当り種別判定値 (当り種別判定用乱数 [0~99] と比較される)

10

20

30

40

50

【図 10 - 7】

【図 10-7】

(A) 第 1 特別図柄用変動パターンテーブル [非 K T 時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 1	第 1 変動パターン# 0 1	はずれ	1 5 秒
0 2	第 1 変動パターン# 0 2	リーチ A はずれ	3 0 秒
0 3	第 1 変動パターン# 0 3	リーチ B はずれ	4 0 秒
0 4	第 1 変動パターン# 0 4	小当り	1 5 秒
0 5	第 1 変動パターン# 0 5	リーチ A 大当り	3 0 秒
0 6	第 1 変動パターン# 0 6	リーチ B 大当り	4 0 秒

(B) 第 1 特別図柄用変動パターンテーブル [K T 時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
0 7	第 1 変動パターン# 0 7	はずれ	2 秒
0 8	第 1 変動パターン# 0 8	小当り	2 秒
0 9	第 1 変動パターン# 0 9	大当り	1 0 秒

【図 10 - 8】

【図 10-8】

(C) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [非 K T 時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 1	第 2 変動パターン# 0 1	はずれ	1 5 分
1 2	第 2 変動パターン# 0 2	小当り	1 5 分
1 3	第 2 変動パターン# 0 3	大当り	5 分

(D) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [低確率 / 第 1 K T 時 / 1 変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 4	第 2 変動パターン# 0 4	はずれ [短縮変動]	5 秒
1 5	第 2 変動パターン# 0 5	小当り [第 2 始動入賞口開放準備]	7 秒
1 6	第 2 変動パターン# 0 6	大当り	2 分

(E) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [低確率 / 第 1 K T 時 / 2 ~ 4 9 変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 7	第 2 変動パターン# 0 7	はずれ [短縮変動] (第 2 保留記憶数 = 0)	5 秒
1 8	第 2 変動パターン# 0 8	はずれ [短縮変動] (第 2 保留記憶数 ≥ 1)	1 秒
1 9	第 2 変動パターン# 0 9	はずれ [リーチ変動]	2 分
1 A	第 2 変動パターン# 1 0	小当り [短縮変動] (第 2 保留記憶数 = 0)	5 秒
1 B	第 2 変動パターン# 1 1	小当り [短縮変動] (第 2 保留記憶数 ≥ 1)	1 秒
1 C	第 2 変動パターン# 1 2	小当り [リーチ変動]	2 分
1 D	第 2 変動パターン# 1 3	大当り [リーチ変動]	2 分

(F) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [低確率 / 第 1 K T 時 / 5 0 変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
1 E	第 2 変動パターン# 1 4	はずれ [終了表示]	1 0 秒
1 F	第 2 変動パターン# 1 5	小当り [終了表示]	1 0 秒
2 0	第 2 変動パターン# 1 6	大当り [終了表示 + 復活表示]	1 5 秒

【図 10 - 9】

【図 10-9】

(G) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [高確率 / 第 1 K T 時 / 1 変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第 2 変動パターン# 1 7	はずれ [短縮変動]	5 秒
2 2	第 2 変動パターン# 1 8	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 3	第 2 変動パターン# 1 9	小当り [第 2 始動入賞口開放準備]	7 秒
2 4	第 2 変動パターン# 2 0	小当り [リーチ変動]	2 分
2 5	第 2 変動パターン# 2 1	大当り [リーチ変動]	2 分

(H) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [高確率 / 第 1 K T 時 / 2 変動目以降]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 6	第 2 変動パターン# 2 2	はずれ [短縮変動] (第 2 保留記憶数 = 0)	5 秒
2 7	第 2 変動パターン# 2 3	はずれ [短縮変動] (第 2 保留記憶数 ≥ 1)	1 秒
2 8	第 2 変動パターン# 2 4	はずれ [リーチ変動]	2 分
2 9	第 2 変動パターン# 2 5	小当り [短縮変動] (第 2 保留記憶数 = 0)	5 秒
2 A	第 2 変動パターン# 2 6	小当り [短縮変動] (第 2 保留記憶数 ≥ 1)	1 秒
2 B	第 2 変動パターン# 2 7	小当り [リーチ変動]	2 分
2 C	第 2 変動パターン# 2 8	大当り [リーチ変動]	2 分

(I) 第 2 特別図柄用変動パターンテーブル [高確率 / 第 2 K T 時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 D	第 2 変動パターン# 2 9	はずれ [短縮変動]	1 . 5 秒
2 E	第 2 変動パターン# 3 0	はずれ [通常変動]	5 秒
2 F	第 2 変動パターン# 3 1	はずれ [リーチ変動]	2 0 秒
3 0	第 2 変動パターン# 3 2	小当り [短縮変動]	1 . 5 秒
3 1	第 2 変動パターン# 3 3	小当り [通常変動]	5 秒
3 2	第 2 変動パターン# 3 4	大当り [リーチ変動]	2 分

【図 10 - 10】

【図 10-10】

小当り用変動パターンテーブル [高確率 / 第 2 K T 時] (第 2 特別図柄用)			
設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
第 2 変動パターン# 3 2	0 ~ 6 9	0 ~ 6 9	0 ~ 6 9
第 2 変動パターン# 3 3	7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9
設定値「6」	設定値「5」	設定値「4」	設定値「3」
0 ~ 6 9	0 ~ 6 9	0 ~ 6 9	0 ~ 6 9
7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9	7 0 ~ 9 9

(※) 各欄は変動パターン判定値 (変動パターン判定用乱数 [0 ~ 99] と比較される)

10

20

30

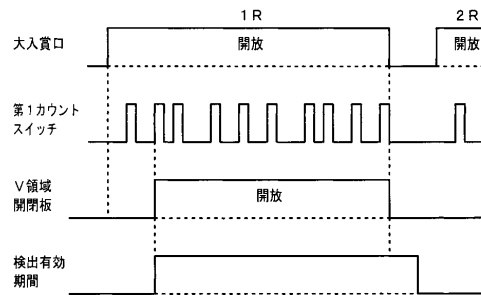
40

50

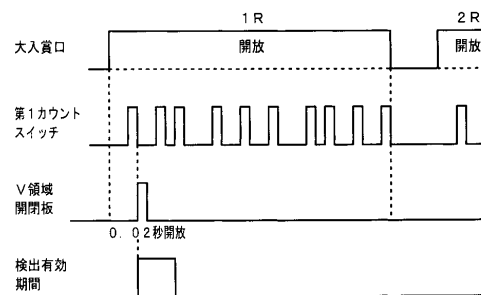
【図 10 - 11】

【図 10-11】

(1) 10R/6R/2R確変大当り



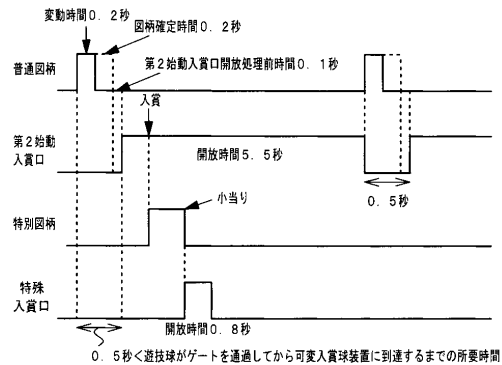
(2) 6R/2R通常大当り



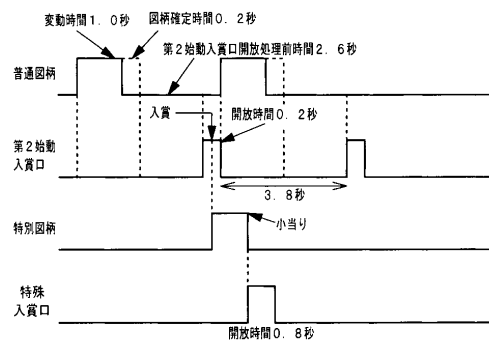
【図 10 - 13】

【図 10-13】

(1) 第1KT状態 [小当りB]



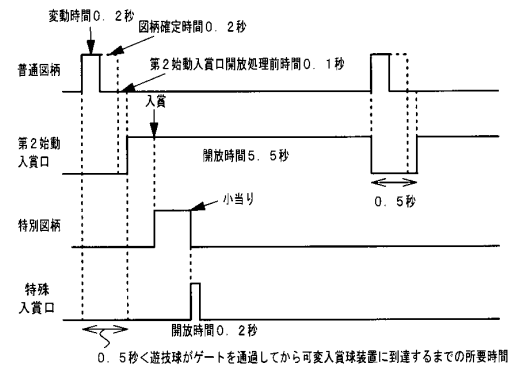
(2) 第2KT状態 [小当りB]



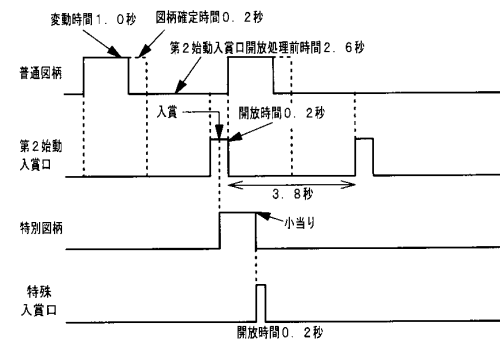
【図 10 - 12】

【図 10-12】

(1) 第1KT状態 [小当りA]



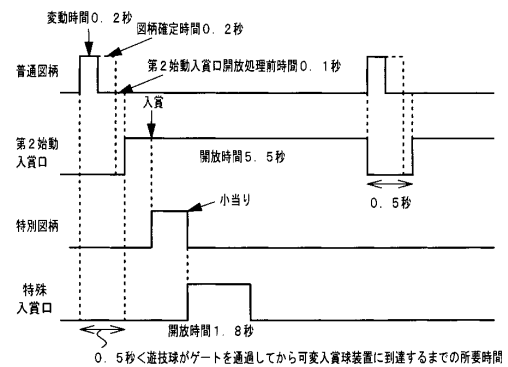
(2) 第2KT状態 [小当りA]



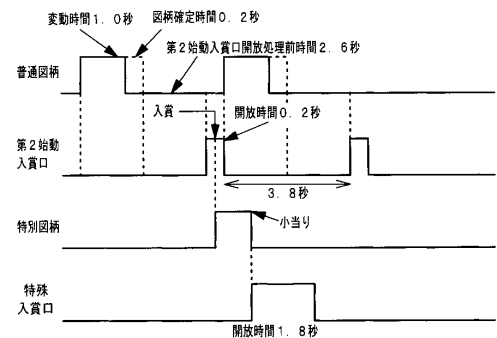
【図 10 - 14】

【図 10-14】

(1) 第1KT状態 [小当りC]



(2) 第2KT状態 [小当りC]



10

20

30

40

50

【図 10 - 15】

【図 10 - 15】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1変動パターン#01指定	第1飾り図柄変動パターン#01の指定
8 0	0 9	第1変動パターン#09指定	第1飾り図柄変動パターン#09の指定
8 0	1 1	第2変動パターン#01指定	第2飾り図柄変動パターン#01の指定
8 0	3 2	第2変動パターン#34指定	第2飾り図柄変動パターン#34の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を10R確定大当りとするの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を6R確定大当りとするの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を6R通常大当りとするの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を2R確定大当りとするの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R通常大当りとするの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を小当りとするの指定
9 C	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示器の点灯を終了したことを指定
9 C	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示器の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了することを指定
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了することを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了することを指定

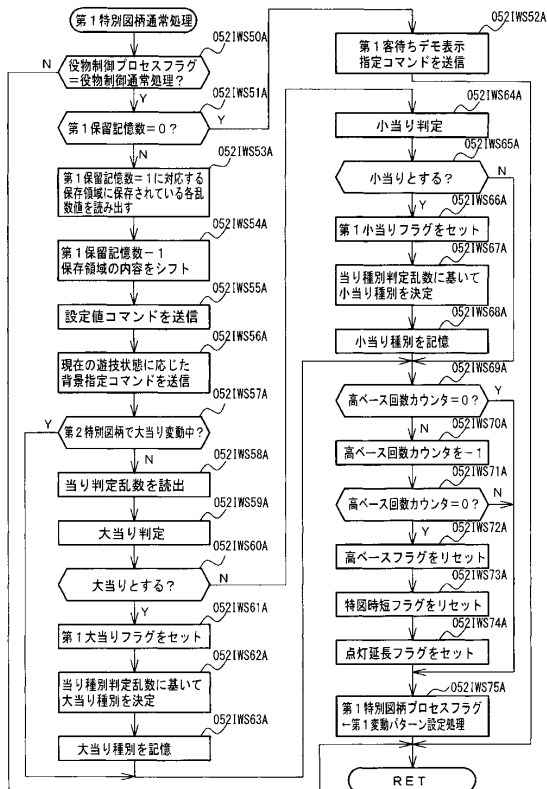
【図 10 - 16】

【図 10 - 16】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
C 0	0 0	第1有効始動入賞指定	第1始動入賞口に遊技球が入賞(有効入賞)したことを指定
C 0	0 1	第2有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞(有効入賞)したことを指定
C 8	0 1	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D 0	0 0	第1客待ちデモ表示指定	第1客待ちデモンストレーション時の表示指定
D 0	0 1	第2客待ちデモ表示指定	第2客待ちデモンストレーション時の表示指定
E 0	0 0	低確/非K T背景指定	遊技状態が低確率/非K T状態であるときの表示指定
E 0	0 1	低確/第1K T背景指定	遊技状態が低確率/第1K T状態であるときの表示指定
E 0	0 2	高確/第1K T背景指定	遊技状態が高確率/第1K T状態であるときの表示指定
E 0	0 3	高確/第2K T背景指定	遊技状態が高確率/第2K T状態であるときの表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	X Xで示す設定値に設定されていることを指定

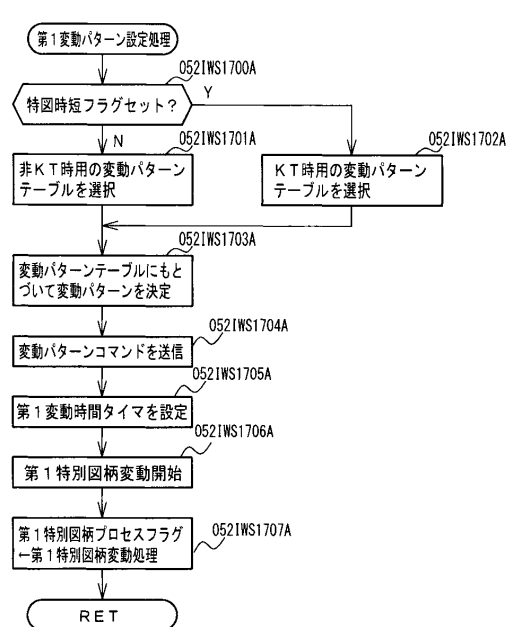
【図 10 - 17】

【図 10 - 17】



【図 10 - 18】

【図 10 - 18】



10

20

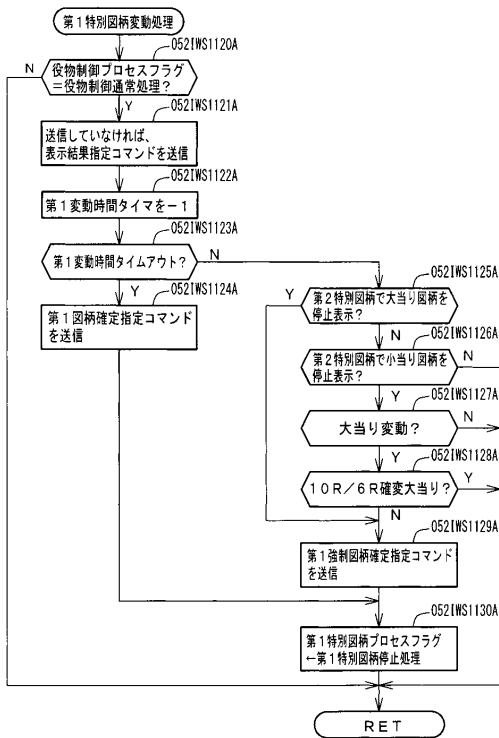
30

40

50

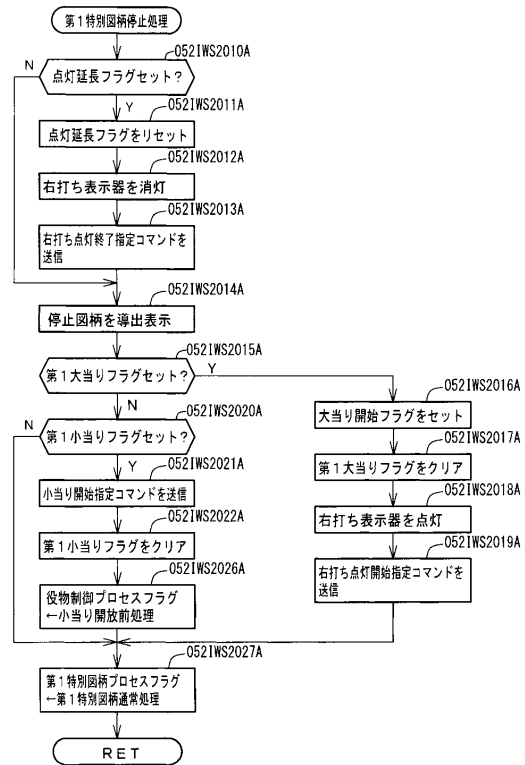
【図 10 - 19】

【図 10-19】



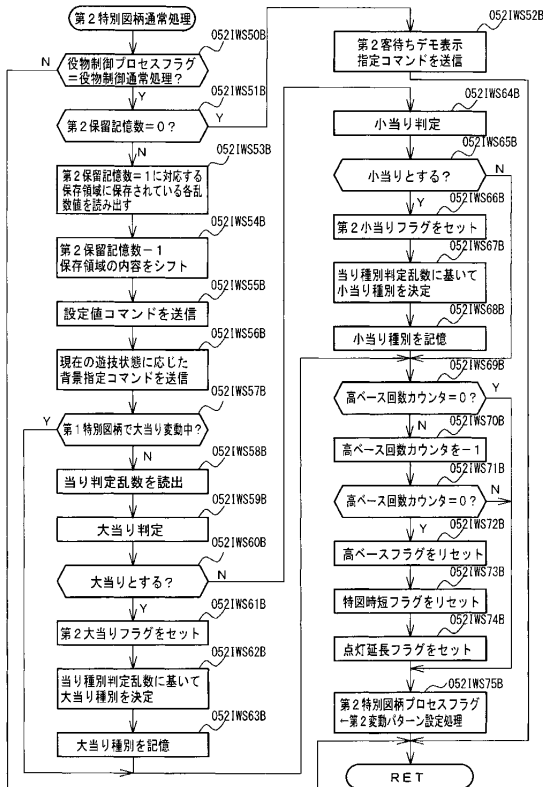
【図 10 - 20】

【図 10-20】



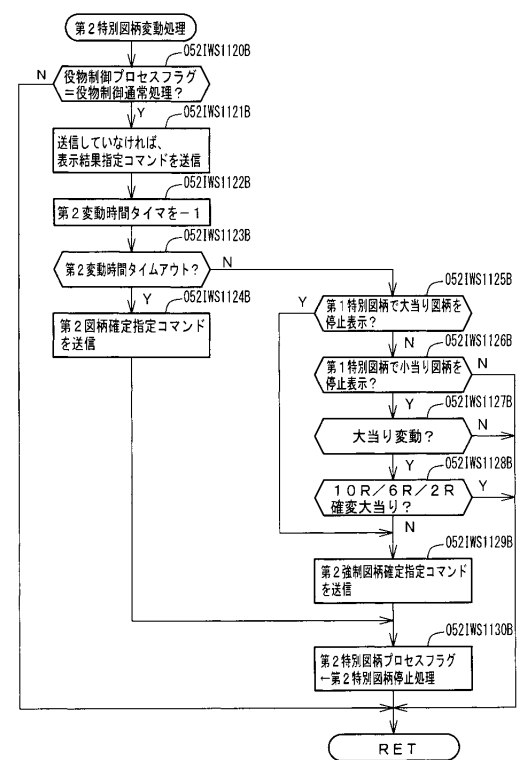
【図 10 - 21】

【図 10-21】



【図 10 - 22】

【図 10-22】



10

20

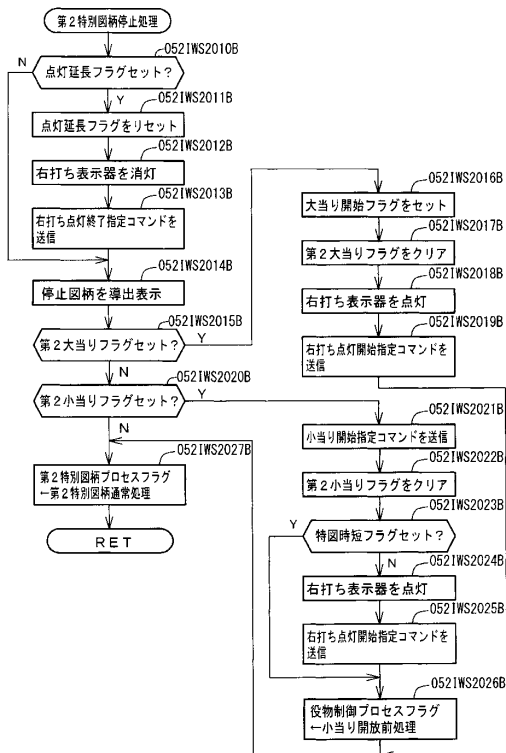
30

40

50

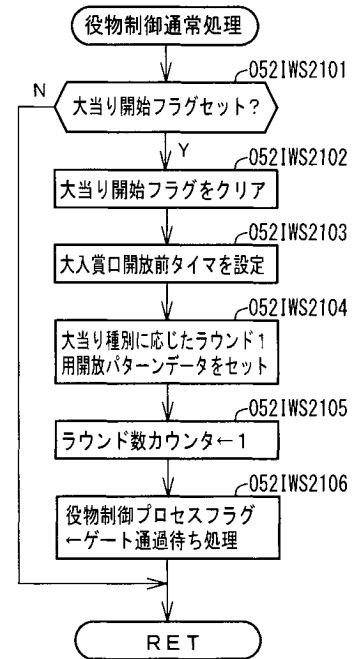
【図 10 - 23】

【図 10 - 23】



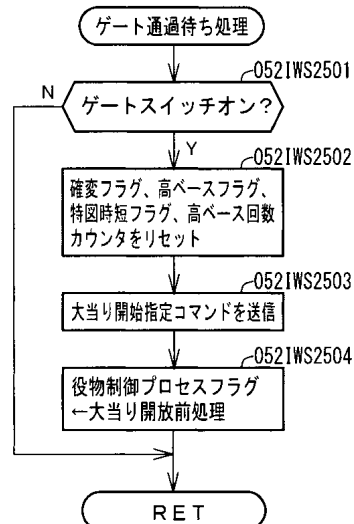
【図 10 - 24】

【図 10 - 24】



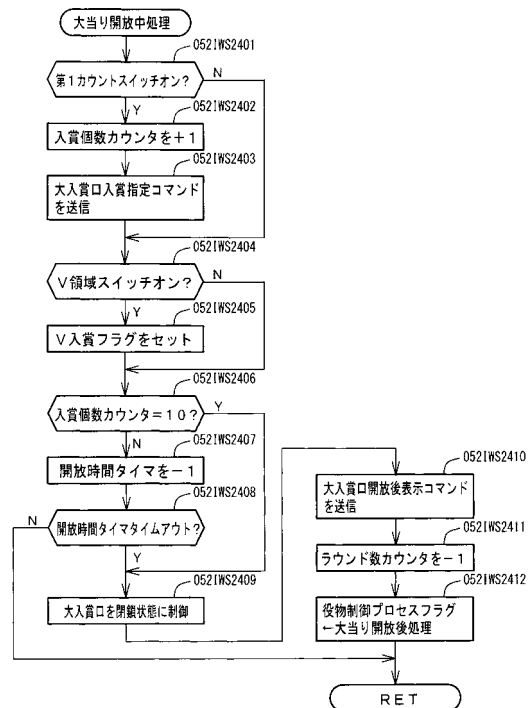
【図 10 - 25】

【図 10 - 25】



【図 10 - 26】

【図 10 - 26】



10

20

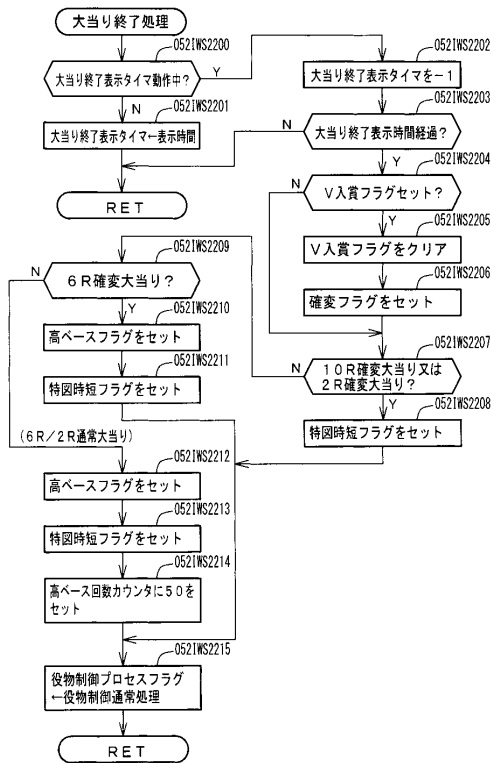
30

40

50

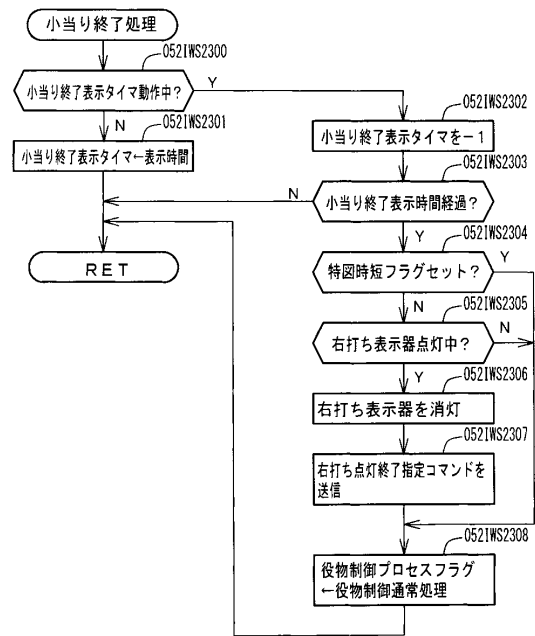
【図 10 - 27】

【図 10-27】



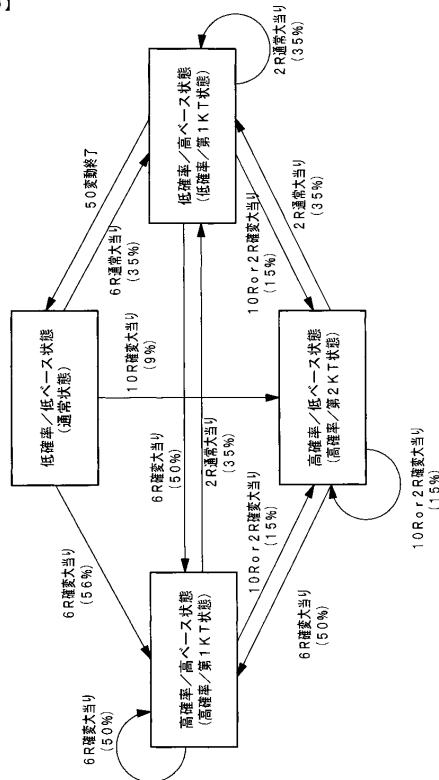
【図 10 - 28】

【図 10-28】



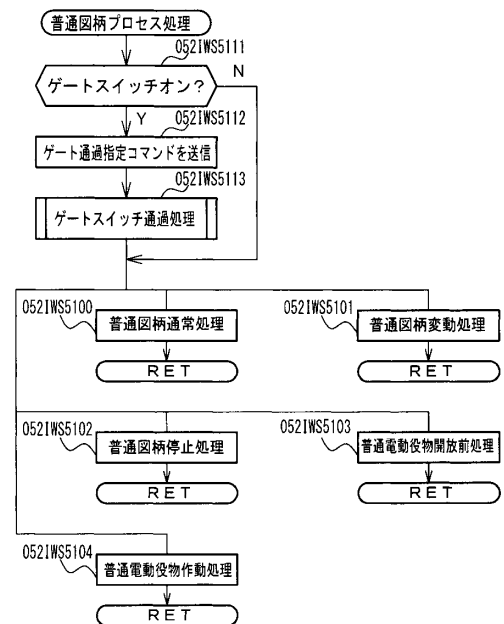
【図 10 - 29】

【図 10-29】



【図 10 - 30】

【図 10-30】



10

20

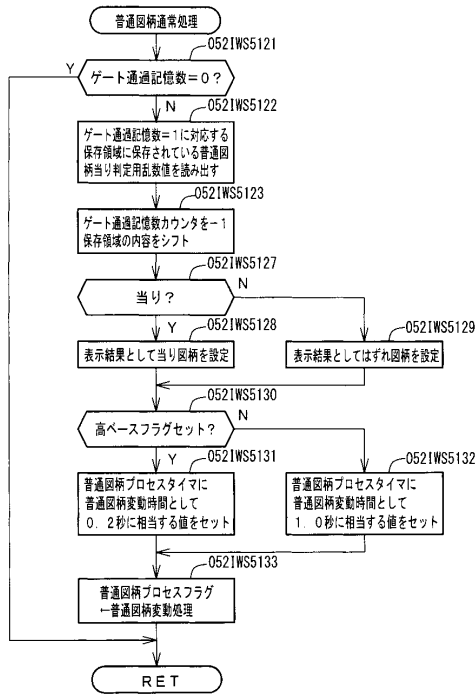
30

40

50

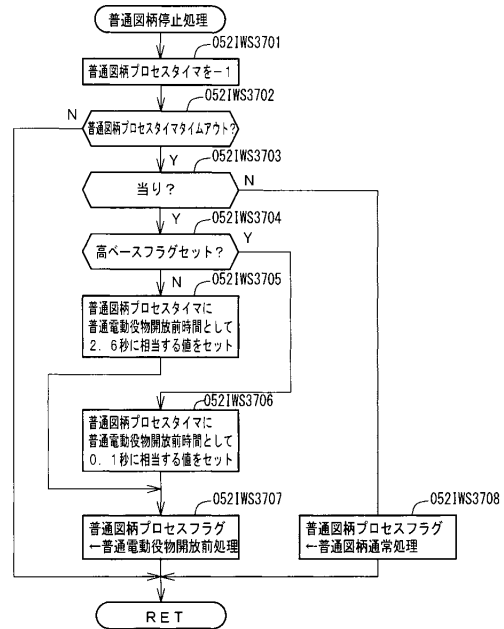
【図 10 - 31】

【図 10-31】



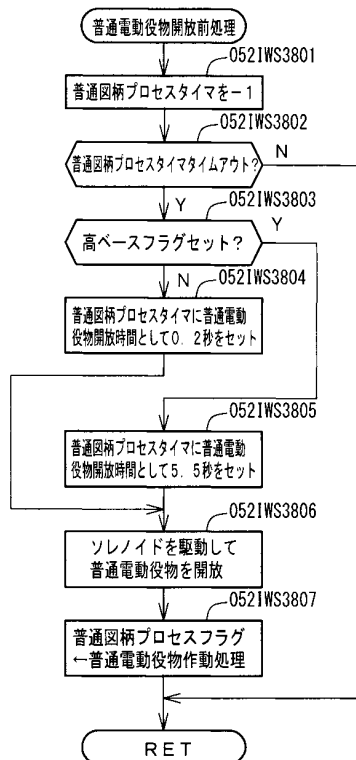
【図 10 - 32】

【図 10-32】



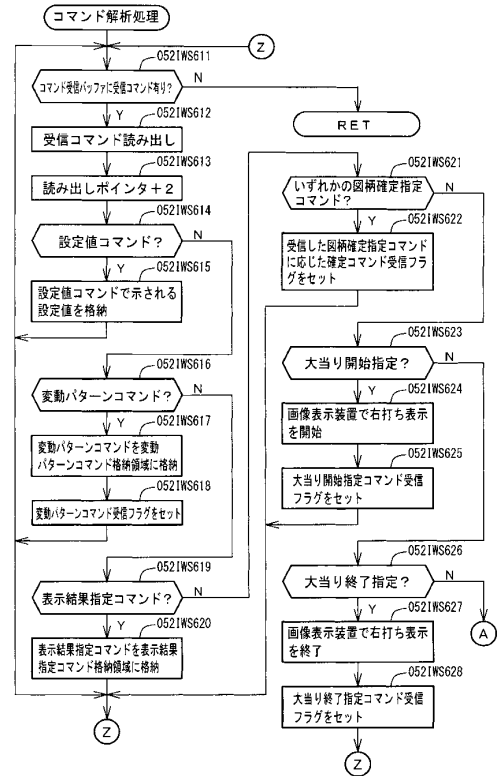
【図 10 - 33】

【図 10-33】



【図 10 - 34】

【図 10-34】



10

20

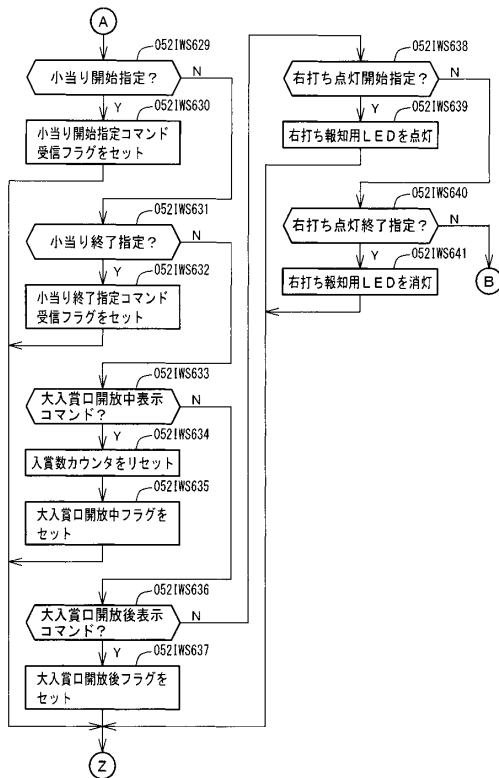
30

40

50

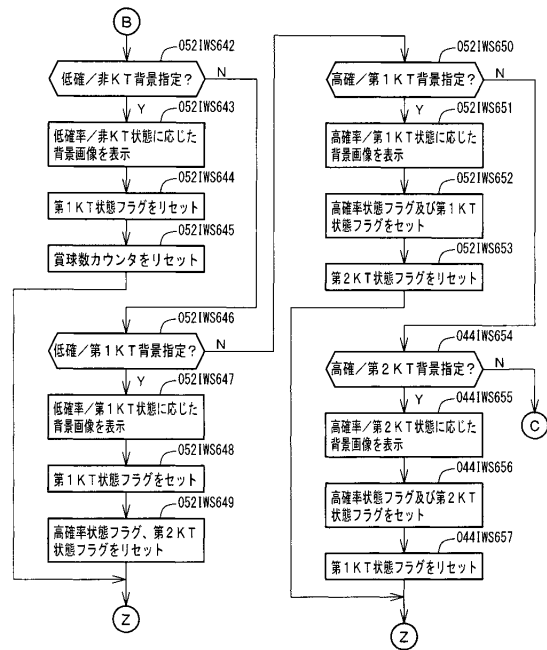
【図 10 - 35】

【図 10-35】



【図 10 - 36】

【図 10-36】

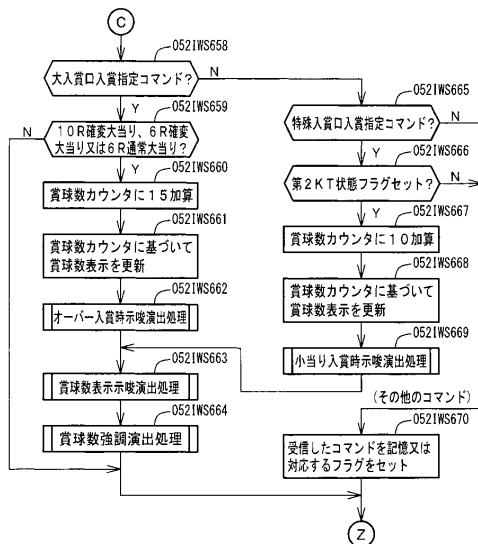


10

20

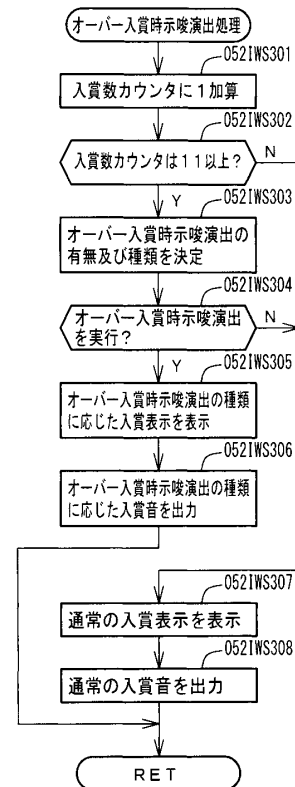
【図 10 - 37】

【図 10-37】



【図 10 - 38】

【図 10-38】



30

40

50

【図 10 - 39】

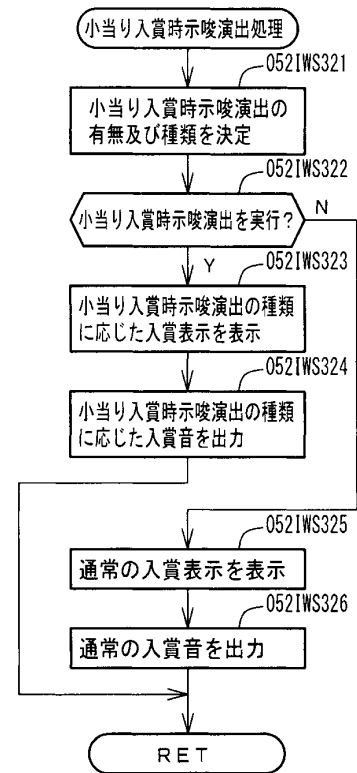
【図 10 - 39】

オーバー入賞時示唆演出決定テーブル

オーバー入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
オーバー入賞時示唆演出なし	通常音	60%	55%	50%	45%	40%	35%
オーバー入賞時示唆演出Aを実行	音A	10%	9%	5%	5%	5%	5%
オーバー入賞時示唆演出Bを実行	音B	8%	12%	10%	5%	6%	6%
オーバー入賞時示唆演出Cを実行	音C	7%	8%	15%	11%	6%	7%
オーバー入賞時示唆演出Dを実行	音D	5%	6%	10%	17%	12%	12%
オーバー入賞時示唆演出Eを実行	音E	5%	5%	5%	11%	20%	13%
オーバー入賞時示唆演出Fを実行	音F	5%	5%	5%	6%	11%	22%

【図 10 - 40】

【図 10 - 40】



10

20

【図 10 - 41】

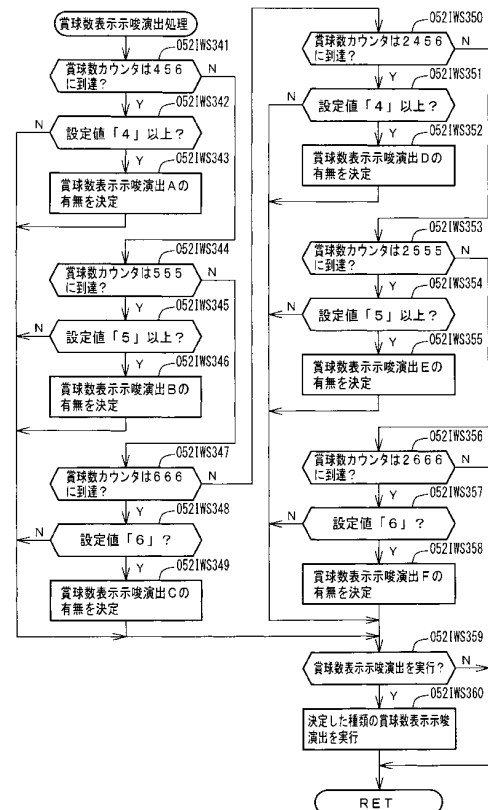
【図 10 - 41】

小当り入賞時示唆演出決定テーブル

小当り入賞時示唆演出の有無及び種類	入賞音	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り入賞時示唆演出なし	通常音	95%	94%	93%	92%	91%	90%
小当り入賞時示唆演出Aを実行	音A	2%	1%	1%	1%	1%	1%
小当り入賞時示唆演出Bを実行	音B	1%	1%	1%	1%	1%	1%
小当り入賞時示唆演出Cを実行	音C	1%	1%	2%	1%	1%	1%
小当り入賞時示唆演出Dを実行	音D	1%	1%	1%	3%	2%	1%
小当り入賞時示唆演出Eを実行	音E	—	1%	1%	1%	3%	2%
小当り入賞時示唆演出Fを実行	音F	—	—	1%	1%	1%	4%

【図 10 - 42】

【図 10 - 42】



30

40

50

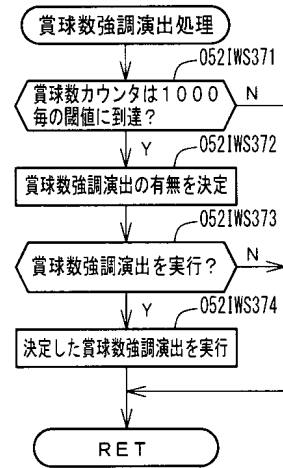
【図10-43】

【図10-43】

賞球数表示示唆演出決定テーブル			
賞球数表示示唆演出の種類	演出内容	実行する	実行しない
賞球数表示示唆演出A	「456 OVER」を表示	3%	97%
賞球数表示示唆演出B	「555 OVER」を表示	2%	98%
賞球数表示示唆演出C	「666 OVER」を表示	1%	99%
賞球数表示示唆演出D	「2456 OVER」を表示	5%	95%
賞球数表示示唆演出E	「2555 OVER」を表示	3%	97%
賞球数表示示唆演出F	「2666 OVER」を表示	2%	98%

【図10-44】

【図10-44】



10

20

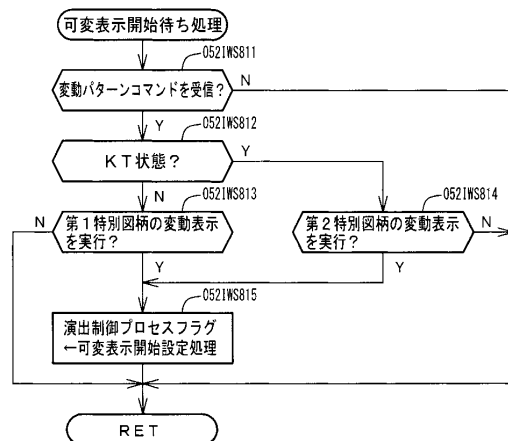
【図10-45】

【図10-45】

賞球数強調演出決定テーブル			
賞球数強調演出の種類	条件	演出内容	実行する
賞球数強調演出A	賞球1000個到達	「1000 OVER」を表示	50%
賞球数強調演出B	賞球2000個到達	「2000 OVER」を表示	60%
賞球数強調演出C	賞球3000個到達	「3000 OVER」を表示	70%
賞球数強調演出D	賞球4000個到達	「4000 OVER」を表示	80%
賞球数強調演出E	賞球5000個到達	「5000 OVER」を表示	90%
			10%

【図10-46】

【図10-46】



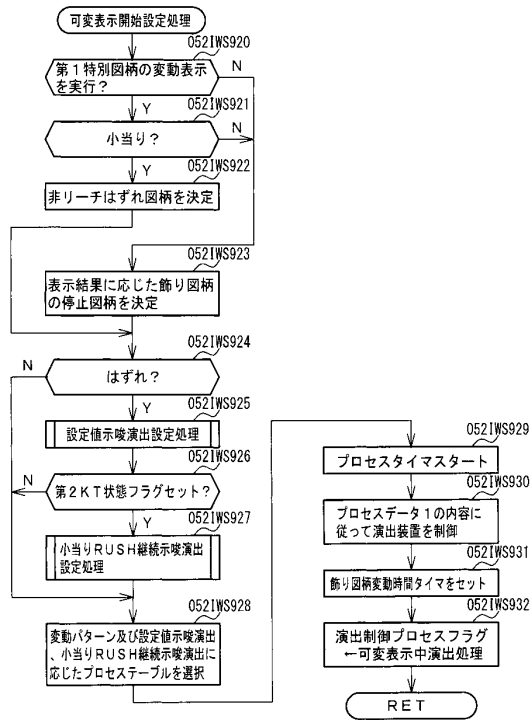
30

40

50

【図 10 - 47】

【図 10-47】



【図 10 - 48】

【図 10-48】

設定値示唆演出の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
設定値示唆演出なし	90%	85%	80%	75%	70%	65%
設定値示唆演出A	5%	2%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出B	1%	5%	3%	4%	5%	4%
設定値示唆演出C	1%	2%	5%	4%	4%	5%
設定値示唆演出D	1%	2%	3%	7%	4%	6%
設定値示唆演出E	1%	2%	3%	3%	8%	6%
設定値示唆演出F	1%	2%	3%	3%	4%	10%

10

20

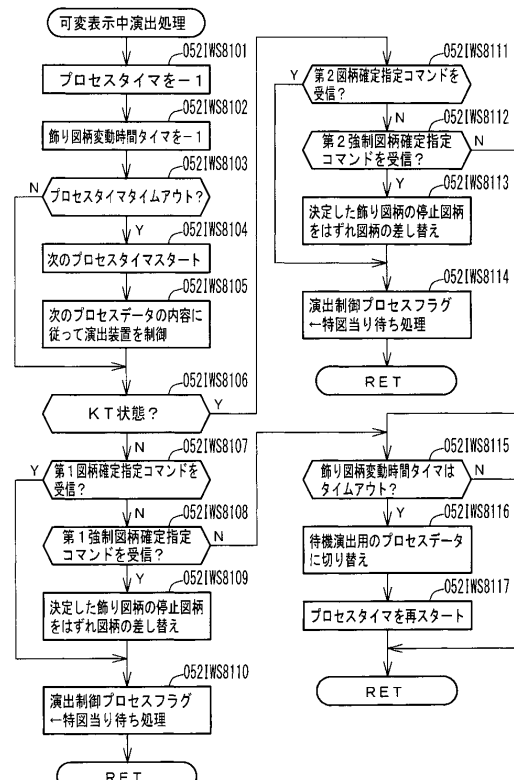
【図 10 - 49】

【図 10-49】

小当り RUSH 継続示唆演出決定テーブル	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当り RUSH 継続示唆演出なし	35%	40%	45%	50%	55%	60%
小当り RUSH 継続示唆演出A	30%	28%	27%	25%	23%	22%
小当り RUSH 継続示唆演出B	35%	32%	28%	25%	22%	18%

【図 10 - 50】

【図 10-50】



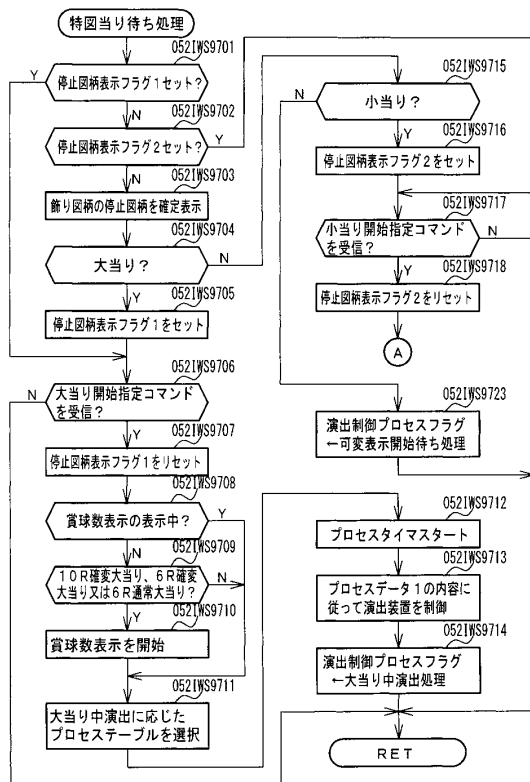
30

40

50

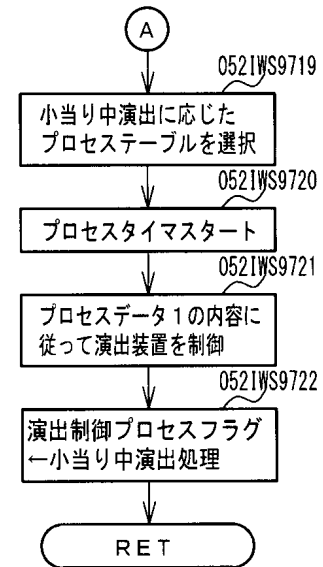
【図 10 - 51】

【図 10-51】



【図 10 - 52】

【図 10-52】

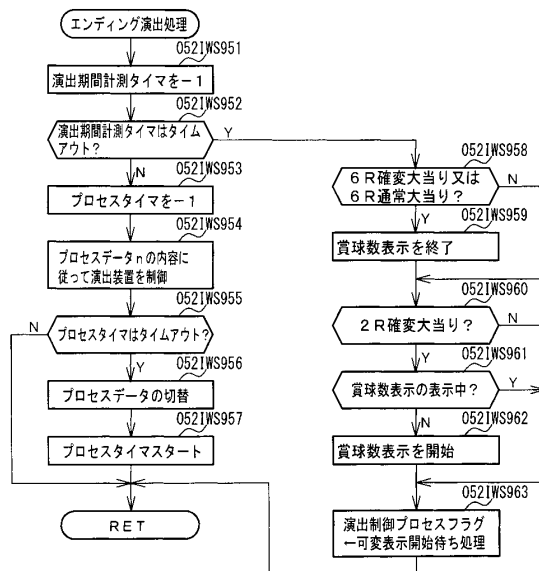


10

20

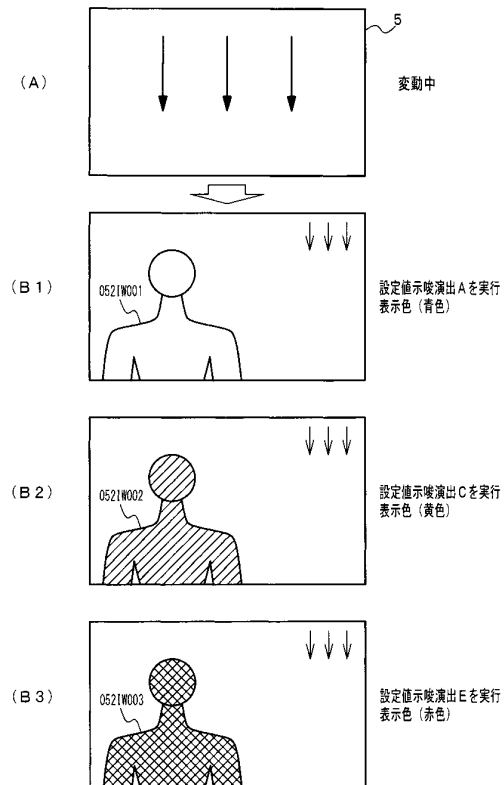
【図 10 - 53】

【図 10-53】



【図 10 - 54】

【図 10-54】



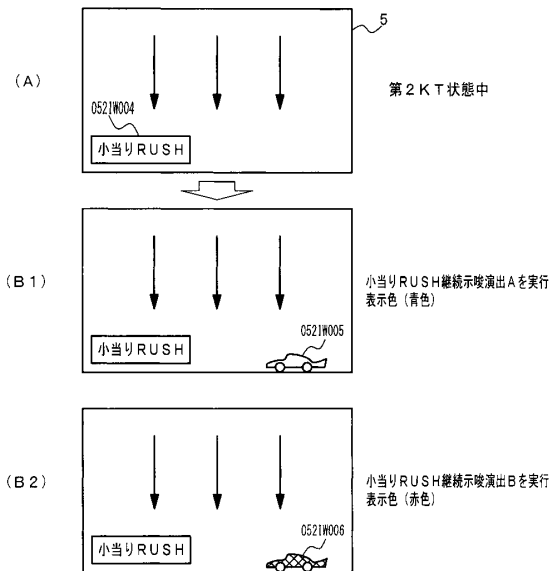
30

40

50

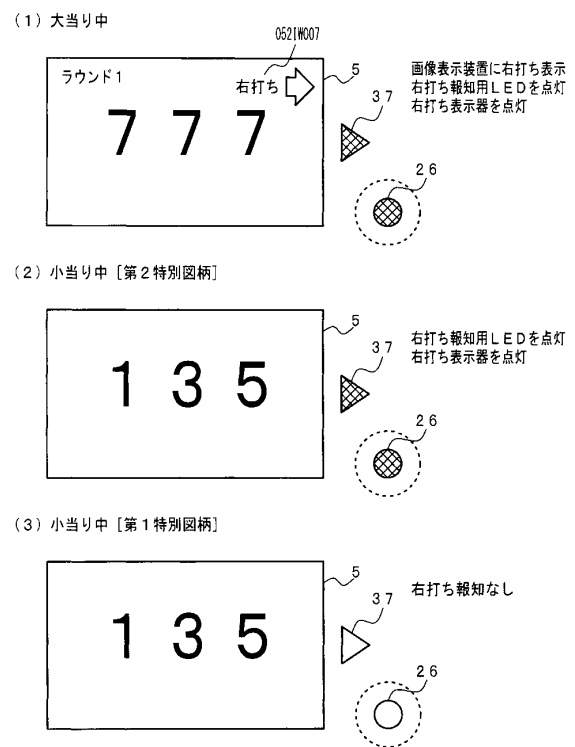
【図 10 - 55】

【図 10-55】



【図 10 - 56】

【図 10-56】

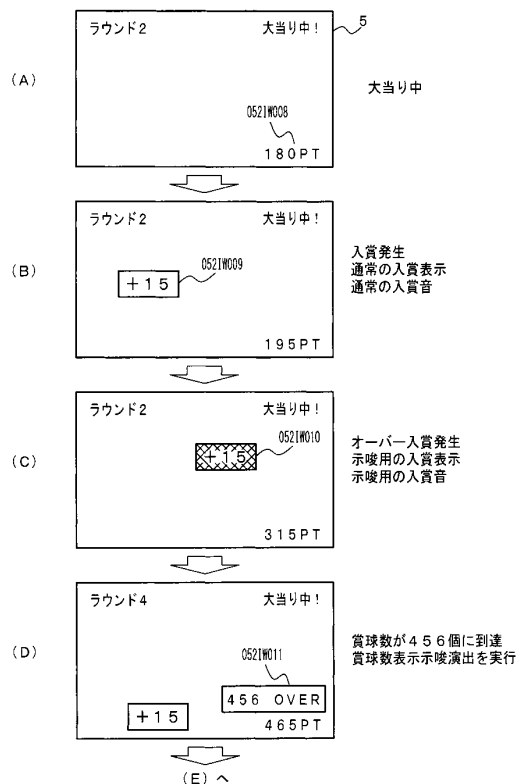


10

20

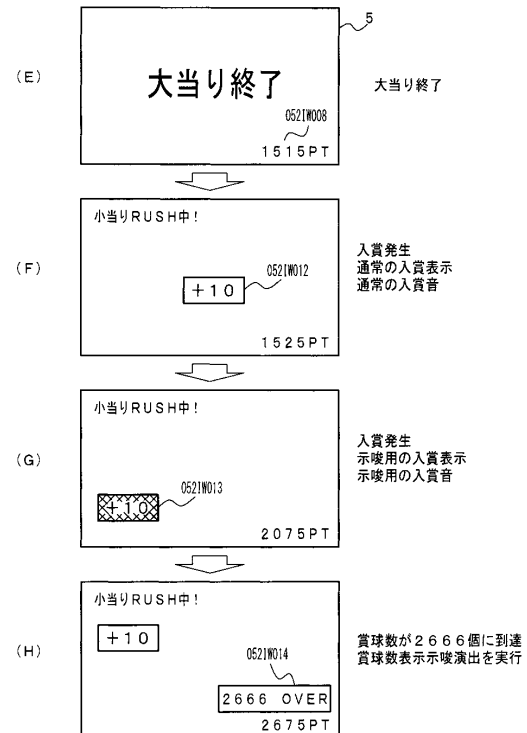
【図 10 - 57】

【図 10-57】



【図 10 - 58】

【図 10-58】



30

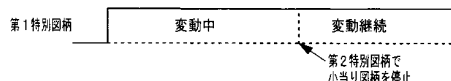
40

50

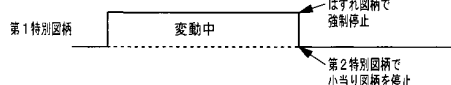
【図 10 - 59】

【図 10-59】

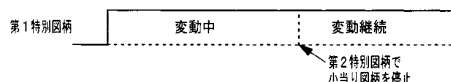
(A) 第1特別図柄で10R/6R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



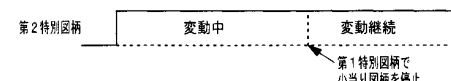
(B) 第1特別図柄で6R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合



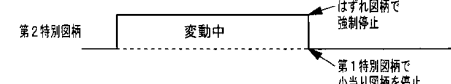
(C) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



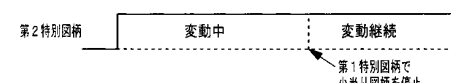
(D) 第2特別図柄で10R/6R/2R確定大当たりとなる変動表示を実行中の場合



(E) 第2特別図柄で2R通常大当たりとなる変動表示を実行中の場合

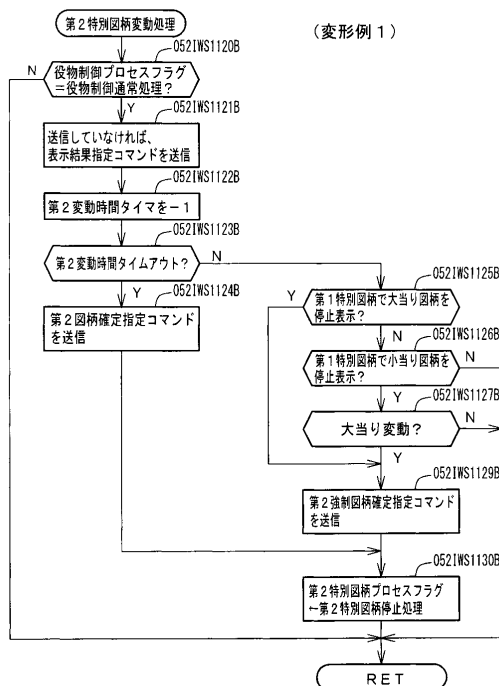


(F) 第2特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



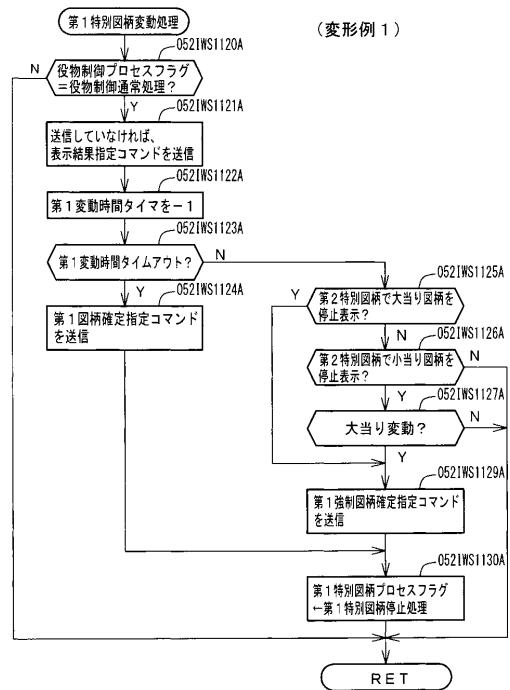
【図 10 - 61】

【図 10-61】



【図 10 - 60】

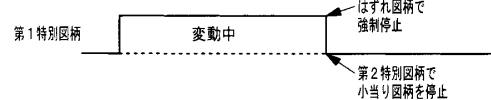
【図 10-60】



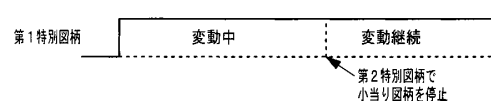
【図 10 - 62】

【図 10-62】

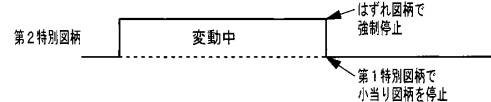
(A) 第1特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 1)



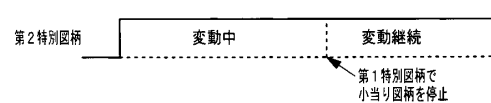
(B) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



(C) 第2特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合



(D) 第2特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



10

20

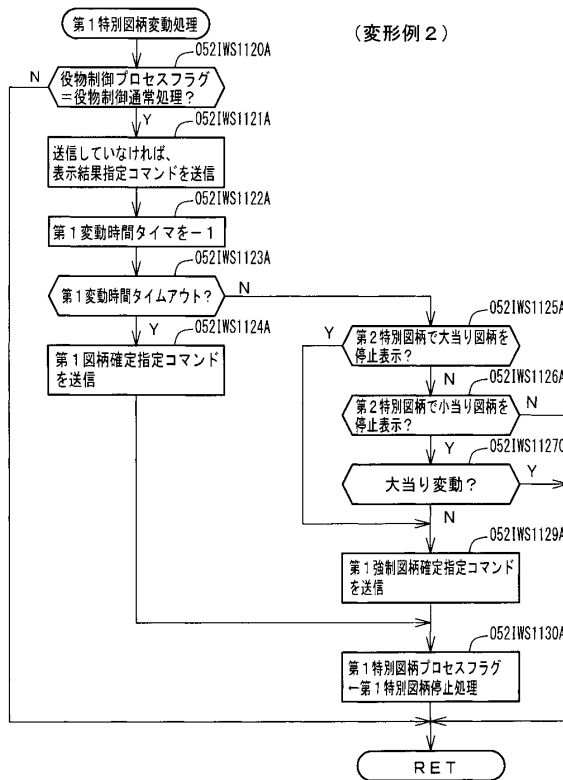
30

40

50

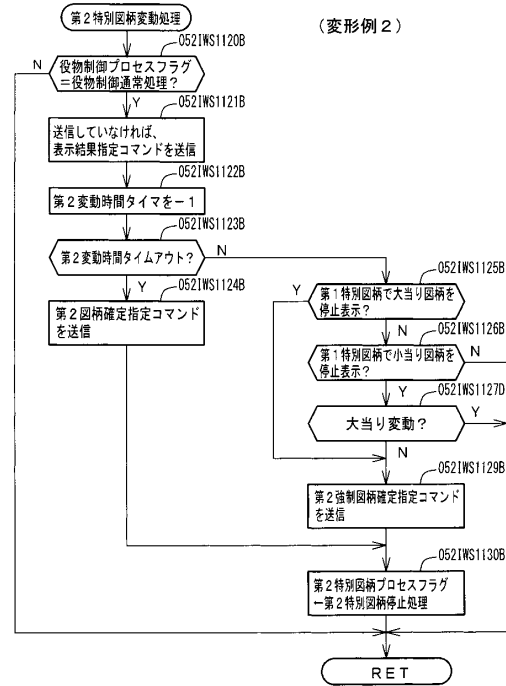
【図 10 - 63】

【図 10-63】



【図 10 - 64】

【図 10-64】



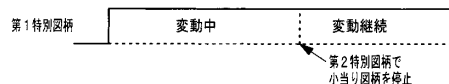
10

20

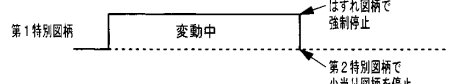
【図 10 - 65】

【図 10-65】

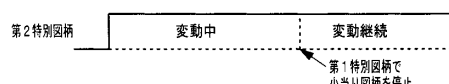
(A) 第1特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合 (変形例 2)



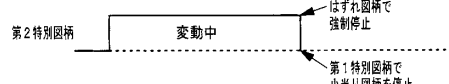
(B) 第1特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



(C) 第2特別図柄で大当りとなる変動表示を実行中の場合

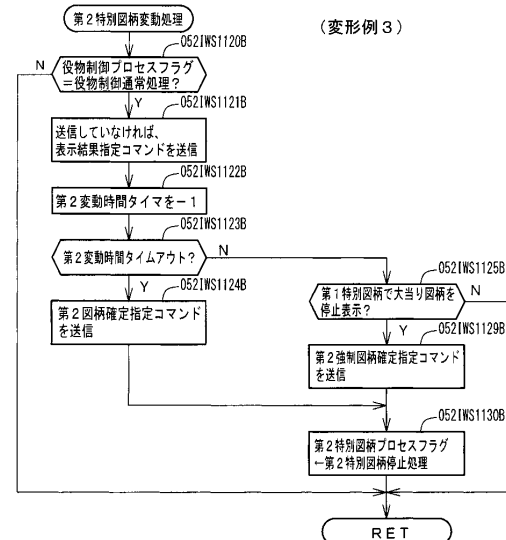


(D) 第2特別図柄で小当りまたははずれとなる変動表示を実行中の場合



【図 10 - 66】

【図 10-66】



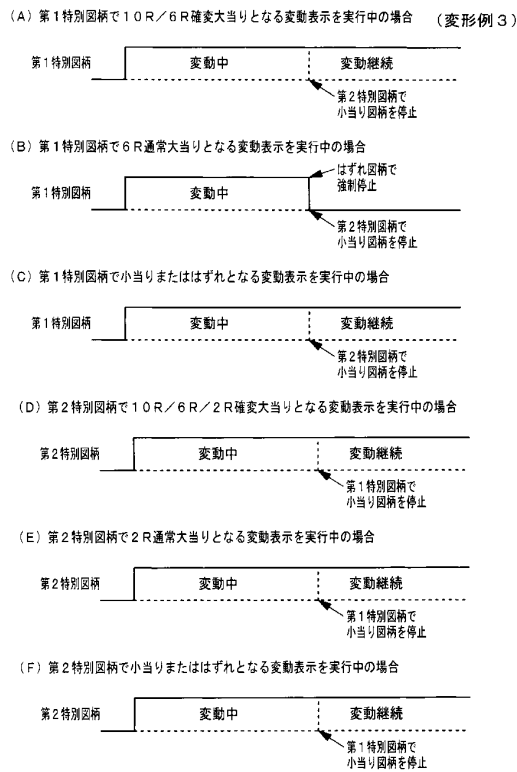
30

40

50

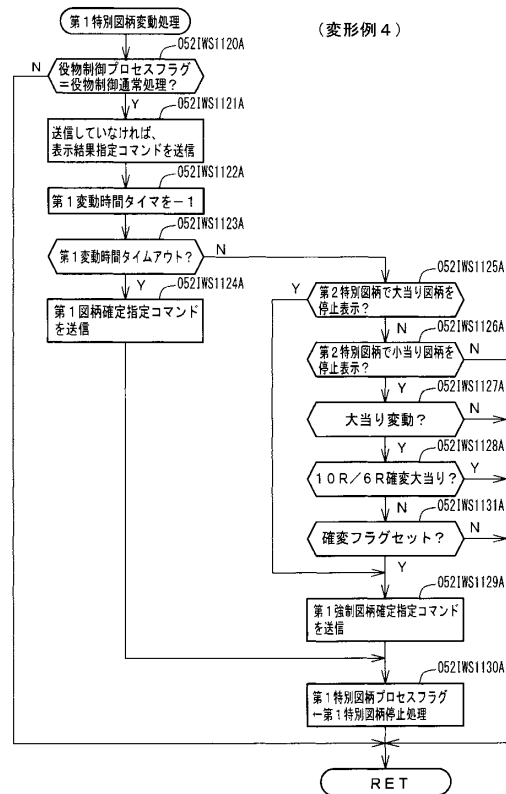
【 図 1 0 - 6 7 】

【图 10-67】



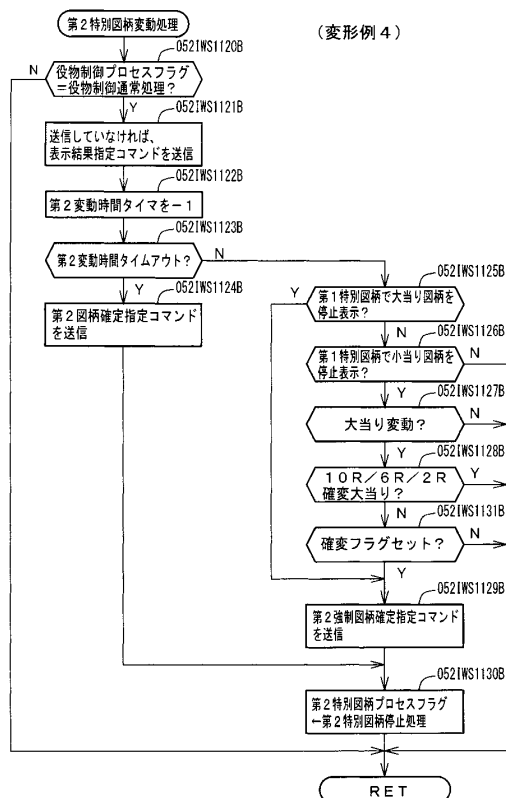
【 図 1 0 - 6 8 】

【图 10-68】



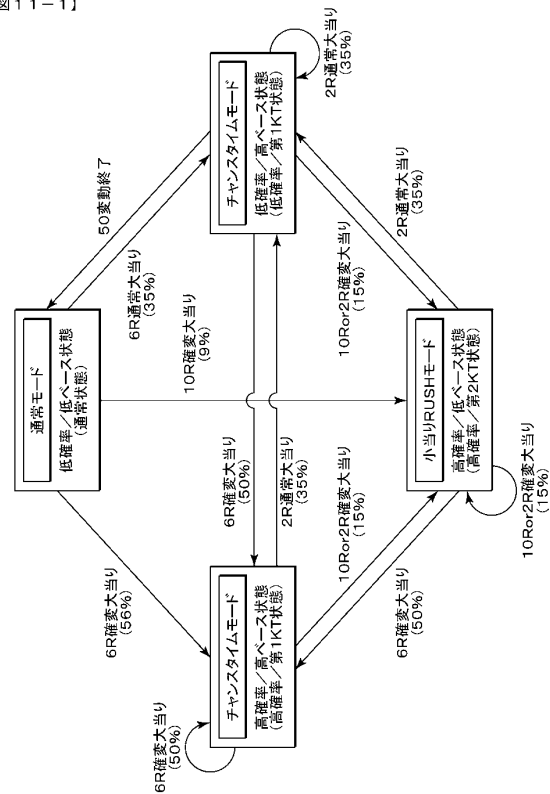
【 図 1 0 - 6 9 】

【图 10-69】



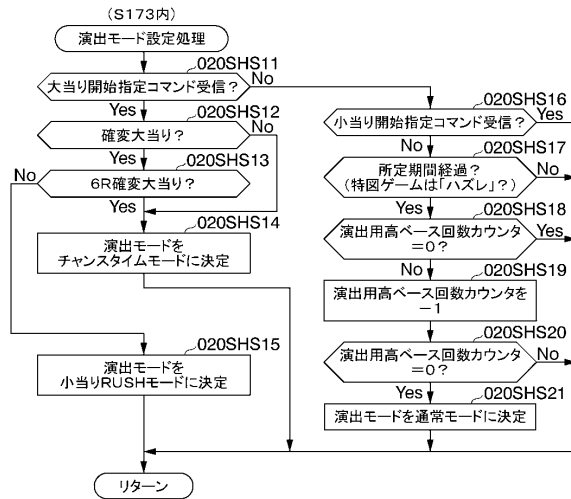
【 図 1 1 - 1 】

【图 11-1】



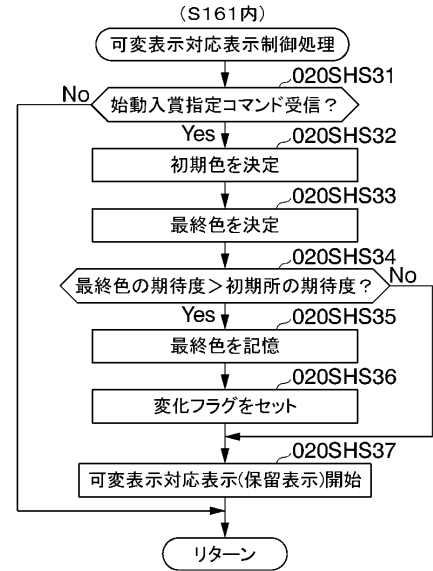
【図 1 1 - 2】

【図 1 1 - 2】



【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】



10

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

(A) 初期色決定テーブル

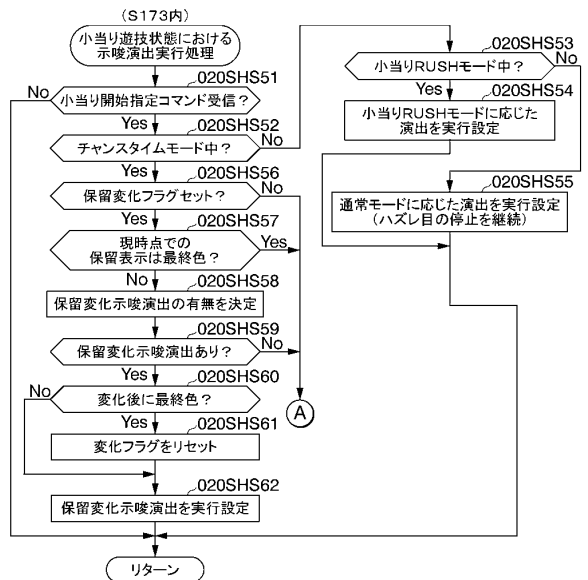
表示態様	変動パターン		
	大当り	SPリーチハズレ	その他のハズレ
赤	5/100	2/100	0/100
緑	15/100	8/100	1/100
青	30/100	15/100	4/100
灰	50/100	75/100	90/100

(B) 最終色決定テーブル

表示態様	変動パターン		
	大当り	SPリーチハズレ	その他のハズレ
赤	50/100	30/100	0/100
緑	30/100	40/100	5/100
青	15/100	20/100	15/100
灰	5/100	10/100	80/100

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】



20

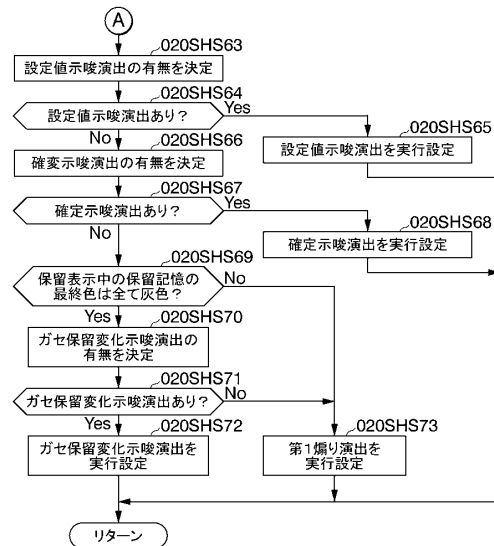
30

40

50

【図 11 - 6】

【図 11 - 6】



【図 11 - 7】

【図 11 - 7】

(A) 保留変化示唆演出決定テーブル

保留変化示唆演出の有無	
変化あり	変化なし
70/100	30/100

(B) 設定値示唆演出決定テーブル

設定値	設定値示唆演出あり			設定値 示唆演出 なし
	奇数設定示唆 (背景:朝)	偶数設定示唆 (背景:昼)	設定値4以上示唆 (背景:夜)	
1	5/100	0/100	0/100	95/100
2	0/100	10/100	0/100	90/100
3	15/100	0/100	0/100	85/100
4	0/100	15/100	5/100	80/100
5	20/100	0/100	10/100	70/100
6	0/100	25/100	15/100	60/100

(C) 確定値示唆演出決定テーブル

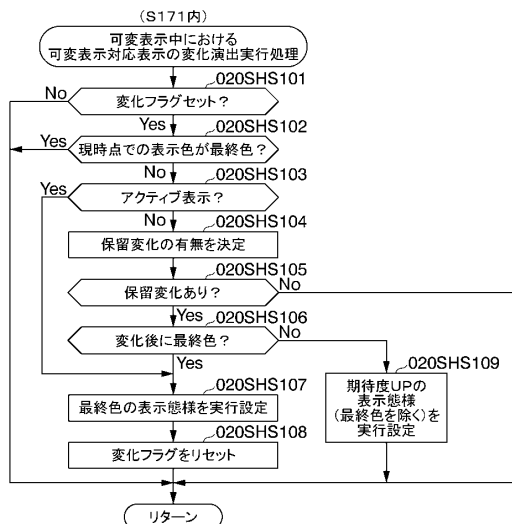
確率状態	確定値示唆演出あり			確定 示唆演出 なし
	可能性大を示唆 (キャラ:3人)	可能性中を示唆 (キャラ:2人)	可能性小を示唆 (キャラ:1人)	
高確率	25/100	15/100	5/100	55/100
低確率	5/100	10/100	15/100	70/100

(D) ガセ保留変化示唆演出決定テーブル

ガセ保留変化示唆演出の有無	
あり	なし
60/100	40/100

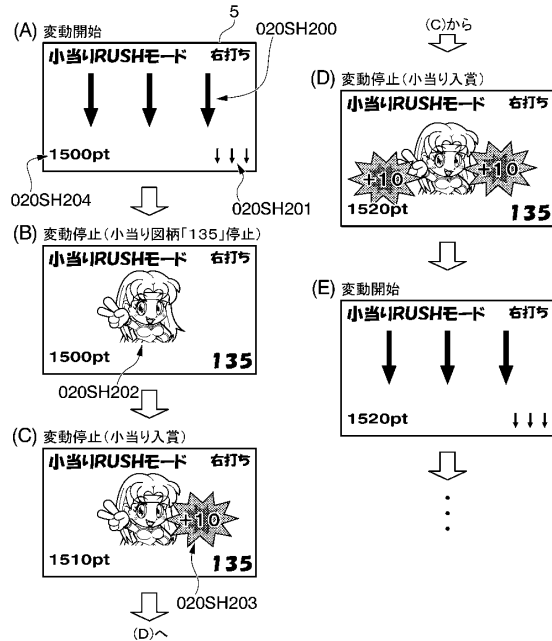
【図 11 - 8】

【図 11 - 8】



【図 11 - 9】

【図 11 - 9】



10

20

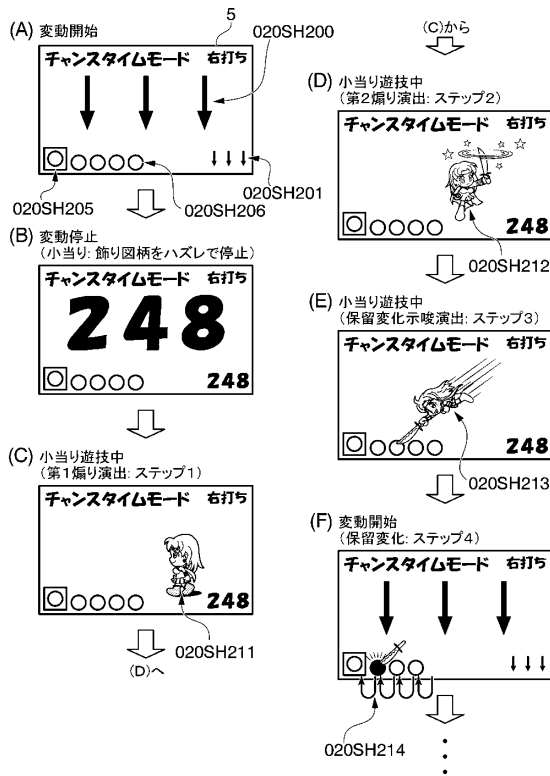
30

40

50

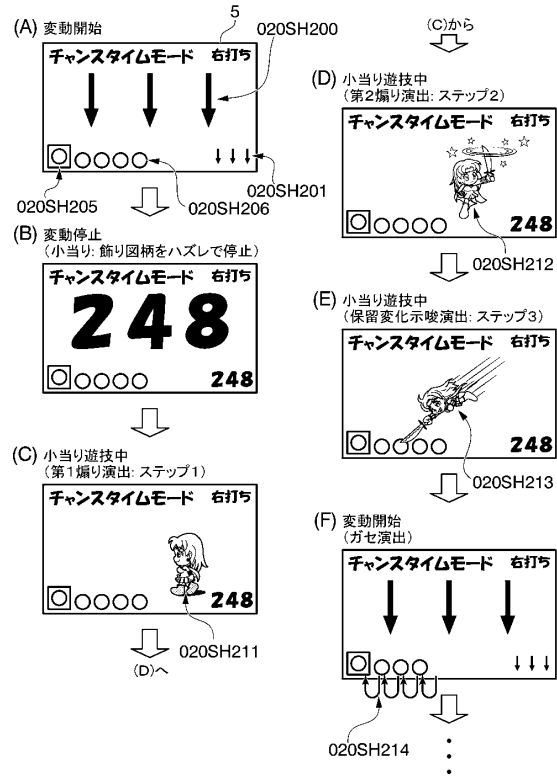
【図 11 - 10】

【図 11-10】



【図 11 - 11】

【図 11-11】

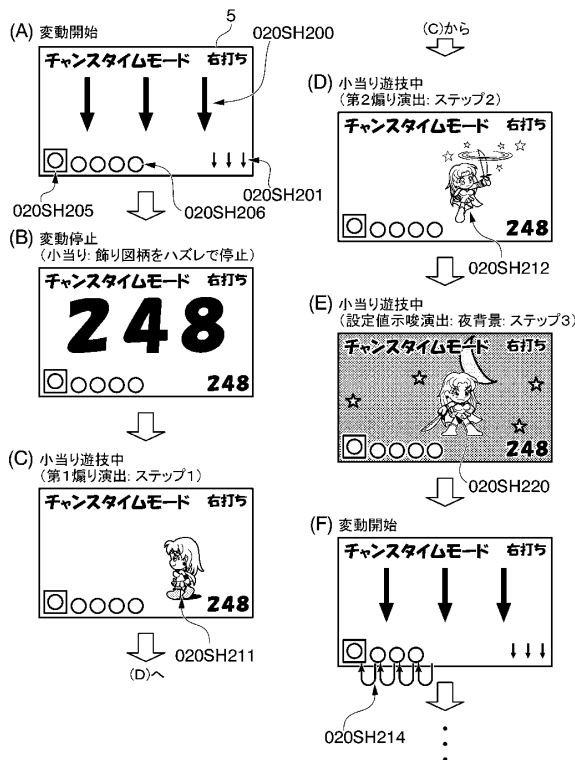


10

20

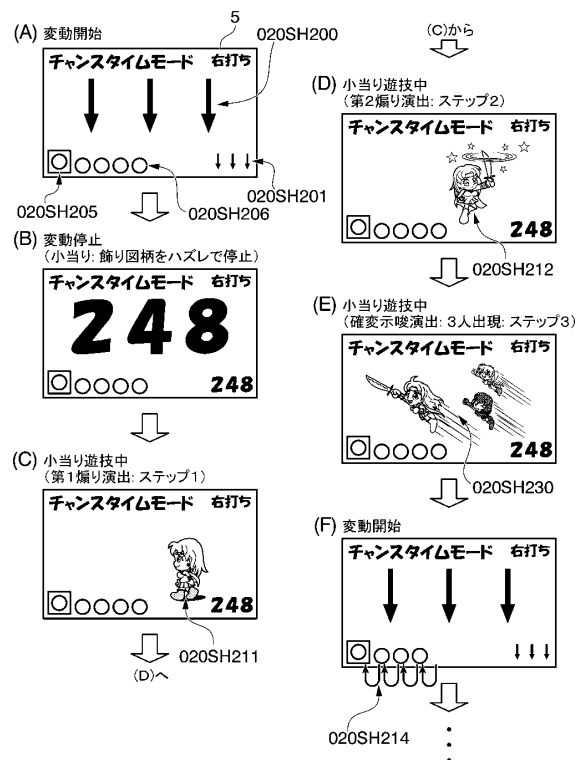
【図 11 - 12】

【図 11-12】



【図 11 - 13】

【図 11-13】



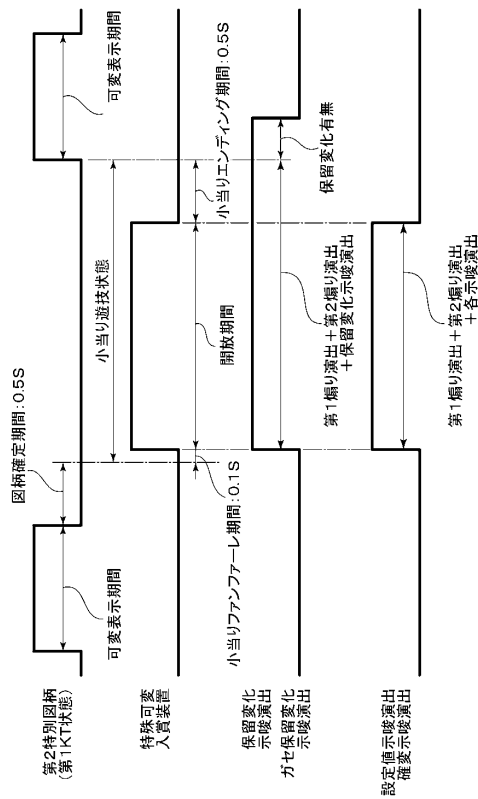
30

40

50

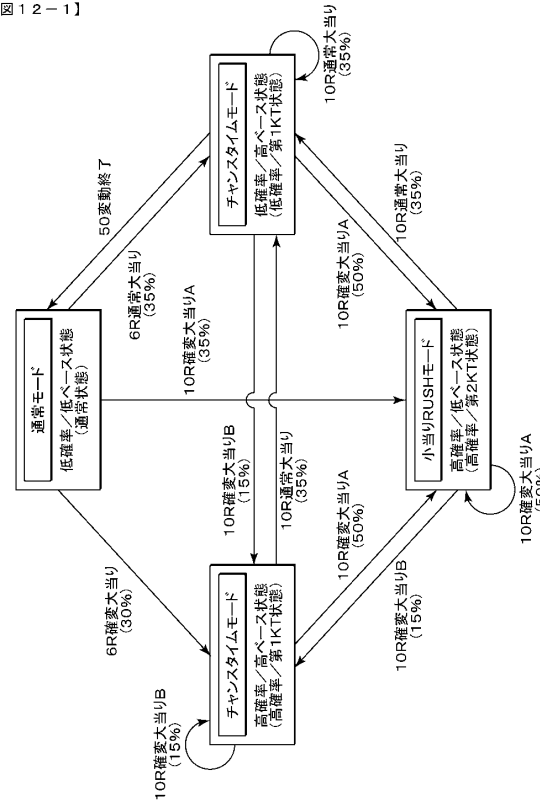
【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】



【図 1 2 - 1】

【図 1 2 - 1】



【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】

(A) 大当り種別判定テーブル[第1特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当りA	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34	0~34
6R確変大当り	35~64	35~64	35~64	35~64	35~64	35~64
6R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

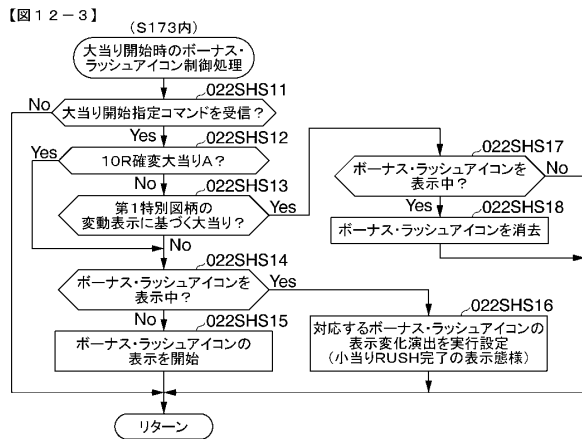
(B) 大当り種別判定テーブル[第2特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
10R確変大当りA	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49
10R確変大当りB	50~64	50~64	50~64	50~64	50~64	50~64
10R通常大当り	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99	65~99

(※) 各欄は大当り種別判定値(当り種別判定用乱数[0~99]と比較される)

【図 1 2 - 3】

【図 1 2 - 3】



10

20

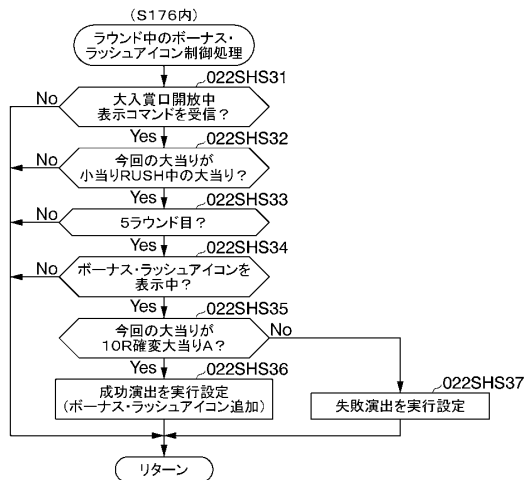
30

40

50

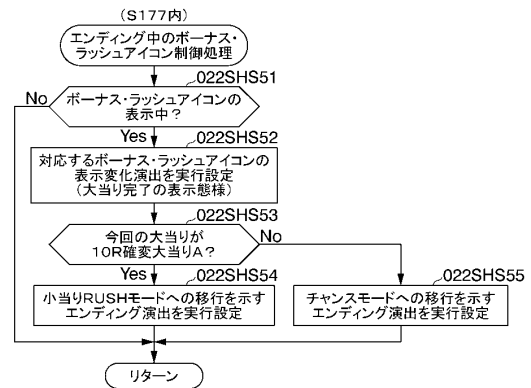
【図 12 - 4】

【図 12-4】



【図 12 - 5】

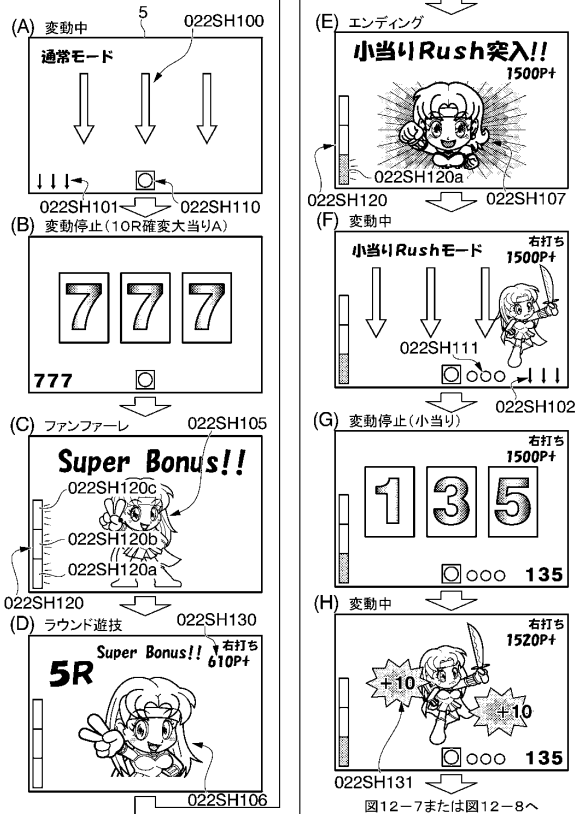
【図 12-5】



10

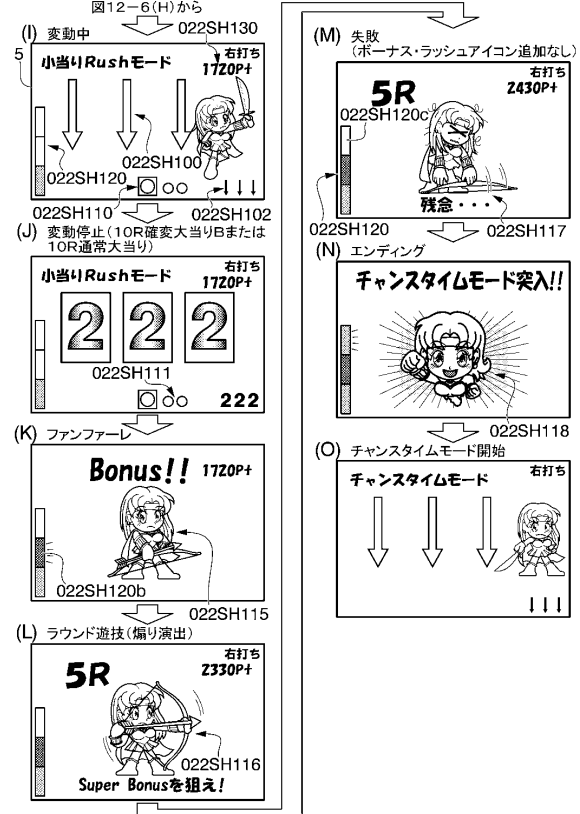
【図 12 - 6】

【図 12-6】



【図 12 - 7】

【図 12-7】



20

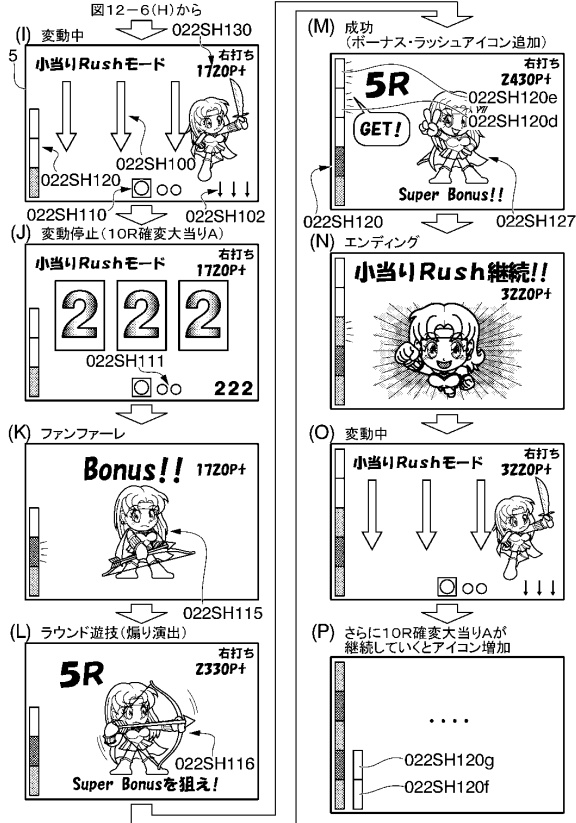
30

40

50

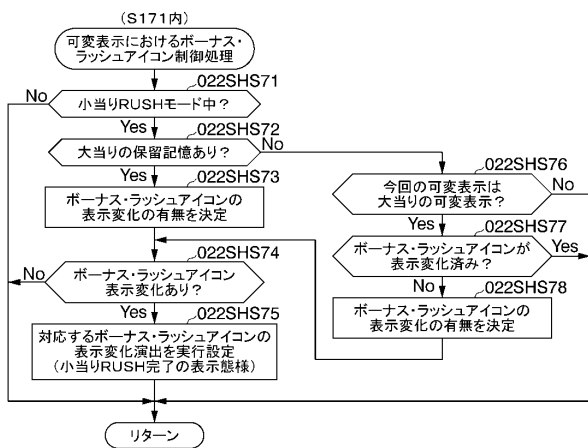
【図 12 - 8】

【図 12-8】



【図 12 - 9】

【図 12-9】



10

20

【図 12 - 10】

【図 12-10】

- (A) 保留記憶に対応する
ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブル

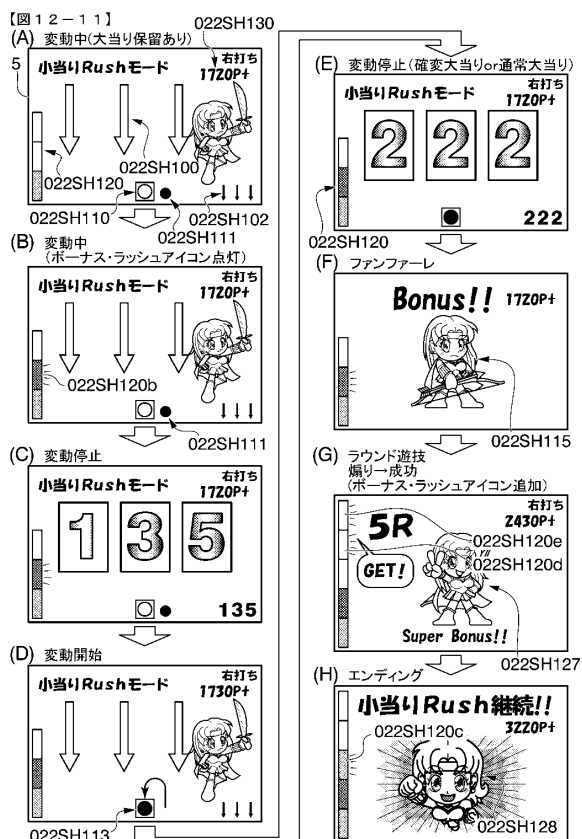
先読み判定結果	ボーナス・ラッシュアイコン 表示変化実行割合	
	あり	なし
10R確変大当りA	25/100	75/100
10R確変大当りB、 10R通常大当り	10/100	90/100

- (B) 可変表示に対応する
ボーナス・ラッシュアイコン表示変化決定テーブル

大当り判定結果	ボーナス・ラッシュアイコン 表示変化実行割合	
	あり	なし
10R確変大当りA	10/100	90/100
10R確変大当りB、 10R通常大当り	25/100	75/100

【図 12 - 11】

【図 12-11】



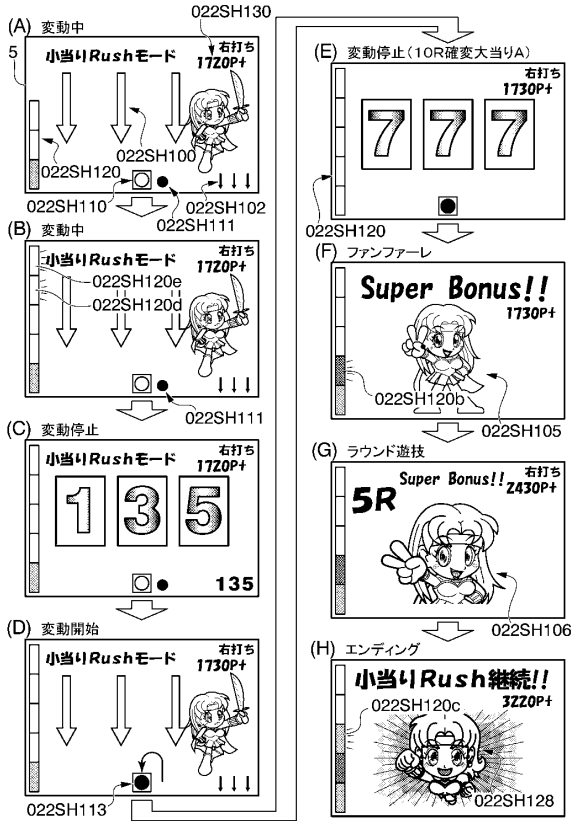
30

40

50

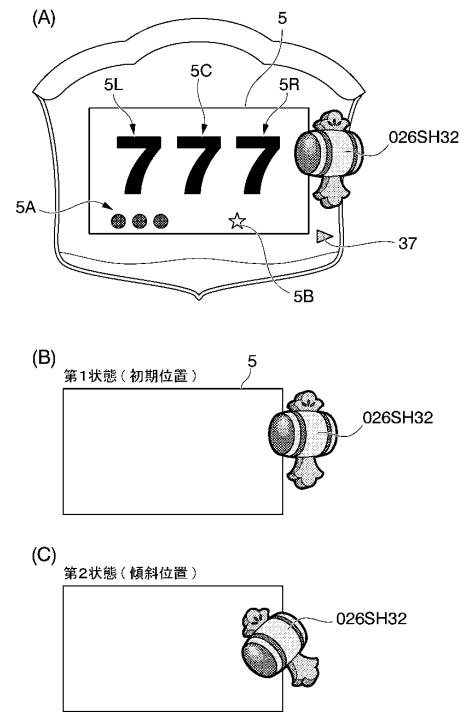
【図 1 2 - 1 2】

【図 1 2 - 1 2】



【図 1 3 - 1】

【図 1 3 - 1】

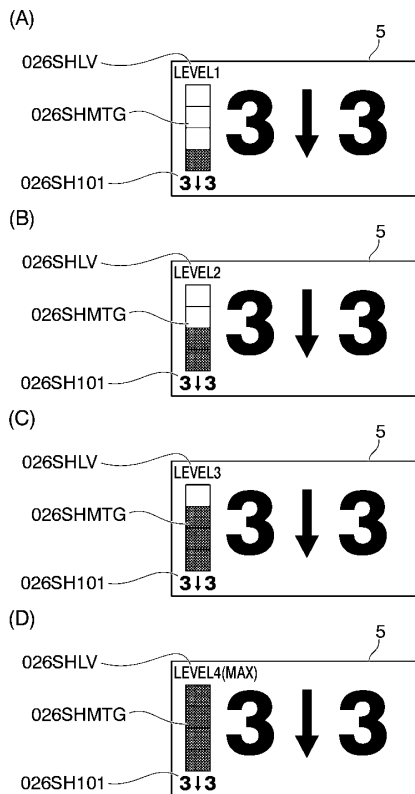


10

20

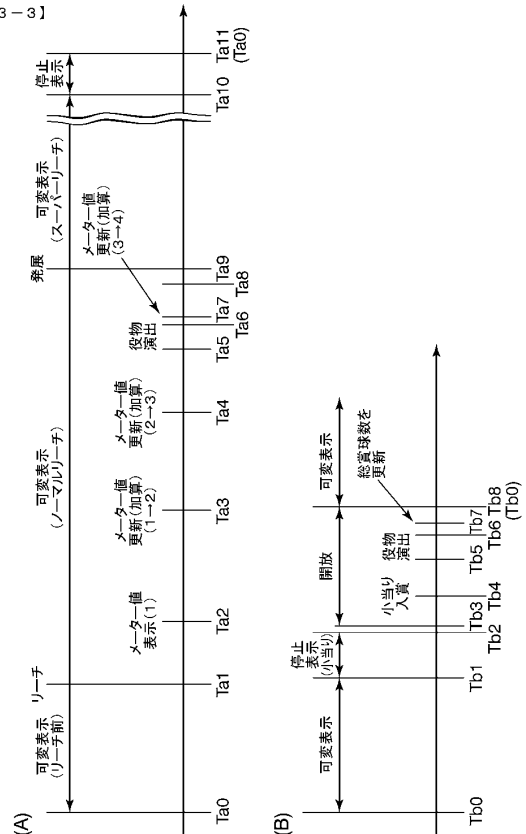
【図 1 3 - 2】

【図 1 3 - 2】



【図 1 3 - 3】

【図 1 3 - 3】



30

40

50

【図 13 - 4】

【図 13-4】

第1特別図柄用変動パターンテーブル(非KT時)

EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
40	第1変動パターン#101	非リーチはずれ	15秒
41	第1変動パターン#102	非リーチはずれ(短縮用)	10秒
42	第1変動パターン#103	ノーマルリーチはずれ	30秒
43	第1変動パターン#104	ノーマルリーチ → スーパーリーチAはずれ	60秒
44	第1変動パターン#105	ノーマルリーチ → スーパーリーチBはずれ	70秒
45	第1変動パターン#106	小当り	15秒
46	第1変動パターン#107	ノーマルリーチ大当り	30秒
47	第1変動パターン#108	ノーマルリーチ → スーパーリーチA大当り	60秒
48	第1変動パターン#109	ノーマルリーチ → スーパーリーチB大当り	70秒

【図 13 - 5】

【図 13-5】

(A)

メーター演出パターンの内容

メーター演出パターン	内容	備考
MEP1	増加0回(メーター値「1」のまま)	SP否定
MEP2	増加1回「2」迄到達(メーター値「1」→「2」)	SP否定
MEP3	増加2回「3」迄到達(メーター値「1」→「2」→「3」)	SPの可能性あり
MEP4	増加1回「3」迄到達(メーター値「1」→「3」)	SPの可能性あり
MEP5	増加3回「4」迄到達(メーター値「1」→「2」→「3」→「4」)	SP確定
MEP6	増加2回「4」迄到達(メーター値「1」→「2」→「4」)	SP確定
MEP7	増加2回「4」迄到達(メーター値「1」→「3」→「4」)	SP確定
MEP8	増加1回「4」迄到達(メーター値「1」→「4」)	SP確定(大当り確定)

(B)

メーター演出の実行有無の決定割合

内容	実行有の決定割合		
	設定値「1」「2」	設定値「3」「4」	設定値「5」「6」
非リーチはずれ(第1変動パターン#101、#102)	0%	0%	0%
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	8%	10%	12%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104、#105)	24%	30%	36%
小当り(第1変動パターン#106)	0%	0%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	16%	20%	24%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108、#109)	40%	50%	60%

10

【図 13 - 6】

【図 13-6】

(A)

メーター演出パターンの決定割合(設定値「1」「2」の場合)

変動パターン	MEP1	MEP2	MEP3	MEP4	MEP5	MEP6	MEP7	MEP8
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	50%	40%	8%	2%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104、#105)	0%	0%	23%	23%	42%	8%	4%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	2%	8%	40%	50%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108、#109)	0%	0%	5%	15%	45%	15%	15%	5%

(B)

メーター演出パターンの決定割合(設定値「3」「4」の場合)

変動パターン	MEP1	MEP2	MEP3	MEP4	MEP5	MEP6	MEP7	MEP8
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	50%	40%	8%	2%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104、#105)	0%	0%	20%	20%	45%	10%	5%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	2%	8%	40%	50%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108、#109)	0%	0%	5%	15%	45%	15%	15%	5%

(C)

メーター演出パターンの決定割合(設定値「5」「6」の場合)

変動パターン	MEP1	MEP2	MEP3	MEP4	MEP5	MEP6	MEP7	MEP8
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	50%	40%	8%	2%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104、#105)	0%	0%	17%	17%	48%	12%	6%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	2%	8%	40%	50%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108、#109)	0%	0%	5%	15%	45%	15%	15%	5%

(D)

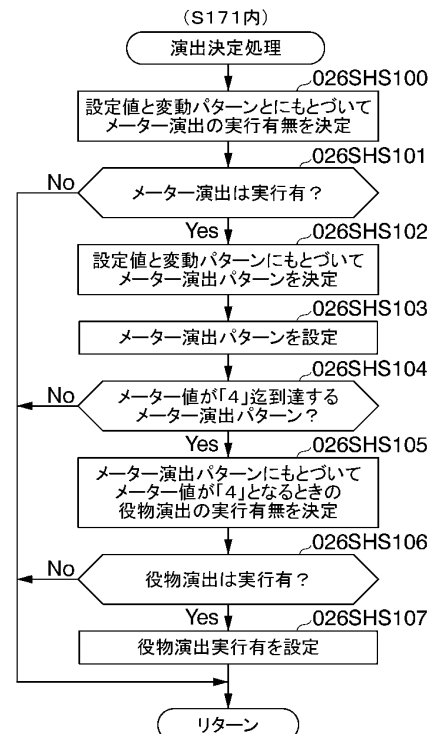
メーター値「4」となるときの役物演出の実行有無の決定割合

メーター演出パターン	実行有の決定割合
MEP5(3回目の「3」→「4」となるとき)	50%
MEP6(2回目の「2」→「4」となるとき)	70%
MEP7(2回目の「3」→「4」となるとき)	80%
MEP8(1回目の「1」→「4」となるとき)	100%

※ MEP1~4、及び、MEP5(「1」→「2」、「2」→「3」となるとき)、
MEP6(「1」→「2」となるとき)、MEP7(「1」→「3」となるとき)には実行しない(0%)

【図 13 - 7】

【図 13-7】



20

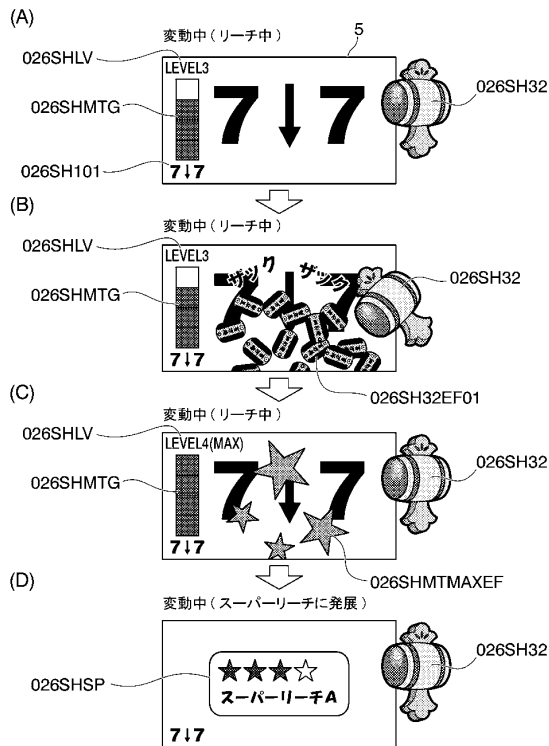
30

40

50

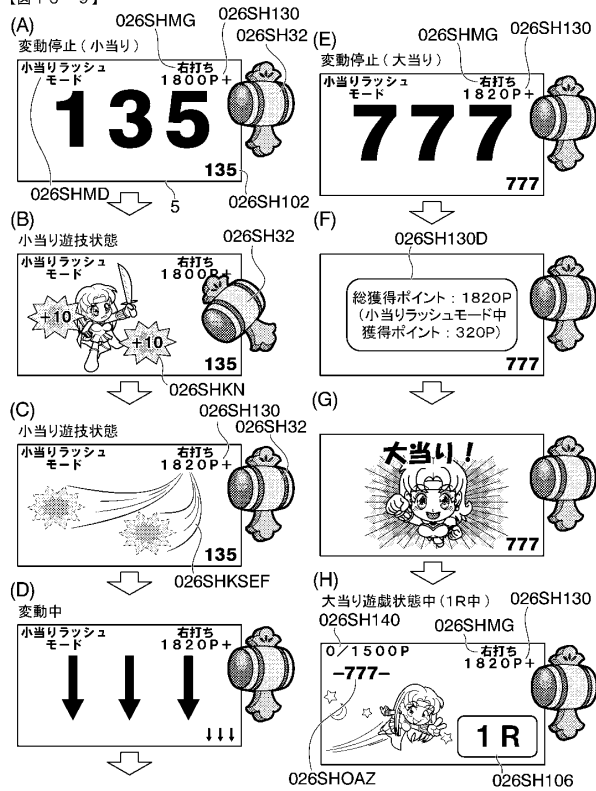
【 図 1 3 - 8 】

【图 13-8】



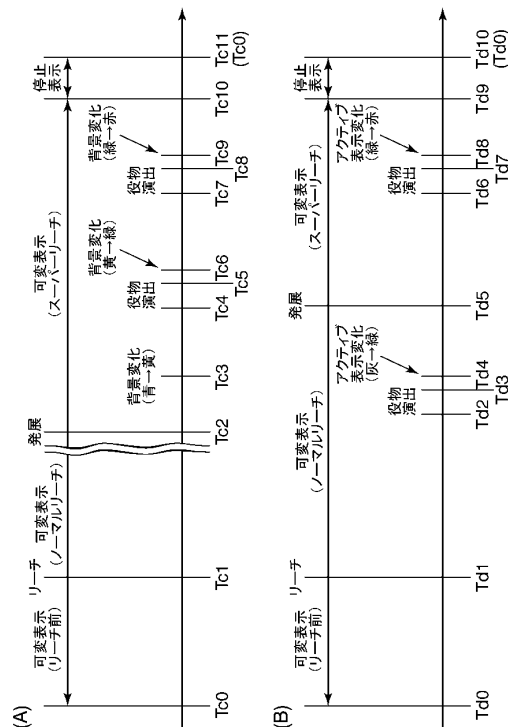
【 図 1 3 - 9 】

【图 13-9】



【 図 1 3 - 1 0 】

【图 13-10】



【 図 1 3 - 1 1 】

【图 13-11】

(A) 背景演出パターンの内容		
背景演出パターン	内容	備考
HEP1	変化1回「黄」迄到達(背景「青」→「黄」)	役物演出無
HEP2	変化2回「緑」迄到達(背景「青」→「黄」→「緑」)	役物演出 (1回目40%)
HEP3	変化3回「赤」迄到達(背景「青」→「黄」→「緑」→「赤」)	役物演出 (1回目60%、2回目80%)
HEP4	変化2回「赤」迄到達(背景「青」→「黄」→「赤」)	役物演出 (1回目100%)

(B)

青景演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(第1変動パターン#101、#102)	0%
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104、#105)	25%
小当り(第1変動パターン#106)	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108、#109)	50%

(C)

背景演出パターンの決定割合

変動パターン	HEP1	HEP2	HEP3	HEP4
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104, #105)	70%	20%	8%	2%
スーパーリーチ大当たり(第1変動パターン#108, #109)	10%	20%	50%	20%

(D)

背景「緑」となるときの役物演出の実行有無の決定割合

背景演出パターン	実行有の決定割合
HEP2(「黄」→「緑」のとき)	40%
MEP3(「黄」→「緑」のとき)	60%

(E)

背景「赤」となるときの役物演出の実行有無の決定割合

背景演出パターン	実行有の決定割合
HEP3(「緑」→「赤」のとき)	80%
MEP4(「黄」→「赤」のとき)	100%

【図 13 - 12】

【図 13 - 12】

(A) アクティブ表示演出パターンの内容

アクティブ表示演出パターン	内容	備考
AEP1	変化0回	第1変化タイミング(Td4):変化無(「灰」のまま)、第2変化タイミング(Td8):変化無(「灰」のまま)
AEP2	変化1回「緑」迄到達	第1変化タイミング(Td4):変化有(「灰」→「緑」)、第2変化タイミング(Td8):変化無(「緑」のまま)
AEP3	変化2回「赤」迄到達	第1変化タイミング(Td4):変化無(「灰」→「緑」)、第2変化タイミング(Td8):変化有(「緑」→「赤」)
AEP4	変化1回「赤」迄到達	第1変化タイミング(Td4):変化無(「灰」のまま)、第2変化タイミング(Td8):変化有(「灰」→「赤」)

(B) アクティブ表示演出パターンの決定割合

変動パターン	AEP1	AEP2	AEP3	AEP4
非リーチはずれ(第1変動パターン#101、#102)	100%	0%	0%	0%
ノーマルリーチはずれ(第1変動パターン#103)	95%	5%	0%	0%
スーパーリーチはずれ(第1変動パターン#104、#105)	10%	80%	8%	2%
小当り(第1変動パターン#106)	100%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ大当り(第1変動パターン#107)	50%	50%	0%	0%
スーパーリーチ大当り(第1変動パターン#108、#109)	10%	30%	30%	30%

(C) 第1動作期間(Td2~Td3)における役物演出の実行有無の決定割合

アクティブ表示演出パターン	実行有の決定割合	備考
AEP1	10%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」のまま
AEP2	30%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」→「緑」
AEP3	80%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」→「緑」
AEP4	10%	第1動作期間(Td2~Td3)後の第1変化タイミング(Td4)のアクティブ表示:「灰」のまま

AEP1、AEP4:10%の決定割合で決定される役物演出はガセの役物演出

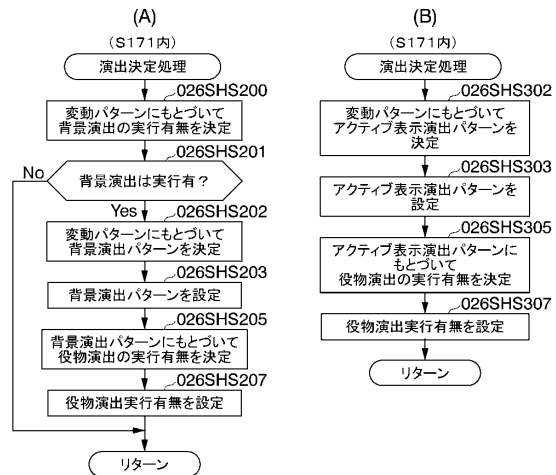
(D) 第2動作期間(Td6~Td7)における役物演出の実行割合

アクティブ表示演出パターン	実行有の決定割合	備考
AEP1	0%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「灰」のまま
AEP2	10%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「緑」のまま
AEP3	80%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「緑」→「赤」
AEP4	100%	第2動作期間(Td6~Td7)後の第2変化タイミング(Td8)のアクティブ表示:「灰」→「赤」

AEP2:10%の決定割合で決定される役物演出はガセの役物演出

【図 13 - 13】

【図 13 - 13】

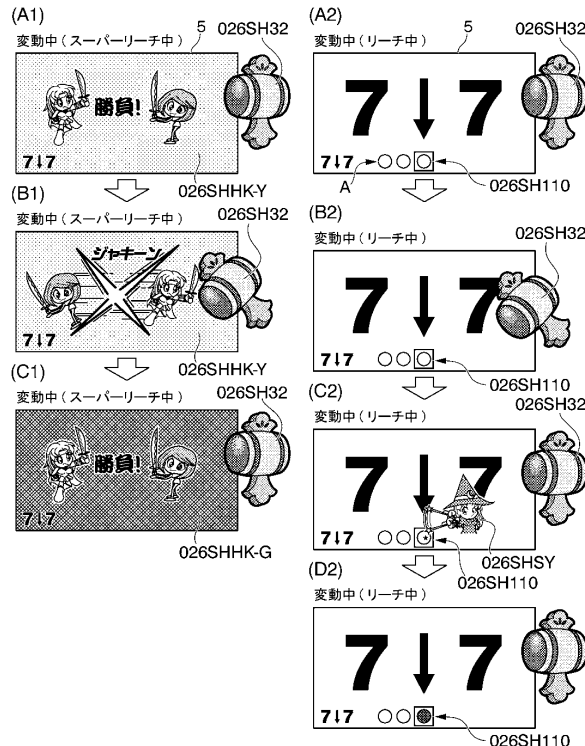


10

20

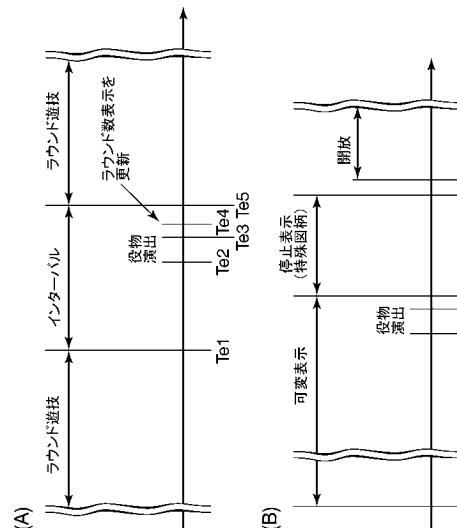
【図 13 - 14】

【図 13 - 14】



【図 13 - 15】

【図 13 - 15】



30

40

50

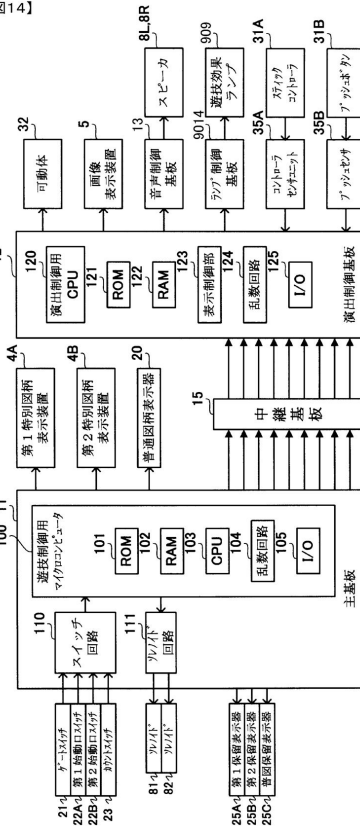
【図13-16】

【図13-16】



【図14】

【図14】

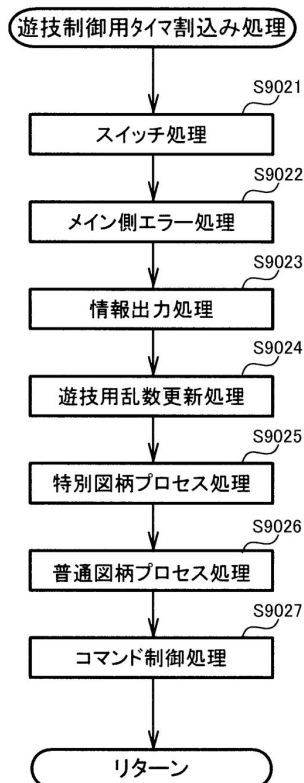


10

20

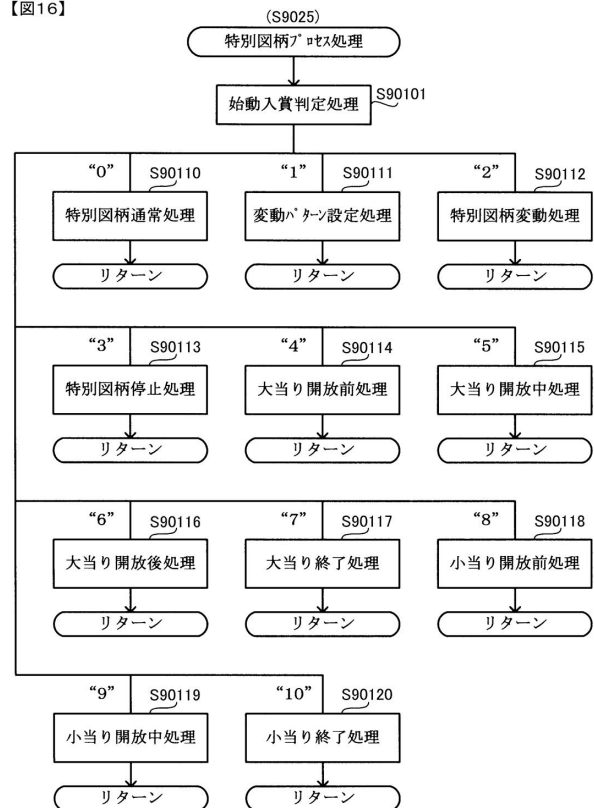
【図15】

【図15】



【図16】

【図16】



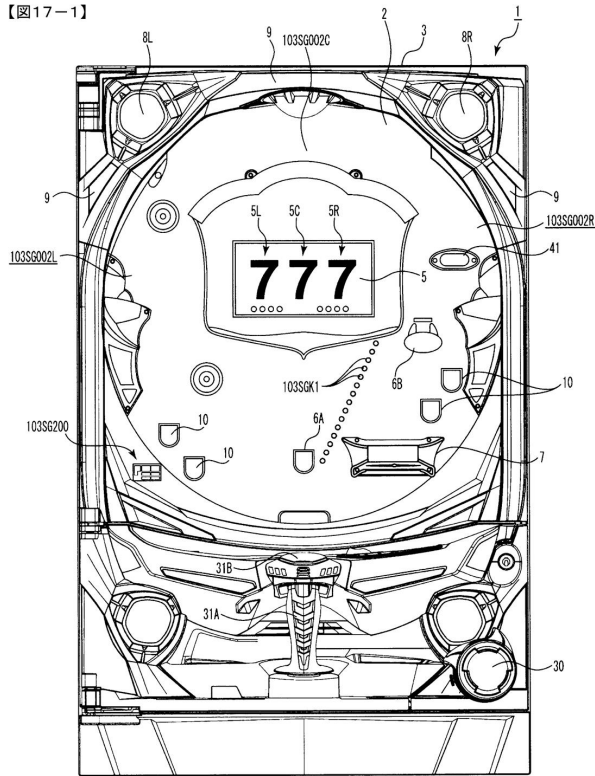
30

40

50

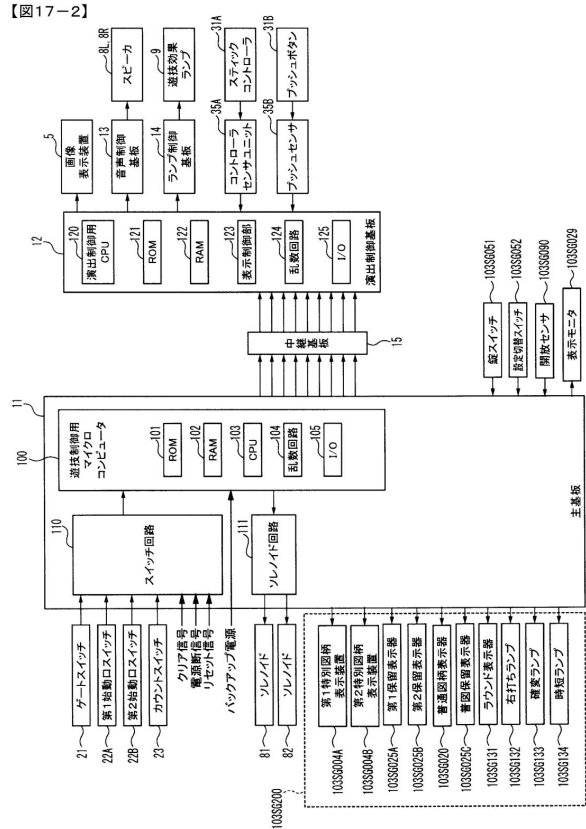
【 図 1 7 - 1 】

【图17-1】



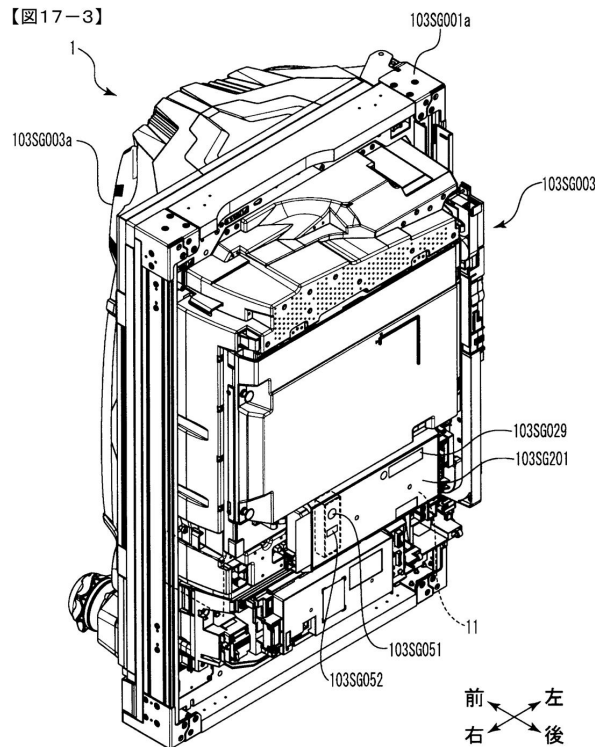
【図 17 - 2】

【图17-2】



【 図 1 7 - 3 】

【图17-3】



【 図 1 7 - 4 】

【图17-4】
(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 17 - 5】

【図17-5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 17 - 6】

【図17-6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

10

【図 17 - 7】

【図17-7】

(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)
	はずれ	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
増速状態	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)
	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)
	はずれ	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

(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	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	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
増速状態	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)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 17 - 8】

【図17-8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

20

30

40

50

【図 17 - 9】

【図17-9】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 17 - 10】

【図17-10】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~400	1~380	1~360	1~340	1~320	1~300
スーパーPB1-2	401~850	381~835	361~820	341~805	321~790	301~775
スーパーPB1-3	851~997	836~997	821~997	806~997	791~997	776~997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~200	1~180	1~160	1~140	1~120	1~100
スーパーPB1-2	201~550	181~510	161~470	141~430	121~390	101~350
スーパーPB1-3	551~997	551~997	471~997	431~997	391~997	351~997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

【図 17 - 11】

【図17-11】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

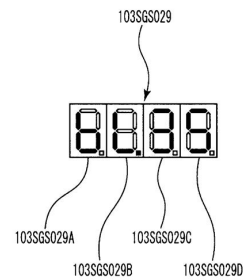
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

【図 17 - 12】

【図17-12】

(A)



(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (3回前の6000個の累計値)

10

20

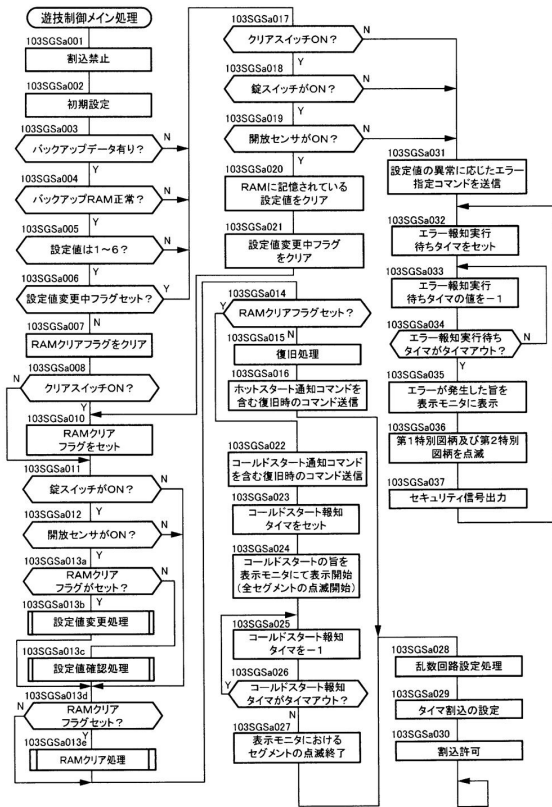
30

40

50

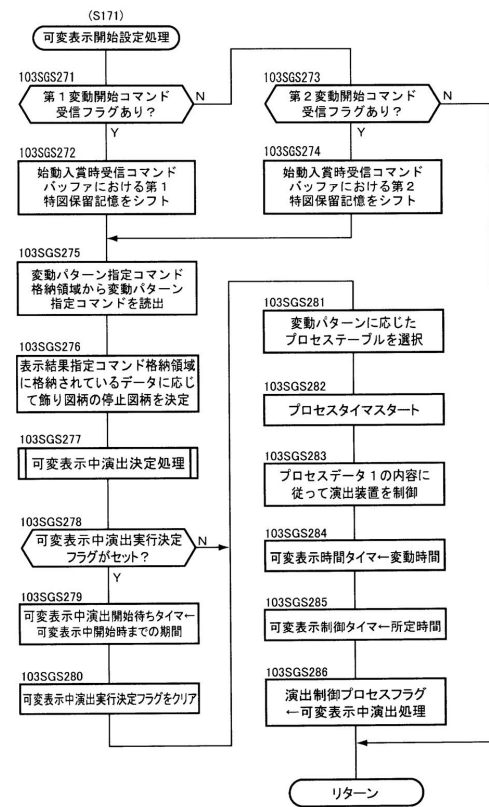
【図 17 - 13】

【図17-13】



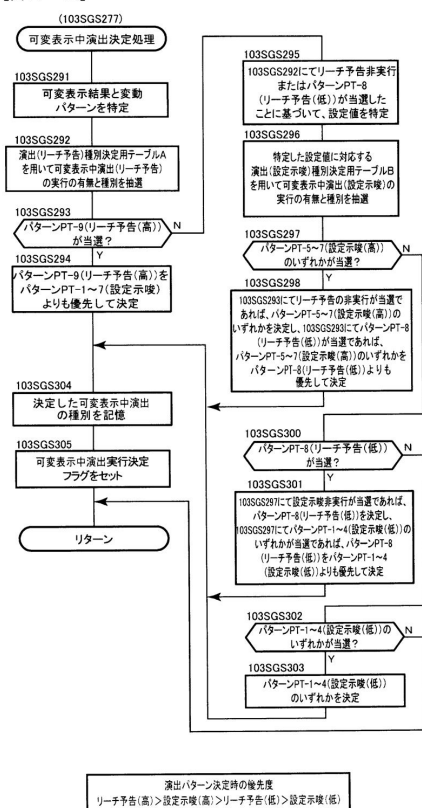
【図 17 - 14】

【図17-14】



【図 17 - 15】

【図17-15】



【図 17 - 16】

【図17-16】

可変表示中演出種別

演出パターン	落下数	種別	内容
パターンPT-1	1体	設定示唆	奇数設定示唆
パターンPT-2	2体		偶数設定示唆
パターンPT-3	3体		奇数設定示唆
パターンPT-4	4体		偶数設定示唆
パターンPT-5	5体	リーチ予告	奇数寄りの中間設定以上
パターンPT-6	6体		偶数寄りの中間設定以上
パターンPT-7	7体		最高設定示唆
パターンPT-8	8体(一斉破壊)		リーチ以上確定
パターンPT-9	8体(1体遅れ)		スーパーリーチ期待大

演出パターン決定時の優先度
リーチ予告(高)＞設定示唆(高)＞リーチ予告(低)＞設定示唆(低)

10

20

30

40

50

【図 17 - 17】

【図17-17】

(A)演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

種別	Sリーチ	Nリーチ	非リーチ or 小当り
非実行	20	20	100
パターンPT-8	20	60	-
パターンPT-9	60	20	-

(B)演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り・はずれ・小当り共通)

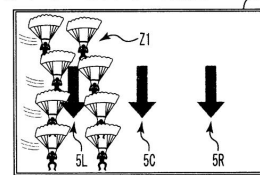
種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	30	30	30	30	30	30
パターンPT-1	25	10	20	5	5	10
パターンPT-2	10	25	5	20	10	5
パターンPT-3	25	5	20	5	5	10
パターンPT-4	5	25	5	20	10	5
パターンPT-5	4	1	15	5	25	10
パターンPT-6	1	4	5	15	15	25
パターンPT-7	-	-	-	-	-	5

【図 17 - 18】

【図17-18】

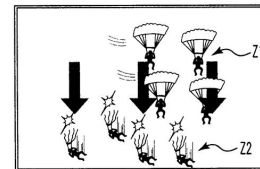
可変表示中演出

(A) パターンPT-1~9共通



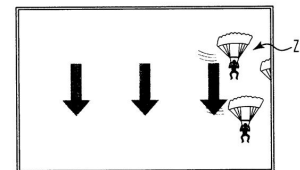
共通演出期間 (8体出現)

(B)



非共通演出期間 (所定個数破壊→落下)

(C)



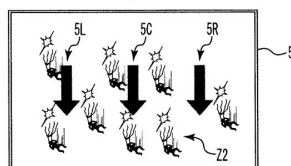
演出終了 (フェードアウト)

【図 17 - 19】

【図17-19】

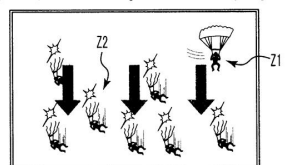
可変表示中演出

(A) パターンPT-8[リーチ予告(低)]の場合

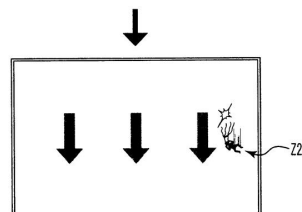


非共通演出期間 (8体一斉に破壊→落下)

(B) パターンPT-9[リーチ予告(高)]の場合



非共通演出期間 (7体破壊→落下)



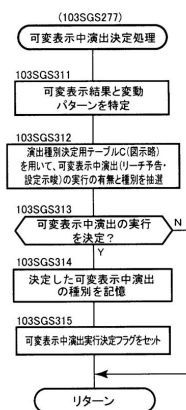
非共通演出期間 (1体破壊→落下)

【図 17 - 20】

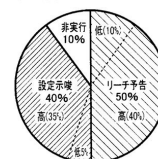
【図17-20】

変形例1

(A)



(B)

演出種別決定用テーブルC(図示略)を用いた場合の
リーチ予告と設定示唆の決定割合

リーチ予告>設定示唆

リーチ予告(高)>設定示唆(高)>リーチ予告(低)>設定示唆(低)
※スーパーリーチの場合

10

20

30

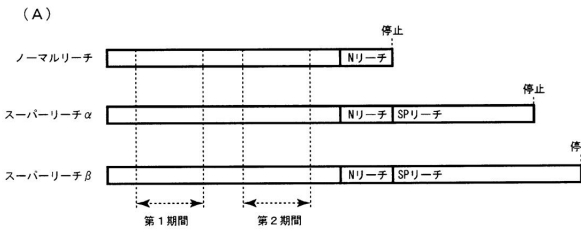
40

50

【図 17 - 21】

【図17-21】

実施例 2



※：NリーチとSリーチとの可変表示のみを可変表示中演出の実行対象とする

(B)

可変表示中演出実行決定テーブル

	Nリーチ	Sリーチ
実行(2回実行)	40	60
非実行	60	40

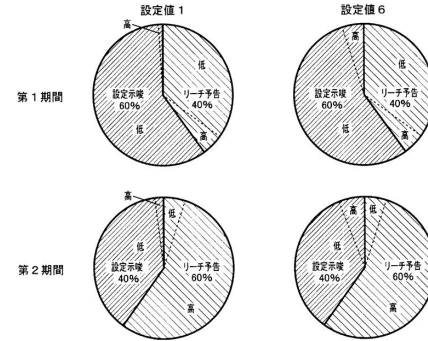
※：実行を決定した場合は第1期間と第2期間の両方で可変表示中演出を実行する

【図 17 - 22】

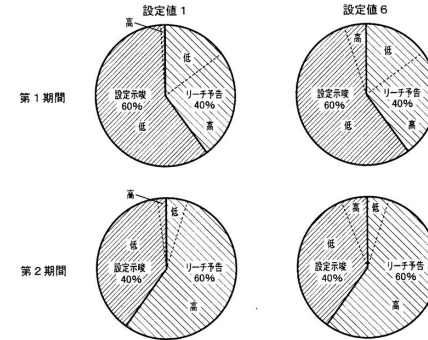
【図17-22】

実施例 2

(A) ノーマルリーチ



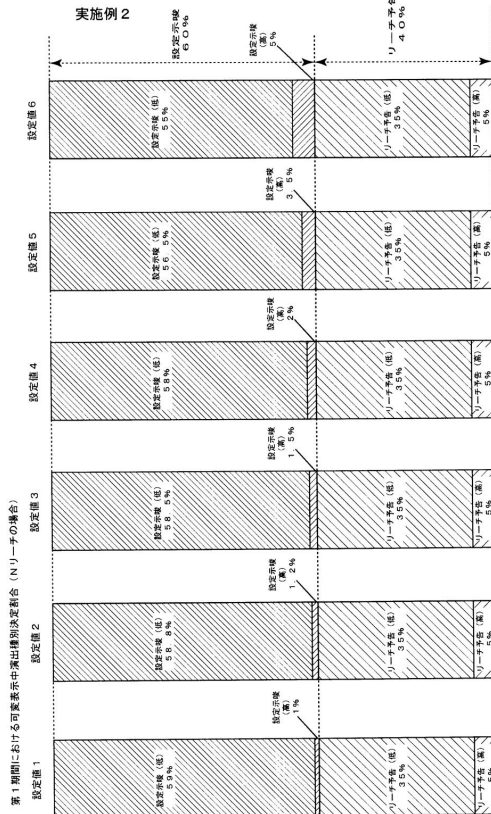
(B) スーパーリーチ



【図 17 - 23】

【図17-23】

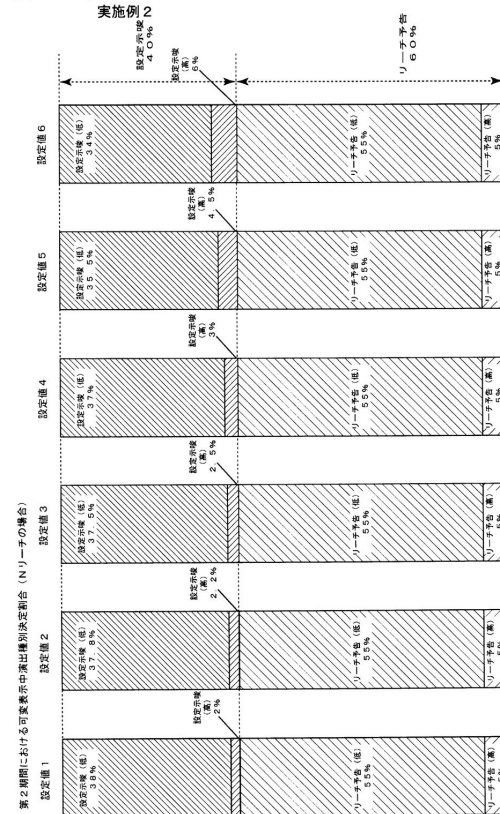
実施例 2



【図 17 - 24】

【図17-24】

実施例 2



10

20

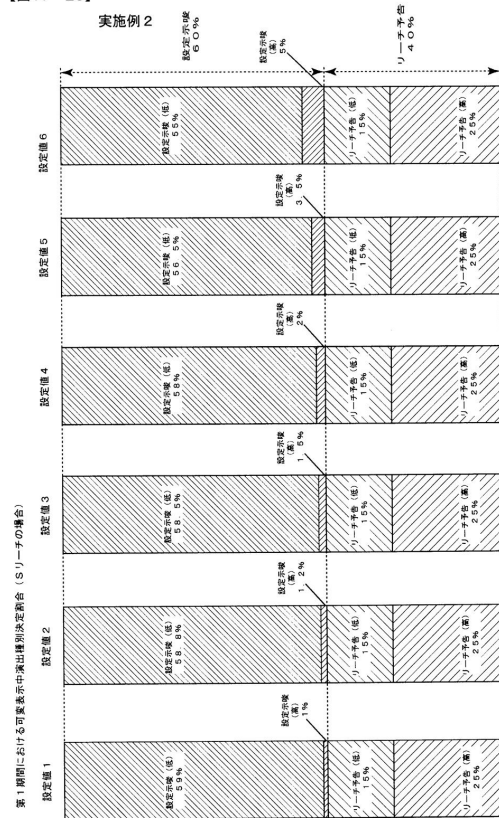
30

40

50

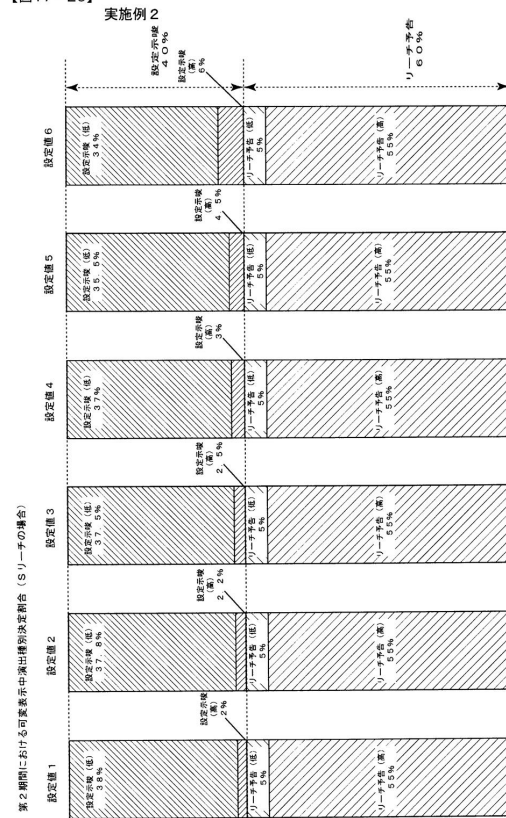
【図 17 - 25】

【図17-25】



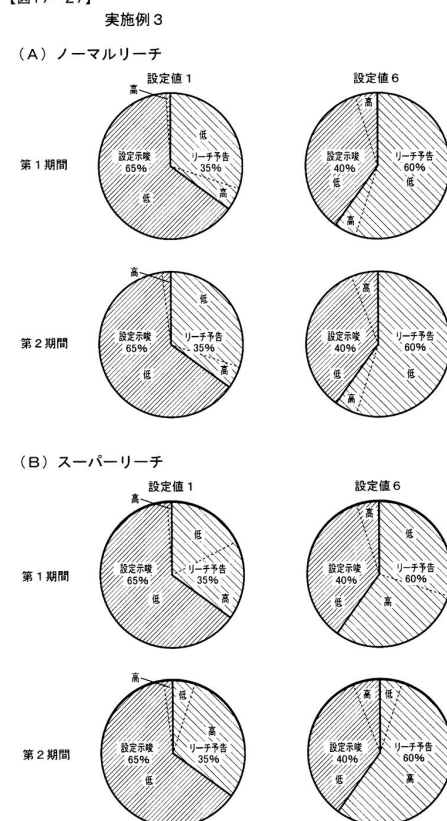
【図 17 - 26】

【図17-26】



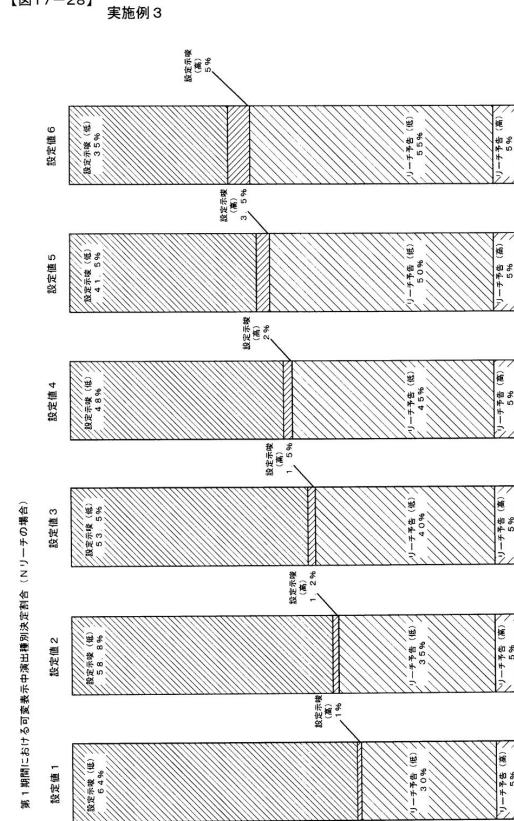
【図 17 - 27】

【図17-27】



【図 17 - 28】

【図17-28】



10

20

30

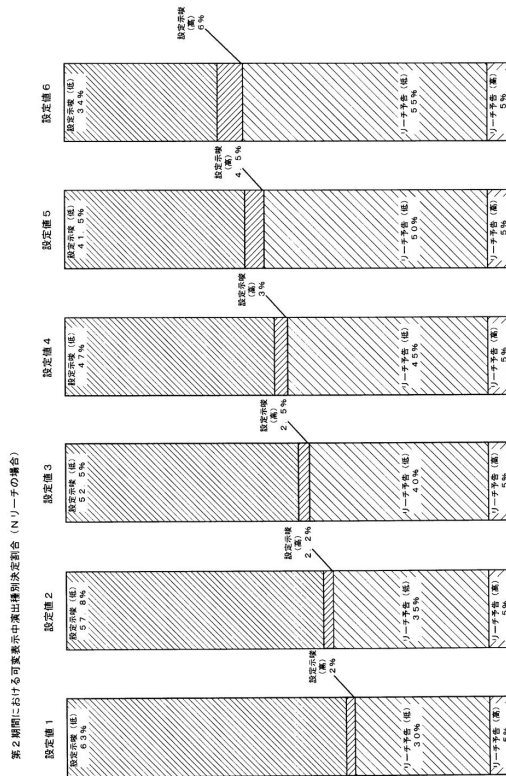
40

50

【図17-29】

【図17-29】

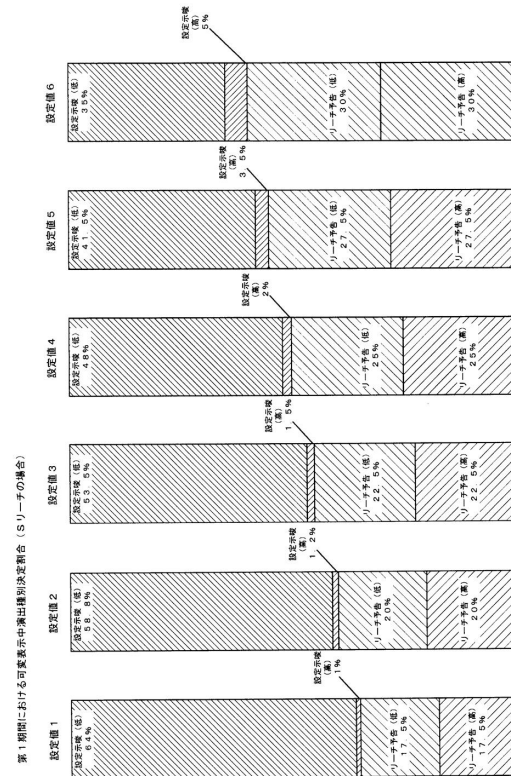
実施例3



【図17-30】

【図17-30】

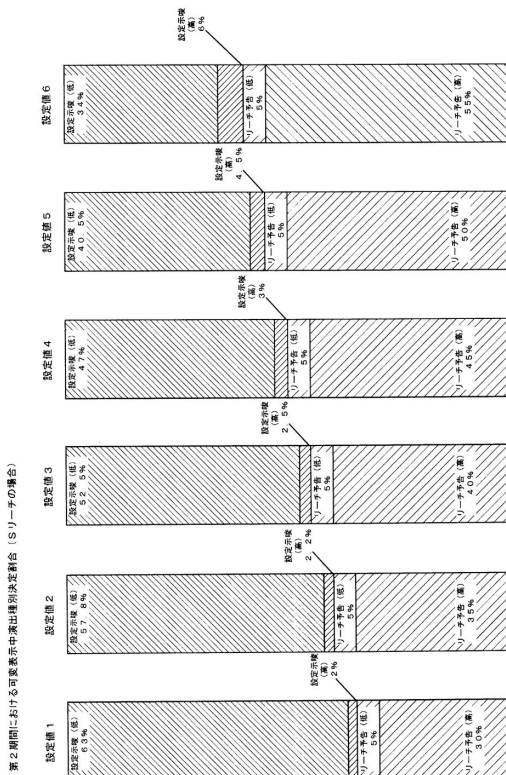
実施例3



【図17-31】

【図17-31】

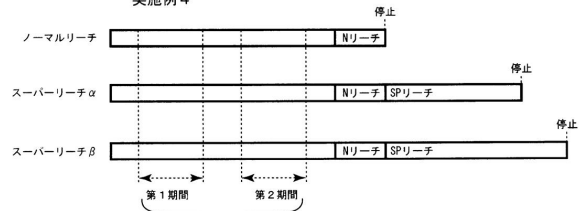
実施例3



【図17-32】

【図17-32】

実施例4



第1期間と第2期間とで個別に可変表示中演出の実行を決定可能

※ : NリーチとSリーチとの可変表示のみの可変表示中演出の実行対象とする

10

20

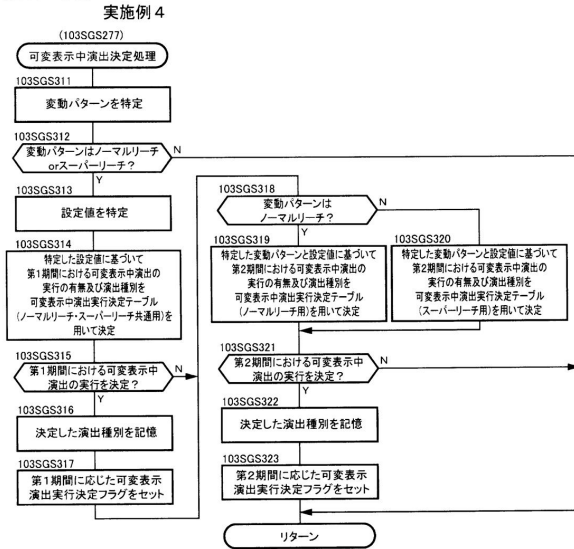
30

40

50

【図 17 - 33】

【図17-33】

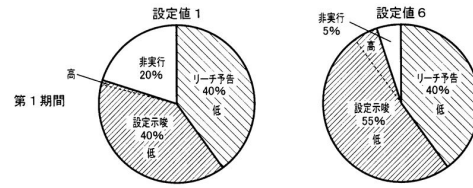


【図 17 - 34】

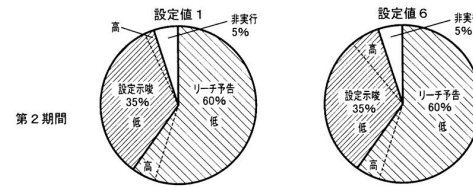
【図17-34】

実施例 4

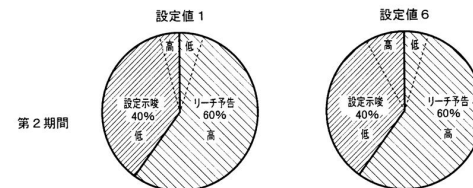
(A) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



(B) ノーマルリーチ

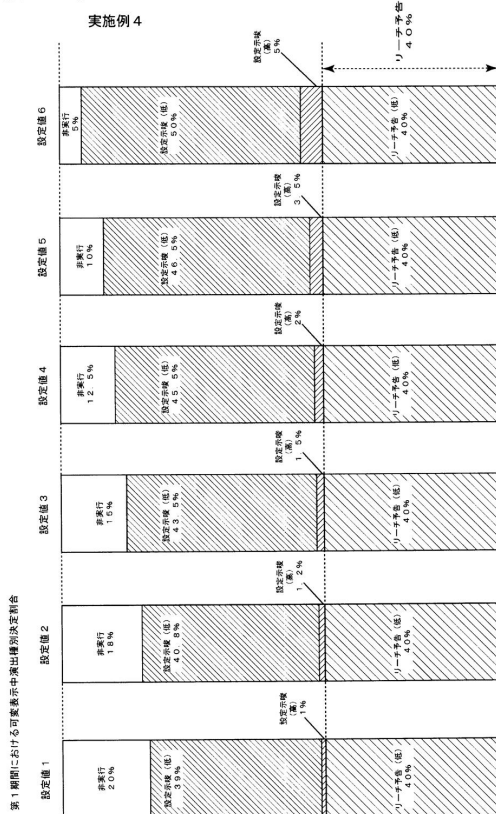


(C) スーパーリーチ



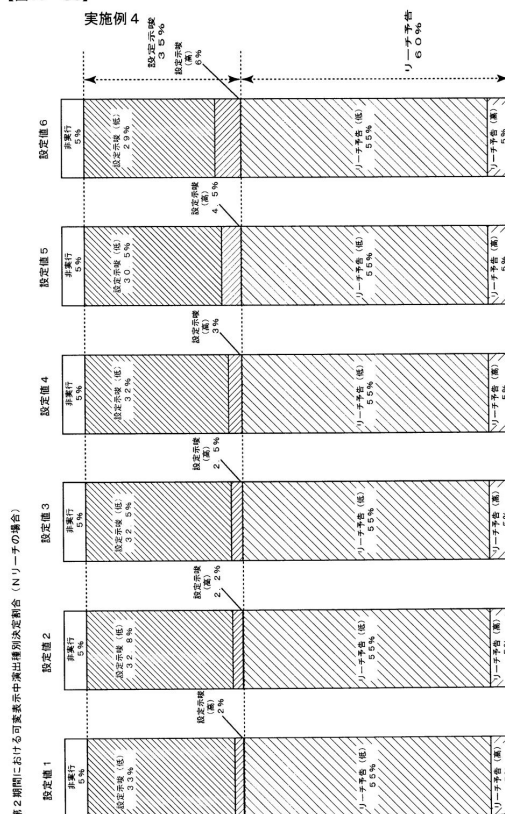
【図 17 - 35】

【図17-35】



【図 17 - 36】

【図17-36】



10

20

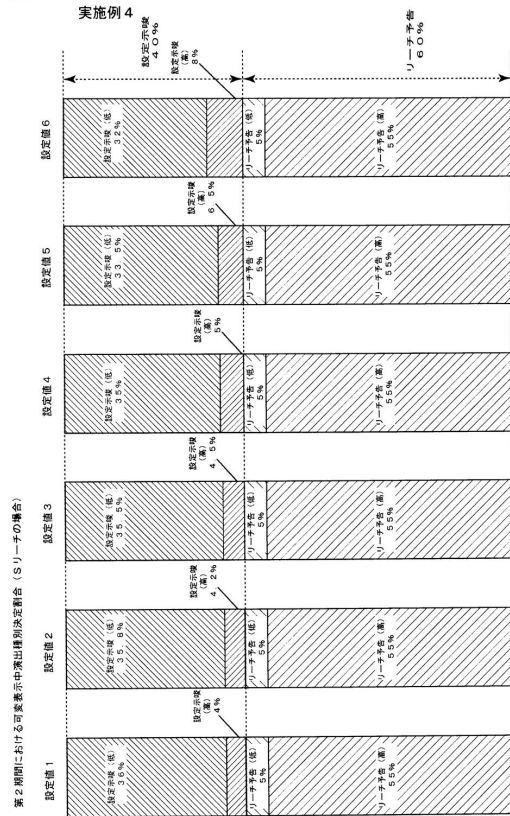
30

40

50

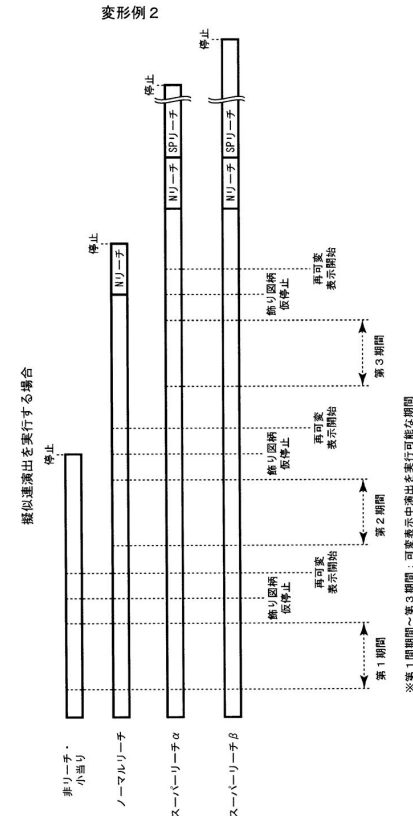
【図17-37】

【図17-37】



【図17-38】

【図17-38】



10

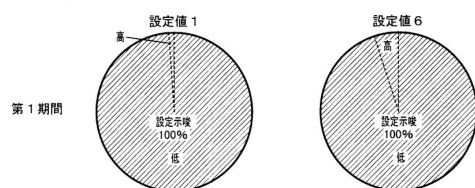
20

【図17-39】

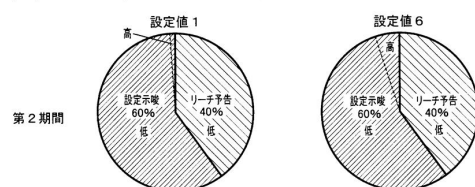
【図17-39】

変形例2

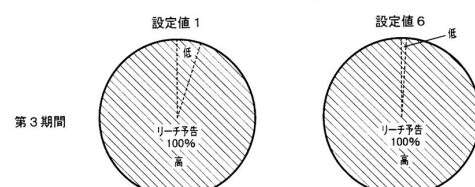
(A) 全変動パターン共通



(B) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



(C) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



【図18-1】

【図18-1】

(A) 変動パターンテーブル [はずれ用]

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターンPA1	通常変動	5秒	70%
変動パターンPA2	ノーマルリーチ	10秒	15%
変動パターンPA3	スーパーリーチA	40秒	8%
変動パターンPA4	スーパーリーチB	50秒	5%
変動パターンPA5	スーパーリーチC	60秒	2%

30

(B) 変動パターンテーブル [大当り用]

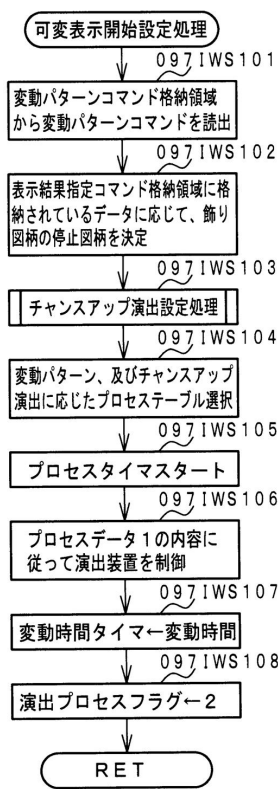
変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターンPB2	ノーマルリーチ	10秒	15%
変動パターンPB3	スーパーリーチA	40秒	20%
変動パターンPB4	スーパーリーチB	50秒	25%
変動パターンPB5	スーパーリーチC	60秒	40%

40

50

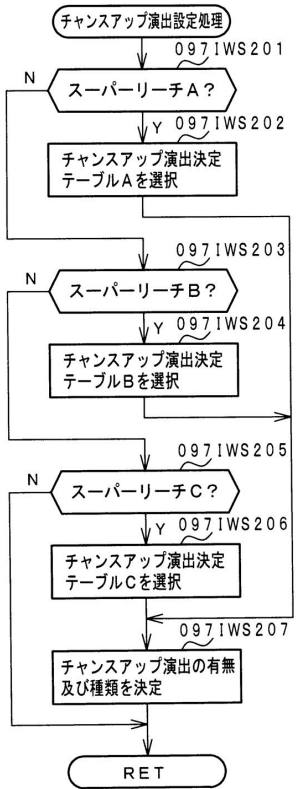
【図 18 - 2】

【図18-2】



【図 18 - 3】

【図18-3】



【図 18 - 4】

【図18-4】

チャンスアップ演出決定テーブルA		
チャンスアップ演出の有無及び種類	演出態様	大当り
チャンスアップ演出なし	画像A1 (白) → 画像A2 (白) → 画像A3 (白) → 画像A4 (白)	10%
チャンスアップ演出A1	画像A1 (青) → 画像A2 (青) → 画像A3 (青) → 画像A4 (青)	15%
チャンスアップ演出A2	画像A1 (緑) → 画像A2 (緑) → 画像A3 (緑) → 画像A4 (緑)	25%
チャンスアップ演出A3	画像A1 (赤) → 画像A2 (赤) → 画像A3 (赤) → 画像A4 (赤)	30%
チャンスアップ演出A4	画像A1 (青) → 画像A2 (青) → 画像A3 (緑) → 画像A4 (緑)	3%
チャンスアップ演出A5	画像A1 (青) → 画像A2 (青) → 画像A3 (緑) → 画像A4 (赤)	7%
チャンスアップ演出A6	画像A1 (虹) → 画像A2 (虹) → 画像A3 (虹) → 画像A4 (虹)	5%
チャンスアップ演出A7	画像A1 (白) → 画像A2 (白) → 画像A3 (白) → 画像A4 (赤)	5%

【図 18 - 5】

【図18-5】

チャンスアップ演出決定テーブルB		
チャンスアップ演出の有無及び種類	演出態様	大当り
チャンスアップ演出なし	画像B1 (白) → 画像B2 (白) → 画像B3 (白)	10%
チャンスアップ演出B1	画像B1 (青) → 画像B2 (青) → 画像B3 (青)	15%
チャンスアップ演出B2	画像B1 (緑) → 画像B2 (緑) → 画像B3 (緑)	25%
チャンスアップ演出B3	画像B1 (赤) → 画像B2 (赤) → 画像B3 (赤)	30%
チャンスアップ演出B4	画像B1 (青) → 画像B2 (緑) → 画像B3 (緑)	3%
チャンスアップ演出B5	画像B1 (青) → 画像B2 (緑) → 画像B3 (赤)	7%
チャンスアップ演出B6	画像X (虹) → 画像B2 (虹) → 画像B3 (虹)	5%
チャンスアップ演出B7	画像B1 (白) → 画像B2 (白) → 画像B3 (赤)	5%

10

20

30

40

50

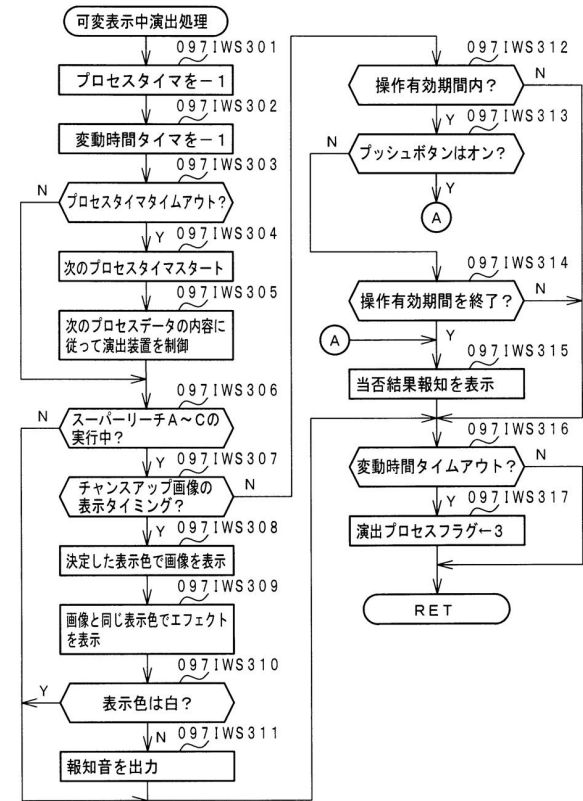
【図 18 - 6】

【図18-6】

チャンスアップ演出決定テーブルC		演出状態	
チャンスアップ演出の有無及び種類	演出状態	はずれ	大当り
チャンスアップ演出なし	画像C1 (白) → 画像C2 (白)	50%	10%
チャンスアップ演出C1	画像C1 (青) → 画像C2 (青)	25%	20%
チャンスアップ演出C2	画像C1 (緑) → 画像C2 (緑)	15%	25%
チャンスアップ演出C3	画像C1 (赤) → 画像C2 (赤)	9%	30%
チャンスアップ演出C4	画像C1 (緑) → 画像C2 (赤)	1%	10%
チャンスアップ演出C5	画像C1 (白) → 画像C2 (赤)	—	5%

【図 18 - 7】

【図18-7】

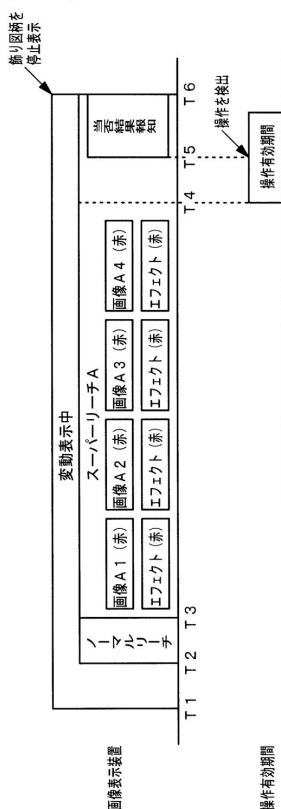


10

20

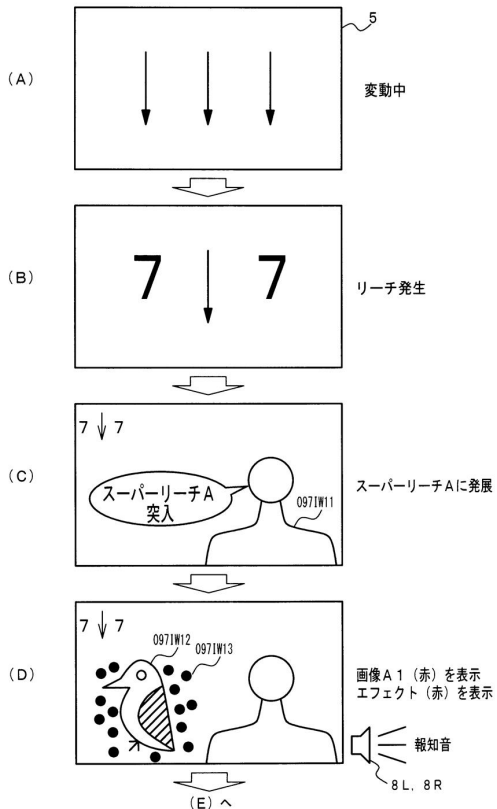
【図 18 - 8】

【図18-8】



【図 18 - 9】

【図18-9】



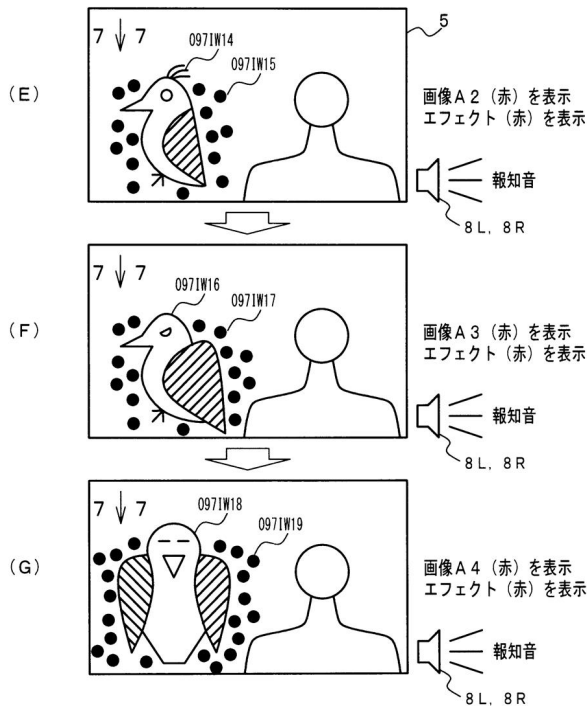
30

40

50

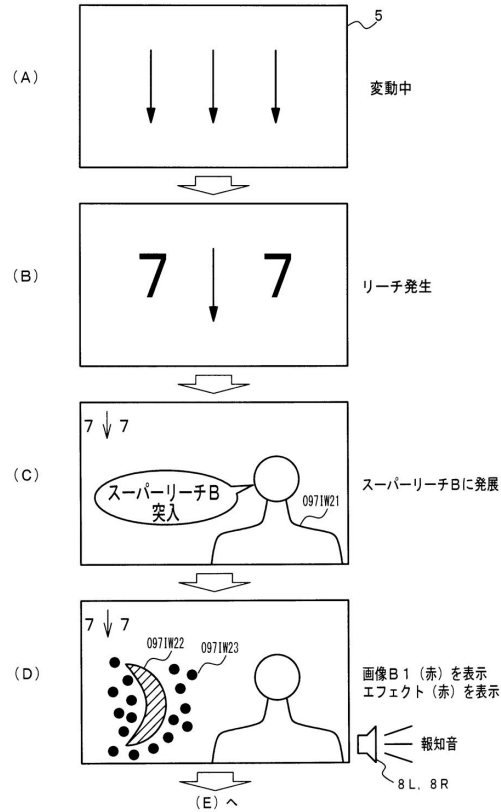
【図 18 - 10】

【図18-10】



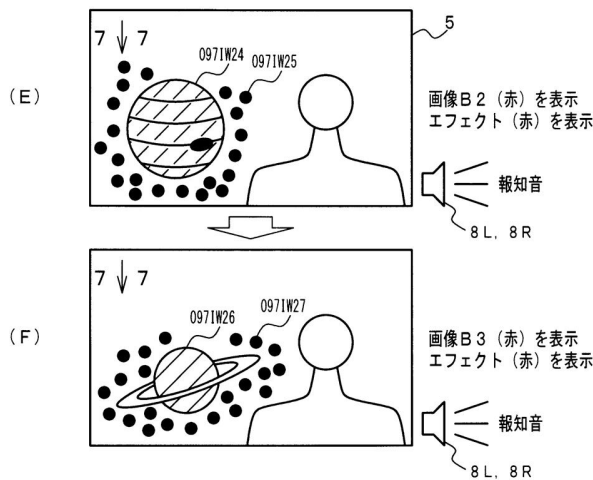
【図 18 - 11】

【図18-11】



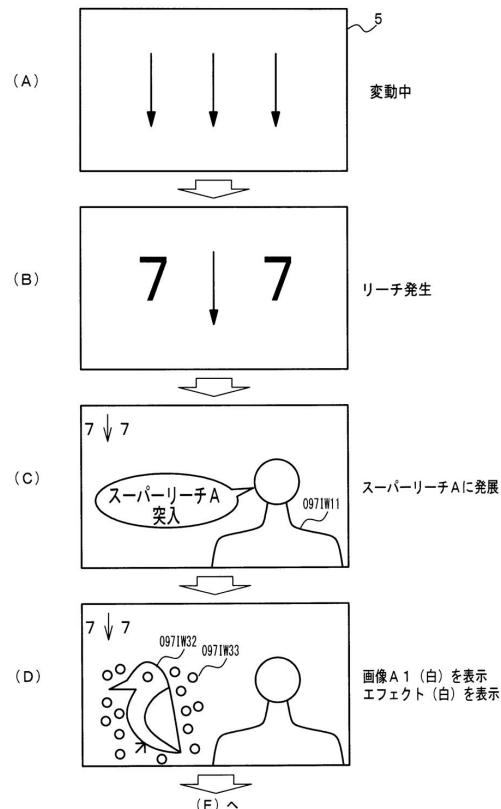
【図 18 - 12】

【図18-12】



【図 18 - 13】

【図18-13】



10

20

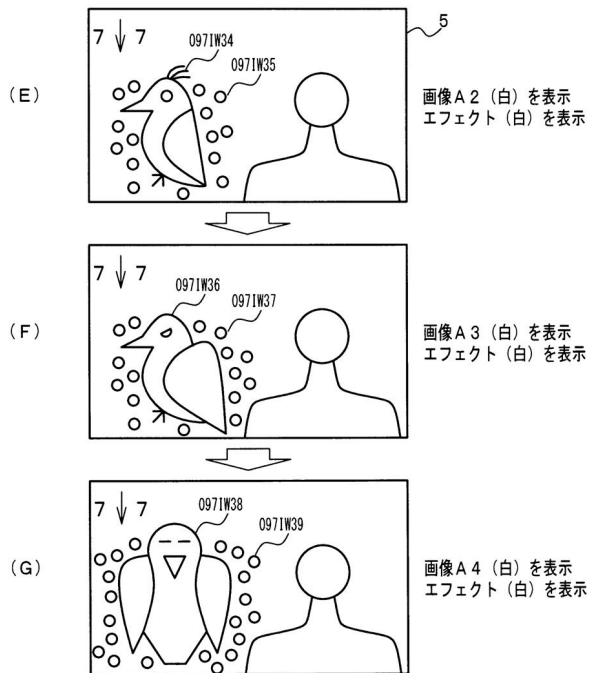
30

40

50

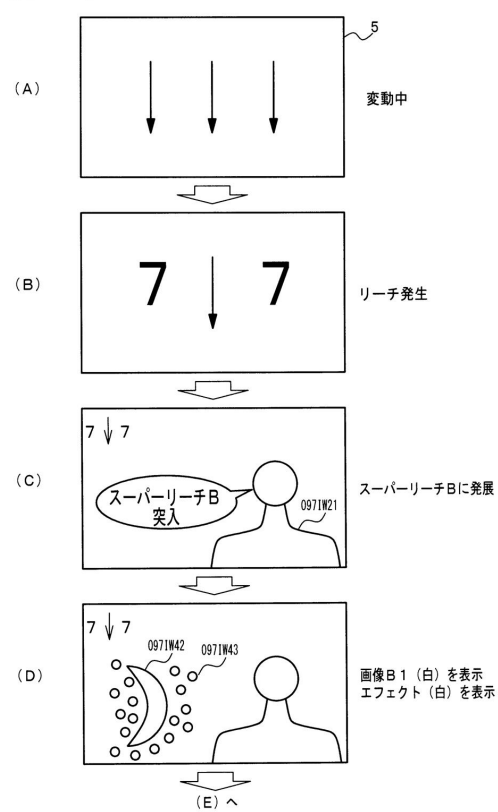
【図 18 - 14】

【図18-14】



【図 18 - 15】

【図18-15】

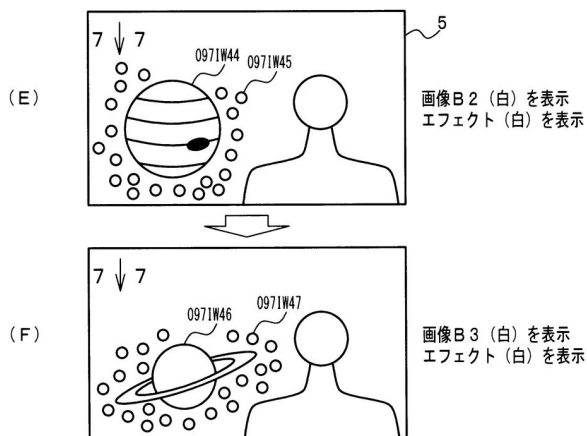


10

20

【図 18 - 16】

【図18-16】



30

40

50

フロントページの続き

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