

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7628773号
(P7628773)

(45)発行日 令和7年2月12日(2025.2.12)

(24)登録日 令和7年2月3日(2025.2.3)

(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84頁)

(21)出願番号	特願2020-66564(P2020-66564)	(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2年4月2日(2020.4.2)	(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2021-159568(P2021-159568 A)	審査官	荒井 誠
(43)公開日	令和3年10月11日(2021.10.11)		
審査請求日	令和5年2月28日(2023.2.28)		
前置審査			

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、
可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する第1所定演出と、該第1
所定演出よりも有利な演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第2所定
演出と、を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記対応表示手段は、第1表示種別の複数の表示態様のいずれか、または該第1表示種
別とは異なる第2表示種別の複数の表示態様のいずれかにより前記対応表示を表示可能で
あり、
前記第2所定演出の実行前に表示されている前記対応表示が前記第2表示種別における
表示態様である場合、該表示態様の前記対応表示に関連する関連表示を、前記第2所定演
出が実行される領域へ移動させる演出を含む特別演出を、該第2所定演出の実行前に実行
可能な特別演出実行手段をさらに備え、
前記所定演出実行手段は、前記対応表示の表示態様が、前記第1表示種別における表示
態様である場合と前記第2表示種別における表示態様である場合とで、異なる割合で前記
第2所定演出を実行可能であり、
前記第2表示種別における複数の表示態様は、特別表示態様と、前記特別表示態様と前
記有利状態に制御される割合が異なる特殊表示態様と、を含み、
前記第1表示種別の表示態様が該第1表示種別の異なる表示態様に变化する場合よりも

前記第 2 表示種別の表示態様が該第 2 表示種別の異なる表示態様に変化する場合の方が、変化したことを認識させる認識度合いが高い態様で変化可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体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媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっている。そして、こうした遊技機では、可変表示の表示結果が表示される前に、有利状態に制御される期待度を遊技者に報知する様々な種類の演出が実行され、有利状態に制御された後の遊技状態として、有利状態に制御され易い特定状態に制御可能である。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機として、可変表示に対応する対応表示を表示し、特別態様の所定演出が実行された後に、変化演出を実行して当該対応表示の表示態様を特別態様に变化させる遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【文献】特開 2 0 2 0 - 6 3 1 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、所定演出と変化演出といった各々の演出と対応表示との関連性が乏しく、一連の演出として関連性を持たせることで遊技興趣を向上させるという観点からすると未だ十分ではなかった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

（ A ）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、
可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出と、該第 1 所定演出よりも有利な演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出と、を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、
前記対応表示手段は、第 1 表示種別の複数の表示態様のいずれか、または該第 1 表示種別とは異なる第 2 表示種別の複数の表示態様のいずれかにより前記対応表示を表示可能であり、

前記第 2 所定演出の実行前に表示されている前記対応表示が前記第 2 表示種別における表示態様である場合、該表示態様の前記対応表示に関連する関連表示を、前記第 2 所定演

10

20

30

40

50

出が実行される領域へ移動させる演出を含む特別演出を、該第 2 所定演出の実行前に実行可能な特別演出実行手段をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、前記対応表示の表示態様が、前記第 1 表示種別における表示態様である場合と前記第 2 表示種別における表示態様である場合とで、異なる割合で前記第 2 所定演出を実行可能であり、

前記第 2 表示種別における複数の表示態様は、特別表示態様と、前記特別表示態様と前記有利状態に制御される割合が異なる特殊表示態様と、を含み、

前記第 1 表示種別の表示態様が該第 1 表示種別の異なる表示態様に変化する場合よりも前記第 2 表示種別の表示態様が該第 2 表示種別の異なる表示態様に変化する場合の方が、変化したことを認識させる認識度合いが高い態様で変化可能である、

10

ことを特徴としている。

さらに、上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段（例えばアクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 など）と、

可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出と、該第 1 所定演出よりも有利な演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出と、を実行可能な所定演出実行手段（例えばカットイン演出を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、を備え、

20

前記対応表示手段は、第 1 表示種別の複数の表示態様のいずれか、または該第 1 表示種別とは異なる第 2 表示種別の複数の表示態様のいずれかにより前記対応表示を表示可能であり（例えば第 1 種別の表示態様や第 2 種別の表示態様によりアクティブ表示を表示可能であるなど）、

前記第 2 所定演出の実行前に表示されている前記対応表示が前記第 2 表示種別における表示態様である場合、該対応表示に関連した特別演出を、該第 2 所定演出の実行前に実行可能な特別演出実行手段（例えば第 2 種別のアクティブ表示である場合、当該アクティブ表示に関連した関連画像を動作表示させる特別演出を実行可能な演出制御用 CPU 1 2 0 など）をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、前記対応表示の表示態様が、前記第 1 表示種別における表示態様である場合と前記第 2 表示種別における表示態様である場合とで、異なる割合で前記第 2 所定演出を実行可能である（例えば第 1 種別のアクティブ表示の場合には、第 1 種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出を実行し、第 2 種別のアクティブ表示の場合には、第 2 種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出を実行するなど）、

30

ことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、実行される演出間の関連性を高め演出効果を向上させるとともに対応表示の表示種別に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

40

【 0 0 0 9 】

【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】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 4】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 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。

【図 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 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】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 9】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。

50

- 【図 1 0 - 1】画面表示の構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 2】変動パターンの構成例を示す図である
- 【図 1 0 - 3】変動パターン決定例を示す図である。
- 【図 1 0 - 4】アクティブ表示例を示す図である。
- 【図 1 0 - 5】カットイン演出例を示す図である。
- 【図 1 0 - 6】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 1 0 - 7】特徴部 0 0 3 A K 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 0 - 8】最終段階画像決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 9】変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図 1 0 - 1 0】変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 1】変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 2】変化演出の実行可能タイミングを示す図である。
- 【図 1 0 - 1 3】特別演出態様決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 4】カットイン態様決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 5】報知演出用促進演出態様決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 6】報知演出用促進演出例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 7】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 1 8】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 0 - 1 9】演出実行例を示す図である。 20
- 【図 1 0 - 2 0】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 1】特徴部 0 0 4 A K 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 0 - 2 2】最終段階画像決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 3】特別演出変化演出決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 4】変化演出の実行可能タイミングを示す図である。
- 【図 1 0 - 2 5】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 6】演出実行例を示す図である。
- 【図 1 0 - 2 7】示唆演出例とカットイン演出例と促進演出例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】 30

【 0 0 1 0 】

(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。

【 0 0 1 1 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【 0 0 1 2 】

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（導出また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

10

20

30

40

50

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。

【0013】

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

【0014】

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、プロジェクタおよ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。

【0015】

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特図ゲームまたは第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およ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。

【0016】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およ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。

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

可変入賞球装置6B(普通電動役物)は、ソレノイド81(図3参照)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6B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81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6A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6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入でき

10

20

30

40

50

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6B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。

【0022】

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。

【0023】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図3参照）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。

【0024】

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82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82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。

【0025】

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始動入賞口および一般入賞口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。

【0026】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【0027】

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。

【0028】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0029】

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。

【0030】

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およ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。

【0031】

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9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0032】

10

20

30

40

50

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 3 3 】

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）が設けられている。

【 0 0 3 4 】

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。

10

【 0 0 3 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 3 参照）により検出される。

【 0 0 3 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が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 3 参照）により検出される。

20

【 0 0 3 7 】

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 3 8 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や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。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

30

【 0 0 3 9 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 4 0 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

40

【 0 0 4 1 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓

50

を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 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可能である。

【 0 0 4 2 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 0 A は、短片 5 0 0 A a および長片 5 0 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

10

【 0 0 4 3 】

(遊技の進行の概略)

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

【 0 0 4 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 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

30

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

40

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 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

50

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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、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、賞球の少ない大当り種別、または、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。

【００５３】

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

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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」となる確率およ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。

【００５９】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変

10

20

30

40

50

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

【0068】

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

10

【0069】

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

20

【0070】

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予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0071】

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。

【0072】

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

40

【0073】

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

【0074】

（基板構成）

50

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 0 7 5 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (A C) を直流 (D C) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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、 R O M (Read Only Memory) 1 0 1 と、 R A M (Random Access Memory) 1 0 2 と、 C P U (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、 I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【 0 0 7 8 】

C P U 1 0 3 は、 R O M 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、 R O M 1 0 1 が記憶する各種データ (後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ) が用いられ、 R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。 R A M 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ R A M となっている。なお、 R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を R A M 1 0 2 に展開して、 R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

10

20

30

40

50

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0083】

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。

【0084】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 30、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、ガラス扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0085】

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（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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 2 】

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。

10

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

20

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 6 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 7 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

30

【 0 0 9 8 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 9 】

（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 4 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。

40

【 0 1 0 0 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 1 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基

50

板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 1 0 2 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 4 ）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5 ）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

【 0 1 0 3 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化处理（ステップ S 6 ）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、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クリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

20

【 0 1 0 5 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

30

【 0 1 0 6 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、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 、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

【 0 1 0 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては

50

、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 9 】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 1 1 1 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 2 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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 8 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 3 】

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 5 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 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

【 0 1 1 4 】

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

10

20

30

40

50

フトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、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。

【0115】

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

10

【0116】

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

20

【0117】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0118】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0119】

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

40

【0120】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第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

50

が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 1 】

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。

10

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

20

【 0 1 2 4 】

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

30

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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」または「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

【 0 1 2 6 】

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

50

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる

10

20

30

40

50

。この例において、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、6、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。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0134】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0135】

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といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

20

【0136】

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。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。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に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。

30

【0137】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、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一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

40

【0138】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、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、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346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る。

50

【 0 1 3 9 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 0 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【 0 1 4 1 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【 0 1 4 2 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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。小当り判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【 0 1 4 3 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が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。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）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 / 2 0 0、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部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所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる 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 / 3 2 0 で小当り確率が 1 / 5 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部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（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッ

40

50

チを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化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。

【0144】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

10

【0145】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8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8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

20

【0146】

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

30

【0147】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用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。

40

【0148】

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

50

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

【0149】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用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。

【0150】

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。

【0151】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8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9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。

【0152】

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。

【0153】

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

【0154】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0155】

10

20

30

40

50

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、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 5 6 】

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また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、大当り遊技状態また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が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出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 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに

10

20

30

40

50

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。

【0161】

(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、様々な変形および応用が可能である。

【0162】

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。

【0163】

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)。

【0164】

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。

【0165】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、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。

【0166】

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およびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0167】

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%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0168】

(特徴部003AK~004AKに関する説明)

図10-1は、特徴部003~004AKに関し、画像表示装置5における画面表示の構成例を示している。図示する例において、画像表示装置5の画面上には、アクティブ表

10

20

30

40

50

示エリア 003AKA1、第1保留表示エリア 003AKB1、第2保留表示エリア 003AKB2 が設けられている。アクティブ表示エリア 003AKA1 では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第1保留表示エリア 003AKB1 では、第1保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第2保留表示エリア 003AKB2 では、第2保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア 003AKA1、第1保留表示エリア 003AKB1、第2保留表示エリア 003AKB2 では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第1保留表示エリア 003AKB1 における保留表示は「第1保留表示」とも称され、第2保留表示エリア 003AKB2 における保留表示は「第2保留表示」とも称される。

10

【0169】

第1保留表示エリア 003AKB1 は、例えば右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第1保留表示エリア 003AKB1 には、第1保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第1特図ゲームに対応した第1保留記憶数が増加する。このとき、第1保留表示エリア 003AKB1 にて他の第1保留表示がなければ、第1保留表示エリア 003AKB1 で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア 003AKB1 に他の第1保留表示があれば、第1保留表示エリア 003AKB1 で他の第1保留表示が行われている表示部位の左隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア 003AKB1 にて1または複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示エリア 003AKB1 で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、第1保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示があれば、それらの第1保留表示を、消去した表示部位の方向である右側に移動（シフト）させる。このように、第1保留表示エリア 003AKB1 では、第1保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第1特図ゲームに対応する第1保留表示が可能である。また、第1保留表示エリア 003AKB1 では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第1保留表示を行うことができる。

20

30

【0170】

第2保留表示エリア 003AKB2 は、例えば左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア 003AKB2 には、第2保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第2特図ゲームに対応した第2保留記憶数が増加する。このとき、第2保留表示エリア 003AKB2 にて他の第2保留表示がなければ、第2保留表示エリア 003AKB2 で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア 003AKB2 に他の第2保留表示があれば、第2保留表示エリア 003AKB2 で他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア 003AKB2 にて1または複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示エリア 003AKB2 で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、第2保留表示を消去

40

50

(消化)する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示があれば、それらの第2保留表示を、消去した表示部位の方向である左側に移動(シフト)させる。このように、第2保留表示エリア003AKB2では、第2保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第2特図ゲームに対応する第2保留表示が可能である。また、第2保留表示エリア003AKB2では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第2保留表示を行うことができる。

【0171】

アクティブ表示エリア003AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して、第1保留表示エリア003AKB1にて消去(消化)された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。また、アクティブ表示エリア003AKA1では、第2特図ゲームの開始に対応して、第2保留表示エリア003AKB2にて消去(消化)された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア003AKA1では、アクティブ表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を行うことができる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とでは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出(変化演出)が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示のときとは異なる表示態様に变化的場合があってもよい。

【0172】

図示する例では、画像表示装置5の画面上の左側からアクティブ表示エリア003AKA1、第1保留表示エリア003AKB1、第2保留表示エリア003AKB2の順に配置されている例を示しているが、アクティブ表示エリア003AKA1、第1保留表示エリア003AKB1、および第2保留表示エリア003AKB2は、画像表示装置5の画面上における任意の位置に配置されていればよい。例えば第1保留表示エリア003AKB1と第2保留表示エリア003AKB2との間に、アクティブ表示エリア003AKA1が配置されていてもよい。

【0173】

また、画像表示装置5の画面上には、常時小図柄表示エリア003AKC1と、常時保留記憶数表示エリア003AKC2が設けられている。常時小図柄表示エリア003AKC1は、飾り図柄に対応する小図柄が常に表示される領域である。常時小図柄表示エリア003AKC1に表示される小図柄は、飾り図柄の可変表示に対応して可変表示する。常時保留記憶数表示エリア003AKC2は、第1特図ゲームに対応した第1保留記憶数と、第2特図ゲームに対応した第2保留記憶数とが常に表示される領域である。理解を容易にするため、以下では常時小図柄表示エリア003AKC1に表示される小図柄、および常時保留記憶数表示エリア003AKC2に表示される保留記憶数については省略する(例えば図10-18～図10-20、図10-25および図10-26など)が、常時小図柄表示エリア003AKC1に表示される小図柄、および常時保留記憶数表示エリア003AKC2に表示される保留記憶数は、他の演出画像よりも高い表示レイヤーで表示され、遊技者が常時視認可能となっているものとする。

【0174】

特徴部003AK～004AKでは、予告演出の一例として、「アクティブ表示変化」の予告演出(変化演出)が実行される。「アクティブ表示変化」の予告演出は、実行が開始された可変表示に対応して、アクティブ表示エリア003AKA1におけるアクティブ表示の表示態様を変化させ、変化後の表示態様に応じた割合で、実行が開始された可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。「アクティブ表示変化」の予告演出では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示形状や表示色が、通常時における形状(例えばコイン)や所定色(例えば白色)とは異なる特定形状(例えば刀の形状)や特定色(例えば青色、赤色(金色)のいずれかなど)へと変

10

20

30

40

50

化する。アクティブ表示の表示形状や表示色といった、遊技者が認識可能な表示態様の变化により、所定割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆できればよい。なお、表示柄、メッセージ、キャラクタなどを示す演出画像が用いられたアクティブ表示の場合に、任意の表示態様が、通常時とは異なる表示態様に变化可能としてもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、変化予告あるいは変化演出とも称する。また、この実施の形態では、通常時の表示形状を第1種別と言い、特定形状の表示形状を第2種別と言う。そして、第2種別の表示形状は第1種別の表示形状よりも同じ表示色の場合に大当たり遊技状態に制御される期待度（大当たり期待度）が高くなっており、表示色については、第1種別と第2種別のいずれにおいても、白<青<赤<金（第2種別のみ）の順に大当たり期待度が高くなっている。また、アクティブ表示の表示種別と表示色とを含めてアクティブ表示の表示態様という。すなわち、変化演出では、アクティブ表示の表示態様の变化として、当該アクティブ表示の表示種別を変化させる場合と、表示色を変化させる場合と、表示種別および表示色の両方を変化させる場合とがある。また、変化演出において、アクティブ表示の表示態様を第1種別のいずれかの表示色に変化させるときと、第2種別のいずれかの表示色に変化させるときとで、演出態様が異なってもよい。例えば、第1種別の青色の表示色の表示態様から第1種別の赤色の表示色へ変化させる場合には、演出期間が短く、かつ変化したことを認識させる認識度合いが低い、といった演出態様で変化させる一方で、第1種別の青色の表示色の表示態様から第2種別の青色の表示色へ変化させる場合には、演出期間が長く、かつ変化したことを認識させる認識度合いが高い、といった演出態様で変化させるようにしてもよい。具体的に、アクティブ表示を変化させる場合の演出態様について、演出期間が長い態様としては、表示中のアクティブ表示に所定のキャラクタが作用して表示態様が変化する作用演出を行い、演出期間が短い態様としては、当該作用演出を行わなければよい。また、変化したことを認識させる認識度合いが高い態様としては、変化後のアクティブ表示を光らせるフラッシュ演出や音声出力を行い、認識度合いが低い態様としては、当該フラッシュ演出や音声出力を行わなければよい。

【0175】

図10-2は、特徴部003AK~004AKに関する変動パターンの構成例を示している。これらの変動パターンは予め用意されていけばよい。複数の変動パターンは、特図変動時間や飾り図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、第1特図ゲームや第2特図ゲームなどの特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。特徴部003AK~004AKに関する複数の変動パターンには、非リーチ（ハズレ）、リーチ（ハズレ）、大当たりのいずれかに対応した変動パターンが含まれている。非リーチ（ハズレ）は、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が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる場合である。リーチ（ハズレ）は、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リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる場合である。大当りは、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合である。非リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンは非リーチ変動パターンであり、リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンはリーチ変動パターンであり、大当たりに対応した変動パターンは大当たり変動パターンである。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。リーチ変動パターンや大当たり変動パターンには、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後に可変表示の表示結果が停止表示される「ノーマル」の変動パターンと、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後にスーパーリーチとなるリーチ演出に発展し、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行してから可変表示の表示結果が停止表示される「スーパー」の変動パターンとが含まれている。スーパーリーチとなるリーチ演出には、互いに演出態様が異なるスーパーAとスーパーBのリーチ演出がある。

【0176】

なお、例えば、大当たり遊技状態の終了後に限らず、特図表示結果として時短図柄が停

10

20

30

40

50

止表示した場合にも時短制御が行われる（時短状態となる）ようにしてもよく、この場合、特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（特図表示結果として、時短図柄が停止表示しない「ハズレ」と、時短図柄が停止表示する「ハズレ（時短）」とがあればよい）にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンや、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターンが用意されていてもよい。また、特図表示結果が「ハズレ」となるように見せかけて「ハズレ（時短）」となる、所謂復活の変動パターンがあってもよい。そして、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と「ハズレ」となる場合とで異なる変動パターン決定テーブルを参照し、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンや、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターン（復活の変動パターンも含む）が決定され得るようにすればよい。なお、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンについては、例えばスーパーリーチDの変動パターンなど、特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ実行される種類のスーパーリーチ演出の変動パターンであればよい。また、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合、大当たり種別を決定する際ににおける乱数値と同じ乱数値MR2に基づいて時短種別（種別に応じて時短回数が異なる）を複数種別のいずれかに決定してもよく、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合であっても、決定された時短種別に応じて変動パターンの決定割合が異なるようにしてもよい。そして、特図ゲームの表示結果については通常状態時も時短状態時も時短図柄が停止表示するものの、時短状態においては時短図柄が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはないものとすればよい。また、飾り図柄については、通常状態時と時短状態時とで異なる図柄が停止表示すればよい。具体的に、特図表示結果として「ハズレ（時短）」が導出表示された場合、通常状態であるときには、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方で、時短状態であるときには、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させればよい。特徴部003AKは、時短図柄が停止表示して時短制御される遊技機にも適用可能であり、例えば、時短図柄が停止表示する可変表示におけるアクティブ表示の最終段階画像は、第1種別の表示態様に決定される割合が高くなっていけばよい。また、第2種別の表示態様に決定されてもよいが、白色や青色の表示態様に決定される割合が高くなっていけばよい。また、アクティブ表示の変化タイミングについても、後述するタイミング4で変化演出が実行される変化パターンに決定される割合が低くなっていけばよい。すなわち、期待度の低い最終段階画像に決定される割合が高く、また、期待度の低い変化パターンに決定される割合が高くなっていけばよい。さらに、後述する特別演出変化演出が実行され割合が低くなっていけばよく、大当たりの報知演出時に可動体を動作させてもよいが、時短図柄停止時は動作させないようにすればよい。

【0177】

また、特図表示結果として「ハズレ」と「ハズレ（時短）」とを設ける場合、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとで、第2特図表示結果決定テーブルの方が、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられていけばよい。すなわち、時短状態の終了時に記憶されている第2特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっていけばよい。

【0178】

図10-3は、変動パターンの決定例を示している。変動パターンの決定例は、図10-3(A)に示す大当たり変動パターン決定例と、図10-3(B1)に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）と、図10-3(B2)に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）とを含んでいる。図10-3(A)に示す大当たり変動パターン決定例は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に対応している。図10-3(B1)に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）は、時短制御が行われない通常状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。図10-3(B2)に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）は、時短制御が行われる時短状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。特別図柄プロセス処理のステップS111にて実行される

変動パターン設定処理では、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合、あるいは時短制御が行われない通常時に「ハズレ」となる場合、時短制御が行われる時短中に「ハズレ」となる場合に応じて、選択された変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時やハズレ時の変動パターンが決定される。変動パターンを決定するときには、変動パターン決定用の乱数値を示す数値データが、変動用乱数バッファから読み出される。変動用乱数バッファは、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理が実行されたときに、抽出された乱数値を記憶可能である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値を、選択した変動パターン決定テーブルにおいて予め設定されている決定値と比較する。そして、変動パターンごとに割り当てられた決定値の範囲のうちで、いずれの範囲に変動パターン決定用の乱数値が含まれるかの判定結果に応じて、使用パターンとなる変動パターンが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、「ハズレ」となる場合にリーチ態様とするか否かが決定されてもよい。なお、変動パターンとして、例えば、後述するカットイン演出を実行しないスーパー C のリーチ演出を実行する変動パターンがあってもよく、この場合におけるアクティブ表示は、変化演出が実行されても第 2 種別へは変化せず、第 1 種別のまま、表示色のみ変化するようにしてもよい。そして、大当たり時の決定割合については、スーパー A < スーパー B の順の大当たり期待度となるように決定割合が割り当てられているが（図 1 0 - 3（A）参照）、スーパー C の変動パターンを、スーパー B の変動パターンよりも高い決定割合としてもよい。これによれば、第 2 種別のアクティブ表示が表示されない場合においても、可変表示結果が大当たりとなることに対する期待感を持続させることができる。

【 0 1 7 9 】

図 1 0 - 3（A）に示す大当たり変動パターン決定例において、変動パターン P A 3 - 2、P A 3 - 3 といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターン P A 3 - 1 といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これに対し、図 1 0 - 3（B 1）に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）や図 1 0 - 3（B 2）に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）において、変動パターン P A 2 - 1 といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3 といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これにより、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから可変表示の表示結果が停止表示されるときには、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されてもスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されずに可変表示の表示結果が停止表示されるときよりも、大当たり期待度（大当たり信頼度）が高くなる。

【 0 1 8 0 】

図 1 0 - 3（B 1）に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）では、第 1 保留記憶数が 0、1、または 2 以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第 1 保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができればよい。第 1 保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第 1 保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。図 1 0 - 3（B 2）に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）では、第 2 保留記憶数が 0、1、または 2 以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第 2 保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができればよい。第 2 保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第 2 保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。図 1 0 - 3（B 2）に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）では、図 1 0 - 3（B 1）に示すハ

ズレ変動パターン決定例（通常時）と比較して、特図変動時間が長い変動パターンよりも特図変動時間が短い変動パターンに割り当てられた決定値の個数が多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。これにより、時短制御が行われる時短中であるときに、時短制御が行われない通常時よりも、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができればよい。

【 0 1 8 1 】

時短制御が行われない通常時には、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しにくく、第 2 特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、通常時に第 2 特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第 2 保留記憶数にかかわらず、第 1 保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第 2 特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第 2 保留記憶数にかかわらず、特図ゲームを開始する時点における第 1 保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、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ことに対応して、第 2 保留記憶数にかかわらず図 10 - 3（B 1）に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第 2 特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、図 10 - 3（B 1）に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）における「第 1 保留記憶数」を「第 2 保留記憶数」に読み替えて、第 2 保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【 0 1 8 2 】

時短制御が行われる時短中には、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第 2 特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第 2 特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第 1 特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、時短中に第 1 特図を用いた特図ゲームの実行を開始する場合には、第 2 保留記憶数が 0 になっている。そのため、時短中に第 1 特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第 1 保留記憶数にかかわらず、第 2 保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第 1 保留記憶数にかかわらず図 10 - 3（B 2）に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、時短中に第 1 特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、図 10 - 3（B 2）に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）における「第 2 保留記憶数」を「第 1 保留記憶数」に読み替えて、第 1 保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【 0 1 8 3 】

図 10 - 4（A 1）～（A 3）は、特徴部 0 0 3 A K ～ 0 0 4 A K における第 1 種別のアクティブ表示例を示している。第 1 種別のアクティブ表示は、例えば表示色といった、表示態様を異ならせて表示可能である。この第 1 種別のアクティブ表示例では、アクティブ表示に使用可能な複数の演出画像として、3 つの表示画像 0 0 3 A K C 1（第 1 態様）～ 0 0 3 A K C 3（第 3 態様）といった 3 態様の表示画像が予め用意されている。アクティブ表示に使用可能な表示画像が用意される数量は、3 つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像 0 0 3 A K C 1 は、コインを示すキャラクタの白色表示を行う場合の演出画像である。表示画像 0 0 3 A K C 2 は、コインを示すキャラクタの青色表示を行う場合の演出画像である。表示画像 0 0 3 A K C 3 は、コインを示すキャラクタの赤色表示を行う場合の演出画像である。アクティブ表示は、通常時の表示態様として、表示画像 0 0 3 A K C 1 によるコインを示すキャラクタの白色表示が行われる。変

化演出は、アクティブ表示の表示色が青色、赤色のいずれかとなる場合を含んでいる。このうち、表示色が赤色となる場合には、表示色が青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。このように、第1種別のアクティブ表示は、白色表示、青色表示、赤色表示といった、複数の表示態様のうちいずれかにより表示可能である。また、第1種別のアクティブ表示は、例えば表示画像003AKC3を用いた赤色表示といった特定態様により表示可能である。アクティブ表示は、表示色とともに、あるいは、表示色に代えて、キャラクターの種類、サイズ、模様、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる表示態様で表示可能であればよい。また、変化演出は、アクティブ表示の表示色の他、アクティブ表示の表示形状、すなわち表示種別を、第1種別（通常時の表示形状であるコインを示すキャラクタ）から第2種別（特定形状としての刀を示すキャラクタ）に変化させることを含んでいる。

10

【0184】

図10-4(B1)~(B4)は、特徴部003AK~004AKにおける第2種別のアクティブ表示例を示している。第2種別のアクティブ表示は、例えば表示色といった、表示態様を異ならせて表示可能である。この第2種別のアクティブ表示例では、アクティブ表示に使用可能な複数の演出画像として、4つの表示画像003AKD1（第1態様）~003AKD4（第4態様）といった4態様が予め用意されている。アクティブ表示に使用可能な表示画像が用意される数量は、4つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像003AKD1は、刀を示すキャラクタの白色表示を行う場合の演出画像である。表示画像003AKD2は、刀を示すキャラクタの青色表示を行う場合の演出画像である。表示画像003AKD3は、刀を示すキャラクタの赤色表示を行う場合の演出画像である。表示画像003AKD4は、刀を示すキャラクタの金色表示を行う場合の演出画像である。なお、アクティブ表示は、通常時の表示態様として、表示画像003AKC1によるコインを示すキャラクタの白色表示が行われ、変化演出が行われることで、第2種別の図10-4(B1)~(B4)のいずれかに変化する。変化演出は、一の可変表示中に複数回実行される。当該アクティブ表示は、変化演出が複数回実行されることで、段階的に変化可能となっている。第2種別のアクティブ表示の表示色が金色となる場合には、表示色が赤色や青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。第2種別のアクティブ表示の表示色が赤色となる場合には、表示色が青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。第2種別のアクティブ表示の表示色が金色となる場合には、必ず大当たりとなるようにしてもよい。なお、このように、第2種別のアクティブ表示は、白色表示、青色表示、赤色表示、金色表示といった、複数の表示態様のうちいずれかにより表示可能である。また、第2種別のアクティブ表示は、例えば表示画像003AKD3を用いた赤色表示といった特別態様により表示可能である。アクティブ表示は、表示色とともに、あるいは、表示色に代えて、キャラクターの種類、サイズ、模様、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる表示態様で表示可能であればよい。また、上述したように、第2種別のアクティブ表示は、第1種別のアクティブ表示よりも、同じ表示色の場合に大当たり遊技状態に制御される期待度（大当たり期待度）が高くなっている。また、この実施の形態では、変化演出において、第1種別のアクティブ表示から第2種別のアクティブ表示へ変化する場合、表示されていた第1種別のアクティブ表示の表示色により示される期待度以上の表示色の第2種別のアクティブ表示へと変化し、期待度の低い表示色とならないようになっている。具体的に、表示されていた第1種別のアクティブ表示が白色（図10-4(A1)に示す表示画像003AKC1）である場合は、変化先の第2種別のアクティブ表示としては、白色以上となる（図10-4(B1)に示す表示画像003AKD1~図10-4(B4)に示す表示画像003AKD4のいずれかとなる）。表示されていた第1種別のアクティブ表示が青色（図10-4(A2)に示す表示画像003AKC2）である場合は、変化先の第2種別のアクティブ表示としては、青色以上となる（図10-4(B2)に示す表示画像003AKD2~図10-4(B4)に示す表示画像003AKD4のいずれかとなる）。表示されていた第1種別のアクティブ表示が赤色（図10-4(A3)に示す表示画像003AKC3）である場合は、変化先の第2種別の

20

30

40

50

アクティブ表示としては、赤色以上となる（図10-4（B3）に示す表示画像003AKD3または図10-4（B4）に示す表示画像003AKD4となる）。

【0185】

図10-5は、特徴部003AK～004AKに関するカットイン演出例を示している。カットイン演出は、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となるリーチ成立後に、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中の所定タイミングにて実行可能である。カットイン演出では、例えばキャラクタの演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。カットイン演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されたか否かに応じた割合や、実行された場合の演出態様に応じた割合で、可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されることを予告する。カットイン演出は、キャラクタにより報知されるメッセージの内容、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、色彩、外枠となるフレームの種類、サイズ、形状、模様、色彩、エフェクト表示の種類、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0186】

図10-5（A1）～（A3）のカットイン演出例は、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出例（第1種別に対応した態様のカットイン演出例）を示している。図示するように、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像003AKE1（態様A-1）～003AKE3（態様C-1）といった3つのカットイン態様の表示画像が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像003AKE1（態様A-1）は、白色の背景のキャラクタの演出画像である。表示画像003AKE2（態様B-1）は、青色の背景のキャラクタの演出画像である。表示画像003AKE3（態様C-1）は、赤色の背景のキャラクタの演出画像である。第1種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出は、第1種別のアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様（表示色）であっても、当該アクティブ表示の表示態様（表示色）に関わらず、図10-5（A1）～（A3）に示す態様A-1～態様C-1のいずれかの態様のカットイン演出が、可変表示結果に応じて異なる割合で実行される（図10-14（A）参照）。そのため、詳しくは後述するが、第1種別のアクティブ表示の表示態様が赤色であったとしても、青色のカットイン演出が実行される、といったように、アクティブ表示の表示態様（表示色）による大当り期待度よりも低い（赤＞青＞白の順に大当り期待度が高くなっている）表示態様（表示色）のカットイン演出が実行されることがある（所謂成り下がり演出が実行されることがある）。

【0187】

一方、図10-5（B1）～（B4）のカットイン演出例は、第2種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出例（第2種別に対応した態様のカットイン演出例）を示している。図示するように、第2種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、4つの表示画像003AKF1（態様A-2）～003AKF4（態様D-2）といった4つのカットイン態様の表示画像が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、4つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。第2種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出では、図示するように、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出とは異なるキャラクタ画像が表示されるとともに、第2種別のアクティブ表示に対応する刀を持ったキャラクタ画像（武装キャラクタ画像）が表示される。具体的に、表示画像003AKF1（態様A-2）は、白色の背景かつ白色の刀を持った武装キャラクタの演出画像である。表示画像003AKF2（態様B-2）は、青色の背景かつ青色の刀を持った武装キャラクタの演出画像である。表示画像003AKF3（態様C-2）は、赤色の背景かつ赤色の刀を持った武装キャラクタの演出画像である。表示画像003AKF4（態様D-2）は、金色の背景かつ金色の刀を持った武装キャラクタの演出画像である。第2種別のアクテ

10

20

30

40

50

ィブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出は、第１種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出とは異なり、第２種別のアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様（表示色）であるかに応じて、図１０－５（Ｂ１）～（Ｂ４）に示す態様Ａ－２～態様Ｄ－２のいずれかの態様のカットイン演出が異なる割合で実行される（図１０－１４（Ｂ）参照）。なお、詳しくは後述するが、第２種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出では、第１種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出とは異なり、所謂成り下がりの演出が実行されることはない。例えば、第２種別のアクティブ表示の表示態様が青色であった場合には、青色や赤色、または金色のカットイン演出が実行される、といったように、アクティブ表示の表示態様による大当り期待度以上の態様（金＞赤＞青＞白の順に大当り期待度が高くなっている）のカットイン演出が実行されることとなっている。そのため、第１種別のアクティブ表示に比べ第２種別のアクティブ表示に対する信頼性を担保でき、遊技興趣を向上させることができる。なお、この実施の形態では、第１種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出（第１種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出）が実行された場合と、第２種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出（第２種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出）が実行された場合とで、いずれのカットイン演出が実行された場合においても画像表示装置５に表示されている演出画像の一部が視認困難となる。また、第２種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が行われた場合の方が、第１種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が行われた場合よりも、当該演出画像の視認困難となる領域が大きくなっている（図１０－１８（Ｆ）および図１０－２０（Ｈ）参照）。これとは反対に、第１種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が行われた場合の方が、第２種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が行われた場合よりも、当該演出画像の視認困難となる領域が大きくなっているもよい。

【０１８８】

図１０－６は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄等を決定する（ステップ００３ＡＫＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップＳ１１１にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターン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は、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当り）」、「確変（大当り）」があればよい。

【０１８９】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【０１９０】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0191】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0192】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用CPU120は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用CPU120は、乱数回路124または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置5において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊

10

20

30

40

50

技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【 0 1 9 3 】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定飾り図柄となるものを決定する。これにより、確定飾り図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

10

【 0 1 9 4 】

可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合には、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

20

【 0 1 9 5 】

ステップ 0 0 3 A K S 0 2 1 にて最終停止図柄などを決定した後は、演出決定処理が実行される（ステップ 0 0 3 A K S 0 2 2 ）。演出決定処理では、アクティブ表示の最終的な表示段階（最終表示種別と最終表示色）となる最終段階画像、変化演出に使用される変化パターン、特別演出、カットイン演出、促進演出などを決定できればよい。演出決定処理については後述する。続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ 0 0 3 A K S 0 2 3 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 3 A K S 0 2 2 の演出決定処理による各種演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。複数の演出制御パターンには、変化演出を実行するための変化演出制御パターン、示唆演出を実行するための示唆演出制御パターン、カットイン演出を実行するためのカットイン演出制御パターン、促進演出を実行するための促進演出制御パターンが含まれていてもよい。飾り図柄の可変表示や各種演出に対応した演出制御パターンは、複数の演出制御パターンが個別に決定されてもよいし、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行設定の組合せに対応した単一の演出制御パターンが一括に決定されてもよい。

30

【 0 1 9 6 】

ステップ 0 0 3 A K S 0 2 3 により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ 0 0 3 A K S 0 2 4 ）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ 0 0 3 A K S 0 2 5 ）。このときには、例えばステップ 0 0 3 A K S 0 2 3 により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

50

【 0 1 9 7 】

ステップ 0 0 3 A K S 0 2 5 にて変動開始の設定を行った後には、可変表示の開始に対応して、第 1 保留表示エリア 0 0 3 A K B 1 における第 1 保留表示や第 2 保留表示エリア 0 0 3 A K B 2 における第 2 保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ 0 0 3 A K S 0 2 6）。例えば、第 1 特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 1 保留表示エリア 0 0 3 A K B 1 において、保留番号が「 1 」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「 2 」～「 4 」に対応した表示部位における第 1 保留表示を 1 つずつ右方向に移動（シフト）させる。一方、第 2 特図ゲームが実行（開始）される場合には、第 2 保留表示エリア 0 0 3 A K B 2 において、保留番号が「 1 」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「 2 」～「 4 」に対応した表示部位における第 2 保留表示を 1 つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。保留表示のシフトにあわせて、保留表示データ記憶部の記憶内容もシフトさせればよい。また、消去した保留表示に対応して、アクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われる。これにより、可変表示の開始に伴い、アクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 におけるアクティブ表示となる演出画像の表示を開始させることができる。

10

【 0 1 9 8 】

なお、第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数がいずれも「 0 」であるときに、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、第 1 保留表示や第 2 保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示における通常の表示態様として、白色表示のコイン画像（表示画像 0 0 3 A K C 1）のアクティブ表示を、アクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 にて開始させればよい。ステップ 0 0 3 A K S 0 2 6 により保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「 2 」に更新してから（ステップ 0 0 3 A K S 0 2 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【 0 1 9 9 】

図 1 0 - 7 は、特徴部 0 0 3 A K における演出決定処理（特徴部 0 0 4 A K における演出決定処理については図 1 0 - 2 1 参照）として、可変表示開始設定処理のステップ 0 0 3 A K S 0 2 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、アクティブ表示の最終段階画像として、最終表示種別および最終表示色を決定する（ステップ 0 0 3 A K S 1 0 1）。アクティブ表示の最終段階画像は、アクティブ表示として最終的に表示される演出画像である。ステップ 0 0 3 A K S 1 0 1 では、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合や変化させる場合に対応して、表示画像 0 0 3 A K C 1 ～ 0 0 3 A K C 3 のいずれか、または、表示画像 0 0 3 A K D 1 ～ 0 0 3 A K D 4 のいずれかに決定可能である。具体的に、ステップ 0 0 3 A K S 1 0 1 では、図 1 0 - 8 に示す最終段階画像決定テーブル 0 0 3 A K 0 1 1 を参照し、図示する決定割合に従い、アクティブ表示の最終段階画像を、可変表示結果に応じて表示画像 0 0 3 A K C 1 ～ 0 0 3 A K C 3 のいずれか、または、表示画像 0 0 3 A K D 1 ～ 0 0 3 A K D 4 のいずれかに決定する。

30

40

【 0 2 0 0 】

図 1 0 - 8 は、最終段階画像決定テーブル 0 0 3 A K 0 1 1 の構成例を示す図である。図示するように、この実施の形態では、表示画像 0 0 3 A K C 1 < 表示画像 0 0 3 A K C 2 < 表示画像 0 0 3 A K C 3 < 表示画像 0 0 3 A K D 1 < 表示画像 0 0 3 A K D 2 < 表示画像 0 0 3 A K D 3 < 表示画像 0 0 3 A K D 4 の順に大当り期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。したがって、第 2 種別のアクティブ表示となることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。また、この実施の形態では、第 2 種別のアクティブ表示が行われる場合、当該第 2 種別のアクティブ表示に対応するカットイン演出が実行されることから（第 1 種別のアクティブ表示に対応するカットイン演出は行われない

50

ことから)、第2種別のアクティブ表示が表示された場合は、第1種別のアクティブ表示に対応するカットイン演出が実行される場合(すなわち第1種別のアクティブ表示が表示される場合)よりも大当たり期待度が高くなっていると言える。なお、例えば、表示画像003AKC3>表示画像003AKD2>表示画像003AKD1といった順の大当たり期待度であってもよい(第2種別のアクティブ表示より大当たり期待度の高い第1種別のアクティブ表示があってもよい)。この場合、表示画像003AKC3<表示画像003AKD3といったように、同色の場合には第2種別のアクティブ表示の方が、大当たり期待度が高くなっていればよい。なお、図示するように、この実施の形態では、最終段階画像として第2種別のアクティブ表示(表示画像003AKD1~003AKD4のいずれか)が表示される場合には、スーパーリーチ(ハズレ)または大当たりとなるように決定割合が割り当てられている。そのため、第2種別のアクティブ表示(表示画像003AKD1~003AKD4のいずれか)が表示された場合にはスーパーリーチ以上の期待度となることから、遊技者の期待感を向上させることができる。

10

【0201】

図10-7のステップ003AKS101の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の変化パターンを決定する(ステップ003AKS102)。アクティブ表示の変化パターンは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に用いられる。アクティブ表示の変化パターンは、変化演出の演出態様などを指定可能な演出パターンであり、予め複数パターンがROM121の所定領域に記憶されるなどして用意されていけばよい。具体的に、ステップ003AKS102の処理では、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像に従って、図10-9~図10-11に示す変化パターン決定テーブルを参照し、可変表示結果と変動パターンに応じて、変化パターンを複数のうちのいずれかに決定する。

20

【0202】

図10-9~図10-11は、変化パターン決定テーブルの構成例を示している。具体的に、図10-9は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第1種別である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示している。図10-9に示すように、最終段階画像が第1種別である場合、変化タイミングとして、タイミング1~タイミング3といった3つのタイミング設けられている。この実施の形態におけるタイミング1は、変動開始からリーチ状態となるまでの間(リーチ成立前)のタイミングであり、タイミング2は、リーチ状態となってからスーパーリーチに発展するまでの間(リーチ成立後)のタイミングであり、タイミング3は、スーパーリーチ発展時のタイミングとなっている。図10-8におけるステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第1種別である場合、ステップ003AKS102では、図10-9(A)~(C)のいずれかの変化パターン決定テーブルを参照し、可変表示結果と変動パターンに応じて変化パターンを決定する。なお、図10-9(A)~(C)における変化パターン決定テーブルにて示される変化パターンはあくまでも一例であり、その他の変化パターンが含まれていてもよい。

30

【0203】

なお、この実施の形態では、最終段階画像が第1種別である場合には、第1種別に対応した態様のカットイン演出が実行され、最終段階画像が第2種別である場合には、第2種別に対応した態様のカットイン演出が実行される。そのため、アクティブ表示とカットイン演出とはそれぞれ関連した一連の演出であるとも言える。また、大当たり期待度については、第1種別のアクティブ表示よりも第2種別のアクティブ表示の方が高いことから、第2種別に対応した態様のカットイン演出が実行された方が、第1種別に対応した態様のカットイン演出が実行された場合よりも大当たり期待度が高くなっている。さらに、第1種別に対応した態様のカットイン演出は所謂成り下がりの演出となる場合もあることから、遊技者は第2種別に対応した態様のカットイン演出が行われることを期待する。そのため、この実施の形態では、第2種別に対応した態様のカットイン演出が行われることが期待できない第1種別のアクティブ表示については、スーパーリーチのリーチ演出に発展したタ

40

50

イミング（タイミング3）で消去して、遊技者に対し残念感を与えることを防止している。なお、後述するように、スーパーリーチ発展時に消去された第1種別のアクティブ表示は、スーパーリーチ発展後の特別演出実行開始タイミング（タイミング4）において第2種別のアクティブ表示に変化した場合には、当該タイミングにて復活表示される。そのため、アクティブ表示が消去された後の期間においても遊技者の期待感を持続させることができる。なお、スーパーリーチ発展時において第2種別のアクティブ表示が表示されている場合には、特別演出実行開始タイミング（タイミング4）まで継続して表示される。

【0204】

図10-9(A)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第1種別の第1態様のアクティブ表示すなわち表示画像003AKC1である場合に、参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。上述したように、表示画像003AKC1は、アクティブ表示における通常時の表示態様であることから、図10-9(A)に示す変化パターン決定テーブルは、変化演出が実行されない場合に参照されるテーブルであり、PT1-1~PT1-3のいずれの変化パターンにおいても変化回数が0となっている。最終段階画像が表示画像003AKC1である場合、図示する決定割合に従って、PT1-1~PT1-3のいずれかの変化パターンに決定される。上述したように、第1種別のアクティブ表示については、スーパーリーチのリーチ演出に発展したタイミング（タイミング3）で消去されることから、PT1-2の変化パターンでは、タイミング3が「消去」に設定されている。また、PT1-1の変化パターンは、スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの場合に決定されるパターンであることから、タイミング3が存在せず、当該タイミング3が「-」となっている。PT1-1の変化パターンについても、非リーチの場合に決定されるパターンであることから、タイミング2および3が存在せず、当該タイミング2および3が「-」となっている。なお、図10-9(B)~図10-11(D)の変化パターン決定テーブルにおける「消去」や「-」については、当該図10-9(A)と同様に、アクティブ表示を消去することや、当該タイミングが存在しないことを示している。

【0205】

図10-9(B)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第1種別の第2態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKC2である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。最終段階画像が第1種別の第2態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKC2である場合、表示画像003AKC1から表示画像003AKC2へと1回変化することから、図10-9(B)に示す変化パターン決定テーブルでは、PT2-1~PT2-5のいずれの変化パターンにおいても変化回数が1となっている。最終段階画像が表示画像003AKC2である場合、図示する決定割合に従って、PT2-1~PT2-5のいずれかの変化パターンに決定される。図示するように、この実施の形態では、PT2-2の変化パターンの方がPT2-1の変化パターンよりも大当たり期待度が高く、PT2-4の変化パターンの方がPT2-3の変化パターンよりも大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。すなわち、最終段階画像となるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。なお、図10-9(B)の他、図10-9(C)~図10-11(D)の変化パターン決定テーブルにおいても同様に、最終段階画像となるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

【0206】

図10-9(C)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第1種別の第3態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKC3である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。図10-9(C)に示す変化パターン決定テーブルでは、変化回数が1回のパターンと、変化回数が2回のパターンとが設けられている。最終段階画像が表示画像003AKC3である場合、図示する決定割合に従って、PT3-1~PT3-7のいずれかの変化パターンに決定される。図10-9(C)に示す変化パターン決定テーブルは、図10-9(B)に示す変化パターン決定テ

10

20

30

40

50

ブルと同様、最終段階画像となるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。そして、図10-9(C)に示す変化パターン決定テーブルは、さらに、PT3-3の変化パターンの方がPT3-2の変化パターンよりも大当たり期待度が高く、PT3-6の変化パターンの方がPT3-5の変化パターンよりも大当たり期待度が高くなっており、最終段階画像となるタイミングが同じタイミングであっても、1回の変化における変化段階が多いほど（白色から青色を経由して赤色となるといった1段階ずつ変化する場合よりも白白から青色を経由せずに赤色へと2段階変化する場合の方が）大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。なお、図10-9(C)の他、図10-10(A)～図10-11(D)の変化パターン決定テーブルにおいても同様に、最終段階画像となるタイミングが同じタイミングであっても、1回の変化における変化段階が多いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

10

【0207】

図10-10および図10-11は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示している。図10-10および図10-11に示すように、最終段階画像が第2種別である場合、変化タイミングとして、タイミング1～タイミング4といった4つのタイミング設けられている。タイミング1～タイミング3については、図10-9に示すタイミング1～タイミング3と同様である。タイミング4は、スーパーリーチに発展後、特別演出の実行開始時（スーパーリーチ発展後）のタイミングとなっている。なお、タイミング4は、特別演出の実行開始時でなくとも、スーパーリーチに発展後から特別演出の実行開始時までの間のタイミングであればよい。

20

【0208】

図10-8におけるステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別である場合、ステップ003AKS102では、図10-10(A)～図10-11(D)のいずれかの変化パターン決定テーブルを参照し、可変表示結果と変動パターンに応じて変化パターンを決定する。この実施の形態では、上述したように、第1種別のアクティブ表示から第2種別のアクティブ表示へ変化する場合、表示されていた第1種別のアクティブ表示の表示色により示される期待度以上の表示色の第2種別のアクティブ表示へと変化する。そのため、図10-10(A)～図10-11(D)に示す変化パターンでは、タイミング1～タイミング4のいずれのタイミングにおいても、前のタイミングにおいて表示されていた表示色以上の表示色となるように変化パターンが設定されている。また、図10-10(A)～図10-11(D)における変化パターン決定テーブルにて示されるPT4-1～PT7-20といった変化パターンはあくまでも一例であり、各変化パターン決定テーブルにおいて、図示する数以上の変化パターンが含まれていてもよい。

30

【0209】

また、詳しくは後述するが、この実施の形態では、図10-7のステップ003AKS103にてスーパーリーチのリーチ演出を実行するスーパーありと判定した場合、すなわち、スーパーリーチのリーチ演出を実行する場合にのみ、特別演出やカットイン演出が実行される。そのため、図10-10(A)に示すPT4-1およびPT4-2の変化パターン、図10-10(B)に示すPT5-1～PT5-4の変化パターン、図10-10(C)に示すPT6-1～PT6-6に示す変化パターン、図10-11(D)に示すPT7-1～PT7-7の変化パターンの場合には、ノーマルリーチとなった後、特別演出やカットイン演出が実行されずに大当たりとなる。なお、図10-10および図10-11に示す例では、これらの、ノーマルリーチ後に大当たりとなる場合に決定される変化パターンの場合に第2種別のアクティブ表示となる例を示しているが、例えば、ノーマルリーチ後に大当たりとなる場合には、第2種別とはならず、第1種別のアクティブ表示となるようにしてもよい。すなわち、図10-8に示す最終段階画像決定テーブルにおいて、大当たり（ノーマル）と大当たり（スーパー）に分け、大当たり（ノーマル）の場合には第1種別の第3態様＞第1種別の第2態様＞第1種別の第1態様の順に決定割合が割り当てられ、第2種別には決定割合が割り当てられないようにすればよい。そして、図10-10(A)に

40

50

示すPT4-1およびPT4-2の変化パターン、図10-10(B)に示すPT5-1~PT5-4の変化パターン、図10-10(C)に示すPT6-1~PT6-6に示す変化パターン、図10-11(D)に示すPT7-1~PT7-7の変化パターン以外から変化パターンを決定すればよい。

【0210】

図10-10(A)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別の第1態様のアクティブ表示すなわち表示画像003AKD1である場合に、参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。最終段階画像が第2種別の第1態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKD1である場合、表示画像003AKC1から表示画像003AKD1へと1回変化することから、図10-10(A)に示す変化パターン決定テーブルでは、PT4-1~PT4-4のいずれの変化パターンにおいても変化回数が1となっている。最終段階画像が表示画像003AKD1である場合、図示する決定割合に従って、PT4-1~PT4-4のいずれかの変化パターンに決定される。上述したように、第2種別に対応した態様のカットイン演出が行われることが期待できない第1種別のアクティブ表示については、スーパーリーチのリーチ演出に発展したタイミング(タイミング3)で消去されるが、スーパーリーチ発展後の特別演出実行開始タイミング(タイミング4)において第2種別のアクティブ表示に変化した場合には、当該タイミングにて復活表示されるため、PT4-4の変化パターンは、タイミング3において消去となり、タイミング4において表示画像003AKD1が表示されるパターンとなっている。一方、スーパーリーチ発展時において第2種別のアクティブ表示が表示されている場合には、特別演出実行開始タイミング(タイミング4)まで継続して表示されることから、PT4-3の変化パターンでは、タイミング3において消去されることのないパターンとなっている。このように、最終段階画像が第2種別である場合には、タイミング3にて消去された後、タイミング4にて第2種別のアクティブ表示として復活表示されるパターンと、タイミング3にて消去されることのないパターンとが設定されている(図10-10(B)~図10-11(D)に示す変化パターン決定テーブルも同様)。

【0211】

図10-10(B)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別の第2態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKD2である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。図10-10(B)に示す変化パターン決定テーブルでは、変化回数が1回~3回までのパターンが設けられている。最終段階画像が表示画像003AKD2である場合、図示する決定割合に従って、PT5-1~PT5-8のいずれかの変化パターンに決定される。

【0212】

図10-10(C)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別の第3態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKD3である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。図10-10(C)に示す変化パターン決定テーブルでは、変化回数が1回~3回までのパターンが設けられている。最終段階画像が表示画像003AKD3である場合、図示する決定割合に従って、PT6-1~PT6-15のいずれかの変化パターンに決定される。

【0213】

図10-11(D)は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別の第4態様のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKD4である場合に参照される変化パターン決定テーブルの構成例を示す図である。図10-11(D)に示す変化パターン決定テーブルでは、変化回数が1回~3回までのパターンが設けられている。最終段階画像が表示画像003AKD4である場合、図示する決定割合に従って、PT7-1~PT7-20のいずれかの変化パターンに決定される。なお、図示する例では、変化回数が最大で3回までの例を示しているが、この他にも、例えば、タイミング1で表示画像003AKC2となり、タイミング2で表示画像003AKD2となり、タイミング3で表示画像003AKD3となり、タイミング4で表示画像003AKD4となるといった

変化回数が4回のパターンがあってもよい。

【0214】

上述したように、図10-10～図10-11に示す変化パターン決定テーブルでは、最終段階画像となるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている（すなわち、最終段階画像となるタイミングが早いほど可変表示結果がハズレとなる割合が高くなっている）。基本的に、遊技機における可変表示結果は、大当たりとなる確率よりもハズレとなる確率の方が十分に高いことから、この実施の形態では、図10-10～図10-11に示すように、スーパーリーチ発展時であるタイミング3よりも前のタイミング、すなわちスーパーリーチに発展する前において、第2種別のアクティブ表示となる割合が、スーパーリーチ発展後に第2種別のアクティブ表示となる割合よりも高くなっていると言える。すなわち、スーパーリーチ発展前の方が第2種別のアクティブ表示へ変化しやすくなっていると言える。また、図10-9～図10-11に示す変化パターン決定テーブルでは、最終段階画像となるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられており、さらに、図10-10～図10-11に示す変化パターン決定テーブルでは、最終段階画像となるタイミングが同じタイミングであっても、1回の変化における変化段階が多いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている例を示したが、これとは反対に、最終段階画像となるタイミングが早いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられていてもよい。また、図10-10～図10-11に示す変化パターン決定テーブルにおいて、変化回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられていてもよい。また、図10-9に示す変化パターン決定テーブルでは、最終段階画像となるタイミングが早いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当て、図10-10～図10-11に示す変化パターン決定テーブルでは、最終段階画像となるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるように決定割合を割り当てるなど、最終段階画像が第1種別の場合と第2種別の場合とで異なるようにしてもよい。

【0215】

図10-12は、変化演出の実行可能タイミングを示している。図10-12（A）は、非リーチ変動パターンに対応して、非リーチ（ハズレ）である場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。非リーチ（ハズレ）である場合には、決定した変化パターンに応じて、タイミング1となるリーチ成立前のタイミングにて変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にならない場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に単一のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【0216】

図10-12（B）は、「ノーマル」の変動パターンに対応して、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、決定した変化パターンに応じて、タイミング1となるリーチ成立前とリーチ成立後のタイミング2のいずれか、または両方のタイミングにおいて変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に2回分のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【0217】

図10-12（C-1）は、「スーパー」の変動パターンに対応して、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合であって、最終段階画像が第1種別であるときに、変化演出を実行可能なタイミングを示している。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、リーチ成立前のタイミング1、リーチ成立後のタイミング2、スーパー発展時のタイミング3といった3つのタイミングにて変化演出を実行可能である。なお、上述したように、この実施の形態では、第2種別に対応した態様のカットイン演出が行われることが期待できない第1種別のアクティブ表示については、スーパーリーチのリーチ演出に発展したタイミング（タイミング3）で消去されることから、図示するように、タイミング3においてアクティブ表示は消去される。そのため、この例では、当該タイミング

3についても変化タイミングとしている（消去も変化の一態様としている）が、タイミング1とタイミング2を変化タイミングとし、タイミング3は消去タイミングとして異なる扱いとしてもよい。アクティブ表示が消去された後は、スーパーリーチとなるリーチ演出においてカットイン演出用促進演出として、遊技者の動作を促進する演出を行った後、有効期間の経過や遊技者の動作が行われることにより、当該第1種別のアクティブ表示に対応した態様のカットイン演出を実行する。その後、可変表示結果を報知するための所謂決めの演出である報知演出を実行するための報知演出用促進演出を実行して遊技者の動作を促進した後、有効期間の経過や遊技者の動作が行われることにより、当該報知演出を実行して可変表示結果を報知し、当該可変表示を終了する（変動終了）。タイミング3にて消去したアクティブ表示は、図示するように、そのまま変動終了まで消去されたままとなる。

10

【0218】

図10-12（C-2）は、「スーパー」の変動パターンに対応して、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合であって、最終段階画像が第2種別であるときに、変化演出を実行可能なタイミングを示している。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、リーチ成立前のタイミング1、リーチ成立後のタイミング2、スーパー発展時のタイミング3、スーパー発展後のタイミング4といった4つのタイミングにて変化演出を実行可能である。第2種別のアクティブ表示については、スーパーリーチのリーチ演出に発展したタイミング（タイミング3）で消去されないことから、図示するように、タイミング3においてアクティブ表示は消去されないものとなっている。

【0219】

20

そして、タイミング4となった後、表示中である第2種別のアクティブ表示に関連する関連画像（例えば図10-20（F）の関連画像003AKZ1）を表示する特別演出を実行する特別演出期間となる。図示するように、この場合、当該特別演出期間中に、カットイン演出用促進演出として、遊技者の動作を促進する演出が行われる。すなわち、特別演出とカットイン演出用促進演出が同時に行われる。具体的に、この実施の形態では、特別演出として、当該特別演出期間の開始から当該カットイン演出用促進演出の実行開始タイミングまでに亘って、表示中である第2種別のアクティブ表示に関連する関連画像（例えば図10-20（F）の関連画像003AKZ1）が、アクティブ表示エリア003AKA1から画像表示装置5の中央部分（画面中央）に移動する演出が行われる（カットイン演出用促進演出の実行開始タイミングにおいて、当該画面中央までの移動が完了する）。これにより、あたかもアクティブ表示が画面中央に移動したかのように見せかけることができる。そして、カットイン演出用促進演出の実行開始タイミング後は、当該カットイン演出用促進演出により示される有効期間に合わせて、画面中央に表示中の関連画像（例えば図10-20（F）の関連画像003AKZ1）を、徐々に回転速度を早くしつつ拡大表示（遊技者から見て徐々に近づいてくるように表示する）することで（例えば図10-20（G））、関連画像（例えば図10-20（F）の関連画像003AKZ1）の動作表示が、当該カットイン演出用促進演出により示される有効期間と連動しているよう見せかける（有効期間の終了に合わせて最大サイズとなるよう拡大表示される）。なお、カットイン演出用促進演出により示される有効期間の終了タイミングにおいて、関連画像（例えば図10-20（F）の関連画像003AKZ1）が最大の大きさとなればよい。また、この実施の形態では、特別演出において、表示中のアクティブ表示が関連画像に変化し、表示されていたアクティブ表示が消去されるが、アクティブ表示はそのまま表示され続けてもよい（すなわち、アクティブ表示と関連表示との2つの表示が行われてもよい）。その場合には、カットイン演出のタイミングにおいて当該アクティブ表示が消去されればよい。すなわち、カットイン演出の実行後に当該第2種別の表示態様のアクティブ表示が表示されなければよい。

30

40

【0220】

カットイン演出用促進演出の実行後、有効期間の経過や遊技者の動作が行われることにより、当該第2種別のアクティブ表示に対応した態様のカットイン演出を実行する。図示するように、当該カットイン演出の実行タイミングにおいて、関連画像（例えば図10-

50

20 (F) の関連画像 003AKZ1) が消去される。その後、所謂決めの演出である報知演出を実行するための報知演出用促進演出を実行して遊技者の動作を促進した後、有効期間の経過や遊技者の動作が行われることにより、当該報知演出を実行して可変表示結果を報知し、当該可変表示を終了する(変動終了)。

【0221】

図10-12(C-2)に示す例では、タイミング1～タイミング4といった4つのタイミングにて変化演出を実行可能である例を示したが、例えば、保留表示の段階から変化を開始するようにしてもよく、記憶されている保留数に応じて変化タイミングが異なってもよい。また、例えば、保留表示の表示種別が第1表示種別である場合には保留表示のシフト時に変化し(表示色や表示種別が変化すればよい)、第2表示種別である場合には、ターゲット保留の1つ前の保留に態様する変動中に変化(表示色が変化すればよい)するなど、保留表示の表示種別に応じて変化タイミングが異なっていればよい。なお、保留表示の段階では、第2種別の表示態様には変化せず、アクティブ表示について、第2種別の表示態様へと変化可能にしてもよい。

【0222】

図10-7に戻り、ステップ003AKS102の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応したリーチ演出として、スーパーリーチにおけるリーチ演出を実行するスーパーありか否かを判定する(ステップ003AKS103)。このとき、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されず、スーパーありではないと判定された場合には(ステップ003AKS103; No)、演出決定処理を終了する。スーパーありと判定された場合には(ステップ003AKS103; Yes)、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別であるか否か、すなわち、表示画像003AKD1～表示画像003AKD4のいずれかであるか否かを判定する(ステップ003AKS104)。

【0223】

ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第2種別である場合(ステップ003AKS104; Yes)、演出制御用CPU120は、特別演出を実行するための特別演出実行設定を行う(ステップ003AKS105)。特別演出は、上述したように、表示中である第2種別のアクティブ表示に関連する関連画像(例えば図10-20(F)の関連画像003AKZ1)を表示して、あたかもアクティブ表示が画面中央に移動したかのように見せかけるとともに、カットイン演出用促進演出により示される有効期間に合わせて、画面中央に表示中の関連画像(例えば図10-20(F)の関連画像003AKZ1)を、徐々に回転速度を早くしつつ拡大表示(遊技者から見て徐々に近づいてくるように表示する)することで(例えば図10-20(G))、関連画像(例えば図10-20(F)の関連画像003AKZ1)の動作表示が、当該カットイン演出用促進演出により示される有効期間と連動しているよう見せかける演出である。また、この実施の形態における特別演出は、表示中の第2種別のアクティブ表示に関連する関連画像を動作表示させることで、続いて実行されるカットイン演出における武装キャラクタが保持する刀の態様(すなわちカットイン演出の実行態様)を遊技者に報知する演出である。具体的に、表示中のアクティブ表示が第2種別の第2態様(青色)のアクティブ表示、すなわち表示画像003AKD2である場合、特別演出では、当該表示画像003AKD2に関連する関連画像を動作表示させる。そして、当該関連画像を動作表示させることで、続いて実行されるカットイン演出が、青色以上の期待度のカットイン演出であることを遊技者に報知する。すなわち、特別演出は、表示されたアクティブ表示と、その後に実行されるカットイン演出とを関連付ける演出である。なお、この実施の形態における特別演出では、関連画像として、アクティブ表示と同様の刀の画像(アクティブ表示を拡大した画像)が表示され、カットイン演出として当該刀を保持した武装キャラクタが表示される例を示しているが、これに限られず、特別演出として表示される関連画像は、表示されたアクティブ表示と、その後に実行されるカットイン演出とを関連付ける画像であればよい。また、関連画像は、表示されたアクティブ表示と、その後に実行されるカットイン演出とを関連付

10

20

30

40

50

ける画像であることから、アクティブ表示からカットイン演出までの準備を行う準備表示であるとも言える。なお、関連画像ではなく、アクティブ表示そのものが移動したり拡大したりしてもよい。

【0224】

図10-7のステップ003AKS105では、例えば、図10-13に示す特別演出態様決定テーブル003AK021を参照し、実行する特別演出の演出態様である特別演出態様を、最終段階画像に応じて決定する。なお、第1特別態様の特別演出は、第1態様である白色の刀画像である表示画像003AKD1に対応した態様の関連画像を表示する。第2特別態様の特別演出は、第2態様である青色の刀画像である表示画像003AKD2に対応した態様の関連画像を表示する。第3特別態様の特別演出は、第3態様である赤色の刀画像である表示画像003AKD3に対応した態様の関連画像を表示する。第4特別態様の特別演出は、第4態様である金色の刀画像である表示画像003AKD4に対応した態様の関連画像を表示する。

10

【0225】

図示する例では、最終段階画像と特別演出態様とが1:1で決定される例を示しているが、例えば、最終段階画像が表示画像003AKD1である場合には、第1特別～第4特別態様のいずれか、最終段階画像が表示画像003AKD2である場合には、第2特別～第4特別態様のいずれか、最終段階画像が表示画像003AKD3である場合には、第3特別または第4特別態様（最終段階画像が表示画像003AKD4である場合には、第4特別態様）といったように、最終段階画像として表示されたアクティブ表示の表示色により示される期待度以上の表示色に対応する特別演出態様の特別演出が実行されるようにしてもよい。この場合、後述する図10-14(B)に示すカットイン態様決定テーブル（第2種別）において、最終段階画像ではなく、実行された特別演出態様に依拠して、成り下がりといったことのないよう、実行するカットイン態様を決定すればよい。例えば、最終段階画像として青色のアクティブ表示が表示され、赤色の特別演出が実行された場合には、赤色以上の態様のカットイン態様を実行すると決定されればよい。これによれば、実行される特別演出の態様に対する遊技者の注目を集めることができる。

20

【0226】

図10-7に戻り、ステップ003AKS105の処理を実行した後、またはステップ003AKS104にて最終段階画像が第2種別でないと判定した場合（ステップ003AKS104;No）、すなわち第1種別である場合、演出制御用CPU120は、最終段階画像に応じて、図10-14(A)に示すカットイン態様決定テーブル（第1種別）と図10-14(B)に示すカットイン態様決定テーブル（第2種別）とのいずれかを参照し、実行するカットイン演出の実行態様であるカットイン態様を、複数態様からいずれかに決定する（ステップ003AKS106）。

30

【0227】

図10-14(A)に示すカットイン態様決定テーブル（第1種別）は、ステップ003AKS101にて決定した最終段階画像が第1種別である場合に参照されるテーブルである。上述したように、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出は、第1種別のアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様（表示色）であっても、当該アクティブ表示の表示態様（表示色）に関わらず、図10-5(A1)～(A3)に示す態様A-1～態様C-1のいずれかの態様のカットイン演出が、可変表示結果に応じて異なる割合で実行される。そのため、第1種別のアクティブ表示の表示態様が赤色であったとしても、青色のカットイン演出が実行される、といったように、アクティブ表示の表示態様（表示色）による大当たり期待度よりも低い（赤>青>白の順に大当たり期待度が高くなっている）表示態様（表示色）のカットイン演出が実行されることがある（所謂成り下がりの演出が実行されることがある）。

40

【0228】

そのため、図10-14(A)に示すカットイン態様決定テーブル（第1種別）では、アクティブ表示の最終段階画像における表示態様（表示色）に関わらず、可変表示結果に

50

応じてカットイン態様が決定されるよう、決定割合が割り当てられている。具体的に、表示画像 003AKE1 (態様 A - 1) < 表示画像 003AKE2 (態様 B - 1) < 表示画像 003AKE3 (態様 C - 1) の順に期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。図 10 - 7 のステップ 003AKS106 では、最終段階画像が第 1 種別である場合、可変表示結果に応じて、カットイン態様を、表示画像 003AKE1 ~ 表示画像 003AKE3 のいずれかに決定する。

【0229】

図 10 - 14 (B) に示すカットイン態様決定テーブル (第 2 種別) は、ステップ 003AKS101 にて決定した最終段階画像が第 2 種別である場合に参照されるテーブルである。上述したように、第 2 種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出は、第 1 種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出とは異なり、所謂成り下りの演出が実行されることはなく、例えば、第 2 種別のアクティブ表示の表示態様が青色であった場合には、青色や赤色、または金色のカットイン演出が実行される、といったように、アクティブ表示の表示態様による大当たり期待度以上の態様 (金 > 赤 > 青 > 白の順に大当たり期待度が高くなっている) のカットイン演出が実行される。

【0230】

そのため、図 10 - 14 (B) に示すカットイン態様決定テーブル (第 2 種別) では、アクティブ表示の最終段階画像に応じて、決定され得るカットイン態様が異なるように決定割合が割り当てられている。具体的に、所謂成り下りの演出が実行されることのないよう、最終段階画像が表示画像 003AKD1 である場合には、表示画像 003AKF1 (態様 A - 2) ~ 表示画像 003AKF4 (態様 D - 2) といった 4 態様のいずれかに決定され、最終段階画像が表示画像 003AKD2 である場合には、表示画像 003AKF2 (態様 B - 2) ~ 表示画像 003AKF4 (態様 D - 2) といった 3 態様のいずれかに決定され (表示画像 003AKF1 (態様 A - 2) には決定されない)、最終段階画像が表示画像 003AKD3 である場合には、表示画像 003AKF3 (態様 C - 2) または表示画像 003AKF4 (態様 D - 2) といった 2 態様のいずれかに決定され (表示画像 003AKF1 (態様 A - 2) および表示画像 003AKF2 (態様 B - 2) は決定されない)、最終段階画像が表示画像 003AKD4 である場合には、表示画像 003AKF4 (態様 D - 2) に決定される (表示画像 003AKF1 (態様 A - 2) ~ 表示画像 003AKF3 (態様 C - 2) には決定されない) よう決定割合が割り当てられている。また、表示画像 003AKF1 (態様 A - 2) < 表示画像 003AKF2 (態様 B - 2) < 表示画像 003AKF3 (態様 C - 2) < 表示画像 003AKF4 (態様 D - 2) の順に期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。図 10 - 7 のステップ 003AKS106 では、最終段階画像が第 2 種別である場合、可変表示結果に応じて、カットイン態様を、表示画像 003AKE1 ~ 表示画像 003AKE3 のいずれかに決定する。

【0231】

図 10 - 7 のステップ 003AKS106 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、遊技者の動作を促進する促進演出としてのカットイン演出用促進演出と報知演出用促進演出を実行するための促進演出実行設定を行ってから (ステップ 003AKS107)、演出決定処理を終了する。ステップ 003AKS107 では、カットイン演出用促進演出として、図 10 - 12 (C - 1) や図 10 - 12 (C - 2) に示すタイミングにおいて押しボタン 31B に対する操作を促すボタン画像と、当該操作の有効期間を表示する有効期間表示とを行う設定を行う。

【0232】

また、ステップ 003AKS107 では、図 10 - 15 に示す報知演出用促進演出態様決定テーブル 003AK031 を参照し、実行するカットイン演出のカットイン態様に応じて、報知演出用促進演出の実行態様としての報知演出用促進演出態様を決定する。報知演出用促進演出は、図 10 - 12 (C - 1) や図 10 - 12 (C - 2) に示すタイミングにおいてスティックコントローラ 31A に対する操作を促すボタン画像と、当該操作の有

10

20

30

40

50

効期間を表示する有効期間表示とを行う演出である。

【 0 2 3 3 】

図 1 0 - 1 5 に示す報知演出用促進演出態様決定テーブル 0 0 3 A K 0 3 1 では、実行されるカットイン演出のカットイン態様に応じて、決定され得る報知演出用促進演出態様が異なるように決定割合が割り当てられている。具体的には、図示するように、アクティブ表示の最終段階画像が第 1 種別の画像であるか第 2 種別の画像であるかに関わらず、所謂成り下がりの演出が実行されることのないよう、カットイン態様により示される大当たり期待度以上の報知演出用促進演出態様に決定されるよう、決定割合が割り当てられている。そのため、アクティブ表示の最終段階画像が第 1 種別である場合、カットイン演出については所謂成り下がりの演出が実行される場合があるものの、報知演出用促進演出については成り下がりの演出が実行されないため、遊技者に演出に対する信頼感を与えることができる。なお、アクティブ表示の最終段階画像が第 1 種別であり、当該第 1 種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が実行される場合（表示画像 0 0 3 A K E 1 ~ 表示画像 0 0 3 A K E 3 のいずれかのカットイン態様の場合）、カットイン演出の場合と同様に、報知演出用促進演出についても、成り下がりの演出が実行されるようにしてもよい。この場合、カットイン態様に関わらず、可変表示結果に応じて報知演出用促進演出態様を決定すればよい。また、報知演出用促進演出態様として、アクティブ表示の最終段階画像が第 1 種別の画像であるか第 2 種別の画像であるかに関わらず、共通の決定割合で決定されるプレミア態様があってもよい。プレミア態様は、アクティブ表示の最終段階画像が第 1 種別の画像であるか第 2 種別の画像であるかに関わらず共通の表示画像（例えば虹エフェクトの V コン画像を表示するなど）であればよい。なお、プレミア態様は、例えば、大当たりであることを確定的に報知する態様であってもよい。

10

20

【 0 2 3 4 】

図 1 0 - 1 5 に示す報知演出用促進演出態様決定テーブル 0 0 3 A K 0 3 1 では、所謂成り下がりの演出が実行されることのないよう、アクティブ表示の最終段階画像が第 1 種別の画像である場合において、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K E 1 であるときには、表示画像 0 0 3 A K G 1（態様 a - 1）～表示画像 0 0 3 A K G 3（態様 c - 1）といった 3 態様のいずれかに決定され、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K E 2 であるときには、表示画像 0 0 3 A K G 2（態様 b - 1）または表示画像 0 0 3 A K G 3（態様 c - 1）といった 2 態様のいずれかに決定され（表示画像 0 0 3 A K G 1（態様 a - 1）には決定されない）、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K E 3 であるときには、表示画像 0 0 3 A K G 3 に決定される（表示画像 0 0 3 A K G 1（態様 a - 1）および表示画像 0 0 3 A K G 2（態様 b - 1）には決定されない）よう決定割合が割り当てられている。また、表示画像 0 0 3 A K G 1（態様 a - 1）< 表示画像 0 0 3 A K G 2（態様 b - 1）< 表示画像 0 0 3 A K G 3（態様 c - 1）の順に期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

30

【 0 2 3 5 】

また、図 1 0 - 1 5 に示す報知演出用促進演出態様決定テーブル 0 0 3 A K 0 3 1 では、所謂成り下がりの演出が実行されることのないよう、アクティブ表示の最終段階画像が第 2 種別の画像である場合において、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K F 1 であるときには、表示画像 0 0 3 A K H 1（態様 a - 2）～表示画像 0 0 3 A K H 4（態様 d - 2）といった 4 態様のいずれかに決定され、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K F 2 であるときには、表示画像 0 0 3 A K H 2（態様 b - 2）～表示画像 0 0 3 A K H 4（態様 d - 2）といった 3 態様のいずれかに決定され（表示画像 0 0 3 A K H 1（態様 a - 2）には決定されない）、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K F 3 であるときには、表示画像 0 0 3 A K H 3（態様 c - 2）または表示画像 0 0 3 A K H 4（態様 d - 2）といった 2 態様のいずれかに決定され（表示画像 0 0 3 A K H 1（態様 a - 2）および表示画像 0 0 3 A K H 2（態様 b - 2）には決定されない）、カットイン態様が表示画像 0 0 3 A K F 4 であるときには、表示画像 0 0 3 A K H 4（態様 d - 2）に決定される（表示画像 0 0 3 A K H 1（態様 a - 1）～表示画像 0 0 3 A K H 3（態様 c - 2）には決定されない）

40

50

よう決定割合が割り当てられている。また、表示画像003AKH1(態様a-2)<表示画像003AKH2(態様b-2)<表示画像003AKH3(態様c-2)<表示画像003AKH4(態様d-2)の順に期待度が高くなるように決定割合が割り当てられている。

【0236】

図10-16は、特徴部003AK~004AKに関する報知演出用促進演出例を示している。報知演出用促進演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出の最終段階、すなわち決めの演出である報知演出の実行前にて実行可能である。なお、報知演出は、スーパーリーチのリーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の結果を報知する演出であり、味方キャラクタが勝利すれば大当たり敗北すればハズレ、といったことを報知する。報知演出用促進演出を実行することで、Vコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作といった、遊技者の動作を促進する。スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒させる傾倒操作には、操作桿を手前側に傾倒させるための引き操作が含まれていればよい。報知演出用促進演出では、例えばスティックコントローラ31Aを模したVコン画像となる演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。また、Vコン画像とともに、遊技者の動作を有効に検出する残り期間を報知するメータ画像が表示される。Vコン画像とともに、「引け!!」のメッセージを報知する文字画像が表示されてもよい。このようなVコン画像、メータ画像、文字画像、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出画像の表示により、Vコントローラの引き操作となる遊技者の動作を促進すればよい。報知演出用促進演出では、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、複数の演出態様のうちいずれの演出態様となるかの割合が異なる。促進演出は、Vコン画像やメータ画像、文字画像について、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0237】

図10-16は、報知演出用促進演出例を示す図である。具体的に、図10-16(a1)~(a3)に示す報知演出用促進演出例は、アクティブ表示の最終段階画像が第1種別の画像であり、当該第1種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が実行される場合における報知演出用促進演出例(第1促進演出例)を示しており、図10-16(b1)~(b4)に示す報知演出用促進演出例は、アクティブ表示の最終段階画像が第2種別の画像であり、当該第2種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様のカットイン演出が実行される場合における報知演出用促進例(第2促進演出例)を示している。

【0238】

図10-16(a1)~(a3)に示す報知演出用促進演出例(第1促進演出例)では、当該第1促進演出に使用可能な複数の演出画像として、表示画像003AKG1(態様a-1)~003AKG3(態様c-1)といった3態様が予め用意されている。当該第1促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。図10-16(a1)に示す表示画像003AKG1(態様a-1)は、白色の背景画像とともに、メータ画像とVコン画像を表示する演出画像である。表示画像003AKG2(態様b-1)は、青色の背景画像とともに、メータ画像とVコン画像を表示する演出画像である。表示画像003AKG3(態様c-1)は、赤色の背景画像とともに、メータ画像とVコン画像を表示する演出画像である。なお、図示する例では、表示画像003AKG1(態様a-1)~003AKG3(態様c-1)といった3態様においてメータ画像とVコン画像とがいずれも共通の大きさである例を示しているが、表示画像003AKG1(態様a-1)<表示画像003AKG2(態様b-1)<表示画像003AKG3(態様c-1)の順、すなわち大当たり期待度が大きい順に、表示サイズが大きくなるようにしてもよい。

【0239】

図10-16(b1)~(b4)に示す報知演出用促進演出例(第2促進演出例)では

、当該第2促進演出に使用可能な複数の演出画像として、表示画像003AKH1（態様a-2）～003AKH4（態様d-2）といった4態様が予め用意されている。当該第2促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、4つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。なお、第2促進演出の場合は、第1促進演出の場合とは異なり、背景画像の形状が星型となっている。図10-16（b1）に示す表示画像003AKH1（態様a-2）は、白色の星型背景画像とともに、メータ画像とVコン画像と表示画像003AKF1に対応する武装キャラクタ画像を表示する演出画像である。表示画像003AKH2（態様b-2）は、青色の星型背景画像とともに、メータ画像とVコン画像と表示画像003AKF2に対応する武装キャラクタ画像を表示する演出画像である。表示画像003AKH3（態様c-2）は、赤色の星型背景画像とともに、メータ画像とVコン画像と表示画像003AKF3に対応する武装キャラクタ画像を表示する演出画像である。表示画像003AKH4（態様d-2）は、金色の星型背景画像とともに、メータ画像とVコン画像と表示画像003AKF4に対応する武装キャラクタ画像を表示する演出画像である。なお、図示する例では、表示画像003AKH1（態様a-2）～003AKH4（態様d-2）といった4態様においてメータ画像とVコン画像とがいずれも共通の大きさである例を示しているが、表示画像003AKH1（態様a-2）＜表示画像003AKH2（態様b-2）＜表示画像003AKH3（態様c-2）＜表示画像003AKH4（態様d-2）の順、すなわち大当り期待度が大きい順に、表示サイズが大きくなるようにしてもよい。

10

【0240】

20

上述したように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終段階画像が第1種別の画像であるか第2種別の画像であるかに関わらず、所謂成り下がりの演出が実行されることのないよう、カットイン態様により示される大当り期待度以上の報知演出用促進演出態様に決定されるよう、決定割合が割り当てられている。そして、第1促進演出では白色、青色、赤色、第2促進演出では白色、青色、赤色、金色、といったように、アクティブ表示における表示色およびカットイン演出における表示色と同じ表示色が用いられており、当該表示色により示される大当り期待度についても同様であることから、アクティブ表示とカットイン演出に加え、報知演出用促進演出を含め一連の演出として遊技者に視認させることができる。すなわち、アクティブ表示、カットイン演出および報知演出用促進演出のそれぞれが関連する演出であると認識させることができる。

30

【0241】

また、図10-16（b1）～（b4）に示す報知演出用促進演出例（第2促進演出例）では、画像003AKF1～画像003AKF4に対応する武装キャラクタ画像が、それぞれ背景画像の同色で表示される例を示しているが、当該武装キャラクタ画像は、例えば、実際に実行されたカットイン演出のカットイン態様に対応した画像であってもよい。例えば、実行されたカットイン演出のカットイン態様が青色の刀を持った武装キャラクタ画像である表示画像003AKF2（態様B-2）であった場合に、表示画像003AKH3（態様c-2）の報知演出用促進演出を行うときには、図10-16（b3）に示す赤色の星型背景画像とともに、メータ画像とVコン画像を表示し、かつ、当該青色の刀を持った武装キャラクタ画像である表示画像003AKF2（態様B-2）を合わせて表示してもよい。これによれば、実際に実行されたカットイン態様を視認でき、成り上がったことを遊技者が容易に認識することができる。

40

【0242】

図10-17は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ003AKS041）。ステップ003AKS041では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。このように、可変表示時間の経過は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づ

50

いて、変動パターンに対応した特図変動時間の経過として判定可能であればよい。

【0243】

ステップ003AKS041にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ003AKS041；No）、変化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ003AKS042）。変化演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ003AKS023にて決定された演出制御パターン（変化演出制御パターン）において、予め定められていればよい。変化演出期間である場合には（ステップ003AKS042；Yes）、変化演出を実行するための制御が行われる（ステップ003AKS043）。なお、変化演出期間は、上述したタイミング1～タイミング4といったタイミングに予め設定されている。ステップ003AKS043では、例えば変化演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像（図10-4に示すアクティブ表示の表示画像）を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて変化演出を実行できればよい。

10

【0244】

ステップ003AKS042にて変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップ003AKS042；No）、ステップ003AKS043の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ003AKS044）。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ003AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合には（ステップ003AKS044；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ003AKS045）。

20

【0245】

ステップ003AKS044にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップ003AKS044；No）、ステップ003AKS045の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特別演出を実行するための特別演出期間であるか否かを判定する（ステップ003AKS046）。特別演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ003AKS023にて決定された演出制御パターン（特別演出制御パターン）において、予め定められていればよい。なお、特別演出期間は、図10-7のステップ003AKS105の処理にて特別演出の実行設定が行われた場合に設定されればよく、図10-12（C-2）に示すように、スーパーリーチ発展後からカットイン演出が実行されるまでの期間であればよい。特別演出期間である場合には（ステップ003AKS046；Yes）、特別演出を実行するための制御が行われる（ステップ003AKS047）。

30

【0246】

ステップ003AKS046にて特別演出期間ではないと判定されたときや（ステップ003AKS046；No）、ステップ003AKS047の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、促進演出を実行するための促進演出期間であるか否かを判定する（ステップ003AKS048）。なお、ステップ003AKS048の処理では、カットイン演出用促進演出の実行期間であるカットイン演出用促進演出実行期間であるか否かに加え、報知演出用促進演出の実行期間である報知演出用促進演出実行期間であるか否かを判定する。カットイン演出用促進演出実行期間や報知演出用促進演出実行期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ003AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出用促進演出制御パターンや報知演出用促進演出制御パターン）において、予め定められていればよい。促進演出期間である場合には（ステップ003AKS048；Yes）、促進演出を実行するための制御が行われる（ステップ003AKS049）。具体的に、ステップ003AKS049の処理では、カットイン演出用促進演出実行期間である場合には、カットイン演出用促進演出を実行するための制御が行われ、報知演出

40

50

用促進演出実行期間である場合には、報知演出用促進演出を実行するための制御が行われる。

【0247】

ステップ003AKS048にて促進演出期間ではないと判定されたときや（ステップ003AKS048；No）、ステップ003AKS049の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、カットイン演出を実行するためのカットイン演出期間であるか否かを判定する（ステップ003AKS050）。カットイン演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ003AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、予め定められていればよい。なお、カットイン演出期間は、図10-7のステップ003AKS106の処理にてカットイン態様が決定された場合に設定されればよく、図10-12（C-2）に示すように、特別演出の終了時の期間であればよい。また、カットイン演出期間の開始タイミングは、カットイン演出用促進演出を開始してから有効期間が終了した後、または、遊技者によるプッシュボタン31Bによる操作を検出したタイミングであればよい。カットイン演出期間である場合には（ステップ003AKS050；Yes）、カットイン演出を実行するための制御が行われる（ステップ003AKS051）。なお、ステップ003AKS051では、遊技機用枠（台枠）3に設けられたランプ（枠ランプ）を、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯させる制御が合わせて行われる。これに加え、第2種別に対応した態様のカットイン演出が実行される場合には、当該第2種別に対応した態様のカットイン演出に合わせて可動体が動作する制御が行われる。そして、当該動作した可動体に内蔵されたランプ（可動体ランプ）を、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯させる制御が合わせて行われる。すなわち、第1種別に対応した態様のカットイン演出が実行される場合には、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて枠ランプが点灯し、第2種別に対応した態様のカットイン演出が実行される場合には、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて枠ランプが点灯することに加え、可動体が動作するとともに、可動体ランプが実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯することとなる。

【0248】

ステップ003AKS050にてカットイン演出期間ではないと判定されたときや（ステップ003AKS050；No）、ステップ003AKS051の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、報知演出を実行するための報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ003AKS052）。報知演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ003AKS023にて決定された演出制御パターン（報知演出制御パターン）において、予め定められていればよい。なお、報知演出期間は、図10-7のステップ003AKS107の処理にて報知演出用促進演出の実行設定に合わせて設定されればよく、図10-12（C-2）に示すように、変動終了前の期間であればよい。また、報知演出期間の開始タイミングは、報知演出用促進演出を開始してから有効期間が終了した後、または、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作を検出したタイミングであればよい。また、報知演出用促進演出を開始してから有効期間において、スティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作といった、遊技者による特定動作が検出されなかった場合には、報知演出期間が開始されないようにしてもよい。報知演出期間である場合には（ステップ003AKS052；Yes）、報知演出を実行するための制御が行われる（ステップ003AKS053）。

【0249】

報知演出を実行するために検出する遊技者の特定動作は、Vコントローラに対する押し操作といった、引き操作とは異なりスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作であってもよい。あるいは、遊技者の特定動作は、プッシュボタン31Bを押下操作する動作であってもよい。例えば、カットイン態様が態様A-1～態様C-1の場合（図10-5参照）に、報知演出時にボタンへの動作促進がされやすく、カットイン態様が態様A-2～態様D-2の場合（図10-5参照）に、報知演出時にVコンへの動作促進

10

20

30

40

50

がされやすい（ボタンとVコンとが逆の割合でもよい）など、実行されたカットイン演出のカットイン態様が第1種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様であるか、第2種別のアクティブ表示に対応するカットイン態様であるかに応じて、ボタンへの動作促進とVコンへの動作促進とが行われる割合が異なってもよい。また、遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、動作演出に相当する任意の演出を実行可能にしてもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電気的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいて演出を実行可能にしてもよい。

10

【0250】

ステップ003AKS052にて報知演出期間ではないと判定されたときや（ステップ003AKS052；No）、ステップ003AKS053の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作を含め、その他の可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップ003AKS054）、可変表示中演出処理を終了する。

20

【0251】

ステップ003AKS041にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ003AKS041；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ003AKS055）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ003AKS055；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

【0252】

ステップ003AKS055にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ003AKS055；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ003AKS056）。このときには、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ003AKS057）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ003AKS058）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【0253】

図10-18～図10-20は、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行例を示している。具体的に、図10-18は、図10-9（B）に示すPT2-4の変化パターンの変化演出が行われる場合における、可変表示の開始となる変動開始から変動終了までの実行例（第1種別のアクティブ表示のままの場合の演出実行例）を示している。図10-19および図10-20は、図10-11（D）に示すPT7-12の変化パターンとPT7-19に示す変化パターンの変化演出が行われる場合における、可変表示の開始となる変動開始から変動終了までの実行例（第2種別のアクティブ表示となる場合の演出実行例）を示している。

40

【0254】

まず、アクティブ表示が第2種別の表示態様とはならず、第1表示態様のままである場合について説明する。この場合、図10-18（A）に示すように、変動開始に対応して、アクティブ表示エリア003AKA1に、表示画像003AKC1（第1態様）のアク

50

ティブ表示が表示される。続いてリーチ成立前のタイミング1（図10-12（C-1）参照）となると、図10-9（B）に示すPT2-4の変化パターンでは、アクティブ表示の表示態様（表示種別と表示色）は変化しないことから（変化演出は行われなかったから）、図10-18（B）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に、図10-18（A）と同様、表示画像003AKC1（第1態様）のアクティブ表示が表示される。

【0255】

リーチ成立後のタイミング2（図10-12（C-1）参照）となると、図10-9（B）に示すPT2-4の変化パターンでは、当該タイミングにおいて表示画像003AKC2（第2態様）のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されるため、図10-18（C）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に表示されていた表示画像003AKC1（第1態様）のアクティブ表示が、表示画像003AKC2（第2態様）のアクティブ表示に変化する。

10

【0256】

そして、スーパーリーチ発展時のタイミング3（図10-12（C-1）参照）となると、図10-18（D）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出として、味方キャラクターと敵キャラクターとがバトルするバトル演出が実行される。また、図10-9（B）に示すPT2-4の変化パターンでは、当該タイミング3においてアクティブ表示が消去されることから、図10-18（D）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に表示されていた表示画像003AKC2（第2態様）のアクティブ表示は消去される。なお、タイミング3のスーパーリーチ発展時のタイミングは、厳密なスーパーリーチ発展時のみに限られず、例えば、スーパーリーチ前のタイトル画面表示タイミングや、スーパーリーチ発展時における可動体の動作タイミングを含む概念であり、スーパーリーチに発展する前後の期間も含む概念である。

20

【0257】

その後、スーパーリーチのリーチ演出が進行し、カットイン演出用促進演出の実行タイミング（図10-12（C-1）参照）となると、図10-18（E）に示すように、カットイン演出用促進演出として、プッシュボタン31Bに対する操作を促すボタン画像003AKY1と、当該操作の有効期間を表示する有効期間表示が行われる。なお、アクティブ表示エリア003AKA1は、アクティブ表示が消去されたままとなっている。なお、図10-18（E）に示す例では、カットイン演出用促進演出の実行タイミングから所定時間経過した場合の例を示しているため、有効期間表示であるメータ表示が減少している。また、図10-18（E）および図10-20（G）に示すように、第1種別のアクティブ表示が表示されていた場合と第2種別のアクティブ表示が表示されていた場合とで、カットイン演出用促進演出におけるボタン画像及び有効期間表示の表示位置は共通であり、他の演出表示よりも遊技者にとって手前側のレイヤーに表示されるものとなっている。したがって、遊技者が有効期間を認識するために視認すべき位置が一定であるため、有効期間を認識しやすくすることができる。また、他の演出表示よりも手前側のレイヤーに表示されることから、有効期間を視認しやすくすることができる。

30

【0258】

当該有効期間が経過した場合や、遊技者によるプッシュボタン31Bによる操作を検出した場合、カットイン演出期間が開始されるため、図10-18（F）に示すように、表示画像003AKE1（態様A-1）のカットイン態様のカットイン演出が行われる。上述したように、この実施の形態では、アクティブ表示の表示態様（表示色）による大当たり期待度よりも低い（赤>青>白の順に大当たり期待度が高くなっている）表示態様（表示色）のカットイン演出が実行されることがある（所謂成り下がりの演出が実行されることがある）ことから、図10-18に示す例では、青色のアクティブ表示（表示画像003AKC2）が表示されていた場合であっても、白色のカットイン態様（表示画像003AKE1）のカットイン演出が実行される例を示している。なお、図10-7のステップ003AKS106にてその他のカットイン態様に決定された場合には、当該決定された態様

40

50

のカットイン演出が実行されればよい。なお、上述したように、第1種別に対応した態様のカットイン演出では、遊技機用枠（台枠）3に設けられたランプ（枠ランプ）を、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯させる制御が行われることから、図示は省略しているが、枠ランプが白色で点灯する。

【0259】

その後、報知演出用促進演出の実行タイミング（図10-12（C-1）参照）となると、図10-18（G）に示すように、表示画像003AKG2（態様b-1）の態様の報知演出用促進演出が実行される。なお、図10-7のステップ003AKS107にてその他の報知演出用促進演出態様に決定された場合には、当該決定された態様の報知演出用促進演出が実行されればよい。

10

【0260】

そして、報知演出用促進演出を開始してからの有効期間が終了した後、または、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作を検出した場合、報知演出期間が開始されるため、図10-18（H）に示すように、当該バトル演出の結果を表示して、可変表示結果が大当たりであるか否かを報知する。図示する例では、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、ハズレの可変表示結果が報知された場合の例を示している。可変表示結果が大当たりとなる場合には、味方キャラクタが勝利する画像が、当該バトル演出の結果として表示されればよい。そして、図10-18（I）に示すように、ハズレを構成する飾り図柄の組み合わせが停止表示し、変動が終了する。

【0261】

20

続いて、アクティブ表示が第2種別の表示態様となる場合について説明する。この場合、アクティブ表示が第2種別の表示態様とはならず、第1表示態様のままである場合と同様、図10-19（A）に示すように、変動開始に対応して、アクティブ表示エリア003AKA1に、表示画像003AKC1（第1態様）のアクティブ表示が表示される。続いてリーチ成立前のタイミング1（図10-12（C-2）参照）となると、図10-11（D）に示すPT7-12の変化パターンとPT7-19に示す変化パターンでは、アクティブ表示の表示態様（表示種別と表示色）は変化しないことから（変化演出は行われないことから）、図10-19（B）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に、図10-19（A）と同様、表示画像003AKC1（第1態様）のアクティブ表示が表示される。

30

【0262】

リーチ成立後のタイミング2（図10-12（C-2）参照）となると、図10-11（D）に示すPT7-19の変化パターンでは、当該タイミングにおいて表示画像003AKC2（第2態様）のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されるため、図10-19（C-1）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に表示されていた表示画像003AKC1（第1態様）のアクティブ表示が、表示画像003AKC2（第2態様）のアクティブ表示に変化する。一方、図10-11（D）に示すPT7-19の変化パターンでは、当該タイミングにおいて表示画像003AKD2（第2態様）のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されるため、図10-19（C-2）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に表示されていた表示画像003AKC1（第1態様）のアクティブ表示が、第2種別のアクティブ表示である表示画像003AKD2（第2態様）のアクティブ表示に変化する。

40

【0263】

そして、スーパーリーチ発展時のタイミング3（図10-12（C-2）参照）となると、図10-19（D-1）および図10-19（D-2）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルするバトル演出が実行される。また、図10-11（D）に示すPT7-19の変化パターンでは、当該タイミング3においてアクティブ表示が消去されることから、図10-19（D-1）に示すように、アクティブ表示エリア003AKA1に表示されていた表示画像003AKC2（第2態様）のアクティブ表示は消去される。なお、アクティブ表示が消去された場合であ

50

っても、アクティブ表示エリア 003AKA1 を示すインターフェース部（図示する台座の画像）については、スーパーリーチのリーチ演出（バトル演出）に発展した後も表示され続ける。そのため、アクティブ表示エリア 003AKA1 がいずれの領域であるかを遊技者に視認させ（注目すべき領域を示し）、復活表示されることへの期待感を持続させることができる。一方、図 10 - 11（D）に示す PT7 - 12 の変化パターンでは、当該タイミング 3 において表示画像 003AKD3（第 3 態様）のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されるため、図 10 - 19（D - 2）に示すように、アクティブ表示エリア 003AKA1 に表示されていた表示画像 003AKD2（第 2 態様）のアクティブ表示が、表示画像 003AKD3（第 3 態様）のアクティブ表示に変化する。

【0264】

スーパーリーチ発展後のタイミング 4（図 10 - 12（C - 2）参照）となると、図 10 - 11（D）に示す PT7 - 19 の変化パターンおよび図 10 - 11（D）に示す PT7 - 12 の変化パターンのいずれにおいても、当該タイミングにおいて表示画像 003AKD4（第 4 態様）のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されるため、図 10 - 11（D）に示す PT7 - 19 の変化パターンの場合には、消去されていたアクティブ表示エリア 003AKA1 のアクティブ表示が、図 10 - 19（E）に示すように、表示画像 003AKD4（第 4 態様）のアクティブ表示として復活表示される。図 10 - 11（D）に示す PT7 - 12 の変化パターンの場合には、図 10 - 19（E）に示すように、アクティブ表示エリア 003AKA1 に表示されていた表示画像 003AKD3（第 3 態様）のアクティブ表示が、表示画像 003AKD4（第 4 態様）のアクティブ表示に変化することとなる。

【0265】

タイミング 4 となった後は、特別演出期間が開始されるため（図 10 - 12（C - 2）参照）、当該特別演出の実行タイミングとなり、図 10 - 20（F）に示すように、特別演出が実行される。具体的に、図示するように、表示中である第 2 種別のアクティブ表示である表示画像 003AKD4（第 4 態様）に関連する関連画像 003AKZ1（表示画像 003AKD4（第 4 態様）を拡大させた画像）を表示するとともに、カットイン演出用促進演出の実行タイミングとなるまでに亘って、当該関連画像 003AKZ1 が画面中央部分に移動する演出が行われる。これにより、あたかもアクティブ表示が画面中央に移動したかのように見せかけることができる。なお、特別演出では、関連画像 003AKZ1 がアクティブ表示エリア 003AKA1 から画面中央部分に移動する第 1 動作と、図 10 - 20（G）に示す回転しつつ拡大表示（遊技者から見て徐々に近づいてくるように表示する）する第 2 動作といった 2 つの動作が行われる演出である。

【0266】

続いてカットイン演出用促進演出の実行タイミング（図 10 - 12（C - 2）参照）となると、図 10 - 20（G）に示すように、特別演出として当該関連画像 003AKZ1 が回転しつつ時間経過とともに拡大表示（遊技者から見て徐々に近づいてくるように表示）される。また、カットイン演出用促進演出として、プッシュボタン 31B に対する操作を促すボタン画像 003AKY1 と、当該操作の有効期間を表示する有効期間表示が行われる。なお、図示するように、特別演出はカットイン用促進演出よりも遊技者にとって奥側のレイヤーに表示され、カットイン用促進演出が目立つものとなっている。上述したように、この実施の形態では、特別演出において表示される関連画像 003AKZ1 が当該カットイン演出用促進演出により示される有効期間と連動して動作表示（有効期間に合わせて拡大され、当該有効期間の終了に合わせて最大サイズとなる）することから、遊技者は、特別演出により有効期間を当該動作表示によっても認識することができ、有効期間を容易に認識することができる。また、これとは反対に、特別演出をカットイン用促進演出よりも遊技者にとって手前のレイヤーに表示し、カットイン用促進演出を目立たないものとしてもよい。これによっても、特別演出において表示される関連画像 003AKZ1 が当該カットイン演出用促進演出により示される有効期間と連動して動作表示（有効期間に合わせて拡大され、当該有効期間の終了に合わせて最大サイズとなる）することから、有

10

20

30

40

50

効期間を認識できなくなることを防止できる。また、特別演出に対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図10-20(F)に示す例では、カットイン演出用促進演出の実行タイミングから所定時間経過した場合の例を示しているため、有効期間表示であるメータ表示が減少しており、これに合わせて関連画像003AKZ1が拡大表示されている例(拡大表示の推移)を示している。

【0267】

当該有効期間が経過した場合や、遊技者によるプッシュボタン31Bによる操作を検出した場合、カットイン演出期間が開始されるため、図10-20(H)に示すように、表示画像003AKF4(態様D-2)のカットイン態様のカットイン演出が行われる。上述したように、第2種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出では、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合に行われるカットイン演出とは異なり、所謂成り下がりの演出が実行されることはないことから、図10-20(H)に示す例では、アクティブ表示の最終段階画像に対応して決定されたカットイン態様のカットイン演出が実行された例を示している。なお、上述したように、第2種別に対応した態様のカットイン演出では、遊技機用枠(台枠)3に設けられたランプ(枠ランプ)を、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯させる制御に加えて、可動体が動作するとともに、可動体ランプが実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯することから、図示するように、画像表示装置5の左右から画面中央方向に向かった可動体003AK555が進出し、当該表示画像003AKF4(態様D-2)の表示色である金色にて可動体ランプが点灯する。なお、図示は省略しているが、枠ランプについても同様に金色で点灯する。

【0268】

その後、報知演出用促進演出の実行タイミング(図10-12(C-2)参照)となると、図10-20(I)に示すように、表示画像003AKH4(態様d-2)の態様の報知演出用促進演出が実行される。なお、図示する例では、カットイン態様が表示画像003AKF4(態様D-2)であることから、図10-7のステップ003AKS107にて表示画像003AKH4(態様d-2)の態様の報知演出用促進演出に決定されるが、例えば、その他のカットイン態様であり、かつその他の報知演出用促進演出態様に決定された場合には、当該決定された態様の報知演出用促進演出が実行されればよい。

【0269】

そして、報知演出用促進演出を開始してからの有効期間が終了した後、または、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作を検出した場合、報知演出期間が開始されるため、図10-20(J)に示すように、当該バトル演出の結果を表示して、可変表示結果が大当たりであるか否かを報知する。図示する例では、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、大当たりの可変表示結果が報知された場合の例を示している。可変表示結果がハズレとなる場合には、味方キャラクタが敗北する画像が、当該バトル演出の結果として表示されればよい。そして、図10-20(K)に示すように、大当たりを構成する飾り図柄の組み合わせが停止表示し、変動が終了する。なお、図10-20(J)に示すように、バトル演出の結果として可変表示結果が大当たりであることを報知する場合には、例えば、図10-20(H)に示す例と同様に、画像表示装置5の左右から画面中央方向に向かった可動体003AK555を進出動作させてもよい。この場合には、大当たりを祝福するよう、可動体ランプを、カットイン演出時とは異なる態様(例えば虹色)で点灯させてもよい。また、変化演出において、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合、上述したように、作用演出やフラッシュ演出などを行うようにしてもよい。作用演出やフラッシュ演出は、上述したように、第2種別の表示態様へと変化した場合に実行するようにしてもよい。また、一旦第2種別の表示態様となった後は、表示色が変わることから、当該作用演出やフラッシュ演出を実行しないようにしてもよいし、作用演出のみ実行し、フラッシュ演出を実行しないようにしてもよい(フラッシュ演出のみ実行してもよい)。さらに、変化タイミングに応じて作用演出やフラッシュ演出の実行有無が異なってもよい。例えば、タイミング1~タイミング3については作用演出お

よびフラッシュ演出を実行せず、タイミング4において復活表示がなされた場合にのみ、作用演出およびフラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、図10-19(D-1)から図10-19(E)となる過程で作用演出が実行され、図10-19(E)となり復活表示された際にフラッシュ演出が実行されればよい。また、タイミング1～タイミング3についても作用演出およびフラッシュ演出を実行してもよい。この場合、タイミング4において復活表示がなされた場合には、タイミング1～タイミング3において実行された態様とは異なる態様(特殊態様)の作用演出およびフラッシュ演出を実行することで、遊技者に復活表示されたことが容易に認識可能となればよい。例えば、復活表示される際における作用演出では、タイミング1～タイミング3における作用演出で表示されたキャラクタとは異なるキャラクタが登場し、アクティブ表示を復活させる態様の演出が行われればよい。また、フラッシュ演出については、アクティブ表示が復活表示された際に、当該復活表示したアクティブ表示が繰り返し点滅する演出(タイミング1～タイミング3では1回光るのみ)を行うようにすればよい。さらに、タイミング1～タイミング3では、フラッシュ演出を行わず、タイミング4にて復活表示した場合にのみフラッシュ演出を行うようにしてもよい。この場合、作用演出については、タイミング1～タイミング4で共通の演出態様の作用演出を実行し、タイミング4にて復活表示した場合にのみフラッシュ演出を行うことで、遊技者に復活表示を報知してもよいし、タイミング4で復活表示した場合にのみ、タイミング1～タイミング3と異なる演出態様の作用演出を実行するとともに、フラッシュ演出も実行するようにしてもよい。これによれば、復活表示したことが容易に認識できるため、遊技者の期待感を容易に向上させることができる。

10

20

【0270】

図10-21は、特徴部004AKにおける演出決定処理(特徴部003AKにおける演出決定処理については図10-7参照)として、可変表示開始設定処理のステップ003AKS022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。特徴部004AKにおける演出決定処理では、特徴部003AKにおける演出決定処理に加え、特別演出変化演出を実行するための設定を行う特別演出変化演出実行設定の処理が行われる。特別演出変化演出は、特別演出の実行中に関連画像の表示態様を変化させる演出である。以下、図10-7に示す演出決定処理と異なる部分を中心に説明する。

【0271】

図10-21に示す演出決定処理におけるステップ003AKS101の処理では、図10-22に示す最終段階画像決定テーブル003AK022を参照し、図示する決定割合に従い、アクティブ表示の最終段階画像を、可変表示結果に応じて表示画像003AKC1～003AKC3のいずれか、または、表示画像003AKD1～003AKD3のいずれかに決定する。

30

【0272】

図10-22は、最終段階画像決定テーブル003AK022の構成例を示す図である。図示するように、この実施の形態では、表示画像003AKC1<表示画像003AKC2<表示画像003AKC3<表示画像003AKD1<表示画像003AKD2<表示画像003AKD3の順に大当たり期待度が高くなるように決定割合が割り当てられており、図10-8に示す最終段階画像決定テーブル003AK011と比べて、表示画像003AKD4に決定されることがないように決定割合が割り当てられている。すなわち、特徴部004AKでは、第2種別のアクティブ表示の表示態様としては、表示画像003AKD1～003AKD3の3態様のいずれかに決定することとなる。

40

【0273】

また、図10-21に示す演出決定処理では、ステップ003AKS105の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ003AKS101で決定した最終段階画像が第2種別の第3態様であるか、すなわち表示画像003AKD3であるか否かを判定する(ステップ003AKS105A)。そして、最終段階画像が表示画像003AKD3であれば(ステップ003AKS105A; Yes)、特別演出変化演出を実行するための特別演出変化演出実行設定を行い(ステップ003AKS105B)、ステップ0

50

03AKS106の処理へ移行する。一方、最終段階画像が表示画像003AKD3でなければ(ステップ003AKS105A;No)、そのままステップ003AKS106の処理へ移行する。

【0274】

ステップ003AKS105Bでは、図10-23に示す特別演出変化演出決定テーブル003AK033を参照し、図示する決定割合に従い、表示画像003AKD3のアクティブ表示に関連する関連画像として、表示画像003AKD3に関連する関連画像のままとする(すなわち特別演出変化演出を実行しないと決定する)か、表示画像003AKD4に関連する関連画像を表示する(すなわち特別演出変化演出を実行すると決定する)か、を可変表示結果に応じて決定する。

10

【0275】

図10-23は、特別演出変化演出決定テーブル003AK033の構成例を示す図である。図示するように、特徴部004AKでは、可変表示結果が大当たりとなる場合は、ハズレとなる場合よりも高い割合で特別演出変化演出が実行され、表示画像003AKD3のアクティブ表示に関連する関連画像から表示画像003AKD4のアクティブ表示に関連する関連画像に変化するように、決定割合が割り当てられている。そのため、特別演出変化演出が実行されることに対する遊技者の注目を集めることができる。なお、この例では、最終段階画像が表示画像003AKD3である場合にステップ003AKS105Bの処理が実行される例、すなわち、最終段階画像が表示画像003AKD3である場合にのみ特別演出変化演出が実行され得る例を示したが、最終段階画像が表示画像003AKD1や表示画像003AKD2である場合にも特別演出変化演出が実行されてもよい。この場合、変化後の関連画像として、表示画像003AKD4のアクティブ表示に関連する関連画像のみでなく、表示画像003AKD2~表示画像003AKD4のいずれかのアクティブ表示に関連する関連画像へ変化するようにしてもよい(成り下がりとならないよう変化すればよい)。これによれば、特別演出変化演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【0276】

また、図10-21のステップ003AKS106では、ステップ003AKS105Bにて表示画像003AKD4に関連する関連画像を表示するよう決定された場合、すなわち表示画像003AKD4に変化する特別演出変化演出を実行すると決定された場合、図10-14(B)に示すカットイン態様決定テーブル(第2種別)における最終段階画像が「表示画像003AKD4」であるとして、カットイン態様を決定すればよい。

30

【0277】

図10-24は、変化演出の実行可能タイミングを示している。具体的に、図10-24(A)は、特別演出変化演出を実行しない場合における変化演出の実行可能タイミングを示しており、図10-12(C-2)と同様である。そのため、説明を省略する。図10-24(B)は、特別演出変化演出を実行する場合における変化演出の実行可能タイミングを示している。

【0278】

図10-24(B)に示すように、特別演出変化演出を実行する場合、特別演出変化演出を実行しない場合と同様に、タイミング1~タイミング4の4つのタイミングで変化演出を実行可能であるが、上述したように、表示画像003AKD4のアクティブ表示には変化せず、表示画像003AKD3までのアクティブ表示に変化可能である。そして、図示するように、カットイン演出用促進演出の実行に合わせて、特別演出変化演出が実行される。具体的に、特別演出変化演出では、表示画像003AKD3のアクティブ表示に関連する関連画像が、アクティブ表示エリア003AKA1から画像表示装置5の中央部分(画面中央)に移動し、その後、表示画像003AKD4のアクティブ表示に関連する関連画像に変化して、回転動作および拡大表示されればよい。これによれば、当該変化前の関連画像が画面中央に移動した直後に変化することから、変化するか否かのタイミングが明確となるため、遊技者が注目すべきポイントが明確となり、遊技興趣を向上させること

40

50

ができる。なお、表示画像 003AKD3 のアクティブ表示に関連する関連画像が回転動作するとともに徐々に拡大表示されている最中に、表示画像 003AKD4 のアクティブ表示に関連する関連画像へ変化するとといったように、回転動作および拡大表示の最中に関連画像の表示態様が変化してもよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができる。なお、特別演出変化演出は、例えばプッシュボタン 31B に対する遊技者の操作が行われることにより行われ、関連画像の表示態様が変化してもよい。この場合、変化した関連画像を強調させる演出（例えば当該関連画像の周辺にエフェクト画像を表示するなどの演出）が行われ、その後カットイン演出が実行されればよい。

【0279】

図 10 - 25 および図 10 - 26 は、特別演出変化演出が行われる場合の演出実行例であり、タイミング 1 およびタイミング 4 では変化演出は実行されず、タイミング 2 にて表示画像 003AKD2 へ変化し、タイミング 3 にて表示画像 003AKD3 へ変化する変化パターンの変化演出が行われる場合における、可変表示の開始となる変動開始から変動終了までの実行例を示している。

【0280】

図 10 - 25 (A) に示すように、変動開始に対応して、アクティブ表示エリア 003AKA1 に、表示画像 003AKC1 (第 1 態様) のアクティブ表示が表示される。続いてリーチ成立前のタイミング 1 (図 10 - 24 (B) 参照) となると、アクティブ表示の表示態様 (表示種別と表示色) は変化しないことから (変化演出は行われないことから)、図 10 - 25 (B) に示すように、アクティブ表示エリア 003AKA1 に、図 10 - 25 (A) と同様、表示画像 003AKC1 (第 1 態様) のアクティブ表示が表示される。

【0281】

リーチ成立後のタイミング 2 (図 10 - 24 (B) 参照) となると、当該タイミングにおいて表示画像 003AKC2 (第 2 態様) のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されるため、図 10 - 25 (C) に示すように、アクティブ表示エリア 003AKA1 に表示されていた表示画像 003AKC1 (第 1 態様) のアクティブ表示が、第 2 種別のアクティブ表示である表示画像 003AKD2 (第 2 態様) のアクティブ表示に変化する。

【0282】

そして、スーパーリーチ発展時のタイミング 3 (図 10 - 24 (B) 参照) となると、図 10 - 25 (D) に示すように、スーパーリーチのリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルするバトル演出が実行され、当該タイミングにおいて表示画像 003AKD3 (第 3 態様) のアクティブ表示に変化する変化演出が実行されることから、図 10 - 25 (D) に示すように、アクティブ表示エリア 003AKA1 に表示されていた表示画像 003AKD2 (第 2 態様) のアクティブ表示が、表示画像 003AKD3 (第 3 態様) のアクティブ表示に変化する。スーパーリーチ発展後のタイミング 4 (図 10 - 24 (B) 参照) ではアクティブ表示の表示態様 (表示種別と表示色) は変化しないことから (変化演出は行われないことから)、図 10 - 25 (E) に示すように、アクティブ表示エリア 003AKA1 に、図 10 - 25 (D) と同様、表示画像 003AKD3 (第 3 態様) のアクティブ表示が表示される。

【0283】

タイミング 4 となった後は、特別演出期間が開始されるため (図 10 - 24 (B) 参照)、当該特別演出の実行タイミングとなり、図 10 - 25 (F) に示すように、特別演出が実行される。具体的に、図示するように、表示中である第 2 種別のアクティブ表示である表示画像 003AKD3 (第 3 態様) に関連する関連画像 003AKZ2 を表示するとともに、カットイン演出用促進演出の実行タイミングとなるまでに亘って、当該関連画像 003AKZ2 が画面中央部分に移動する演出が行われる。これにより、あたかもアクティブ表示が画面中央に移動したかのように見せかけることができる。

【0284】

続いてカットイン演出用促進演出の実行タイミング (図 10 - 24 (B) 参照) となると、図 10 - 26 (G - 1) および図 10 - 26 (G - 2) に示すように、カットイン演

10

20

30

40

50

出用促進演出として、プッシュボタン 3 1 B に対する操作を促すボタン画像 0 0 3 A K Y 1 と、当該操作の有効期間を表示する有効期間表示が行われる。そして、特別演出変化演出が実行されない場合には、図 1 0 - 2 6 (G - 1) に示すように、表示中の関連画像 0 0 3 A K Z 2 が回転しつつ時間経過とともに拡大表示（遊技者から見て徐々に近づいてくるように表示）される。一方、特別演出変化演出が実行される場合には、図 1 0 - 2 6 (G - 2) に示すように、表示中の関連画像 0 0 3 A K Z 2 が関連画像 0 0 3 A K Z 1 （表示画像 0 0 3 A K D 4 （第 4 態様）のアクティブ表示に関連する関連画像）に変化し、当該関連画像 0 0 3 A K Z 1 が回転しつつ時間経過とともに拡大表示（遊技者から見て徐々に近づいてくるように表示）される。なお、上述したように、回転動作および拡大表示の最中に関連画像の表示態様が変化する場合には、当該関連画像 0 0 3 A K Z 2 が回転動作を開始してから時間経過とともに徐々に関連画像 0 0 3 A K Z 1 へと変化するようにすればよい。

10

【 0 2 8 5 】

当該有効期間が経過した場合や、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B による操作を検出した場合、カットイン演出期間が開始されるため、図 1 0 - 2 6 (H - 1) および図 1 0 - 2 6 (H - 2) に示すように、カットイン演出が行われる。図 1 0 - 2 6 (H - 1) に示す例では、表示画像 0 0 3 A K F 3 （態様 C - 2 ）のカットイン態様のカットイン演出が行われた場合の例を示している。なお、表示画像 0 0 3 A K F 4 （態様 D - 2 ）のカットイン態様に決定された場合には、表示画像 0 0 3 A K F 4 （態様 D - 2 ）のカットイン態様のカットイン演出が行われればよい。図 1 0 - 2 6 (H - 2) に示す例では、表示画像 0 0 3 A K F 4 （態様 D - 2 ）のカットイン態様のカットイン演出が行われた場合の例を示している。第 2 種別に対応した態様のカットイン演出では、遊技機用枠（台枠）3 に設けられたランプ（枠ランプ）を、実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯させる制御に加えて、可動体が動作するとともに、可動体ランプが実行するカットイン演出のカットイン態様の表示色にて点灯することから、図 1 0 - 2 6 (H - 1) および図 1 0 - 2 6 (H - 2) に示すように、画像表示装置 5 の左右から画面中央方向に向かった可動体 0 0 3 A K 5 5 5 が進出する。そして、図 1 0 - 2 6 (H - 1) に示す例では、当該表示画像 0 0 3 A K F 3 （態様 C - 2 ）の表示色である赤色にて可動体ランプが点灯する。なお、図示は省略しているが、枠ランプについても同様に赤色で点灯する。図 1 0 - 2 6 (H - 2) に示す例では、当該表示画像 0 0 3 A K F 4 （態様 D - 2 ）の表示色である金色にて可動体ランプが点灯する。枠ランプについても同様に金色で点灯する。

20

30

【 0 2 8 6 】

（特徴部 0 0 3 A K ~ 0 0 4 A K の変形例）

本特徴部は、この実施の形態に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施の形態や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施の形態と同様の効果を奏することができ、上記実施の形態で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施の形態で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施の形態で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

40

【 0 2 8 7 】

上記実施の形態における第 1 種別のアクティブ表示は、図 1 0 - 4 (A 1) ~ (A 3) といった 3 つの表示画像 0 0 3 A K C 1 ~ 0 0 3 A K C 3 が予め用意されている例を示したが、コインを示すキャラクタの金色表示を行う表示画像 0 0 3 A K C 4 があってもよい。そして、変化演出において当該表示画像 0 0 3 A K C 4 へ変化することが決定される場合には、スーパーリーチ前に当該表示画像 0 0 3 A K C 4 へと変化し、第 1 種別のアクティブ表示であっても、スーパーリーチに発展しても消去されないようにしてもよい。この場合、当該表示画像 0 0 3 A K C 4 により示される大当たり期待度は、表示画像 0 0 3 A K D 4 と同じ期待度であればよい。すなわち、金色の表示色のアクティブ表示の場合には、第 1 種別であるか第 2 種別であるかといった表示種別に関わらず、共通の大当たり期待度で

50

あればよい。また、上記実施の形態では、第1種別のアクティブ表示が表示される場合と第2種別のアクティブ表示が表示される場合とで共通の変動パターンとなる例を示したが、例えば、表示されるアクティブ表示の種別に応じて変動パターンが異なるようにしてもよい。すなわち、第1種別のアクティブ表示を行う場合の変動パターンと、第2種別のアクティブ表示を行う場合の変動パターンとを設け、演出制御CPU120は、変動パターンに応じてアクティブ表示の最終段階画像を決定すればよい。

【0288】

また、上記実施の形態では、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合には、図10-5(A1)~(A3)の表示画像003AKE1~表示画像003AKE3といった第1種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出が実行される例を示したが、これは一例である。例えば、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合であっても、第2種別のアクティブ表示が表示されている場合と比較して少ない割合で、図10-5(B1)~(B4)の表示画像003AKF1~表示画像003AKF4といった第2種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出が実行されるようにしてもよい。これによれば、第1種別のアクティブ表示が表示された場合であっても遊技者に期待感を持続させることができる。また、この場合には、スーパーリーチ発展時において当該第1種別のアクティブ表示を消去しないようにしてもよい。これによれば、遊技者に意外性を与え遊技興趣を向上させることができる。また、第1種別のアクティブ表示が表示されている場合には、第2種別のアクティブ表示が表示されている場合よりも高い割合で図10-5(B1)~(B4)の表示画像003AKF1~表示画像003AKF4といった第2種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出が実行されるようにしてもよい。

【0289】

また、変化演出には、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出に加え、先読予告演出として保留表示の表示態様を変化させる演出が含まれていてもよい。この場合、先読予告演出として保留表示の段階で第2種別の表示態様に变化する割合よりも、アクティブ表示の段階で第2種別の表示態様に变化する割合が高くなっていけばよい。これによれば、対象の保留表示に対する変動に遊技者の注目を集めることができる。

【0290】

また、上記実施の形態では、図10-23に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合には、ハズレとなる場合よりも高い割合で特別演出変化演出が実行され、表示画像003AKD3のアクティブ表示に対応する関連画像から表示画像003AKD4のアクティブ表示に対応する関連画像へと変化する例を示したが、可変表示結果がハズレとなる場合の方が、大当たりとなる場合よりも高い割合で特別演出変化演出が実行されるようにしてもよい。そして、表示画像003AKF4のカットイン態様のカットイン演出が実行されてもよい。なお、この場合における特別演出変化演出は、例えば、表示画像003AKD3のアクティブ表示に対応する関連画像から表示画像003AKD2のアクティブ表示に対応する関連画像へと成り下がる態様の特別演出変化演出であってもよい。

【0291】

また、特徴部003AK~特徴部004AKは、以下の特徴部087AKを含んでいてもよい。特徴部087AKでは、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆する示唆演出が行われ、アクティブ表示の表示態様に応じて、異なる割合で所定態様によりカットイン演出が実行され、カットイン演出の演出態様に応じて、異なる割合で特殊態様により報知用促進演出が実行され、報知用促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。なお、特徴部087AKにおけるアクティブ表示としては、表示画像003AKC1~表示画像003AKC4の4つの表示画像が予め用意されている。また、特徴部087AKでは、カットイン演出が実行されたタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化することがある。すなわち変化演出のタイミングとして、カットイン演出時に対応するタイミングが設けられている。

【0292】

示唆演出は、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する。示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合もあれば、変化演出が実行されない場合もある。このように、示唆演出が実行された後には、アクティブ表示の表示態様が変化する場合と、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合とがある。示唆演出のうちには、ガセ示唆演出が含まれている。ガセ示唆演出を実行した後には、変化演出が実行されないことにより、アクティブ表示の表示態様が変化しない。示唆演出は、変化演出が実行されるか実行されずにガセ示唆演出となるかにかかわらず、共通の演出態様で実行可能であればよい。これにより、示唆演出が終わるまでは、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かを遊技者が判別できないようにすればよい。変化演出の前には示唆演出が実行される一方で、示唆演出が実行された後には変化演出が実行されないガセ示唆演出の場合がある点において、示唆演出と変化演出は別個の演出となっている。示唆演出は、例えばアクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 にキャラクタの演出画像を表示するといった、アクティブ表示の表示態様を一時的に変化させる演出態様で実行されてもよい。ただし、示唆演出により変化させたアクティブ表示の表示態様は、変化演出により変化させたアクティブ表示の表示態様とは異なり、表示態様の変化が未確定であるので、例えば通常時における白色表示に戻るか、白色表示とは異なる特定色表示への変化が確定するかを、示唆演出の実行中に判別することは不可能または困難であればよい。

【 0 2 9 3 】

図 1 0 - 2 7 (A 1) ~ (A 3) は、示唆演出例を示している。示唆演出は、例えばキャラクタといった、表示態様を含めた演出態様を異ならせて実行可能である。この示唆演出例では、示唆演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 が予め用意されている。示唆演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像 8 7 A K D 1 は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが爆発するような態様となる場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K D 2 は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが発光するような態様となる場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K D 3 は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが回転するような態様となる場合の演出画像である。示唆演出は、実行タイミングや演出態様に応じて、変化演出の実行によりアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かの割合が異なる。また、示唆演出の演出態様に応じて、変化演出の実行後にアクティブ表示の表示態様が複数の表示態様のいずれに変化するかの割合が異なる。このように、示唆演出は、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のいずれかを表示する演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。

【 0 2 9 4 】

また、カットイン演出は、例えばメッセージを報知するキャラクタの演出画像が画像表示装置 5 の画面上に表示されるようにしてもよい。図 1 0 - 2 7 (B 1) ~ (B 3) のカットイン演出例では、カットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像 8 7 A K E 1 は、「 ??? 」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K E 2 は、「チャンス !! 」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K E 3 は、「激熱 !! 」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。カットイン演出は、アクティブ表示の表示態様に応じて、実行するか否かの割合や、「激熱 !! 」のメッセージを報知する割合が異なる。このように、カットイン演出は、表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかを表示することで報知するメッセージの演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、カットイン演出は、表示画像 8 7 A K E 3 を用いた「激熱 !! 」のメッセージを報知する演出態様といった、所定態様により実行可能である。

【 0 2 9 5 】

また、報知演出用促進演出としては、図10-27(C1)～(C3)に示す促進演出例の報知演出用促進演出が実行されてもよい。促進演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKF1～87AKF3が予め用意されている。促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKF1は、メータ画像や文字画像とともに小サイズのVコン画像を表示する小Vコン表示となる場合の演出画像である。表示画像87AKF2は、メータ画像や文字画像とともに中サイズのVコン画像を表示する中Vコン表示となる場合の演出画像である。表示画像87AKF3は、メータ画像や文字画像とともに大サイズのVコン画像を表示する大Vコン表示となる場合の演出画像である。促進演出は、カットイン演出の有無や演出態様に応じて大Vコン表示となる割合を異ならせてもよいし、変化演出の有無や実行タイミングに応じて大Vコン表示となる割合が異ならせてもよいし、示唆演出の有無や演出態様に応じて大Vコン表示となる割合が異ならせてもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出では、促進演出に対応してVコントローラの引き操作となる遊技者の動作が検出された場合に、動作演出となる最終報知演出が実行される。このように、促進演出は、表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかを表示するVコン表示のサイズに応じた演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、促進演出は、表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示の演出態様といった、特殊態様により実行可能である。

10

【0296】

特徴部087AKでは、特徴部003AK～特徴部004AKにおける演出決定処理において、示唆演出の実行を決定する処理が行われればよい。当該処理では、変化演出が実行されるタイミングに対応して、表示画像87AKD1～87AKD3のいずれかに決定可能である。また、変化演出が実行されないタイミングでも、ガセ示唆演出を実行する場合であれば、表示画像87AKD1～87AKD3のいずれかに決定可能である。変化演出が実行されないタイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行するか否かというガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。このときには、例えばガセ示唆演出実行決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出が実行されないタイミングに応じて、ガセ示唆演出実行決定テーブルを参照することで、ガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。

20

【0297】

そして、特徴部087AKにおけるカットイン演出については、特徴部003AK～特徴部004AKと同様に、アクティブ表示における最終段階画像に応じて、カットイン演出に使用する表示画像の有無や種類が異なる割合で決定されればよい。また、特徴部087AKにおけるカットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、アクティブ表示における最終的な表示態様の割合が異なるようにしてもよい。したがって、例えばカットイン演出時に変化演出が実行されるような場合（特徴部087AKではカットイン演出時に変化演出が実行される場合がある）には、カットイン演出の演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆することができる。加えて、第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行されない場合には、アクティブ表示の表示態様に応じて異なる割合で、カットイン演出の演出態様を示唆することができる。なお、特徴部087AKでは、カットイン演出が実行されない場合があってもよい（表示画像003AKC1のアクティブ表示の場合には、カットイン演出が実行されない割合が高くなっている）。

30

40

【0298】

また、特徴部087AKにおける報知演出用促進演出では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、カットイン演出の実行有無や、カットイン演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なっていればよい。すなわち、図10-7のステップ003AKS107において決定する報知演出用促進演出態様を、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、カットイン演出の実行有無や、カットイン演出に使用する表示画像に応じて、異なる割合で、表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかに決

50

定すればよい。

【 0 2 9 9 】

例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $80 / 100 (= 80 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 1 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $60 / 100 (= 60 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 1 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $60 / 100 (= 60 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $80 / 100 (= 80 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であればよい。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ であればよい。

【 0 3 0 0 】

こうした決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 以外の決定割合が最も高くなればよい。例えばカットイン演出の表示画像なしである場合と、表示画像 8 7 A K E 1 である場合と、表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が最も高くなればよい。また、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K E 2 の決定割合が最も高くなればよい。これに対し、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が最も高くなればよい。このような決定割合の設定により、表示画像 8 7 A K F 3 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像 8 7 A K F 2 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像 8 7 A K F 3 の場合よりも低くなるのに対し、表示画像 8 7 A K F 1 の場合よりも高くなる。表示画像 8 7 A K F 1 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、カットイン演出の演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者がカットイン演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示による

10

20

30

40

50

ものであるか否かに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0301】

また、決定割合の相違により、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、カットイン演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。表示画像87AKE3を使用するカットイン演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

10

【0302】

また、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が20/100(=20%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が90/100(=90%)である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の表示画像なし、表示画像87AKE1、表示画像87AKE2、表示画像87AKE3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF2の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当り」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、カットイン演出の表示画像なし、表示画像87AKE1、表示画像87AKE2、表示画像87AKE3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF3の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、カットイン演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、カットイン演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当り遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

20

30

【0303】

なお、特徴部087AKにおけるアクティブ表示、動作演出、カットイン演出の順序は、任意に変更されたものであってもよい。例えばカットイン演出を実行した後にアクティブ表示が開始され、その後に動作演出が実行されてもよい。あるいは、アクティブ表示が開始された後に動作演出が実行され、その後にカットイン演出が実行されてもよい。すなわち、カットイン演出のカットイン態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の変化パターンを決定してもよい。

40

【0304】

(特徴部003AKに係る手段の説明)

(1)特徴部003AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段(例えばアクティブ表示エリア003AKA1など)と、

50

可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出と、該第 1 所定演出よりも有利な演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出と、を実行可能な所定演出実行手段（例えばカットイン演出を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記対応表示手段は、第 1 表示種別の複数の表示態様のいずれか、または該第 1 表示種別とは異なる第 2 表示種別の複数の表示態様のいずれかにより前記対応表示を表示可能であり（例えば第 1 種別の表示態様や第 2 種別の表示態様によりアクティブ表示を表示可能であるなど）、

前記第 2 所定演出の実行前に表示されている前記対応表示が前記第 2 表示種別における表示態様である場合、該対応表示に関連した特別演出を、該第 2 所定演出の実行前に実行可能な特別演出実行手段（例えば第 2 種別のアクティブ表示である場合、当該アクティブ表示に関連した関連画像を動作表示させる特別演出を実行可能な演出制御用 CPU 120 など）をさらに備え、

10

前記所定演出実行手段は、前記対応表示の表示態様が、前記第 1 表示種別における表示態様である場合と前記第 2 表示種別における表示態様である場合とで、異なる割合で前記第 2 所定演出を実行可能である（例えば第 1 種別のアクティブ表示の場合には、第 1 種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出を実行し、第 2 種別のアクティブ表示の場合には、第 2 種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出を実行するなど）、

ことを特徴とする。

20

【0305】

このような構成によれば、実行される演出間の関連性を高め演出効果を向上させるとともに対応表示の表示種別に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0306】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記第 2 表示種別における表示態様は、特別表示態様（例えば赤色の表示態様など）を含み、

前記第 2 所定演出の演出態様として、前記特別表示態様に関連した第 1 演出態様と、該第 1 演出態様よりも有利な第 2 演出態様とを含み（例えば表示画像 003AKF3 のカットイン態様のカットイン演出と、表示画像 003AKF4 のカットイン態様のカットイン演出など）、

30

前記特別表示態様の前記対応表示が表示されている場合に、前記第 1 演出態様の前記第 2 所定演出が実行されるときと前記第 2 演出態様の前記第 2 所定演出が実行されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば特別演出変化演出が実行されて表示画像 003AKF4 のカットイン態様のカットイン演出が実行される場合、特別演出変化演出が実行されず表示画像 003AKF3 のカットイン態様のカットイン演出が実行される場合よりも大当り期待度が高いなど）、

ようにしてもよい。

【0307】

このような構成によれば、実行される演出間の関連性を高め演出効果を向上させるとともに特別表示態様の対応表示に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0308】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップ S110 の特別図柄通常処理を実行する CPU 103 など）をさらに備え、

前記第 1 所定演出および前記第 2 所定演出はそれぞれ複数態様あり（例えば表示画像 003AKE1～表示画像 003AKE3 のカットイン態様や表示画像 003AKF1～表示画像 003AKF4 のカットイン態様など）、

前記所定演出実行手段は、

50

前記対応表示が前記第2表示種別の複数の表示態様のいずれかで表示されることが決定している場合、前記対応表示の表示態様に応じて決定した態様の前記第2所定演出を実行し（例えば図10-14（B）に示すカットイン態様決定テーブル（第2種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

前記対応表示が前記第1表示種別の複数の表示態様のいずれかで表示されることが決定している場合、前記決定手段による決定結果に応じて決定した態様の前記第1所定演出を実行する（例えば図10-14（A）に示すカットイン態様決定テーブル（第1種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

ようにしてもよい。

【0309】

このような構成によれば、第2表示種別の対応表示に対する信頼性を担保でき、遊技興趣を向上させることができる。

【0310】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2表示種別における表示態様で前記対応表示が表示される場合、前記第1所定演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（例えば第2種別のアクティブ表示が表示された場合は、第1種別のアクティブ表示に対応するカットイン演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっているなど）、

前記所定演出実行手段は、前記第2表示種別における表示態様で前記対応表示が表示される場合、前記第1所定演出を実行しない（例えば図10-14（B）に示すカットイン態様決定テーブル（第2種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

ようにしてもよい。

【0311】

このような構成によれば、第2表示種別の対応表示が表示されることに対する遊技者の注目を集めることができる。

【0312】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、

前記特定演出の実行中に前記第1所定演出と前記第2所定演出とのいずれかを実行可能であり（例えばスーパーリーチのリーチ演出中にカットイン演出を実行可能であるなど）、

表示されている前記対応表示が前記第2表示種別における表示態様である場合、前記第1表示種別における表示態様である場合よりも高い割合で前記第2所定演出を実行可能であり（例えば図10-14（B）に示すカットイン態様決定テーブル（第2種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

前記対応表示手段は、前記特定演出の実行中、前記第1表示種別における表示態様の前記対応表示を表示せず、前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示を表示可能である（例えばスーパーリーチ発展時のタイミング3において第1種別の表示態様のアクティブ表示を消去するなど）、

ようにしてもよい。

【0313】

このような構成によれば、第2所定演出が実行されることが期待できない第1表示種別における表示態様の特定表示が特定演出の実行中において表示されないため、特定演出の演出効果の低下を防止することができる。

【0314】

（6）上記（1）～（5）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記対応表示手段は、対応表示領域に前記対応表示を表示可能であり（例えばアクティブ表示エリア003AKA1にアクティブ表示を表示可能であるなど）、

10

20

30

40

50

前記特別演出は、前記対応表示領域に表示されている前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示に関連する関連表示を、該対応表示領域から前記第2所定演出が実行される領域へ移動させる移動表示演出を含む（例えば関連画像をアクティブ表示エリア003AKA1から画像表示装置5の中央部分（画面中央）に移動するなど）、
ようにしてもよい。

【0315】

このような構成によれば、特別演出によりそれぞれの演出間の関連性を高め演出効果を向上させることができる。

【0316】

（7）上記（1）～（6）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、前記特定演出の実行中に前記第1所定演出と前記第2所定演出とのいずれかを実行可能であり（例えばスーパーリーチのリーチ演出中にカットイン演出を実行可能であるなど）、

前記対応表示手段は、

前記特定演出の実行中に前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示を表示可能であり（例えば第2種別の表示態様のアクティブ表示はスーパーリーチのリーチ演出中に表示可能であるなど）、

前記第2所定演出の実行後、前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示を表示しない（例えば第2種別のアクティブ表示はカットイン演出後に表示されないなど）、
ようにしてもよい。

【0317】

このような構成によれば、それぞれの演出間の関連性を高め演出効果を向上させることができる。

【0318】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別演出は、表示されている前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示を、該第2表示種別における表示態様に関連する関連表示に変化させる演出を含み（例えば第2種別のアクティブ表示に関連した関連画像に変化させるなど）、

前記所定演出実行手段は、前記関連表示の表示後に前記第2所定演出を実行可能である（例えば関連画像の動作表示後にカットイン演出を実行可能であるなど）、
ようにしてもよい。

【0319】

このような構成によれば、特別演出によりそれぞれの演出間の関連性を高め演出効果を向上させることができる。

【0320】

（9）上記（1）～（8）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第2所定演出の演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも有利な第2演出態様とを含み（例えば表示画像003AKF3のカットイン態様のカットイン演出と、表示画像003AKF4のカットイン態様のカットイン演出など）、

前記特別演出の演出態様として、前記第1演出態様の前記第2所定演出が実行されることを示唆する第1態様と、前記第2演出態様の前記第2所定演出が実行されることを示唆する第2態様とを含み（例えば関連画像003AKZ2や関連画像003AKZ1など）、

前記特別演出の実行中、前記第1態様の前記特別演出を前記第2態様の前記特別演出へ変化させる特殊変化演出を実行可能である（例えば特別演出変化演出を実行可能であるなど）、
ようにしてもよい。

【0321】

このような構成によれば、特別演出変化演出により遊技者に意外性を与え遊技興趣を向

10

20

30

40

50

上させることができる。

【 0 3 2 2 】

(特徴部 0 0 4 A K に係る手段の説明)

特徴部 0 0 3 A K は、下記の特徴部 0 0 4 A K を含んでいる。

(1) 特徴部 0 0 4 A K に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段 (例えばアクティブ表示エリア 0 0 3 A K A 1 など) と、

可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出と、該第 1 所定演出よりも有利な演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出と、を実行可能な所定演出実行手段 (例えばカットイン演出を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、を備え、

前記対応表示手段は、第 1 表示態様と、特別表示態様 (例えば赤色の表示態様など) を含む第 2 表示態様と、のいずれかにより前記対応表示を表示可能であり (例えば第 1 種別の表示態様や第 2 種別の表示態様によりアクティブ表示を表示可能であるなど) 、

前記第 2 所定演出の実行前に表示されている前記対応表示が前記第 2 表示態様である場合、該対応表示に関連した特別演出を、該第 2 所定演出の実行前に実行可能な特別演出実行手段 (例えば第 2 種別のアクティブ表示である場合、当該アクティブ表示に関連した関連画像を動作表示させる特別演出を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 など) をさらに備え、

前記第 2 所定演出の演出態様として、前記特別表示態様に関連した第 1 演出態様と、該第 1 演出態様よりも有利な第 2 演出態様とを含み (例えば表示画像 0 0 3 A K F 3 のカットイン態様のカットイン演出と、表示画像 0 0 3 A K F 4 のカットイン態様のカットイン演出など) 、

前記特別表示態様の前記対応表示が表示されている場合に、前記第 1 演出態様の前記第 2 所定演出が実行されるときと前記第 2 演出態様の前記第 2 所定演出が実行されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる (例えば特別演出変化演出が実行されて表示画像 0 0 3 A K F 4 のカットイン態様のカットイン演出が実行される場合、特別演出変化演出が実行されず表示画像 0 0 3 A K F 3 のカットイン態様のカットイン演出が実行される場合よりも大当り期待度が高いなど) 、

ことを特徴とする。

【 0 3 2 3 】

このような構成によれば、実行される演出間の関連性を高め演出効果を向上させるとともに特別表示態様の対応表示に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 4 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記第 1 表示態様として、第 1 表示種別の複数の表示態様を含み (例えば第 1 種別の表示態様など) 、

前記第 2 表示態様として、該第 1 表示種別とは異なる第 2 表示種別の複数の表示態様を含み (例えば第 2 種別の表示態様など) 、

前記特別演出実行手段は、前記第 2 所定演出の実行前に表示されている前記対応表示が前記第 2 表示種別における表示態様である場合、該対応表示に関連した特別演出を、該第 2 所定演出の実行前に実行可能であり (例えば第 2 種別のアクティブ表示である場合、当該アクティブ表示に関連した関連画像を動作表示させる特別演出を実行可能であるなど) 、

前記所定演出実行手段は、前記対応表示の表示態様が、前記第 1 表示種別における表示態様である場合と前記第 2 表示種別における表示態様である場合とで、異なる割合で前記第 2 所定演出を実行可能である (例えば第 1 種別のアクティブ表示の場合には、第 1 種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出を実行し、第 2 種別のアク

10

20

30

40

50

ティブ表示の場合には、第２種別のアクティブ表示に対応したカットイン態様のカットイン演出を実行するなど）、
ようにしてもよい。

【０３２５】

このような構成によれば、実行される演出間の関連性を高め演出効果を向上させるとともに対応表示の表示種別に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３２６】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記第１表示態様として、第１表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第１種別の表示態様など）、

前記第２表示態様として、該第１表示種別とは異なる第２表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第２種別の表示態様など）、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の特別図柄通常処理を実行するＣＰＵ１０３など）をさらに備え、

前記第１所定演出および前記第２所定演出はそれぞれ複数態様あり（例えば表示画像００３ＡＫＥ１～表示画像００３ＡＫＥ３のカットイン態様や表示画像００３ＡＫＦ１～表示画像００３ＡＫＦ４のカットイン態様など）、

前記所定演出実行手段は、

前記対応表示が前記第２表示種別の複数の表示態様のいずれかで表示されることが決定している場合、前記対応表示の表示態様に応じて決定した態様の前記第２所定演出を実行し（例えば図１０－１４（Ｂ）に示すカットイン態様決定テーブル（第２種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

前記対応表示が前記第１表示種別の複数の表示態様のいずれかで表示されることが決定している場合、前記決定手段による決定結果に応じて決定した態様の前記第１所定演出を実行する（例えば図１０－１４（Ａ）に示すカットイン態様決定テーブル（第１種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

ようにしてもよい。

【０３２７】

このような構成によれば、第２表示種別の対応表示に対する信頼性を担保でき、遊技興趣を向上させることができる。

【０３２８】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１表示態様として、第１表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第１種別の表示態様など）、

前記第２表示態様として、該第１表示種別とは異なる第２表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第２種別の表示態様など）、

前記第２表示種別における表示態様で前記対応表示が表示される場合、前記第１所定演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（例えば第２種別のアクティブ表示が表示された場合は、第１種別のアクティブ表示に対応するカットイン演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっているなど）、

前記所定演出実行手段は、前記第２表示種別における表示態様で前記対応表示が表示される場合、前記第１所定演出を実行しない（例えば図１０－１４（Ｂ）に示すカットイン態様決定テーブル（第２種別）に応じてカットイン態様を決定するなど）、

ようにしてもよい。

【０３２９】

このような構成によれば、第２表示種別の対応表示が表示されることに対する遊技者の注目を集めることができる。

【０３３０】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１表示態様として、第１表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第１種別の表

10

20

30

40

50

示態様など)、

前記第2表示態様として、該第1表示種別とは異なる第2表示種別の複数の表示態様を含み(例えば第2種別の表示態様など)、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など)をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、

前記特定演出の実行中に前記第1所定演出と前記第2所定演出とのいずれかを実行可能であり(例えばスーパーリーチのリーチ演出中にカットイン演出を実行可能であるなど)、

表示されている前記対応表示が前記第2表示種別における表示態様である場合、前記第1表示種別における表示態様である場合よりも高い割合で前記第2所定演出を実行可能であり(例えば図10-14(B)に示すカットイン態様決定テーブル(第2種別)に応じてカットイン態様を決定するなど)、

10

前記対応表示手段は、前記特定演出の実行中、前記第1表示種別における表示態様の前記対応表示を表示せず、前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示を表示可能である(例えばスーパーリーチ発展時のタイミング3において第1種別の表示態様のアクティブ表示を消去するなど)、

ようにしてもよい。

【0331】

このような構成によれば、第2所定演出が実行されることに期待できない第1表示種別における表示態様の特定表示が特定演出の実行中において表示されないため、特定演出の演出効果の低下を防止することができる。

20

【0332】

(6)上記(1)~(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1表示態様として、第1表示種別の複数の表示態様を含み(例えば第1種別の表示態様など)、

前記第2表示態様として、該第1表示種別とは異なる第2表示種別の複数の表示態様を含み(例えば第2種別の表示態様など)、

前記対応表示手段は、対応表示領域に前記対応表示を表示可能であり(例えばアクティブ表示エリア003AKA1にアクティブ表示を表示可能であるなど)、

30

前記特別演出は、前記対応表示領域に表示されている前記第2表示種別における表示態様の前記対応表示に関連する関連表示を、該対応表示領域から前記第2所定演出が実行される領域へ移動させる移動表示演出を含む(例えば関連画像をアクティブ表示エリア003AKA1から画像表示装置5の中央部分(画面中央)に移動するなど)、

ようにしてもよい。

【0333】

このような構成によれば、特別演出によりそれぞれの演出間の関連性を高め演出効果を向上させることができる。

【0334】

(7)上記(1)~(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

40

前記第1表示態様として、第1表示種別の複数の表示態様を含み(例えば第1種別の表示態様など)、

前記第2表示態様として、該第1表示種別とは異なる第2表示種別の複数の表示態様を含み(例えば第2種別の表示態様など)、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用CPU120など)をさらに備え、

前記所定演出実行手段は、前記特定演出の実行中に前記第1所定演出と前記第2所定演出とのいずれかを実行可能であり(例えばスーパーリーチのリーチ演出中にカットイン演出を実行可能であるなど)、

前記対応表示手段は、

50

前記特定演出の実行中に前記第 2 表示種別における表示態様の前記対応表示を表示可能であり（例えば第 2 種別の表示態様のアクティブ表示はスーパーリーチのリーチ演出中に表示可能であるなど）、

前記第 2 所定演出の実行後、前記第 2 表示種別における表示態様の前記対応表示を表示しない（例えば第 2 種別のアクティブ表示はカットイン演出後に表示されないなど）、ようにしてもよい。

【0335】

このような構成によれば、それぞれの演出間の関連性を高め演出効果を向上させることができる。

【0336】

（8）上記（1）～（7）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 表示態様として、第 1 表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第 1 種別の表示態様など）、

前記第 2 表示態様として、該第 1 表示種別とは異なる第 2 表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第 2 種別の表示態様など）、

前記特別演出は、表示されている前記第 2 表示種別における表示態様の前記対応表示を、該第 2 表示種別における表示態様に関連する関連表示に変化させる演出を含み（例えば第 2 種別のアクティブ表示に関連した関連画像に変化させるなど）、

前記所定演出実行手段は、前記関連表示の表示後に前記第 2 所定演出を実行可能である（例えば関連画像の動作表示後にカットイン演出を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【0337】

このような構成によれば、特別演出によりそれぞれの演出間の関連性を高め演出効果を向上させることができる。

【0338】

（9）上記（1）～（8）のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 1 表示態様として、第 1 表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第 1 種別の表示態様など）、

前記第 2 表示態様として、該第 1 表示種別とは異なる第 2 表示種別の複数の表示態様を含み（例えば第 2 種別の表示態様など）、

前記特別演出の演出態様として、前記第 1 演出態様の前記第 2 所定演出が実行されることを示唆する第 1 態様と、前記第 2 演出態様の前記第 2 所定演出が実行されることを示唆する第 2 態様とを含み（例えば関連画像 003AKZ2 や関連画像 003AKZ1 など）、

前記特別演出の実行中、前記第 1 態様の特別演出を前記第 2 態様の特別演出へ変化させる特殊変化演出を実行可能である（例えば特別演出変化演出を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

【0339】

このような構成によれば、特別演出変化演出により遊技者に意外性を与え遊技興趣を向上させることができる。

【0340】

（特徴部 087AK に係る手段の説明）

特徴部 003AK は、下記の特徴部 087AK を含んでいる。

（1）特徴部 087AK に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ 31A、コントローラセンサユニット 35A など）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア 003AKA1、第 1 保留表示エリア 003AKB1、第 2 保留表示エリア 003AKB2 など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ 003AKS049 を実行する演出制御用 CPU 120 など）

10

20

30

40

50

ど)と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ003AKS053を実行する演出制御用CPU120など)と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ003AKS051を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記特定表示手段は、特定態様(例えば表示画像003AKC4を用いた金色表示など)を含む複数の表示態様(例えば表示画像003AKC1~003AKC4に応じた表示色など)のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様(例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど)のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様(例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKE1~87AKE3に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に依りて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えばアクティブ表示における最終段階画像に依りて、カットイン演出に使用する表示画像の有無や種類が異なる割合で決定されるなど)、前記所定演出の演出態様に依りて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えばカットイン演出の実行有無や、カットイン演出に使用する表示画像に依りて、異なる割合で、報知演出用促進演出態様を表示画像87AKF1~87AKF3のいずれかに決定するなど)、前記促進演出の演出態様に依りて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「当たり」であるかに依りて、異なる割合で、報知演出用促進演出態様を表示画像87AKF1~87AKF3のいずれかに決定するなど)。

10

20

【0341】

このような構成によれば、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0342】

(2)上記(1)の遊技機において、前記特定表示手段による前記特定表示の表示後であって、前記動作演出実行手段による前記動作演出の実行前に、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行可能であってもよい(例えば図10-12(C-1)や図10-12(C-2)を参照)。

30

【0343】

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0344】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、前記所定演出の実行に対応して、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい(例えばカットイン演出時に変化演出が実行されるなど)。

【0345】

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

40

【0346】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、複数の演出態様のうちいずれにより前記所定演出が実行されたかに依りて(例えばカットイン演出のカットイン態様が表示画像87AKE1~87AKE3のいずれかに決定された場合など)、異なる割合で前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

【0347】

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0348】

(5)上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記所定演出実行手段によ

50

る前記所定演出の実行前に、前記特定表示の表示態様が前記特定態様である場合に対応して（例えばカットイン演出の実行前に表示画像 0 0 3 A K C 4 となった場合など）、前記特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。

【 0 3 4 9 】

このような構成においては、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【 0 3 5 0 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板

10

20

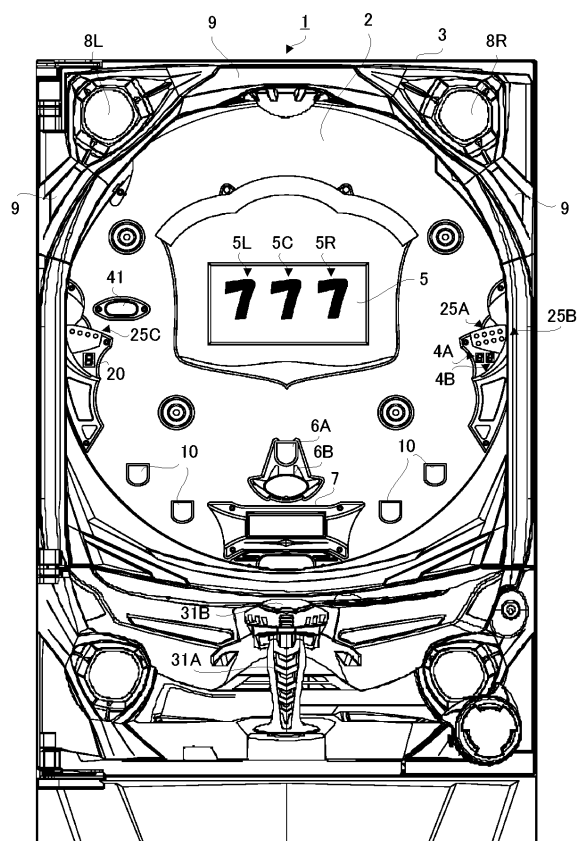
30

40

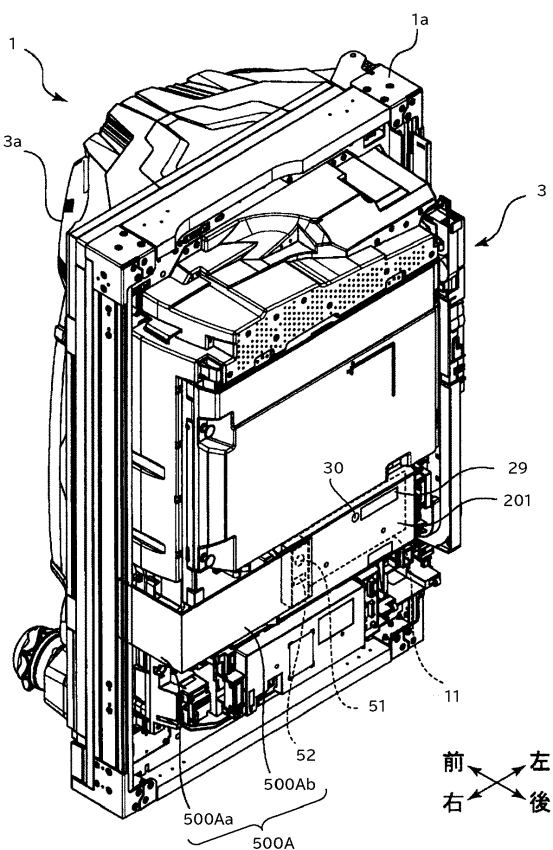
50

【図面】

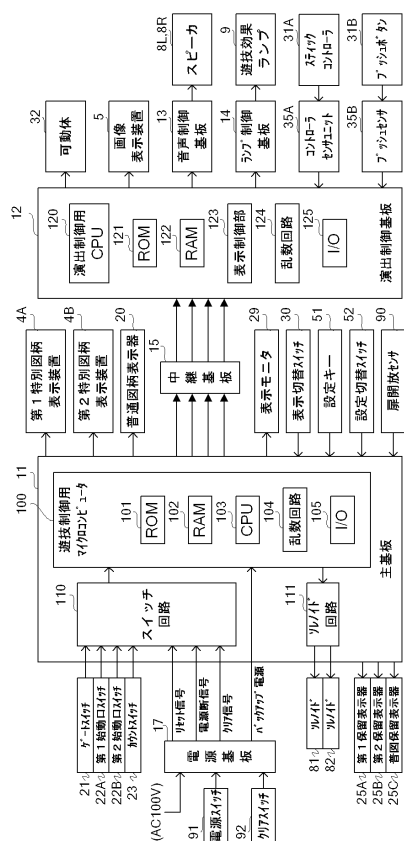
【圖 1】



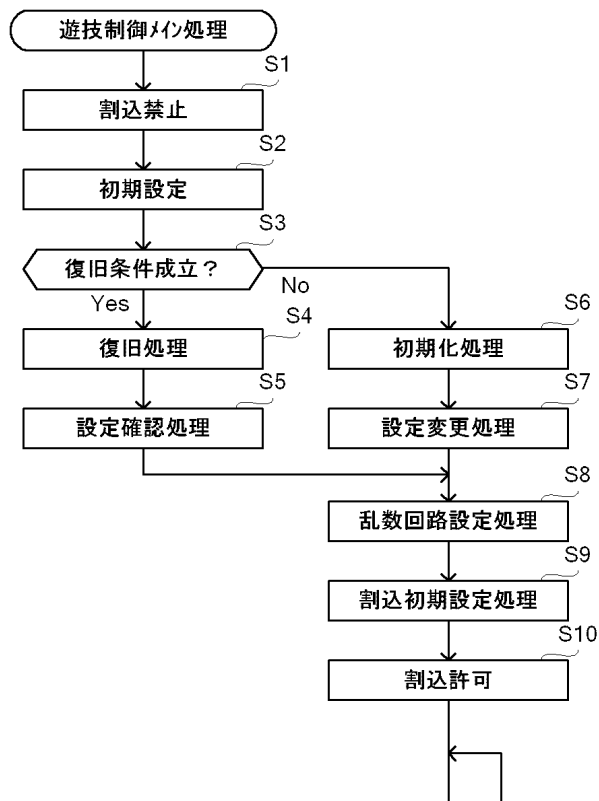
【圖 2】



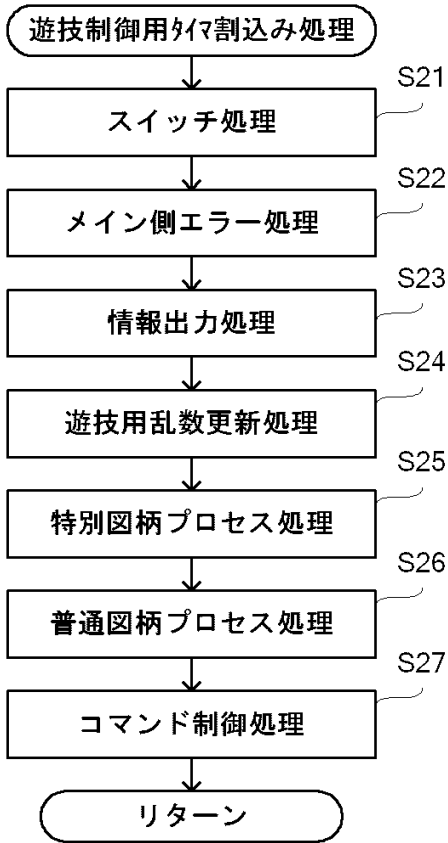
【圖 3】



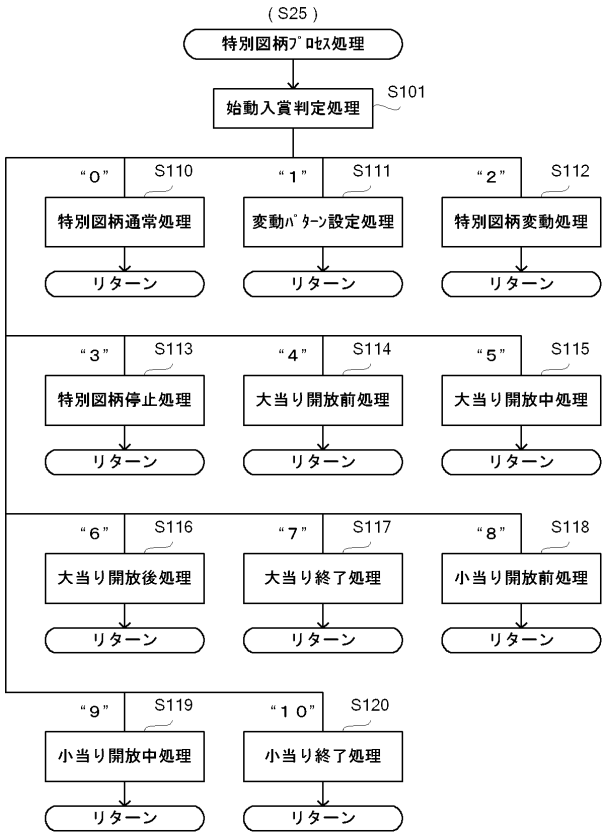
【圖 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

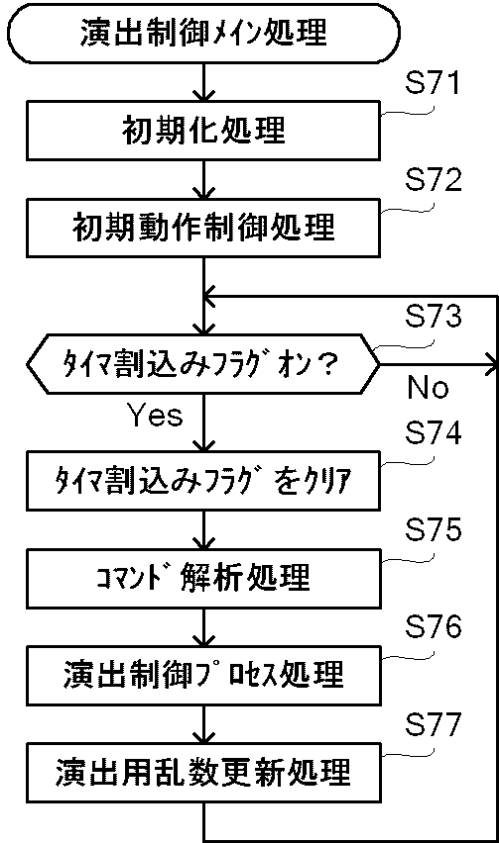
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	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)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	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)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

10

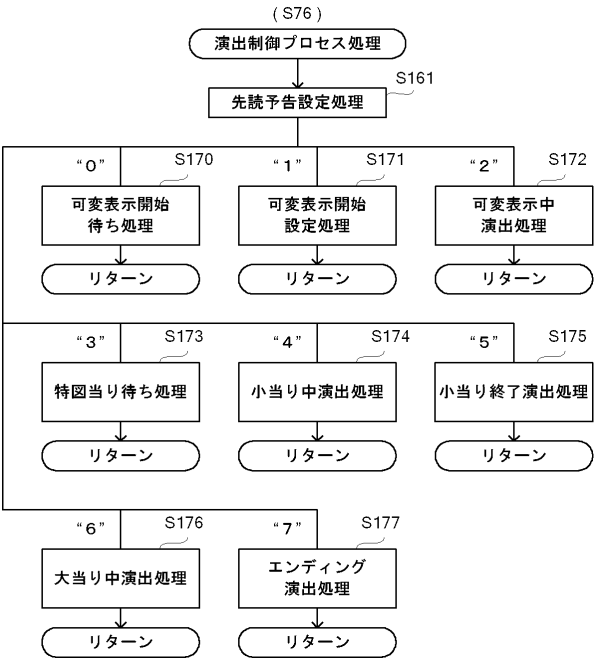
20

30

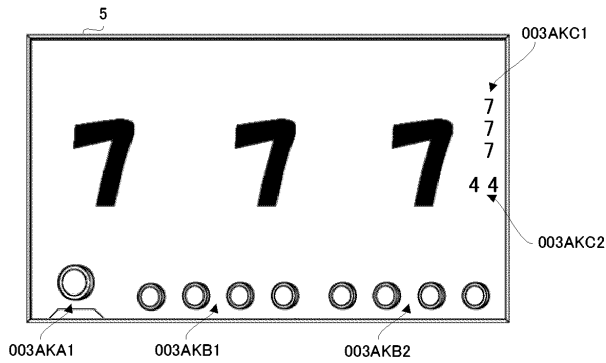
40

50

【図 9】



【図 10 - 1】



10

【図 10 - 2】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	8000	時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	4500	時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PB1-3	2000	時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リーチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	40000	リーチ:ノーマル→スーパ-A(ハズレ)
PA2-3	80000	リーチ:ノーマル→スーパ-B(ハズレ)
PA3-1	20000	リーチ:ノーマル(大当り)
PA3-2	40000	リーチ:ノーマル→スーパ-A(大当り)
PA3-3	80000	リーチ:ノーマル→スーパ-B(大当り)

【図 10 - 3】

(A) 大当り変動パターン決定例

変動パターン	決定割合
PA3-3	60/100
PA3-2	39/100
PA3-1	1/100

(B1) ハズレ変動パターン決定例(通常時)

保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2,PA2-3	3/100
	PA2-1	17/100
	上記以外のハズレ変動パターン	80/100
1	PA2-2,PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
2以上	PA2-2,PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100

(B2) ハズレ変動パターン決定例(時短中)

保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2,PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
1	PA2-2,PA2-3	2/100
	PA2-1	6/100
	上記以外のハズレ変動パターン	92/100
2以上	PA2-2,PA2-3	2/100
	PA2-1	2/100
	上記以外のハズレ変動パターン	96/100

20

30

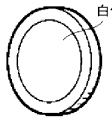
40

50

【図 10 - 4】

第1種別のアクティブ表示例

(A1) 003AKC1(第1態様)



(A2) 003AKC2(第2態様)



(A3) 003AKC3(第3態様)

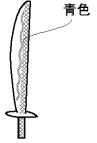


第2種別のアクティブ表示例

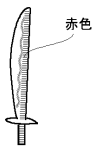
(B1) 003AKD1(第1態様)



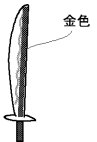
(B2) 003AKD2(第2態様)



(B3) 003AKD3(第3態様)



(B4) 003AKD4(第4態様)



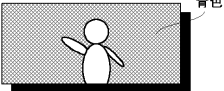
【図 10 - 5】

カットイン演出例

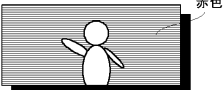
(A1) 003AKE1(態様A-1)



(A2) 003AKE2(態様B-1)



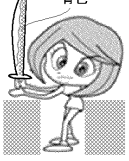
(A3) 003AKE3(態様C-1)



(B1) 003AKF1(態様A-2)



(B2) 003AKF2(態様B-2)



(B3) 003AKF3(態様C-2)

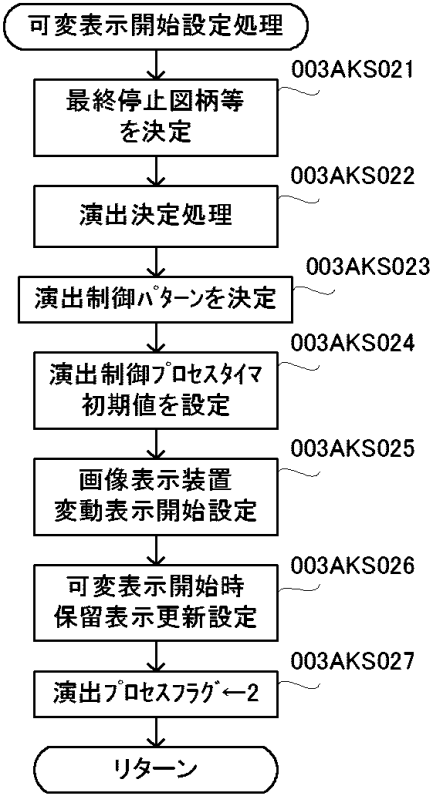


(B4) 003AKF4(態様D-2)

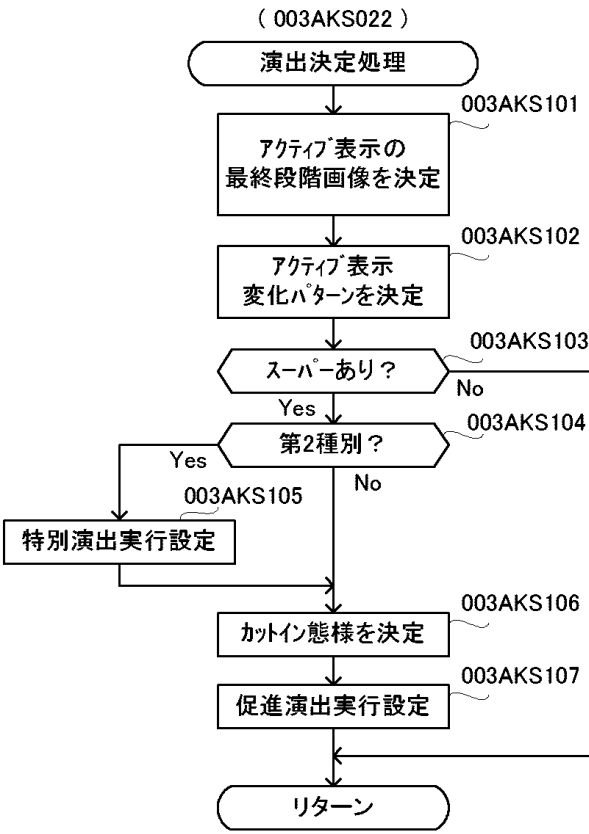


【図 10 - 6】

(S171)



【図 10 - 7】



10

20

30

40

50

【図 10 - 8】

003AK011

最終段階画像決定テーブル

最終段階画像	可変表示結果			
	非リーチ (ハズレ)	ノーマル (ハズレ)	スーパ－ (ハズレ)	大当り
第1種別の第1態様 003AKC1	90%	80%	15%	3%
第1種別の第2態様 003AKC2	10%	15%	25%	7%
第1種別の第3態様 003AKC3	0%	5%	30%	10%
第2種別の第1態様 003AKD1	0%	0%	20%	15%
第2種別の第2態様 003AKD2	0%	0%	7%	18%
第2種別の第3態様 003AKD3	0%	0%	2%	22%
第2種別の第4態様 003AKD4	0%	0%	1%	25%

【図 10 - 9】

(A) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第1種別の第1態様003AKC1)

変化パターン	変化回数	変化タイミング			決定割合				
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (非リーチ)	ハズレ (ノーマル)	ハズレ (スーパ－)
PT1-1	0	003AKC1	003AKC1	—	100%	0%	0%	100%	0%
PT1-2	0	003AKC1	003AKC1	消去	0%	100%	0%	0%	100%
PT1-3	0	003AKC1	—	—	0%	0%	100%	0%	0%

(B) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第1種別の第2態様003AKC2)

変化パターン	変化回数	変化タイミング			決定割合				
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (非リーチ)	ハズレ (ノーマル)	ハズレ (スーパ－)
PT2-1	1	003AKC2	003AKC2	—	30%	0%	0%	70%	0%
PT2-2	1	003AKC1	003AKC2	—	70%	0%	0%	30%	0%
PT2-3	1	003AKC2	003AKC2	消去	0%	20%	0%	0%	80%
PT2-4	1	003AKC1	003AKC2	消去	0%	80%	0%	0%	20%
PT2-5	1	003AKC2	—	—	0%	0%	100%	0%	0%

(C) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第1種別の第3態様003AKC3)

変化パターン	変化回数	変化タイミング			決定割合				
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (非リーチ)	ハズレ (ノーマル)	ハズレ (スーパ－)
PT3-1	1	003AKC3	003AKC3	—	25%	0%	0%	45%	0%
PT3-2	2	003AKC2	003AKC3	—	30%	0%	0%	30%	0%
PT3-3	1	003AKC1	003AKC3	—	45%	0%	0%	25%	0%
PT3-4	1	003AKC3	003AKC3	消去	0%	20%	0%	0%	50%
PT3-5	2	003AKC2	003AKC3	消去	0%	30%	0%	0%	30%
PT3-6	1	003AKC1	003AKC3	消去	0%	50%	0%	0%	20%
PT3-7	1	003AKC3	—	—	0%	0%	100%	0%	0%

【図 10 - 10】

(A) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第2種別の第1態様003AKD1)

変化パターン	変化回数	変化タイミング				決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	タイミング 4	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (スーパ－)
PT4-1	1	003AKD1	003AKD1	—	—	45%	0%	0%
PT4-2	1	003AKC1	003AKD1	—	—	55%	0%	0%
PT4-3	1	003AKC1	003AKD1	003AKD1	003AKD1	0%	30%	70%
PT4-4	1	003AKC1	003AKC1	消去	003AKD1	0%	70%	30%

(B) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第2種別の第2態様003AKD2)

変化パターン	変化回数	変化タイミング				決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	タイミング 4	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (スーパ－)
PT5-1	1	003AKD2	003AKD2	—	—	20%	0%	0%
PT5-2	2	003AKD1	003AKD2	—	—	24%	0%	0%
PT5-3	2	003AKC2	003AKD2	—	—	26%	0%	0%
PT5-4	1	003AKC1	003AKD2	—	—	30%	0%	0%
PT5-5	3	003AKC2	003AKD1	003AKD2	003AKD2	0%	10%	40%
PT5-6	2	003AKC1	003AKD1	003AKD1	003AKD2	0%	20%	30%
PT5-7	2	003AKC1	003AKC2	消去	003AKD2	0%	30%	20%
PT5-8	1	003AKC1	003AKC1	消去	003AKD2	0%	40%	10%

(C) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第2種別の第3態様003AKD3)

変化パターン	変化回数	変化タイミング				決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	タイミング 4	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (スーパ－)
PT6-1	1	003AKD3	003AKD3	—	—	5%	0%	0%
PT6-2	2	003AKD2	003AKD3	—	—	10%	0%	0%
PT6-3	2	003AKD1	003AKD3	—	—	15%	0%	0%
PT6-4	2	003AKC3	003AKD3	—	—	18%	0%	0%
PT6-5	2	003AKC2	003AKD3	—	—	22%	0%	0%
PT6-6	1	003AKC1	003AKD3	—	—	30%	0%	0%
PT6-7	1	003AKD3	003AKD3	003AKD3	003AKD3	0%	3%	20%
PT6-8	2	003AKC3	003AKD3	003AKD3	003AKD3	0%	5%	18%
PT6-9	2	003AKC1	003AKD2	003AKD3	003AKD3	0%	7%	16%
PT6-10	3	003AKC1	003AKD1	003AKD2	003AKD3	0%	8%	13%
PT6-11	2	003AKC1	003AKC1	003AKD1	003AKD3	0%	10%	10%
PT6-12	3	003AKC2	003AKC3	消去	003AKD3	0%	13%	8%
PT6-13	2	003AKC1	003AKC3	消去	003AKD3	0%	16%	7%
PT6-14	2	003AKC1	003AKC2	消去	003AKD3	0%	18%	5%
PT6-15	1	003AKC1	003AKC1	消去	003AKD3	0%	20%	3%

【図 10 - 11】

(D) 変化パターン決定テーブル (最終段階: 第2種別の第4態様003AKD4)

変化パターン	変化回数	変化タイミング				決定割合		
		タイミング 1	タイミング 2	タイミング 3	タイミング 4	大当り (ノーマル)	大当り (スーパ－)	ハズレ (スーパ－)
PT7-1	1	003AKD4	003AKD4	—	—	6%	0%	0%
PT7-2	2	003AKD3	003AKD4	—	—	8%	0%	0%
PT7-3	2	003AKD2	003AKD4	—	—	10%	0%	0%
PT7-4	2	003AKD1	003AKD4	—	—	12%	0%	0%
PT7-5	2	003AKC3	003AKD4	—	—	15%	0%	0%
PT7-6	1	003AKC2	003AKD4	—	—	22%	0%	0%
PT7-7	1	003AKC1	003AKD4	—	—	27%	0%	0%
PT7-8	1	003AKD4	003AKD4	003AKD4	003AKD4	0%	1%	14%
PT7-9	2	003AKD3	003AKD4	003AKD4	003AKD4	0%	2%	13%
PT7-10	3	003AKC3	003AKD3	003AKD4	003AKD4	0%	3%	12%
PT7-11	2	003AKC2	003AKD3	003AKD3	003AKD4	0%	4%	11%
PT7-12	3	003AKC1	003AKD2	003AKD3	003AKD4	0%	6%	10%
PT7-13	2	003AKC1	003AKC2	003AKD2	003AKD4	0%	7%	9%
PT7-14	2	003AKC1	003AKC1	003AKD1	003AKD4	0%	8%	8%
PT7-15	1	003AKC3	003AKC3	消去	003AKD4	0%	9%	7%
PT7-16	1	003AKC2	003AKC3	消去	003AKD4	0%	10%	6%
PT7-17	2	003AKC1	003AKC3	消去	003AKD4	0%	11%	4%
PT7-18	2	003AKC2	003AKC2	消去	003AKD4	0%	12%	3%
PT7-19	2	003AKC1	003AKC2	消去	003AKD4	0%	13%	2%
PT7-20	2	003AKC1	003AKC1	消去	003AKD4	0%	14%	1%

10

20

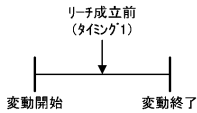
30

40

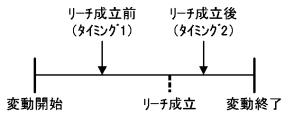
50

【図 1 0 - 1 2】

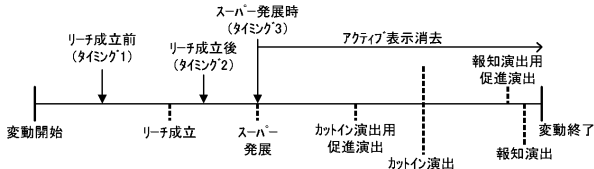
(A) アクティブ変化演出の実行可能タイミング〔非リチ〕



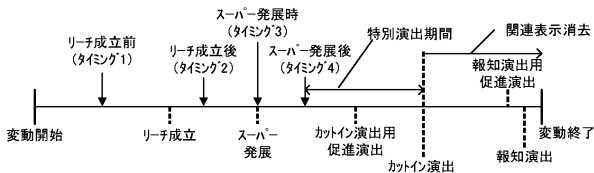
(B) 変化演出の実行可能タイミング〔ノーマル〕



(C-1) 変化演出の実行可能タイミング〔第1種別の7タイプ表示の場合〕〔スパー〕



(C-2) 変化演出の実行可能タイミング〔第2種別の7タイプ表示の場合〕〔スパー〕



【図 1 0 - 1 4】

(A) カットイン態様決定テーブル〔第1種別〕

カットイン態様	可変表示結果	
	ハズレ	大当たり
003AKE1(態様A-1)	50%	20%
003AKE2(態様B-1)	30%	35%
003AKE3(態様C-1)	20%	45%

(B) カットイン態様決定テーブル〔第2種別〕

最終段階画像	カットイン態様	可変表示結果	
		ハズレ	大当たり
第1態様 003AKD1	003AKF1(態様A-2)	90%	65%
	003AKF2(態様B-2)	7%	10%
	003AKF3(態様C-2)	2%	12%
	003AFE4(態様D-2)	1%	13%
第2態様 003AKD2	003AKF1(態様A-2)	0%	0%
	003AKF2(態様B-2)	85%	50%
	003AKF3(態様C-2)	10%	25%
	003AKF4(態様D-2)	5%	25%
第3態様 003AKD3	003AKF1(態様A-2)	0%	0%
	003AKF2(態様B-2)	0%	0%
	003AKF3(態様C-2)	60%	40%
	003AKF4(態様D-2)	40%	60%
第4態様 003AKD4	003AKF1(態様A-2)	0%	0%
	003AKF2(態様B-2)	0%	0%
	003AKF3(態様C-2)	0%	0%
	003AKF4(態様D-2)	100%	100%

【図 1 0 - 1 3】

特別演出態様決定テーブル

003AK021

最終段階画像	特別演出態様
第1態様 003AKD1	第1特別態様
第2態様 003AKD2	第2特別態様
第3態様 003AKD3	第3特別態様
第4態様 003AKD4	第4特別態様

【図 1 0 - 1 5】

報知演出用促進演出態様決定テーブル

003AK031

最終段階画像	カットイン態様	報知演出用促進演出態様	可変表示結果	
			ハズレ	大当たり
第1種別の最終段階画像	003AKE1(態様A-1)	003AKG1(態様a-1)	90%	75%
		003AKG2(態様b-1)	7%	15%
		003AKG3(態様c-1)	3%	10%
	003AKE2(態様B-1)	003AKG1(態様a-1)	0%	0%
		003AKG2(態様b-1)	80%	70%
		003AKG3(態様c-1)	20%	30%
	003AKE3(態様C-1)	003AKG1(態様a-1)	0%	0%
		003AKG2(態様b-1)	0%	0%
		003AKG3(態様c-1)	100%	100%
第2種別の最終段階画像	003AKF1(態様A-2)	003AKH1(態様a-2)	90%	65%
		003AKH2(態様b-2)	7%	10%
		003AKH3(態様c-2)	2%	12%
		003AFE4(態様d-2)	1%	13%
	003AKF2(態様B-2)	003AKH1(態様a-2)	0%	0%
		003AKH2(態様b-2)	85%	50%
		003AKH3(態様c-2)	10%	25%
		003AKH4(態様d-2)	5%	25%
	003AKF3(態様C-2)	003AKH1(態様a-2)	0%	0%
		003AKH2(態様b-2)	0%	0%
		003AKH3(態様c-2)	60%	40%
		003AKH4(態様d-2)	40%	60%
	003AKF4(態様D-2)	003AKH1(態様a-2)	0%	0%
		003AKH2(態様b-2)	0%	0%
		003AKH3(態様c-2)	0%	0%
		003AKH4(態様d-2)	100%	100%

10

20

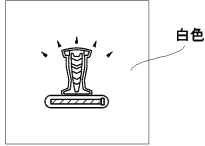
30

40

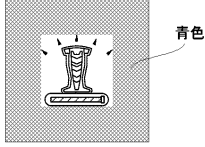
50

【図 10 - 16】

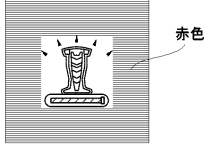
(a1) 003AKG1(態様a-1)



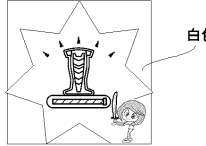
(a2) 003AKG2(態様b-1)



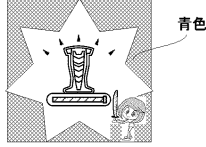
(a3) 003AKG3(態様c-1)



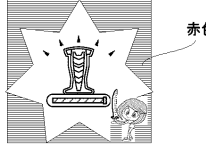
(b1) 003AKH1(態様a-2)



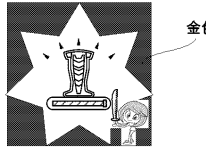
(b2) 003AKH2(態様b-2)



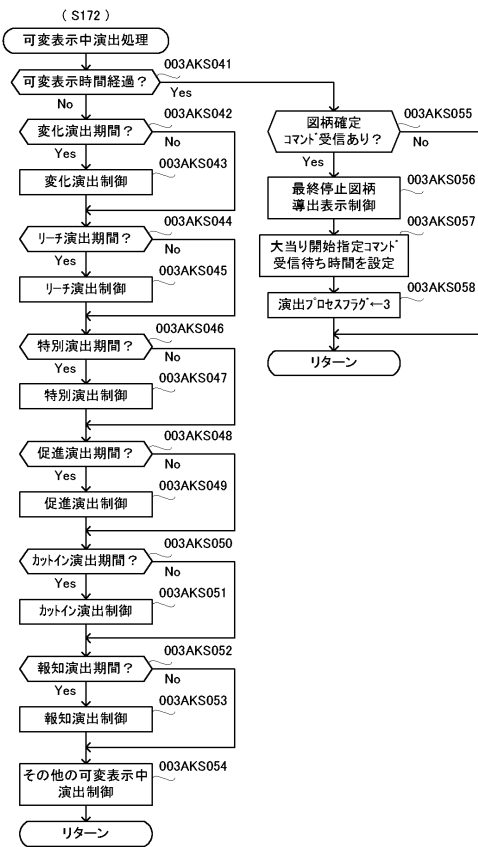
(b3) 003AKH3(態様c-2)



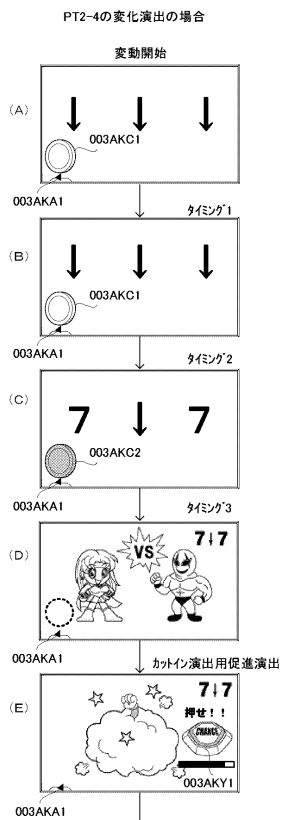
(b4) 003AKH4(態様d-2)



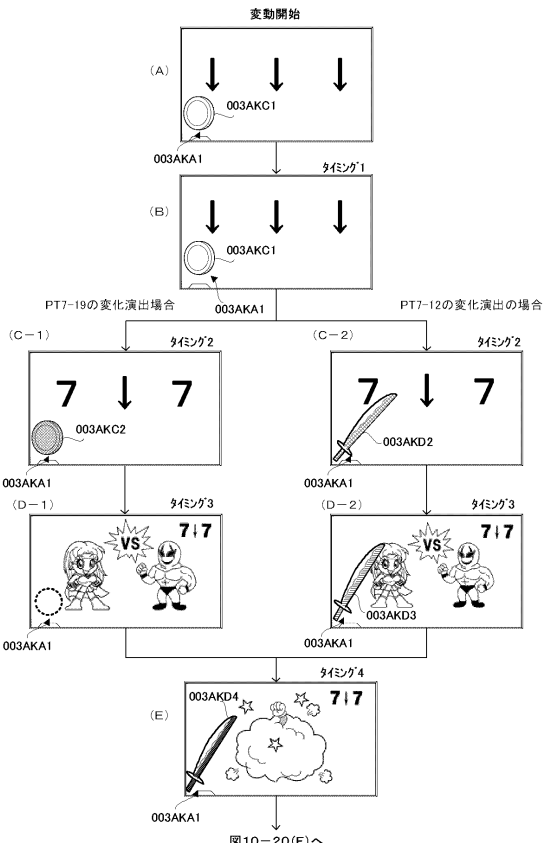
【図 10 - 17】



【図 10 - 18】



【図 10 - 19】



10

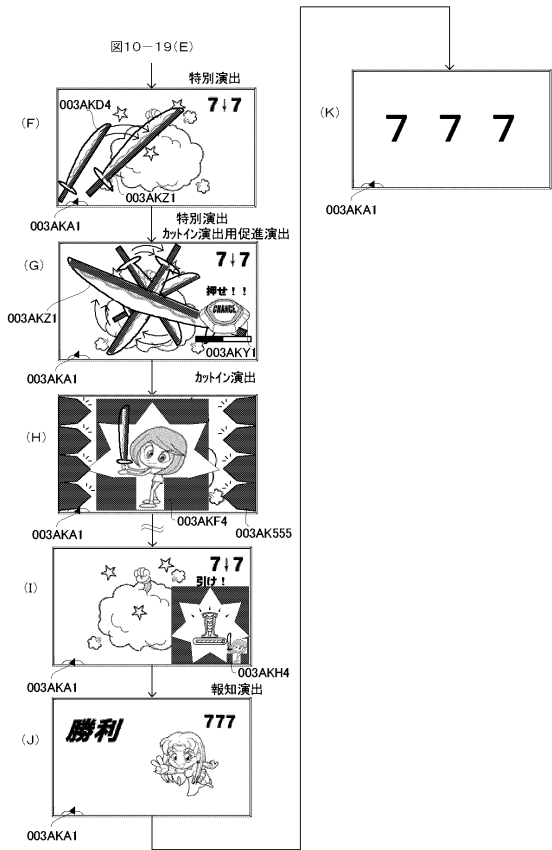
20

30

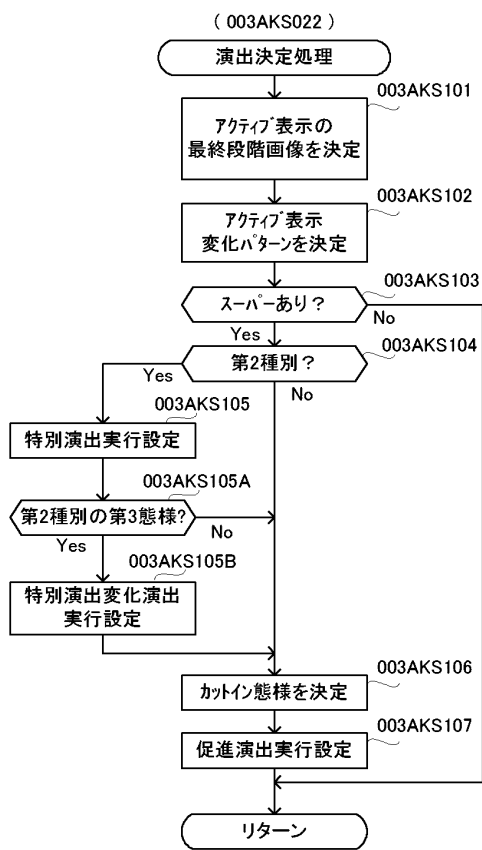
40

50

【図 10 - 20】



【図 10 - 21】



【図 10 - 22】

最終段階画像決定テーブル

003AK022

最終段階画像	可変表示結果			
	非リーチ (ハズレ)	ノーマル (ハズレ)	スーパー (ハズレ)	大当たり
第1種別の第1態様 003AKC1	90%	80%	15%	5%
第1種別の第2態様 003AKC2	10%	15%	25%	10%
第1種別の第3態様 003AKC3	0%	5%	30%	15%
第2種別の第1態様 003AKD1	0%	0%	20%	15%
第2種別の第2態様 003AKD2	0%	0%	7%	25%
第2種別の第3態様 003AKD3	0%	0%	3%	30%

【図 10 - 23】

特別演出変化演出決定テーブル

003AK033

特別演出変化演出 (対応するアクティブ表示)	可変表示結果	
	ハズレ	大当たり
第2種別の第3態様 003AKD3	80%	40%
第2種別の第4態様 003AKD4	20%	60%

10

20

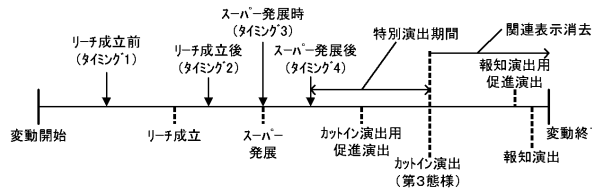
30

40

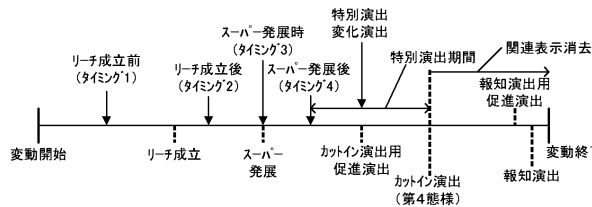
50

【図 10 - 24】

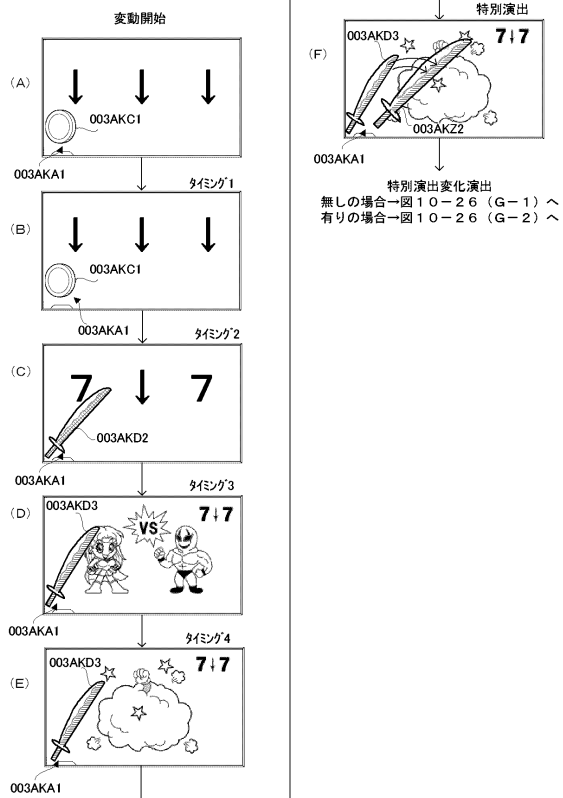
(A) 変化演出の実行可能タイミング（特別演出変化演出無しの場合）



(B) 変化演出の実行可能タイミング（特別演出変化演出有りの場合）



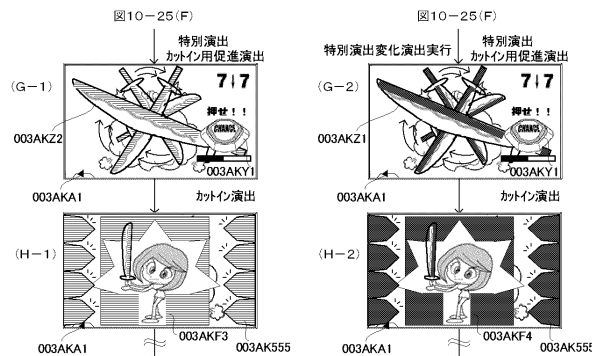
【図 10 - 25】



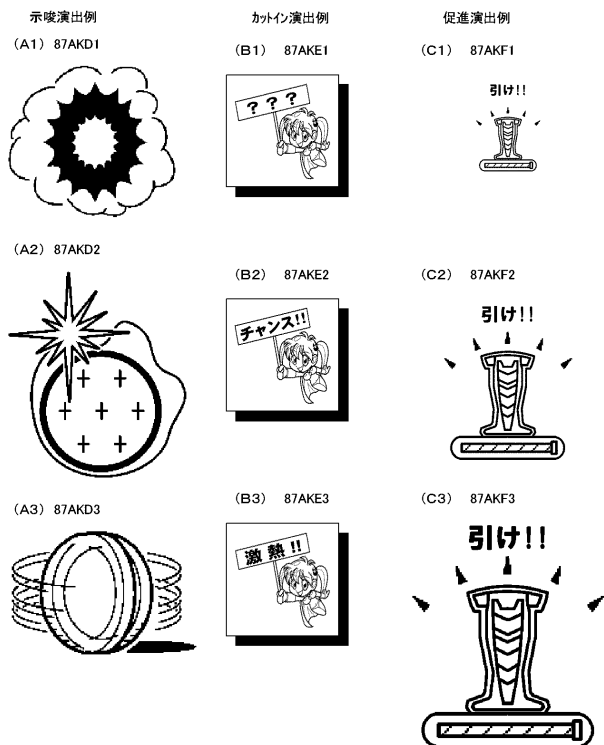
10

20

【図 10 - 26】



【図 10 - 27】



30

40

50

フロントページの続き

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