

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7619877号
(P7619877)

(45)発行日 令和7年1月22日(2025.1.22)

(24)登録日 令和7年1月14日(2025.1.14)

(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78頁)

(21)出願番号	特願2021-70890(P2021-70890)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年4月20日(2021.4.20)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-165525(P2022-165525 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年11月1日(2022.11.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年2月13日(2024.2.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	小河 俊弥

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
複数回数にわたって演出結果を導出することが可能な特別演出を実行可能な特別演出実行手段を備え、
前記特別演出において導出される演出結果は、複数種類の第1結果と、該第1結果よりも遊技者にとって有利な状態に制御されることを示唆する第2結果と、を含み、
前記特別演出において、演出結果としていずれの種類の前記第1結果が導出されるかに応じて、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が異なり、
前記特別演出において、演出結果として前記第2結果が導出される回数が多いほど、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高く、
前記特別演出において、所定回数目に前記第1結果が導出される場合、該所定回数よりも少ない特定回数目に前記第1結果が導出される場合よりも、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高い種類の前記第1結果が導出される割合が高く、
前記特別演出実行手段は、
遊技者が操作可能な操作手段が操作されたことに基づいて演出結果を導出可能であり、
前記特別演出において、演出結果として前記第2結果を第1回数と、該第1回数よりも多い第2回数表示可能であり、
前記特別演出において、演出結果として前記第2結果が前記第2回数表示される場合、前記第2結果が前記第1回数表示される場合よりも、演出結果として多くの前記第1結果

10

20

が表示される割合が高い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

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

【0004】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0006】

そのような遊技機において、複数回にわたって演出結果を表示することが可能な特別演出を実行可能に構成したり、複数種類の演出結果を表示することが可能であるように構成したりしたものがある。例えば、特許文献1には、一連の連続画像で構成され、あらかじめ定められた割込演出を区切りとして、複数のブロック演出に分類されるロング演出を実行することが記載されている。また、特許文献2には、予告対象である変動表示中にプレゼントボックスを開封してプレゼント画像を表示し、表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出のいずれかが実行されることが記載されています。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2016-010694号公報（段落0084、図5）

【文献】特開2015-134097号公報（段落0370、0402-0406、図47-51）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1および特許文献2に記載された遊技機を組み合わせれば、複数回数にわたって演出結果を表示することを可能とし、複数種類の演出結果を表示することを可能とすることができる。しかしながら、演出結果として不利な演出結果が連続して表示された場合に興趣を低下させる虞があった。

10

【0009】

そこで、本発明は、演出結果として不利な演出結果が連続して表示された場合であっても興趣を低下させない遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

複数回数にわたって演出結果を導出することが可能な特別演出を実行可能な特別演出実行手段を備え、

20

前記特別演出において導出される演出結果は、複数種類の第1結果と、該第1結果よりも遊技者にとって有利な状態に制御されることを示唆する第2結果と、を含み、

前記特別演出において、演出結果としていずれの種類の前記第1結果が導出されるかに応じて、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出において、演出結果として前記第2結果が導出される回数が多いほど、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高く、

前記特別演出において、所定回数目に前記第1結果が導出される場合、該所定回数よりも少ない特定回数目に前記第1結果が導出される場合よりも、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高い種類の前記第1結果が導出される割合が高く、

30

前記特別演出実行手段は、

遊技者が操作可能な操作手段が操作されたことに基づいて演出結果を導出可能であり、
前記特別演出において、演出結果として前記第2結果を第1回数と、該第1回数よりも多い第2回数表示可能であり、

前記特別演出において、演出結果として前記第2結果が前記第2回数表示される場合、前記第2結果が前記第1回数表示される場合よりも、演出結果として多くの前記第1結果が表示される割合が高い、

ことを特徴とする。

他の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、複数回数にわたって演出結果を表示することが可能な特別演出（例えば、図8-20～図8-26に示す特別演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ002 IWS104で特別演出を含むプロセステーブルを選択して、ステップ002 IWS106、S305を実行する部分）と、特別演出において演出結果が表示される回数が設定された結果表示回数パターン（例えば、変動パターンPA07～PA21、PB07～PB21）を決定する結果表示回数パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）と、可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示）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5A）と、を備え、特別演出の演出結果として、第1結果（例えば、失敗画像）と、該第1結果よりも遊技者にとって有利であることを示唆する第2結果（例えば、キャラクタ画像）および第3結果（例えば、アクティブ表示の表示態様の変化）と、を含み、特別演出において

40

50

、演出結果として第2結果が表示される回数が多いほど、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が高く（例えば、図8-1および図8-2において、特別演出で獲得したキャラクタの数が多くなるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている）、特別演出実行手段は、該第3結果として対応表示の表示態様を変化させることが可能であり、演出結果として第2結果が表示されるまでの期間に第1結果を所定回数表示する場合、演出結果として第1結果を所定回数よりも少ない特定回数表示する場合よりも、高い割合で該第1結果を表示した後に演出結果として第3結果を表示する態様により該特別演出を実行可能である（例えば、図8-30に示すように、後の失敗画像の表示タイミングになるに従って、高い割合で失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様に変化しやすくなるように構成されている）。

10

そのような構成によれば、第1結果が連続した場合であっても興味が低下しないようにすることができる。また、特別演出において、結果として、キャラクタ獲得とアクティブ表示の表示態様の変化との2つの演出結果に期待感を抱かせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-2】変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-4】特別演出設定処理を示すフローチャートである。

【図8-5】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-6】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-7】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-8】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

30

【図8-9】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-10】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-11】演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-12】キャラクタ画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-13】キャラクタ画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-14】キャラクタ画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-15】失敗画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-16】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図8-17】特別演出が実行される場合のタイムチャートの一例を示す説明図である。

【図8-18】特別演出が実行される場合のタイムチャートの他の例を示す説明図である。

40

【図8-19】スーパーリーチ演出が実行される場合のタイムチャートの一例を示す説明図である。

【図8-20】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-21】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-22】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-23】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-24】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-25】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-26】特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図8-27】変形例における先読予告設定処理を示すフローチャートである。

50

【図 8-28】変形例における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8-29】変形例における保留／アクティブ予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8-30】図柄差替決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8-31】変形例における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8-32】変形例における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8-33】変形例における演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 8-34】変形例における演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 8-35】変形例における演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(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。

【0013】

(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。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

10

20

30

40

50

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

【0019】

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

10

【0020】

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

【0021】

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

20

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【0025】

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

40

【0026】

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

【0027】

50

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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「ー」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。

【0031】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0032】

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

【0033】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進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。

【0034】

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

【0035】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。

【0036】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0037】

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。

【0038】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントロー

10

20

30

40

50

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 4 2 】

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）。

【 0 0 4 3 】

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 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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 6 】

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「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 4 7 】

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 4 8 】

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

10

20

30

40

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。

【0049】

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。

【0050】

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

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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5L、5C、5R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。

【0065】

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

10

20

30

40

50

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声

10

20

30

40

50

制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0073】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などを有する。

【0074】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101 と、RAM（Random Access Memory）102 と、CPU（Central Processing Unit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Output port）105 とを備える。

【0075】

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

【0076】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0077】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、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））

10

20

30

40

50

、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。

【0081】

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。

【0082】

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

10

【0083】

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

【0084】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0085】

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

【0086】

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

30

【0087】

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

【0088】

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

40

【0089】

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

【0090】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

50

【0091】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0092】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（主基板11の主要な動作）

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0099】

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

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソ

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0106】

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

10

【0107】

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

【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0109】

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

30

【0110】

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

【0111】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“

50

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

【0112】

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

【0113】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【0114】

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。

【0115】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0116】

ステップS113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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0117】

ステップS114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82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。

【0118】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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た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、小当たり開放中処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載さ

10

20

30

40

50

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。

【0125】

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。

10

【0126】

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。

20

【0127】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

【0128】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【0129】

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。

【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一

50

例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0131】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ～ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0133】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”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。

【0134】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。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。

【0135】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値

10

20

30

40

50

を小当中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0136】

ステップS174の小当中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当中演出処理を終了する。

10

【0137】

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

【0138】

20

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

【0139】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0140】

(基本説明の変形例)

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

【0141】

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。

40

【0142】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0143】

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

50

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。

【0144】

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

【0145】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0146】

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

【0147】

（特徴部002IWに関する説明）

次に、特徴部002IWについて説明する。

【0148】

（変動パターンテーブル）

図8-1および図8-2は、特徴部002IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-1は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-2は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。図8-1に示すように、本例では、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA00~PA21のいずれかに決定され、それぞれ、A00~A21の確率で決定される。また、図8-2に示すように、本例では、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB01~PB21のいずれかに決定され、それぞれ、B01~B21の確率で決定される。

【0149】

本例では、変動パターンPA00は、通常変動を指定する変動パターンである。また、変動パターンPA01、PB01は、飾り図柄の変動表示中にノーマルリーチを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA02、PB02は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA03、PB03は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA04、PB04は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチCを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA05、PB05は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチDを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA06、PB06は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチEを実行することを指定する変動パターンである。

【0150】

なお、本例では、スーパーリーチAが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B02／（スーパーリーチAとなるケース）は、ノーマルリーチが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B01／（ノーマルリーチとなるケース）よりも高い。また、本例では、スーパーリーチBが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B03／（スーパーリーチBとなるケース）は、スーパーリーチAが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B02／（スーパーリーチAとなるケース）よりもさらに高い。また、本例では、スーパーリーチCが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B04／（スーパーリーチCとなるケース）は、スーパーリーチBが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B03／（スーパーリーチBとなるケース）よりもさらに高い。また、本例では、スーパーリーチDが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B05／（スーパーリーチDとなるケース）は、スーパーリーチCが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B04／（スーパーリーチCとなるケース）よりもさらに高い。また、本例では、スーパーリーチEが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B06／（スーパーリーチEとなるケース）は、スーパーリーチDが実行される場合の大当たり期待度（信頼度）＝B05／（スーパーリーチDとなるケース）よりもさらに高い。

10

【0151】

また、変動パターンPA07～PA21，PB07～PB21は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行した後にスーパーリーチ演出を実行することを指定する変動パターンである。本例において、「特別演出」とは、遊技者の操作に従ってキャラクタを獲得する態様で実行される演出であり、最大で5つのキャラクタを獲得する態様の演出が実行される。

20

【0152】

変動パターンPA07，PB07は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが2回あり1つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA08，PB08は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが3回あり1つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA09，PB09は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが3回あり2つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。

30

【0153】

なお、本例では、キャラクタを獲得可能な操作タイミングで押しボタン31Bなどの操作手段を操作した場合に、必ずキャラクタを獲得できるとはかぎらず、キャラクタを獲得できない場合もあるのであるが、キャラクタを獲得できなかった場合には所定の失敗画像が表示される。

【0154】

変動パターンPA10，PB10は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが4回あり1つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA11，PB11は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが4回あり2つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA12，PB12は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが4回あり3つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチCを実行することを指定する変動パターンである。

40

【0155】

変動パターンPA13，PB13は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが5回あり1つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また

50

、変動パターンPA14, PB14は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが5回あり2つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA15, PB15は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが5回あり3つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチCを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA16, PB16は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが5回あり4つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチDを実行することを指定する変動パターンである。

【0156】

変動パターンPA17, PB17は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが6回あり1つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチAを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA18, PB18は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが6回あり2つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチBを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA19, PB19は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが6回あり3つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチCを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA20, PB20は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが6回あり4つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチDを実行することを指定する変動パターンである。また、変動パターンPA21, PB21は、飾り図柄の変動表示中に特別演出を実行し、キャラクタを獲得可能な操作タイミングが6回あり5つのキャラクタを獲得する態様の特別演出を実行した後にスーパーリーチEを実行することを指定する変動パターンである。

【0157】

本例では、飾り図柄の変動表示中に特別演出が実行される場合、特別演出で獲得したキャラクタの数が多くなるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。具体的には、本例では、特別演出で獲得したキャラクタの数が1である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $(B07 + B08 + B10 + B13 + B17) / (\text{特別演出でキャラクタを1つ獲得するケース})$ は、20%となるように構成されている。また、本例では、特別演出で獲得したキャラクタの数が2である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $(B09 + B11 + B14 + B18) / (\text{特別演出でキャラクタを2つ獲得するケース})$ は、30%となるように構成されている。また、本例では、特別演出で獲得したキャラクタの数が3である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $(B12 + B15 + B19) / (\text{特別演出でキャラクタを3つ獲得するケース})$ は、40%となるように構成されている。また、本例では、特別演出で獲得したキャラクタの数が4である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $(B16 + B20) / (\text{特別演出でキャラクタを4つ獲得するケース})$ は、50%となるように構成されている。また、本例では、特別演出で獲得したキャラクタの数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $(B21) / (\text{特別演出でキャラクタを5つ獲得するケース})$ は、60%となるように構成されている。

【0158】

また、本例では、特別演出で獲得したキャラクタの数が同じである場合には、特別演出中のキャラクタを獲得可能な操作タイミングの回数（以下、単に操作可能回数ともいう）が多くなるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。具体的には、本例では、キャラクタの獲得数が1である場合、操作可能回数が3である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B08 / (\text{操作可能回数が3のときにキャラクタを1つ獲得するケース})$ は、操作可能回数が2である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B07 / (\text{操作可能回数が2のときにキャラクタを1つ獲得するケース})$ よりも高くなるように構成されている。また、本例では、キャラクタの獲得数が1である場合、操作可能回数が4である場

合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B10 /$ （操作可能回数が4のときにキャラクタを1つ獲得するケース）は、操作可能回数が3である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B08 /$ （操作可能回数が3のときにキャラクタを1つ獲得するケース）よりもさらに高くなるように構成されている。また、本例では、キャラクタの獲得数が1である場合、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B13 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを1つ獲得するケース）は、操作可能回数が4である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B10 /$ （操作可能回数が4のときにキャラクタを1つ獲得するケース）よりもさらに高くなるように構成されている。また、本例では、キャラクタの獲得数が1である場合、操作可能回数が6である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B17 /$ （操作可能回数が6のときにキャラクタを1つ獲得するケース）は、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B13 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを1つ獲得するケース）よりもさらに高くなるように構成されている。

10

【0159】

また、本例では、キャラクタの獲得数が2である場合、操作可能回数が4である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B11 /$ （操作可能回数が4のときにキャラクタを2つ獲得するケース）は、操作可能回数が3である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B09 /$ （操作可能回数が3のときにキャラクタを2つ獲得するケース）よりも高くなるように構成されている。また、本例では、キャラクタの獲得数が2である場合、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B14 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを2つ獲得するケース）は、操作可能回数が4である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B11 /$ （操作可能回数が4のときにキャラクタを2つ獲得するケース）よりもさらに高くなるように構成されている。また、本例では、キャラクタの獲得数が2である場合、操作可能回数が6である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B18 /$ （操作可能回数が6のときにキャラクタを2つ獲得するケース）は、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B14 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを2つ獲得するケース）よりもさらに高くなるように構成されている。

20

【0160】

また、本例では、キャラクタの獲得数が3である場合、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B15 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを3つ獲得するケース）は、操作可能回数が4である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B12 /$ （操作可能回数が4のときにキャラクタを3つ獲得するケース）よりも高くなるように構成されている。また、本例では、キャラクタの獲得数が3である場合、操作可能回数が6である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B19 /$ （操作可能回数が6のときにキャラクタを3つ獲得するケース）は、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B15 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを3つ獲得するケース）よりもさらに高くなるように構成されている。

30

【0161】

また、本例では、キャラクタの獲得数が4である場合、操作可能回数が6である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B20 /$ （操作可能回数が6のときにキャラクタを4つ獲得するケース）は、操作可能回数が5である場合の大当たり期待度（信頼度）＝ $B16 /$ （操作可能回数が5のときにキャラクタを4つ獲得するケース）よりも高くなるように構成されている。

40

【0162】

また、本例では、例えば、同じ操作可能回数3回の場合、キャラクタの獲得数が2となる確率 $A09$ 、 $B09$ の方がキャラクタの獲得数が1となる確率 $A08$ 、 $B08$ よりも高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数4回の場合、キャラクタの獲得数が2となる確率 $A11$ 、 $B11$ の方がキャラクタの獲得数が1となる確率 $A10$ 、 $B10$ よりも高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数4回の場合、キャラクタの獲得数が3となる確率 $A12$ 、 $B12$ の方がキャラクタの獲得数が2となる確率 $A11$ 、 $B11$ よりもさらに高くなっている。

50

【0163】

また、例えば、同じ操作可能回数5回の場合、キャラクタの獲得数が2となる確率A14, B14の方がキャラクタの獲得数が1となる確率A13, B13よりも高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数5回の場合、キャラクタの獲得数が3となる確率A15, B15の方がキャラクタの獲得数が2となる確率A14, B14よりもさらに高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数5回の場合、キャラクタの獲得数が4となる確率A16, B16の方がキャラクタの獲得数が3となる確率A15, B15よりもさらに高くなっている。

【0164】

また、例えば、同じ操作可能回数6回の場合、キャラクタの獲得数が2となる確率A18, B18の方がキャラクタの獲得数が1となる確率A17, B17よりも高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数6回の場合、キャラクタの獲得数が3となる確率A19, B19の方がキャラクタの獲得数が2となる確率A18, B18よりもさらに高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数6回の場合、キャラクタの獲得数が4となる確率A20, B20の方がキャラクタの獲得数が3となる確率A19, B19よりもさらに高くなっている。また、例えば、同じ操作可能回数6回の場合、キャラクタの獲得数が5となる確率A21, B21の方がキャラクタの獲得数が4となる確率A20, B20よりもさらに高くなっている。

【0165】

以上のことから、本例では、特別演出においてキャラクタの獲得数が3や4となる場合には、キャラクタの獲得数が1や2となる場合と比較して選択割合が高く、結果としてキャラクタの獲得数が3や4となる場合の方が失敗画像が表示される割合も高くなっている。ただし、特別演出においてキャラクタの獲得数が最大の5となる場合、そもそも失敗画像を表示する機会が少なく、キャラクタの獲得数が3や4となる場合と比較すると、結果としてキャラクタの獲得数が3や4となる場合の方が失敗画像が表示される割合が高くなっている。

【0166】

また、図8-1および図8-2に示すように、本例では、特別演出の実行後にスーパーリーチ演出が実行されるのであるが、特別演出においてキャラクタを1つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチAが実行される。また、特別演出においてキャラクタを2つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチBが実行される。また、特別演出においてキャラクタを3つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチCが実行される。また、特別演出においてキャラクタを4つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチDが実行される。また、特別演出においてキャラクタを5つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチEが実行される。

【0167】

なお、本例では、特別演出におけるキャラクタの獲得数に応じて、特別演出の実行後に実行されるスーパーリーチ演出の種類が1:1に決まる場合を示しているが、そのような態様に限られない。例えば、特別演出においてキャラクタを1つ獲得した場合、最も高い確率でスーパーリーチAを実行する一方で、低い確率でスーパーリーチB~Eを実行可能に構成してもよい。また、例えば、特別演出においてキャラクタを2つ獲得した場合、最も高い確率でスーパーリーチBを実行する一方で、低い確率でスーパーリーチA, C~Eを実行可能に構成してもよい。また、例えば、特別演出においてキャラクタを3つ獲得した場合、最も高い確率でスーパーリーチCを実行する一方で、低い確率でスーパーリーチA, B, D, Eを実行可能に構成してもよい。また、例えば、特別演出においてキャラクタを4つ獲得した場合、最も高い確率でスーパーリーチDを実行する一方で、低い確率でスーパーリーチA~C, Eを実行可能に構成してもよい。また、例えば、特別演出においてキャラクタを5つ獲得した場合、最も高い確率でスーパーリーチEを実行する一方で、低い確率でスーパーリーチA~Dを実行可能に構成してもよい。

【0168】

また、本例では、特別演出中のキャラクタを獲得可能な操作タイミングにおいて、プッシュボタン31Bなどの操作手段を操作しても、少なくとも1回はキャラクタの獲得に失敗して失敗画像を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、すべての操作タイミングでキャラクタを獲得する場合があるように構成してもよい。例えば、特別演出中の操作可能回数が5回であっても、キャラクタの獲得数が5回となる変動パターンも設けるように構成してもよい。

【0169】

また、本例では、特別演出中に少なくともキャラクタを1つ獲得可能であるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別演出中にキャラクタの獲得数が0となる変動パターンも設けるように構成してもよい。

10

【0170】

また、本例では、図8-1および図8-2に示すように、特別演出中の操作可能回数およびキャラクタの獲得数が変動パターンに設定されているので、変動パターンを決定することによって、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103（遊技制御手段）によって、特別演出中の操作可能回数およびキャラクタの獲得数が決定されるように構成されている。なお、そのような態様にかぎらず、演出制御用CPU120（演出制御手段）側で特別演出中の操作可能回数やキャラクタの獲得数を決定するように構成してもよい。

【0171】

次に、演出制御手段（演出制御用CPU120）の動作について説明する。

【0172】

20

（可変表示開始設定処理）

図8-3は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ002 IWS101）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ002 IWS101で読み出した変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや、小当たりとするか否か、大当たり種別を指定する演出制御コマンド））に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ002 IWS102）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ002 IWS102の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ002 IWS102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

【0173】

ステップ002 IWS102では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ確変図柄（例えば、奇数図柄）で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ非確変図柄（例えば、偶数図柄）で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが小当たりを示している場合には、停止図柄として小当たり図柄（例えば、「135」の図柄の組み合わせ）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

40

【0174】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図

50

柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0175】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に特別演出が実行される場合に、特別演出の演出態様を設定するための特別演出設定処理を実行する（ステップ002IWS103）。

【0176】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および特別演出の実行が決定されている場合であれば、特別演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ002IWS104）。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスタータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ002IWS105）。

【0177】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスタータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスタータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0178】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスタータが設定されている。

【0179】

また、特に、スーパーリーチA～Eを伴う変動パターン（変動パターンPA02～PA06，PB02～PB06）である場合には、ステップ002IWS104でスーパーリーチA～Eを含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ002IWS106および可変表示中演出処理（ステップS172）のステップ002IWS305の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチA～Eが実行される。

【0180】

また、特に、特別演出を実行した後にスーパーリーチA～Eを実行する変動パターン（変動パターンPA07～PA21，PB07～PB21）である場合には、ステップ002IWS104で特別演出およびスーパーリーチA～Eを含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ002IWS106および可変表示中演出処理（ステップS172）のステップ002IWS305の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に特別演出が実行されるとともにスーパーリーチA～Eが実行される。

【0181】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L，8

10

20

30

40

50

R) の制御を実行する (ステップ 002 IWS106)。

【0182】

なお、この特徴部 002 IWでは、演出制御用 CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0183】

次いで、演出制御用 CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 002 IWS107)。そして、演出制御用 CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し (ステップ 002 IWS108)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0184】

(特別演出設定処理)

図8-4は、特別演出設定処理 (ステップ 002 IWS103) を示すフローチャートである。特別演出設定処理では、演出制御用 CPU120は、まず、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが特別演出を含む変動パターン (変動パターン PA07~PA21, PB07~PB21) であるか否かを確認する (ステップ 002 IWS201)。特別演出を含む変動パターンであれば、演出制御用 CPU120は、変動パターンに応じて、特別演出の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルを選択する (ステップ 002 IWS202)。そして、演出制御用 CPU120は、選択した演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、特別演出の演出パターンを決定する (ステップ 002 IWS203)。

【0185】

図8-5~図8-11は、ステップ 002 IWS202で選択される演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-5(A)は、変動パターン PA07, PB07である場合 (操作可能回数2回、キャラクタの獲得数が1である場合) に選択される演出パターン決定テーブルAの具体例を示している。また、図8-5(B)は、変動パターン PA08, PB08である場合 (操作可能回数3回、キャラクタの獲得数が1である場合) に選択される演出パターン決定テーブルBの具体例を示している。また、図8-5(C)は、変動パターン PA09, PB09である場合 (操作可能回数3回、キャラクタの獲得数が2である場合) に選択される演出パターン決定テーブルCの具体例を示している。

【0186】

また、図8-5(D)は、変動パターン PA10, PB10である場合 (操作可能回数4回、キャラクタの獲得数が1である場合) に選択される演出パターン決定テーブルDの具体例を示している。また、図8-6(E)は、変動パターン PA11, PB11である場合 (操作可能回数4回、キャラクタの獲得数が2である場合) に選択される演出パターン決定テーブルEの具体例を示している。また、図8-6(F)は、変動パターン PA12, PB12である場合 (操作可能回数4回、キャラクタの獲得数が3である場合) に選択される演出パターン決定テーブルFの具体例を示している。

【0187】

また、図8-6(G)は、変動パターン PA13, PB13である場合 (操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が1である場合) に選択される演出パターン決定テーブルGの具体例を示している。また、図8-7(H)は、変動パターン PA14, PB14である場合 (操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が2である場合) に選択される演出パターン決定テーブルHの具体例を示している。また、図8-7(I)は、変動パターン PA15, PB15である場合 (操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が3である場合) に選択される演出パターン決定テーブルIの具体例を示している。また、図8-8(J)は、変動パターン PA16, PB16である場合 (操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が4である場合) に選択される演出パターン決定テーブルJの具体例を示している。

【0188】

また、図8-8(K)は、変動パターンPA17, PB17である場合(操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が1である場合)に選択される演出パターン決定テーブルKの具体例を示している。また、図8-9(L)は、変動パターンPA18, PB18である場合(操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が2である場合)に選択される演出パターン決定テーブルLの具体例を示している。また、図8-10(M)は、変動パターンPA19, PB19である場合(操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が3である場合)に選択される演出パターン決定テーブルMの具体例を示している。また、図8-11(N)は、変動パターンPA20, PB20である場合(操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が4である場合)に選択される演出パターン決定テーブルNの具体例を示している。また、図8-11(O)は、変動パターンPA21, PB21である場合(操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が5である場合)に選択される演出パターン決定テーブルOの具体例を示している。

10

【0189】

変動パターンPA07, PB07である場合(操作可能回数2回、キャラクタの獲得数が1である場合)、図8-5(A)に示すように、D211(%)の確率で演出パターンD211に決定され、D212(%)の確率で演出パターンD212に決定される。

【0190】

演出パターンD211は、1回目のキャラクタを獲得可能な操作タイミング(以下、単に操作タイミングという)で失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD212は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

20

【0191】

変動パターンPA08, PB08である場合(操作可能回数3回、キャラクタの獲得数が1である場合)、図8-5(B)に示すように、D311(%)の確率で演出パターンD311に決定され、D312(%)の確率で演出パターンD312に決定され、D313(%)の確率で演出パターンD313に決定される。

【0192】

演出パターンD311は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD312は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD313は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

30

【0193】

変動パターンPA09, PB09である場合(操作可能回数3回、キャラクタの獲得数が2である場合)、図8-5(C)に示すように、D321(%)の確率で演出パターンD321に決定され、D322(%)の確率で演出パターンD322に決定され、D323(%)の確率で演出パターンD323に決定される。

40

【0194】

演出パターンD321は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD322は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD323は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0195】

50

変動パターンPA10, PB10である場合（操作可能回数4回、キャラクタの獲得数が1である場合）、図8-5（D）に示すように、D411（%）の確率で演出パターンD411に決定され、D412（%）の確率で演出パターンD412に決定され、D413（%）の確率で演出パターンD413に決定され、D414（%）の確率で演出パターンD414に決定される。

【0196】

演出パターンD411は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD412は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD413は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD414は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0197】

変動パターンPA11, PB11である場合（操作可能回数4回、キャラクタの獲得数が2である場合）、図8-6（E）に示すように、D421（%）の確率で演出パターンD421に決定され、D422（%）の確率で演出パターンD422に決定され、D423（%）の確率で演出パターンD423に決定され、D424（%）の確率で演出パターンD424に決定され、D425（%）の確率で演出パターンD425に決定され、D426（%）の確率で演出パターンD426に決定される。

【0198】

演出パターンD421は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD422は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD423は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD424は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD425は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD426は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0199】

変動パターンPA12, PB12である場合（操作可能回数4回、キャラクタの獲得数が3である場合）、図8-6（F）に示すように、D431（%）の確率で演出パターンD431に決定され、D432（%）の確率で演出パターンD432に決定され、D433（%）の確率で演出パターンD433に決定され、D434（%）の確率で演出パターンD434に決定される。

【0200】

演出パターンD431は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作

10

20

30

40

50

タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD432は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD433は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD434は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

10

【0201】

変動パターンPA13, PB13である場合（操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が1である場合）、図8-6（G）に示すように、D511（%）の確率で演出パターンD511に決定され、D512（%）の確率で演出パターンD512に決定され、D513（%）の確率で演出パターンD513に決定され、D514（%）の確率で演出パターンD514に決定され、D515（%）の確率で演出パターンD515に決定される。

【0202】

演出パターンD511は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD512は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD513は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD514は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD515は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

20

30

【0203】

変動パターンPA14, PB14である場合（操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が2である場合）、図8-7（H）に示すように、D5201（%）の確率で演出パターンD5201に決定され、D5202（%）の確率で演出パターンD5202に決定され、D5203（%）の確率で演出パターンD5203に決定され、D5204（%）の確率で演出パターンD5204に決定され、D5205（%）の確率で演出パターンD5205に決定され、D5206（%）の確率で演出パターンD5206に決定され、D5207（%）の確率で演出パターンD5207に決定され、D5208（%）の確率で演出パターンD5208に決定され、D5209（%）の確率で演出パターンD5209に決定され、D5210（%）の確率で演出パターンD5210に決定される。

40

【0204】

演出パターンD5201は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5202は、1回目の操作タイミング

50

で失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5203は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5204は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。

10

【0205】

また、演出パターンD5205は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5206は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5207は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

20

【0206】

また、演出パターンD5208は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5209は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5210は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

30

【0207】

変動パターンPA15、PB15である場合（操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が3である場合）、図8-7（I）に示すように、D5301（%）の確率で演出パターンD5301に決定され、D5302（%）の確率で演出パターンD5302に決定され、D5303（%）の確率で演出パターンD5303に決定され、D5304（%）の確率で演出パターンD5304に決定され、D5305（%）の確率で演出パターンD5305に決定され、D5306（%）の確率で演出パターンD5306に決定され、D5307（%）の確率で演出パターンD5307に決定され、D5308（%）の確率で演出パターンD5308に決定され、D5309（%）の確率で演出パターンD5309に決定され、D5310（%）の確率で演出パターンD5310に決定される。

40

【0208】

演出パターンD5301は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5302は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目

50

の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5303は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。

【0209】

また、演出パターンD5304は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5305は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5306は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。

【0210】

また、演出パターンD5307は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5308は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5309は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD5310は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0211】

変動パターンPA16，PB16である場合（操作可能回数5回、キャラクタの獲得数が4である場合）、図8-8（J）に示すように、D541（%）の確率で演出パターンD541に決定され、D542（%）の確率で演出パターンD542に決定され、D543（%）の確率で演出パターンD543に決定され、D544（%）の確率で演出パターンD544に決定され、D545（%）の確率で演出パターンD545に決定される。

【0212】

演出パターンD541は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD542は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD543は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。

10

20

30

40

50

ラクタ画像を表示するパターンである。

【0213】

また、演出パターンD544は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD545は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0214】

変動パターンPA17，PB17である場合（操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が1である場合）、図8-8（K）に示すように、D611（%）の確率で演出パターンD611に決定され、D612（%）の確率で演出パターンD612に決定され、D613（%）の確率で演出パターンD613に決定され、D614（%）の確率で演出パターンD614に決定され、D615（%）の確率で演出パターンD615に決定され、D616（%）の確率で演出パターンD616に決定される。

【0215】

演出パターンD611は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD612は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD613は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0216】

また、演出パターンD614は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD615は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD616は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0217】

変動パターンPA18，PB18である場合（操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が2である場合）、図8-9（L）に示すように、D6201（%）の確率で演出パターンD6201に決定され、D6202（%）の確率で演出パターンD6202に決定され、D6203（%）の確率で演出パターンD6203に決定され、D6204（%）の確率で演出パターンD6204に決定され、D6205（%）の確率で演出パターンD6205に決定され、D6206（%）の確率で演出パターンD6206に決定され、D6207（%）の確率で演出パターンD6207に決定され、D6208（%）の確率で演出

10

20

30

40

50

演出パターンD 6 2 1 1は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 2 1 2は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0 2 2 2】

また、演出パターンD 6 2 1 3は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 2 1 4は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 2 1 5は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0 2 2 3】

変動パターンP A 1 9，P B 1 9である場合（操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が3である場合）、図8－10（M）に示すように、D 6 3 0 1（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 1に決定され、D 6 3 0 2（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 2に決定され、D 6 3 0 3（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 3に決定され、D 6 3 0 4（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 4に決定され、D 6 3 0 5（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 5に決定され、D 6 3 0 6（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 6に決定され、D 6 3 0 7（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 7に決定され、D 6 3 0 8（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 8に決定され、D 6 3 0 9（％）の確率で演出パターンD 6 3 0 9に決定され、D 6 3 1 0（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 0に決定され、D 6 3 1 1（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 1に決定され、D 6 3 1 2（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 2に決定され、D 6 3 1 3（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 3に決定され、D 6 3 1 4（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 4に決定され、D 6 3 1 5（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 5に決定され、D 6 3 1 6（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 6に決定され、D 6 3 1 7（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 7に決定され、D 6 3 1 8（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 8に決定され、D 6 3 1 9（％）の確率で演出パターンD 6 3 1 9に決定され、D 6 3 2 0（％）の確率で演出パターンD 6 3 2 0に決定される。

【0 2 2 4】

演出パターンD 6 3 0 1は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 3 0 2は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 3 0 3は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回

回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD6316は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0228】

また、演出パターンD6317は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD6318は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD6319は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD6320は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0229】

変動パターンPA20, PB20である場合（操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が4である場合）、図8-11（N）に示すように、D6401（%）の確率で演出パターンD6401に決定され、D6402（%）の確率で演出パターンD6402に決定され、D6403（%）の確率で演出パターンD6403に決定され、D6404（%）の確率で演出パターンD6404に決定され、D6405（%）の確率で演出パターンD6405に決定され、D6406（%）の確率で演出パターンD6406に決定され、D6407（%）の確率で演出パターンD6407に決定され、D6408（%）の確率で演出パターンD6408に決定され、D6409（%）の確率で演出パターンD6409に決定され、D6410（%）の確率で演出パターンD6410に決定され、D6411（%）の確率で演出パターンD6411に決定され、D6412（%）の確率で演出パターンD6412に決定され、D6413（%）の確率で演出パターンD6413に決定され、D6414（%）の確率で演出パターンD6414に決定され、D6415（%）の確率で演出パターンD6415に決定される。

【0230】

演出パターンD6401は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD6402は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD6403は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで

示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 4 1 5は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0 2 3 5】

変動パターンP A 2 1, P B 2 1である場合（操作可能回数6回、キャラクタの獲得数が5である場合）、図8-11（O）に示すように、D 6 5 1（%）の確率で演出パターンD 6 5 1に決定され、D 6 5 2（%）の確率で演出パターンD 6 5 2に決定され、D 6 5 3（%）の確率で演出パターンD 6 5 3に決定され、D 6 5 4（%）の確率で演出パターンD 6 5 4に決定され、D 6 5 5（%）の確率で演出パターンD 6 5 5に決定され、D 6 5 6（%）の確率で演出パターンD 6 5 6に決定される。

【0 2 3 6】

演出パターンD 6 5 1は、1回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 5 2は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 5 3は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。

【0 2 3 7】

また、演出パターンD 6 5 4は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 5 5は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングで失敗画像を表示し、6回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示するパターンである。また、演出パターンD 6 5 6は、1回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、2回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、3回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、4回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、5回目の操作タイミングでキャラクタ画像を表示し、6回目の操作タイミングで失敗画像を表示するパターンである。

【0 2 3 8】

なお、本例では、特別演出において獲得したキャラクタの数が少ない場合には、獲得したキャラクタの数が多く場合と比較して、最後の操作タイミングで失敗画像が表示される割合が少なくなるように構成されている。そのように構成することによって、本例では、キャラクタの獲得数が少ない場合には最後の操作タイミングで失敗画像が表示されにくくし、興味の低下を抑制している。

【0 2 3 9】

また、本例では、1回の操作タイミングでキャラクタを1つずつ獲得可能である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、図8-5～図8-11において、1回の操作タイミングで複数（例えば、2つ）のキャラクタを獲得可能な演出パターンを設けて、その分空いた操作タイミングで失敗画像を表示するように構成してもよい。

【0240】

具体的には、キャラクタの獲得数が4である場合には、最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D545，D6411～D6415）が、キャラクタの獲得数が5である場合に最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D656）よりも低くなるように構成されている。また、キャラクタの獲得数が3である場合には、最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D434，D5307～D5310，D6311～D6320）が、キャラクタの獲得数が4である場合に最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D545，D6411～D6415）よりもさらに低くなるように構成されている。また、キャラクタの獲得数が2である場合には、最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D323，D424～D426，D5205～D5210，D6206～D6215）が、キャラクタの獲得数が3である場合に最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D434，D5307～D5310，D6311～D6320）よりもさらに低くなるように構成されている。また、キャラクタの獲得数が1である場合には、最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D212，D312，D313，D412～D414，D512～D515，D612～D616）が、キャラクタの獲得数が2である場合に最後の操作タイミングで失敗画像が表示される確率（D323，D424～D426，D5205～D5210，D6206～D6215）よりもさらに低くなるように構成されている。

【0241】

次いで、演出制御用CPU120は、特別演出中に獲得するキャラクタの数が1つであるか否かを確認する（ステップ002IWS204）。具体的には、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPA07，PA08，PA10，PA13，PA17，PB07，PB08，PB10，PB13，PB17であるか否かを確認する。キャラクタの獲得数が1であれば、演出制御用CPU120は、特別演出中に表示するキャラクタ画像を決定するためのキャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、特別演出中に表示する1つのキャラクタ画像を決定する（ステップ002IWS205）。

【0242】

キャラクタの獲得数が1でなければ、演出制御用CPU120は、特別演出中に獲得するキャラクタの数が2つであるか否かを確認する（ステップ002IWS206）。具体的には、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPA09，PA11，PA14，PA18，PB09，PB11，PB14，PB18であるか否かを確認する。キャラクタの獲得数が2であれば、演出制御用CPU120は、キャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、特別演出中に表示する2つのキャラクタ画像の組み合わせを決定する（ステップ002IWS207）。

【0243】

キャラクタの獲得数が2でなければ、演出制御用CPU120は、特別演出中に獲得するキャラクタの数が3つであるか否かを確認する（ステップ002IWS208）。具体的には、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターンPA12，PA15，PA19，PB12，PB15，PB19であるか否かを確認する。キャラクタの獲得数が3であれば、演出制御用CPU120は、キャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、特別演出中に表示する3つのキャラクタ画像の組み合わせを決定する（ステップ002IWS209）。

【0244】

キャラクタの獲得数が3でなければ、演出制御用CPU120は、特別演出中に獲得するキャラクタの数が4つであるか否かを確認する（ステップ002IWS210）。具体

的には、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン P A 1 6 , P A 2 0 , P B 1 6 , P B 2 0 であるか否かを確認する。キャラクタの獲得数が 4 であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、特別演出中に表示する 4 つのキャラクタ画像の組み合わせを決定する（ステップ 0 0 2 I W S 2 1 1）。

【 0 2 4 5 】

キャラクタの獲得数が 4 でもなければ（すなわち、特別演出中に獲得するキャラクタの数が 5 つであれば）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクタ画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、特別演出中に表示する 5 つのキャラクタ画像の組み合わせを決定する（ステップ 0 0 2 I W S 2 1 2）。

【 0 2 4 6 】

図 8 - 1 2 ~ 図 8 - 1 4 は、キャラクタ画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8 - 1 2 (A) は、ステップ 0 0 2 I W S 2 0 5（キャラクタの獲得数が 1 である場合）に選択されるキャラクタ画像決定テーブル A の具体例を示している。また、図 8 - 1 2 (B) は、ステップ 0 0 2 I W S 2 0 7（キャラクタの獲得数が 2 である場合）に選択されるキャラクタ画像決定テーブル B の具体例を示している。また、図 8 - 1 2 (C) は、ステップ 0 0 2 I W S 2 0 9（キャラクタの獲得数が 3 である場合）に選択されるキャラクタ画像決定テーブル C の具体例を示している。また、図 8 - 1 3 (D) は、ステップ 0 0 2 I W S 2 1 1（キャラクタの獲得数が 4 である場合）に選択されるキャラクタ画像決定テーブル D の具体例を示している。また、図 8 - 1 4 (E) は、ステップ 0 0 2 I W S 2 1 2（キャラクタの獲得数が 5 である場合）に選択されるキャラクタ画像決定テーブル E の具体例を示している。

【 0 2 4 7 】

図 8 - 1 2 (A) に示すように、キャラクタ画像決定テーブル A には、キャラクタ画像として、キャラクタ A ~ C に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図 8 - 1 2 (A) に示すように、キャラクタの獲得数が 1 である場合、特別演出中に表示するキャラクタ画像としてキャラクタ A ~ C のいずれかにほぼ同様の確率でランダムに決定される。

【 0 2 4 8 】

図 8 - 1 2 (B) に示すように、キャラクタ画像決定テーブル B には、キャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ A」、「キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ B」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、例えば、「キャラクタ A → キャラクタ B」とは、1 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ A を表示し、2 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ B を表示する組み合わせであり、このことは他のキャラクタ画像の組み合わせについても同様である。

【 0 2 4 9 】

図 8 - 1 2 (B) に示すように、キャラクタの獲得数が 2 である場合、特別演出中に表示するキャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ A」、「キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ B」のいずれかにほぼ同様の確率でランダムに決定される。

【 0 2 5 0 】

図 8 - 1 2 (C) に示すように、キャラクタ画像決定テーブル C には、キャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ B」、「キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ A」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、例えば、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C」とは、1 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ A を表示し、2 つ目のキャラクタ画像として

10

20

30

40

50

キャラクタ B を表示し、3 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ C を表示する組み合わせであり、このことは他のキャラクタ画像の組み合わせについても同様である。

【0251】

図8-12(C)に示すように、キャラクタの獲得数が3である場合、特別演出中に表示するキャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ B」、「キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ A」のいずれかにほぼ同様の確率でランダムに決定される。

【0252】

図8-13(D)に示すように、キャラクタ画像決定テーブル D には、キャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ D」、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ C」、「キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ D」、「キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ B」、「キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ B」、「キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ D」、「キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ D」、「キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ A」、「キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ D」、「キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ B」、「キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ D」、「キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ A」、「キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ B」、「キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ A」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、例えば、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ D」とは、1 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ A を表示し、2 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ B を表示し、3 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ C を表示し、4 つ目のキャラクタ画像としてキャラクタ D を表示する組み合わせであり、このことは他のキャラクタ画像の組み合わせについても同様である。

【0253】

図8-13(D)に示すように、キャラクタの獲得数が4である場合、特別演出中に表示するキャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ D」、「キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ C」、「キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ D」、「キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ B」、「キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ B」、「キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ D」、「キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ D」、「キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ A」、「キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ D」、「キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ D → キャラクタ B」、「キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ D」、「キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ D → キャラクタ A」、「キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ C → キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ A」、「キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ B → キャラクタ C」、「キャラクタ D → キャラクタ A → キャラクタ C → キャラクタ B」、「キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ A → キャラクタ C」、「キャラクタ D → キャラクタ B → キャラクタ C → キャラクタ A」、「キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ A → キャラクタ B」、「キャラクタ D → キャラクタ C → キャラクタ B → キャラクタ A」

A→キャラクタB」、「キャラクタC→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタA」、「キャラクタD→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC」、「キャラクタD→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタB」、「キャラクタD→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタC」、「キャラクタD→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタA」、「キャラクタD→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタB」、「キャラクタD→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタA」のいずれかにほぼ同様の確率でランダムに決定される。

【 0 2 5 4 】

図8-14(E)に示すように、キャラクタ画像決定テーブルEには、キャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタE」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、例えば、「キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタE」とは、1つ目のキャラクタ画像としてキャラクタAを表示し、2つ目のキャラクタ画像としてキャラクタBを表示し、3つ目のキャラクタ画像としてキャラクタCを表示し、4つ目のキャラクタ画像としてキャラクタDを表示し、5つ目のキャラクタ画像としてキャラクタEを表示する組み合わせであり、このことは他のキャラクタ画像の組み合わせについても同様である。

【 0 2 5 5 】

図8-14(E)に示すように、キャラクタの獲得数が5である場合、特別演出中に表示するキャラクタ画像の組み合わせとして、「キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタA→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタE」の12通りを、

ラクタD→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタB→キャラクタD→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタD→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタB→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタD→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタC→キャラクタD→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタC→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタC→キャラクタA→キャラクタB→キャラクタE」、「キャラクタD→キャラクタC→キャラクタB→キャラクタA→キャラクタE」のいずれかにほぼ同様の確率でランダムに決定される。

【0256】

以上のように、キャラクタ画像の組み合わせが決定されることによって、本例では、1つ目～4つ目のキャラクタ画像としてはキャラクタA～キャラクタDがランダムに表示される一方で、5つ目のキャラクタ画像としては固定的にキャラクタEが表示されるように構成されている。そのように構成することによって、本例では、キャラクタEが表示されればキャラクタ画像が上限回数まで表示されたことを容易に認識させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【0257】

なお、本例において、キャラクタA～Eは、特別演出だけでなく他の予告演出（例えば、段階的に期待度を示唆するステップアップ予告演出や、スーパーリーチ演出中に画像を瞬時的に表示するカットイン予告演出）でも出現するように構成されており、キャラクタEが出現すれば、他のキャラクタA～Dが出現した場合よりも大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。そして、特別演出では、キャラクタA～Dはほぼランダムに出現するものの、キャラクタEについては、キャラクタA～Dが全員集合した場合（すなわち、大当たり期待度（信頼度）が一番高い状態となった場合）にのみ表示可能とすることで、キャラクタEが登場すれば大当たり期待度（信頼度）が最も高いというルールが守られている。

【0258】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、5つ目のキャラクタ画像としてキャラクタEを高い割合で表示するように構成されていれば、低い確率で5つ目のキャラクタ画像としてキャラクタA～Cを表示する場合があるように構成してもよい。また、キャラクタ画像決定テーブルA～Cにおいても、キャラクタDやキャラクタDを含むキャラクタ画像の組み合わせを決定する場合があるように構成してもよい。

【0259】

次いで、演出制御用CPU120は、特別演出において表示される各々の失敗画像を決定する（ステップ002IWS213）。ステップ002IWS213では、演出制御用CPU120は、失敗画像を決定するための失敗画像決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、失敗画像を決定する。

【0260】

図8-15は、ステップ002IWS213で選択される失敗画像決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-15（A）は、1つ目の失敗画像を決定するための失敗画像決定テーブルAの具体例を示している。また、図8-15（B）は、2つ目の失敗画像を決定するための失敗画像決定テーブルBの具体例を示している。また、図8-15（C）は、3つ目の失敗画像を決定するための失敗画像決定テーブルCの具体例を示している。また、図8-15（D）は、4つ目の失敗画像を決定するための失敗画像決定テーブルDの具体例を示している。また、図8-15（E）は、5つ目の失敗画像を決

定するための失敗画像決定テーブルEの具体例を示している。図8-15に示すように、失敗画像決定テーブルには、失敗画像の種類として、セリフ画像、およびキャラクタの透過画像に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0261】

図8-15に示すように、本例では、失敗画像には、セリフ画像、およびキャラクタの透過画像の2種類がある。本例では、セリフ画像が選択された場合には、特別演出中に直前に登場したキャラクタ（特別演出中に未だキャラクタが登場していない場合にはデフォルトのキャラクタ（本例では、キャラクタA））のセリフとして「まだまだ～」などの文字を含むセリフ画像が表示される。また、本例では、キャラクタの透過画像が選択された場合には、特別演出中に直前に登場したキャラクタ（特別演出中に未だキャラクタが登場していない場合にはデフォルトのキャラクタ（本例では、キャラクタA））の画像が透過表示される。

10

【0262】

図8-15に示すように、本例では、失敗画像としてキャラクタの透過画像が表示される場合には、セリフ画像が表示される場合と比較して、僅かに大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。ただし、本例では、特別演出中に失敗画像が最大で5つ表示される可能性があるのであるが、キャラクタの透過画像が5回表示されたとしても、特別演出中にキャラクタを1つ獲得した場合の大当たり期待度（本例では、20%）を超えないように構成されている。

【0263】

20

また、図8-15（A），（B）に示すように、本例では、2つ目の失敗画像が表示される場合には、1つ目の失敗画像が表示される場合と比較して、失敗画像としてキャラクタの透過画像が表示される割合が高い。また、図8-15（B），（C）に示すように、本例では、3つ目の失敗画像が表示される場合には、2つ目の失敗画像が表示される場合と比較して、失敗画像としてキャラクタの透過画像が表示される割合がさらに高い。また、図8-15（C），（D）に示すように、本例では、4つ目の失敗画像が表示される場合には、3つ目の失敗画像が表示される場合と比較して、失敗画像としてキャラクタの透過画像が表示される割合がさらに高い。また、図8-15（D），（E）に示すように、本例では、5つ目の失敗画像が表示される場合には、4つ目の失敗画像が表示される場合と比較して、失敗画像としてキャラクタの透過画像が表示される割合がさらに高い。

30

【0264】

図8-15に示すように、本例では、後のタイミングで失敗画像が表示されるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高いキャラクタの透過画像が表示される割合が高くなるように構成されている。そのように構成することによって、本例では、失敗画像の種類にも注目させることができるように構成されている。

【0265】

なお、本例では、演出パターンやキャラクタ画像の種類、失敗画像の種類を演出制御用CPU120（演出制御手段）側で決定する場合を示しているが、そのような態様にきざられない。例えば、演出パターンやキャラクタ画像の種類、失敗画像の種類も変動パターンに設定し、変動パターンを決定することによって、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103（遊技制御手段）側で演出パターンやキャラクタ画像の種類、失敗画像の種類も決定するように構成してもよい。

40

【0266】

（可変表示中演出処理）

図8-16は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ002IWS301）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ002IWS302）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ002IWS303）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタ

50

イマに設定する（ステップ002IWS304）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ002IWS305）。

【0267】

次いで、演出制御用CPU120は、特別演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ002IWS306）。特別演出の実行中であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ002IWS307）。操作促進演出の実行中であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作を検出したか否かを確認する（ステップ002IWS308）。プッシュボタン31Bの操作を検出していなければ、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作有効期間を終了したか否かを確認する（ステップ002IWS309）。操作有効期間も終了していなければ、ステップ002IWS317に移行する。

10

【0268】

プッシュボタン31Bの操作を検出した場合（ステップ002IWS308のY）または操作有効期間を終了した場合（ステップ002IWS309のY）には、演出制御用CPU120は、キャラクタ演出、失敗演出、または勝利演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ002IWS310）。本例では、プッシュボタン31Bの単発の押下操作が操作条件となる場合と、プッシュボタン31Bの長押し操作が操作条件となる場合とがあるのであるが、プッシュボタン31Bの単発の押下操作が操作条件となる場合には、特別演出設定処理で決定された演出パターンや、キャラクタ画像、失敗画像に従ってキャラクタ演出または失敗演出のプロセスデータに切り替えられる。また、プッシュボタン31Bの長押し操作が操作条件となる場合には、勝利演出のプロセスデータに切り替えられる。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ002IWS311）。そして、ステップ002IWS317に移行する。

20

【0269】

操作促進演出の実行中でなかった場合（ステップ002IWS307のN）には、演出制御用CPU120は、キャラクタ演出または失敗演出の演出期間の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ002IWS312）。キャラクタ演出または失敗演出の演出期間の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、操作促進演出用のプロセスデータに切り替える（ステップ002IWS313）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ002IWS316）。そして、ステップ002IWS317に移行する。

30

【0270】

キャラクタ演出や失敗演出の実行中でもなかった場合（ステップ002IWS312のN）には、演出制御用CPU120は、勝利演出の演出期間の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ002IWS314）。勝利演出の演出期間の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出（正確には、スーパーリーチ演出中の強リーチ演出）用のプロセスデータに切り替える（ステップ002IWS315）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ002IWS316）。そして、ステップ002IWS317に移行する。

40

【0271】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ002IWS317）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“3”に更新し（ステップ002IWS318）、可変表示中演出処理を終了する。

【0272】

なお、本例では、ステップ002IWS308～S311の処理が実行されることによって、特別演出設定処理でキャラクタ画像を表示すると決定した操作タイミングにおいて、遊技者がプッシュボタン31Bを全く操作しなかった場合であっても、操作有効期間が経過したことにもとづいてキャラクタ画像を表示するように構成されている。

50

【0273】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、特別演出設定処理でキャラクタ画像を表示すると決定した操作タイミングにおいて、遊技者がプッシュボタン31Bを全く操作しなかった場合には、失敗画像を表示してキャラクタの獲得に失敗したような演出を実行するように構成してもよい。そして、全ての操作タイミングが終了した後で登場する筈であったが未表示のキャラクタ画像を一括して表示するように構成してもよい。

【0274】

(特別演出のタイムチャート)

次に、特別演出が実行される場合の演出のタイムチャートについて説明する。図8-17は、特別演出が実行される場合のタイムチャートの一例を示す説明図である。なお、図8-17に示す例では、変動パターンとして変動パターンPA20または変動パターンPB20に決定され、演出パターンとして演出パターンD6413が決定された場合が示されている。

【0275】

図8-17に示すように、変動パターンPA20または変動パターンPB20に決定され、演出パターンD6413が決定された場合の特別演出では、まず、プッシュボタン31Bの単発の押下操作を促す1回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD6413に従ってキャラクタ演出が実行される。キャラクタ演出では、キャラクタが登場する態様の動画像（ムービー）が表示された後にキャラクタ画像が表示される。

【0276】

次いで、2回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD6413に従ってキャラクタ演出が実行される。次いで、3回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD6413に従って失敗演出が実行される。失敗演出では、所定の失敗演出の動画像（ムービー）が表示された後に失敗画像が表示される。

【0277】

次いで、4回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD6413に従ってキャラクタ演出が実行される。次いで、5回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD6413に従ってキャラクタ演出が実行される。次いで、6回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD6413に従って失敗演出が実行される。

【0278】

次いで、プッシュボタン31Bの長押し操作を促す操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの長押し操作を検出すると、勝利演出が実行される。勝利演出では、敵のキャラクタとバトルを行い勝利するような態様の演出が実行される。

【0279】

図8-17に示すように、本例では、失敗演出の演出期間は1秒と極めて短いのに対し、キャラクタ演出の演出期間は5秒と長い。また、本例では、勝利演出の演出期間は5秒に設定されている。

【0280】

なお、本例では、キャラクタA～Dを獲得するキャラクタ演出を実行する場合には演出期間が5秒に設定されているが、キャラクタEを獲得するキャラクタ演出を実行する場合には、演出期間がさらに長い10秒に設定されている。そのように構成することによって、本例では、大当たり期待度（信頼度）が最も高いキャラクタEを獲得したことを盛り上げる演出を実行可能に構成されている。

【0281】

図8-18は、特別演出が実行される場合のタイムチャートの他の例を示す説明図である。図8-18（1）に示す例では、変動パターンとして変動パターンPA17または変

10

20

30

40

50

動パターンPB17に決定され、演出パターンとして演出パターンD611が決定された場合が示されている。

【0282】

図8-18(1)に示すように、変動パターンPA17または変動パターンPB17に決定され、演出パターンD611が決定された場合の特別演出では、まず、プッシュボタン31Bの単発の押下操作を促す1回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD611に従って失敗演出が実行される。次いで、2回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD611に従って失敗演出が実行される。次いで、3回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD611に従って失敗演出が実行される。次いで、4回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD611に従って失敗演出が実行される。次いで、5回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD611に従って失敗演出が実行される。

10

【0283】

次いで、6回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD611に従ってキャラクタ演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bの長押し操作を促す操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの長押し操作を検出すると、勝利演出が実行される。

20

【0284】

また、図8-18(2)に示す例では、変動パターンとして変動パターンPA09または変動パターンPB09に決定され、演出パターンとして演出パターンD322が決定された場合が示されている。

【0285】

図8-18(2)に示すように、変動パターンPA09または変動パターンPB09に決定され、演出パターンD322が決定された場合の特別演出では、まず、プッシュボタン31Bの単発の押下操作を促す1回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD322に従ってキャラクタ演出が実行される。次いで、2回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD322に従って失敗演出が実行される。

30

【0286】

次いで、3回目の操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの押下操作を検出すると、演出パターンD322に従ってキャラクタ演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bの長押し操作を促す操作促進演出が実行される。次いで、プッシュボタン31Bからの長押し操作を検出すると、勝利演出が実行される。

【0287】

図8-18(1)に示すように、変動パターンPA17または変動パターンPB17に決定され、演出パターンD611が決定された場合には、失敗演出が5回実行され、キャラクタ演出が1回実行され、勝利演出が1回実行される。従って、失敗演出、キャラクタ演出、および勝利演出の合計の演出期間は、 $1秒 \times 5 + 5秒 + 5秒 = 15秒$ となる。一方、図8-18(2)に示すように、変動パターンPA09または変動パターンPB09に決定され、演出パターンD322が決定された場合には、失敗演出が1回実行され、キャラクタ演出が2回実行され、勝利演出が1回実行される。従って、失敗演出、キャラクタ演出、および勝利演出の合計の演出期間は、 $1秒 + 5秒 \times 2 + 5秒 = 11秒$ となる。このように、本例では、操作可能回数が少なくてもキャラクタの獲得数が多い場合には、操作可能回数が多くてもキャラクタの獲得数が少ない場合と比較して、演出期間が長くなるように、失敗演出よりもキャラクタ演出の方が演出期間が長く設定されている。

40

【0288】

50

また、図 8-17 および図 8-18 に示すように、本例では、いずれの変動パターンおよびいずれの演出パターンに従って特別演出が実行された場合であっても、演出期間の最後において、共通の操作態様（本例では、プッシュボタン 31B の長押し）の操作を検出したことにもとづいて、共通の演出態様の勝利演出が実行される。そのような構成により、本例では、キャラクタ画像の表示回数が比較的少なかった場合であっても期待感が低いという面をごまかすことができる。

【0289】

（スーパーリーチ演出のタイムチャート）

次に、スーパーリーチ演出が実行される場合の演出のタイムチャートについて説明する。図 8-19 は、スーパーリーチ演出が実行される場合のタイムチャートの一例を示す説明図である。本例では、スーパーリーチ演出が実行されるのは、飾り図柄の変動表示中に単独でスーパーリーチ演出が実行される場合と、特別演出が実行された後にスーパーリーチ演出が実行される場合とがある。

【0290】

まず、図 8-19（1）を用いて、飾り図柄の変動表示中に単独でスーパーリーチ演出が実行される場合について説明する。図 8-19（1）に示す例では、変動パターンとして変動パターン PA06 または変動パターン PB06 に決定された場合が示されている。図 8-19（1）に示すように、飾り図柄の変動表示中に単独でスーパーリーチ演出が実行される場合、画像表示装置 5 において、左右の飾り図柄が同じ図柄で停止表示されリーチ状態が発生すると、ノーマルリーチが実行される。次いで、スーパーリーチの発展タイミングとなると、まず、スーパーリーチ演出中の弱リーチ演出が実行される。次いで、弱リーチ演出の演出期間を終了すると、画像表示装置 5 に所定の発展図柄（本例では、発展図柄 E）が停止表示され、スーパーリーチ演出中の強リーチ演出（本例では、強リーチ演出 E）が実行される。

【0291】

次に、図 8-19（2）を用いて、飾り図柄の変動表示中に特別演出が実行された後にスーパーリーチ演出が実行される場合について説明する。図 8-19（2）に示す例では、変動パターンとして変動パターン PA21 または変動パターン PB21 に決定された場合が示されている。図 8-19（2）に示すように、飾り図柄の変動表示中に特別演出が実行される場合、画像表示装置 5 において、左右の飾り図柄が同じ図柄で停止表示されリーチ状態が発生すると、ノーマルリーチが実行される。次いで、特別演出の実行タイミングとなると、特別演出（本例では、操作可能回数が 6 回でキャラクタの獲得数が 5 つの特別演出）が実行される。次いで、特別演出の演出期間を終了すると、画像表示装置 5 に所定の発展図柄（本例では、発展図柄 E）が停止表示され、スーパーリーチ演出中の強リーチ演出（本例では、強リーチ演出 E）が実行される。

【0292】

以上のことから、本例では、特別演出が実行された後にスーパーリーチ演出が実行される場合には、弱リーチ演出を実行することなく、そのまま強リーチ演出に発展するように構成されている。そのような構成を備えることによって、本例では、特別演出が実行されたにもかかわらず弱リーチ演出が実行されることを防止し、興趣の低下を抑制するようにしている。

【0293】

なお、図 8-19 に示す例では、一例として、スーパーリーチ E が実行される場合を示したが、同様に、スーパーリーチ A が実行される場合には、発展図柄 A が停止表示されて強リーチ演出 A に発展する。また、同様に、スーパーリーチ B が実行される場合には、発展図柄 B が停止表示されて強リーチ演出 B に発展する。また、同様に、スーパーリーチ C が実行される場合には、発展図柄 C が停止表示されて強リーチ演出 C に発展する。また、同様に、スーパーリーチ D が実行される場合には、発展図柄 D が停止表示されて強リーチ演出 D に発展する。

【0294】

10

20

30

40

50

(特別演出の演出例)

次に、特別演出の演出態様について説明する。図8-20～図8-26は、特別演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図8-20～図8-26において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0295】

なお、図8-20～図8-26に示す例では、変動パターンとして変動パターンPA20または変動パターンPB20に決定され、演出パターンとして演出パターンD6413が決定され、キャラクタ画像の組み合わせとして「キャラクタA→キャラクタB→キャラクタC→キャラクタD」が決定され、1つ目に表示する失敗画像として「セリフ画像」が決定され、2つ目に表示する失敗画像として「キャラクタの透過画像」が決定されたものとする。

【0296】

図8-20(1)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示中にまず左の飾り図柄5L(本例では、図柄「7」)が停止表示され、次いで、図8-20(2)に示すように、右の飾り図柄5Rが左の飾り図柄5Lと同じ図柄(本例では、図柄「7」)が停止表示され、リーチ状態が発生する。そして、図8-20(2)に示すように、飾り図柄の前にエフェクト画像EI1が表示されるとともに、エフェクト画像EI1の前に「リーチ」の文字画像M1が表示され、ノーマルリーチが実行される。また、図8-20(1)に示すように、画像表示装置5には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示エリア5Aと、保留表示を表示する保留表示エリア5Hが設けられている。

【0297】

次いで、特別演出の実行タイミングとなると、図8-20(3)に示すように、中の飾り図柄5Cの表示領域に「集結チャンス」の文字画像M2が接近し、次いで、図8-20(4)に示すように、中の飾り図柄5Cの表示領域に「集結チャンス」の文字画像M2が停止表示する演出が実行される。次いで、図8-21(5)に示すように、画像表示装置5において、「集結チャンス」の文字画像M2が拡大表示され、特別演出が開始される。なお、特別演出が開始されると、図8-21(5)に示すように、飾り図柄の変動表示は、画像表示装置5の表示画面の右上端部に縮小表示される。次いで、図8-21(6)に示すように、画像表示装置5において、「ボタンPUSHでキャラクタを集結させて敵を倒せ!!」などの遊技を説明するための文字表示が表示される。

【0298】

なお、図8-20(1)～図8-21(6)に示す例は、集結チャンスとなって特別演出に発展する演出の流れの一例を示したものであり、他の演出の流れに従って特別演出に発展可能である。例えば、飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチが実行された後に、弱リーチ演出に発展し、弱リーチ演出の実行途中で弱リーチ演出を中断し、集結チャンスとなって特別演出に発展する場合があるように構成してもよい。また、例えば、アクティブ表示や保留表示の表示態様が集結チャンスに発展する旨を示す態様(例えば、「集結」などの文字表示を含む態様)に変化し、リーチ状態中の表示画面に作用することで、集結チャンスとなって特別演出に発展する場合があるように構成してもよい。

【0299】

次いで、図8-21(7)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH」の文字を含む押しボタン31Bを模した画像BTが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像CZが表示され、1回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置5の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像EI2の表示も開始される。また、画像表示装置5の表示画面の左上端部にボックス画像Lが表示され、ボックス画像Lの内部に(現在のキャラクタの獲得数/獲得可能なキャラクタの最大数)が表示される。本例では、キャラクタを最大で5つ獲得可能であり、まだキャラクタを1つも獲得していないことから、ボックス画像Lの内部には「0/5」と表示されている。

【0300】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作を検出すると、図8-21(8)に示すように、画像表示装置5の表示画面の左方からキャラクタAの画像CAが登場してくるような動画像が表示されキャラクタ演出が実行される。次いで、キャラクタ演出の演出期間(本例では、5秒)の終了タイミングとなると、図8-22(9)に示すように、画像表示装置5の表示画面の左方からエフェクト画像EI3が表示されるとともに、表示画面の中央部にキャラクタAの画像CAが表示され、キャラクタAがカットインしてきたような演出が実行される。また、図8-22(9)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方に「キャラクタA集合!!」の文字表示が表示され、キャラクタAの獲得に成功したことが認識可能となる。

【0301】

次いで、図8-22(10)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン31Bを模した画像BTが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像CZが表示され、2回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置5の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像EI4の表示も開始される。なお、エフェクト画像EI4として、図8-21(7)、(8)で表示されたエフェクト画像EI2よりも放射線の密度が高い画像が表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左上端部にボックス画像Lが表示され、キャラクタを1つ獲得していることから、ボックス画像Lの内部には「1/5」と表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左下端部には、獲得したキャラクタAの画像CAが表示される。

【0302】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作を検出すると、図8-22(11)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方からキャラクタBの画像CBが登場してくるような動画像が表示されキャラクタ演出が実行される。次いで、キャラクタ演出の演出期間(本例では、5秒)の終了タイミングとなると、図8-22(12)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方からエフェクト画像EI5が表示されるとともに、表示画面の中央部にキャラクタBの画像CBが表示され、キャラクタBがカットインしてきたような演出が実行される。また、図8-22(12)に示すように、画像表示装置5の表示画面の左方に「キャラクタB集合!!」の文字表示が表示され、キャラクタBの獲得に成功したことが認識可能となる。

【0303】

次いで、図8-23(13)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン31Bを模した画像BTが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像CZが表示され、3回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置5の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像EI6の表示も開始される。なお、エフェクト画像EI6として、図8-22(10)、(11)で表示されたエフェクト画像EI4よりも放射線の密度がさらに高い画像が表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左上端部にボックス画像Lが表示され、キャラクタを2つ獲得していることから、ボックス画像Lの内部には「2/5」と表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左下端部には、獲得したキャラクタAの画像CAが表示され、画像表示装置5の表示画面の右下端部には、獲得したキャラクタBの画像CBが表示される。

【0304】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作を検出すると、図8-23(14)に示すように、直前に獲得したキャラクタBの画像CBのセリフとして「まだまだ～」の文字表示DLが表示され、1秒の演出期間にわたって失敗演出としてセリフ演出が実行され、キャラクタの獲得に失敗したことが認識可能となる。

【0305】

次いで、図8-23(15)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン31Bを模した画像BTが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像CZが表示され、4回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始

10

20

30

40

50

されると、画像表示装置5の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像E I 6の表示も開始される。なお、前回の操作でキャラクタの獲得に失敗していることから、図8-23(13)、(14)と同じ放射線の密度のエフェクト画像E I 6が表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左上端部にボックス画像Lが表示され、キャラクタを2つ獲得していることから、ボックス画像Lの内部には「2/5」と表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左下端部には、獲得したキャラクタAの画像C Aが表示され、画像表示装置5の表示画面の右下端部には、獲得したキャラクタBの画像C Bが表示される。

【0306】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作を検出すると、図8-23(16)に示すように、画像表示装置5の表示画面の左方からキャラクタCの画像C Cが登場してくるような動画が表示されキャラクタ演出が実行される。次いで、キャラクタ演出の演出期間(本例では、5秒)の終了タイミングとなると、図8-24(17)に示すように、画像表示装置5の表示画面の左方からエフェクト画像E I 7が表示されるとともに、表示画面の中央部にキャラクタCの画像C Cが表示され、キャラクタCがカットインしてきたような演出が実行される。また、図8-24(17)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方に「キャラクタC集合!!」の文字表示が表示され、キャラクタCの獲得に成功したことが認識可能となる。

【0307】

次いで、図8-24(18)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン31Bを模した画像B Tが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像C Zが表示され、5回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置5の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像E I 8の表示も開始される。なお、エフェクト画像E I 8として、図8-23(13)、(14)、(15)、(16)で表示されたエフェクト画像E I 6よりも放射線の密度がさらに高い画像が表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左上端部にボックス画像Lが表示され、キャラクタを3つ獲得していることから、ボックス画像Lの内部には「3/5」と表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左下端部には、獲得したキャラクタAの画像C AおよびキャラクタCの画像C Cが表示され、画像表示装置5の表示画面の右下端部には、獲得したキャラクタBの画像C Bが表示される。

【0308】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作を検出すると、図8-24(19)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方からキャラクタDの画像C Dが登場してくるような動画が表示されキャラクタ演出が実行される。次いで、キャラクタ演出の演出期間(本例では、5秒)の終了タイミングとなると、図8-24(20)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方からエフェクト画像E I 9が表示されるとともに、表示画面の中央部にキャラクタDの画像C Dが表示され、キャラクタDがカットインしてきたような演出が実行される。また、図8-24(20)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右方に「キャラクタD集合!!」の文字表示が表示され、キャラクタDの獲得に成功したことが認識可能となる。

【0309】

次いで、図8-25(21)に示すように、画像表示装置5において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン31Bを模した画像B Tが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像C Zが表示され、6回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置5の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像E I 10の表示も開始される。なお、エフェクト画像E I 10として、図8-24(18)、(19)で表示されたエフェクト画像E I 8よりも放射線の密度がさらに高い画像が表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左上端部にボックス画像Lが表示され、キャラクタを4つ獲得していることから、ボックス画像Lの内部には「4/5」と表示される。また、画像表示装置5の表示画面の左下端部には、獲得したキャラクタAの画像C Aおよ

10

20

30

40

50

びキャラクタCの画像C Cが表示され、画像表示装置5の表示画面の右下端部には、獲得したキャラクタBの画像C BおよびキャラクタDの画像C Dが表示される。

【0310】

次いで、プッシュボタン31Bの押下操作を検出すると、図8-25(22)に示すように、直前に獲得したキャラクタDの透過度を高めた透過画像c dが表示され、図8-25(23)に示すように、キャラクタDの透過画像c dが徐々に前方に向かって近づいてくるような演出が実行されて、1秒の演出期間にわたって失敗演出としてキャラクタの透過画像が表示され、キャラクタの獲得に失敗したことが認識可能となる。

【0311】

次いで、図8-25(24)に示すように、画像表示装置5において、「長押し!」の文字を含むプッシュボタン31Bを模した画像B Tが表示されるとともに、敵のキャラクタ画像C Zが表示され、プッシュボタン31Bの長押し操作を促す操作促進演出が実行される。また、図8-25(24)に示すように、画像表示装置5の表示画面の左方および右方の領域を使って「敵を倒せ!!」などの文字表示が表示される。

10

【0312】

次いで、プッシュボタン31Bの長押し操作の検出に従って、図8-26(25)に示すように、敵のキャラクタ画像C Zを左右からパンチするような画像L H, R Hが表示され、敵のキャラクタ画像C Zの周囲にエフェクト画像E I 1 1が表示される。そして、図8-26(26)に示すように、「W I N!」の文字表示が表示されて、敵のキャラクタ画像C Zにバトルで勝利したような勝利演出が実行される。

20

【0313】

なお、本例では、特別演出中の操作回数や、キャラクタ獲得の成功回数、失敗回数に関係なく、図8-25(24)~図8-26(26)に示すように、共通の態様で特別演出の最後に敵のキャラクタ画像C Zを長押し操作によって倒す態様の演出が実行される。そのように構成することによって、本例では、特別演出中の操作の結果があまり良くなかった遊技者に対しても、最終的に長押し操作をさせて敵のキャラクタ画像C Zを倒す画像を見せることによって、落胆させないようにすることができる。

【0314】

次いで、図8-26(27)に示すように、画像表示装置5において、左右の飾り図柄5 L, 5 Rとして、スーパーリーチDへの発展を示唆する発展図柄Dが停止表示され、図8-26(28)に示すように、スーパーリーチD(具体的には、スーパーリーチDのうちの強リーチD)に発展する。

30

【0315】

なお、スーパーリーチ演出に発展すると、例えば、スーパーリーチ演出においても敵のキャラクタを倒して大当たりとなるような演出が実行される。この場合、スーパーリーチ演出において敵のキャラクタを倒した場合には、例えば、レインボー態様のエフェクト画像を表示して大当たりであることを認識しやすくする。これに対して、特別演出において敵のキャラクタを倒した場合には、レインボー態様のエフェクト画像を表示しない(例えば、代わりに緑色や赤色のエフェクト画像を表示する)ように構成するのであるが、そのように構成することによって、スーパーリーチへの発展後の演出であることをわかりやすく区別可能とすることができる。

40

【0316】

以上に説明したように、本特徴部002IWによれば、以下に示す(手段1)~(手段14)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0317】

(手段1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、複数回数にわたって演出結果を表示することが可能な特別演出(例えば、図8-20~図8-26に示す特別演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ002IWS104で特別演出を含むプロセステーブルを選択して、ステップ002IWS106, S305を実行する部分)と、特別演出において演出結果が表示される回数が設定された結

50

果表示回数パターン（例えば、変動パターンPA07～PA21，PB07～PB21）を決定する結果表示回数パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）と、を備え、特別演出実行手段は、特別演出において、演出結果として、第1結果（例えば、失敗画像）と、該第1結果よりも遊技者にとって有利であることを示唆する第2結果（例えば、キャラクタ画像）と、を含む複数種類の演出結果を表示することが可能であり、特別演出において、演出結果として第2結果が表示される回数が多いほど、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が高く（例えば、図8-1および図8-2において、特別演出で獲得したキャラクタの数が多くなるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている）、結果表示回数パターン決定手段は、第1結果表示回数パターン（例えば、操作可能回数が3である変動パターンPA08，PA09，PB08，PA09）と、該第1結果表示回数パターンよりも多く演出結果が表示される第2結果表示回数パターン（例えば、操作可能回数が4以上である変動パターンPA10～PA21，PB10～PB21）と、を含む複数種類の結果表示回数パターンを決定可能であり、特別演出において、演出結果として第2結果が第1回数（例えば、1回）表示される場合に第2結果表示回数パターンを決定可能であるとともに、演出結果として第2結果が第1回数よりも多い第2回数（例えば、2回）表示される場合に第1結果表示回数パターンを決定可能であり、特別演出実行手段は、演出結果として第1結果を表示するときの演出期間（例えば、1秒）よりも演出結果として第2結果を表示するときの演出期間（例えば、5秒）が長くなるように特別演出を実行する（図8-17および図8-18参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出結果の表示回数が少なくても地味な演出であるという印象を与えないようにすることができる。また、演出結果として第2結果が何回表示されるかが演出の趣旨であるという部分を崩さないようにすることができる。

【0318】

（手段2）手段1において、第2結果表示回数パターンにより演出結果として第2結果が第1回数表示される特別演出を実行する場合、第1結果表示回数パターンにより演出結果として第2結果が第1回数表示される特別演出を実行する場合よりも、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が高い（例えば、図8-1および図8-2において、特別演出で獲得したキャラクタの数が同じである場合には、特別演出中の操作可能回数が多くなるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出結果の表示回数が多いにもかかわらず期待度が低かった場合の興趣の低下を抑制することができる。

【0319】

（手段3）手段1または手段2において、特別演出実行手段は、第1結果表示回数パターンにより演出結果として第2結果が第2回数表示される特別演出を実行する場合、第2結果表示回数パターンにより演出結果として第2結果が第1回数表示される特別演出を実行する場合よりも、演出期間が長くなるように特別演出を実行する（例えば、図8-18に示すように、操作可能回数が少なくてもキャラクタの獲得数が多い場合には、操作可能回数が多くてもキャラクタの獲得数が少ない場合と比較して、演出期間が長くなるように、失敗演出よりもキャラクタ演出の方が演出期間が長く設定されている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出結果の表示回数が少ない場合であっても、演出を地味に見せないようにすることができる。

【0320】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、複数種類の第2結果（例えば、キャラクタA～Eのキャラクタ画像）があり、特別演出実行手段は、演出結果として第2結果を表示するときの演出において、複数種類の演出画像のうち第2結果の種類に応じた演出画像（例えば、図8-21（8）に示すようなキャラクタの画像が登場してくるような動画画像の演出）を表示可能であり、複数種類の演出画像のうちのいずれの演出画像を表示する場合も共通の演出期間（例えば、5秒）にわたって演出画像を表示する（図8-17および図8-18参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2

10

20

30

40

50

結果の種類が異なっても演出期間は異ならないので、第2結果が表示される回数が同じであっても演出期間が異なる事態を防止することができ、遊技者が期待感を無駄に抱いてしまうことを防止することができる。

【0321】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、特別演出実行手段は、特別演出において、演出結果として第2結果が表示された回数に応じて、複数種類の所定画像(例えば、キャラクタの画像)のうちのいずれかの所定画像を表示し、特別演出において、演出結果として第1結果が表示される場合、所定画像を表示しない(例えば、図8-23(14)や図8-25(23)に示すように、失敗演出としてセリフ演出やキャラクタの透過画像が実行される場合には、キャラクタの画像(透過画像ではないキャラクタの画像)は表示されない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2結果の表示回数のみに注目させることができるので、演出の趣旨がぶれないようにすることができる。

10

【0322】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、結果表示回数パターン決定手段は、特別演出において演出結果として第2結果が第1回数(例えば、1回)表示される場合、該第1回数よりも結果表示回数が多い所定結果表示回数パターン(例えば、操作可能回数が3である変動パターンPA08, PA09, PB08, PB09)を決定可能であり、所定結果表示回数パターンにより演出結果として第2結果が第1回数表示される場合、所定結果表示回数パターンにより演出結果として第2結果が第2回数(例えば、2回)表示される場合よりも、所定結果表示回数パターンにおける最後の演出結果として第1結果が表示される割合が低い(例えば、図8-5~図8-11において、特別演出において獲得したキャラクタの数が少ない場合には、獲得したキャラクタの数が多く場合と比較して、最後の操作タイミングで失敗画像が表示される割合が少なくなるように構成されている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0323】

すなわち、本例では、キャラクタの獲得数が少ないにもかかわらず最後の操作タイミングで失敗画像が表示されると遊技者の落胆が大きくなるので、キャラクタの獲得数が少ない場合には最後の操作タイミングで失敗画像が表示される割合を少なくして、興趣の低下を抑制している。

30

【0324】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、動作有効期間において遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン31B)を備え、特別演出実行手段は、動作有効期間(例えば、操作有効期間)において動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、特別演出において演出結果を表示し(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ002IWS308でYのときにステップ002IWS310以降の処理を実行する)、特別演出において最後の演出結果が表示された後に、最後の動作有効期間(例えば、図8-17および図8-18に示すように、長押しの操作有効期間)となり、特別演出実行手段は、最後の動作有効期間において動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、特別演出を終了し(例えば、図8-17および図8-18に示すように、プッシュボタン31Bの長押し操作を検出したことにもとづいて勝利演出を実行して特別演出を終了する)、特別演出において演出結果として第2結果が表示された回数にかかわらず、最後の動作有効期間において動作検出手段によって遊技者の共通態様の動作が検出される(例えば、図8-17および図8-18に示すように、共通の操作態様(例えば、プッシュボタン31Bの長押し)の操作を検出したことにもとづいて、共通の演出態様の勝利演出が実行される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、共通態様の動作で特別演出を終了させることができるので、第2結果の表示回数が比較的少なかった場合であっても期待感が低いという面をごまかすことができる。

40

50

【0325】

なお、本例では、共通態様の動作としてプッシュボタン31Bの長押し操作を行う場合を示したが、そのような態様にかぎらず、プッシュボタン31Bの連打操作や、スティックコントローラ31Aの傾倒操作などであってもよい。

【0326】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、複数種類の第2結果(例えば、キャラクタA～Eのキャラクタ画像)があり、特別演出実行手段は、特別演出において演出結果として第2結果を上限回数(例えば、5回)を限度として表示可能であり、特別演出において演出結果として第2結果を上限回数目に表示する場合、複数種類の第2結果のうち共通の第2結果(例えば、キャラクタEのキャラクタ画像)を表示する(図8-14(E)参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2結果の上限回数であることを容易に認識させることができる。

10

【0327】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、複数種類の第1結果(例えば、セリフ画像、キャラクタの透過画像)があり、特別演出において演出結果としていずれの種類の第1結果が表示されるかに応じて、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が異なり(例えば、図8-15に示すように、失敗画像としてキャラクタの透過画像が表示される場合には、セリフ画像が表示される場合と比較して、僅かに大当たり期待度(信頼度)が高い)、特別演出実行手段は、演出結果を第2回数目に表示する場合、演出結果を第1回数目に表示する場合よりも、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が高い第1結果を表示しやすい(例えば、図8-15に示すように、後のタイミングで失敗画像が表示されるに従って、大当たり期待度(信頼度)が高いキャラクタの透過画像が表示される割合が高い)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1結果の種類にも注目させることができる。

20

【0328】

(手段10) 手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、特別演出において、演出結果として第2結果が第2回数(例えば、3回、4回)表示される場合、演出結果として第2結果が第1回数(例えば、1回、2回)表示される場合よりも、演出結果として多くの第1結果が表示される割合が高い(例えば、図8-1および図8-2において、特別演出においてキャラクタの獲得数が3や4となる場合には、キャラクタの獲得数が1や2となる場合と比較して選択割合が高く、結果としてキャラクタの獲得数が3や4となる場合の方が失敗画像が表示される割合も高くなっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2結果の表示回数が多いほどチャンスアップが発生しやすくなることで、興味が低下することを抑制することができる。

30

【0329】

(手段11) 手段1から手段10のうちのいずれかにおいて、特別演出実行手段は、特別演出において、演出結果として第2結果を第2回数(例えば、3回、4回)よりも多い第3回数(例えば、5回)表示可能であり、特別演出において、演出結果として第2結果が第2回数表示される場合、演出結果として第2結果が第3回数表示される場合よりも、演出結果として多くの第1結果が表示される割合が高い(例えば、図8-1および図8-2において、特別演出においてキャラクタの獲得数が最大の5となる場合、そもそも失敗画像を表示する機会が少なく、キャラクタの獲得数が3や4となる場合と比較すると、結果としてキャラクタの獲得数が3や4となる場合の方が失敗画像が表示される割合が高くなっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出の趣旨を崩さないようにすることができる。

40

【0330】

(手段12) 手段1から手段11のうちのいずれかにおいて、複数種類のリーチ演出(例えば、スーパーリーチA～E)を実行可能なリーチ演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ002IWS104でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルを選択して、ステップ002IWS106、S305を実行する部分)を備え、特

50

別演出において第2結果が表示される回数に応じて、複数種類のリーチ演出のうちのいずれのリーチ演出が実行されるかの割合が異なる（例えば、図8-1および図8-2に示すように、特別演出においてキャラクタを1つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチAが実行され、特別演出においてキャラクタを2つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチBが実行され、特別演出においてキャラクタを3つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチCが実行され、特別演出においてキャラクタを4つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチDが実行され、特別演出においてキャラクタを5つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチEが実行される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2結果の表示回数に注目させることができる。

10

【0331】

なお、本例では、特別演出においてキャラクタを1つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチAが実行され、特別演出においてキャラクタを2つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチBが実行され、特別演出においてキャラクタを3つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチCが実行され、特別演出においてキャラクタを4つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチDが実行され、特別演出においてキャラクタを5つ獲得した場合には、特別演出の実行後にスーパーリーチEが実行されるので、キャラクタの獲得数が多いほど大当たり期待度（信頼度）が高いスーパーリーチに発展するように構成されている。

【0332】

20

（手段13）手段1から手段12のうちのいずれかにおいて、弱リーチ演出（例えば、図8-19に示す弱リーチ演出）と、該弱リーチ演出において所定演出結果（例えば、図8-19に示す発展図柄）が表示されたことにもとづいて実行される強リーチ演出（例えば、図8-19に示す強リーチ演出）と、で構成されるリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ002IWS104でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルを選択して、ステップ002IWS106，S305を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、特別演出を実行した場合、弱リーチ演出を実行することなく強リーチ演出を実行する（例えば、図8-19に示すように、特別演出が実行された後にスーパーリーチ演出が実行される場合には、弱リーチ演出を実行することなく、そのまま強リーチ演出に発展する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別演出が実行されたにもかかわらず弱リーチ演出が実行されることを防止し、興趣の低下を抑制することができる。

30

【0333】

（手段14）手段1から手段13のうちのいずれかにおいて、特別演出において演出結果として第2結果が1回表示される場合、特別演出において演出結果として第1結果が複数回表示された場合よりも、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が高い（例えば、図8-15において、キャラクタの透過画像が5回表示されたとしても、特別演出中にキャラクタを1つ獲得した場合の大当たり期待度（本例では、20%）を超えないように構成されている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1結果の出現頻度を高めることができる。

40

【0334】

（変形例）

上記の特徴部002IWにおいて、先読み判定結果にもとづいて、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる保留／アクティブ予告演出を実行可能に構成してもよい。以下、保留／アクティブ予告演出を実行可能に構成した変形例について説明する。

【0335】

変形例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、始動入賞判定処理（ステップS101）において、始動入賞を検出すると、大当たり判定用乱数や変動パターン種別決定用乱数、変動パターン決定用乱数を抽出し、抽出したこれらの乱数にもとづいて、大当たりとなるか否かや変動パターン種別を先読み判定する。そし

50

て、CPU103は、先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する。

【0336】

(変形例における先読み予告設定処理)

図8-27は、変形例における先読み予告設定処理(ステップS161)を示すフローチャートである。変形例の先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み判定結果指定コマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ002IWS401)。先読み判定結果指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、受信した先読み判定結果指定コマンドで示される先読み判定結果にもとづいて、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留／アクティブ予告演出を実行するか否かを決定する(ステップ002IWS402)。

10

【0337】

次いで、演出制御用CPU120は、保留／アクティブ予告演出を実行することに決定したか否かを確認する(ステップ002IWS403)。保留／アクティブ予告演出を実行することに決定している場合には、演出制御用CPU120は、乱数にもとづく抽選処理を行い、保留／アクティブ予告演出における保留表示やアクティブ表示の変化パターンである保留／アクティブ変化パターンを決定する(ステップ002IWS404)。

【0338】

本変形例では、決定した保留／アクティブ変化パターンに従って保留／アクティブ予告演出が実行されることによって、保留表示の段階で保留表示の表示態様を変化(例えば、表示色や表示形状を変化)させたり、アクティブ表示の表示態様を変化(例えば、表示色や表示形状を変化)させたりする演出が実行される。また、保留表示の段階からアクティブ表示の段階にわたって複数段階で表示態様を変化させる演出が実行される。

20

【0339】

なお、本変形例では、例えば、保留表示やアクティブ表示の表示色を通常が表示色(例えば、白色)から金色や赤色、青色に変化させる。この場合、既に説明したように、特別演出が実行される場合にはキャラクタを最大の5つまで獲得した場合の大当たり期待度(信頼度)は60%なのであるが、保留表示やアクティブ表示の表示色が金色に変化する場合は大当たり期待度(信頼度)が70%であり、特別演出の大当たり期待度を上回る場合がある。また、既に説明したように、特別演出が実行される場合にはキャラクタを3つまで獲得した場合の大当たり期待度(信頼度)は40%なのであるが、保留表示やアクティブ表示の表示色が赤色に変化する場合は大当たり期待度(信頼度)が50%であり、特別演出の大当たり期待度を上回る場合がある。

30

【0340】

一方で、保留表示やアクティブ表示の表示色が青色に変化する場合は大当たり期待度(信頼度)が5%なのであるが、特別演出中に失敗画像が最大で5つ表示されたとしても(特に、キャラクタの透過画像が5回表示されたとしても)、保留表示やアクティブ表示の表示色が青色に変化した場合の大当たり期待度(本変形例では、5%)を超えないように構成されている。

【0341】

(変形例における可変表示開始設定処理)

図8-28は、変形例における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。変形例の可変表示設定処理では、演出制御用CPU120は、特別演出設定処理(ステップ002IWS103)を実行した後に、保留／アクティブ予告演出の演出態様を設定するための保留／アクティブ予告演出設定処理を実行する(ステップ002IWS103X)。

【0342】

(変形例における保留／アクティブ予告演出設定処理)

図8-29は、変形例における保留／アクティブ予告演出設定処理(ステップ002IWS103X)を示すフローチャートである。変形例の保留／アクティブ予告演出設定処

50

理では、演出制御用CPU120は、まず、今回の変動表示が保留表示の表示態様の变化対象となっているか否かを確認する（ステップ002IWS501）。なお、保留表示の表示態様の变化対象となっているか否かは、具体的には、先読予告設定処理で決定された保留／アクティブ変化パターンを確認することにより判定できる。保留表示の表示態様の变化対象となっていれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に作用演出の実行を設定する（ステップ002IWS502）。また、演出制御用CPU120は、保留表示の表示態様を変化させるタイミングとして通常の変化タイミングを設定する（ステップ002IWS503）。なお、本変形例において、通常の変化タイミングは、飾り図柄の変動表示を開始した直後のタイミングとされており、スーパーリーチ演出や特別演出の実行タイミングよりも前のタイミングとされている。

10

【0343】

保留表示の表示態様の变化対象となっていなければ、演出制御用CPU120は、今回の変動表示がアクティブ表示の表示態様の变化対象となっているか否かを確認する（ステップ002IWS504）。なお、アクティブ表示の表示態様の变化対象となっているか否かは、具体的には、先読予告設定処理で決定された保留／アクティブ変化パターンを確認することにより判定できる。

【0344】

アクティブ表示の表示態様の变化対象となっていれば、演出制御用CPU120は、今回の変動表示で特別演出が実行されるか否かを確認する（ステップ002IWS505）。特別演出が実行される場合には、演出制御用CPU120は、特別演出において失敗画像が2以上表示されるか否かを確認する（ステップ002IWS506）。なお、特別演出が実行されるか否かや失敗画像が2以上表示されるか否かは、具体的には、変動パターンコマンドで指定される変動パターンを確認することにより判定できる。失敗画像が2以上表示される場合、演出制御用CPU120は、画像の差替の有無および画像の差替タイミングを決定するための画像差替決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、画像の差替の有無および画像の差替タイミングを決定する（ステップ002IWS507）。

20

【0345】

図8-30は、図柄差替決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-30（A）は、失敗画像が2つある場合の画像の差替の有無および画像の差替タイミングを決定するための画像差替決定テーブルAの具体例を示している。また、図8-30（B）は、失敗画像が3つある場合の画像の差替の有無および画像の差替タイミングを決定するための画像差替決定テーブルBの具体例を示している。また、図8-30（C）は、失敗画像が4つある場合の画像の差替の有無および画像の差替タイミングを決定するための画像差替決定テーブルCの具体例を示している。また、図8-30（D）は、失敗画像が5つある場合の画像の差替の有無および画像の差替タイミングを決定するための画像差替決定テーブルDの具体例を示している。

30

【0346】

図8-30（A）に示すように、失敗画像が2つある場合には、95%の確率で画像差替なしに決定され、5%の確率で2つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられる。

40

【0347】

図8-30（B）に示すように、失敗画像が3つある場合には、85%の確率で画像差替なしに決定され、5%の確率で2つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられ、10%の確率で3つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられる。

【0348】

図8-30（C）に示すように、失敗画像が4つある場合には、55%の確率で画像差替なしに決定され、5%の確率で2つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられ、10%の確率で3つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられ、30%の確率で4つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられる。

50

【0349】

図8-30(D)に示すように、失敗画像が4つある場合には、5%の確率で画像差替なしに決定され、5%の確率で2つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられ、10%の確率で3つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられ、30%の確率で4つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられ、50%の確率で5つ目の失敗画像の表示タイミングで画像が差し替えられる。

【0350】

なお、2つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、2つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、3つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、3つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、4つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、4つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、5つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、5つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。

【0351】

図8-30に示すように、本変形例では、後の失敗画像の表示タイミングになるに従って、高い割合で失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様の変化しやすくなるように構成されている。そのように構成することによって、本変形例では、キャラクタの獲得失敗が連続した場合であっても興味が低下しないようにしている。

【0352】

次いで、演出制御用CPU120は、画像を差し替えることに決定したか否かを確認する(ステップ002IWS508)。画像を差し替えることに決定した場合には、演出制御用CPU120は、決定した差替タイミングの失敗画像をアクティブ表示の表示態様の変化に差し替える設定を行う(ステップ002IWS509)。

【0353】

特別演出が実行される場合でない場合(ステップ002IWS505のN)、失敗画像が1つしか表示されない場合(ステップ002IWS506のY)、または画像の差替なしに決定した場合(ステップ002IWS508のN)には、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に作用演出の実行を設定する(ステップ002IWS510)。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様を変化させるタイミングとして通常の変化タイミングを設定する(ステップ002IWS511)。なお、本変形例において、通常の変化タイミングは、飾り図柄の変動表示を開始した直後のタイミングとされており、スーパーリーチ演出や特別演出の実行タイミングよりも前のタイミングとされている。

【0354】

以上のように、ステップ002IWS505～S509の処理が実行されることによって、本変形例では、保留／アクティブ予告演出の実行中に特別演出が実行される場合に、失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様があるように構成されている。ただし、本変形例では、特別演出の実行中にアクティブ表示の表示態様がある場合には、作用演出の実行が設定されない(ステップ002IWS510参照)、作用演出を実行することなく、そのままアクティブ表示の表示態様があるように構成されている。

【0355】

なお、本変形例で示した処理態様にかかわらず、例えば、1つ目の失敗画像の表示タイミングであってもアクティブ表示の表示態様の変化に差し替えられる場合があるように構成してもよく、3つ目以降の失敗画像の表示タイミングであることを条件にアクティブ表示の表示態様の変化に差し替えられる場合があるように構成してもよい。

【0356】

(変形例における可変表示中演出処理)

図8-31および図8-32は、変形例における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。変形例の可変表示中演出処理において、ステップ002IWS301~S305の処理は、図8-16に示したそれらの処理と同様である。

【0357】

本変形例では、演出制御用CPU120は、作用演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ002IWS3051)。作用演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用CPU3051は、作用演出用のプロセスデータに切り替える(ステップ002IWS3052)。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる(ステップ002IWS3053)。そして、ステップ002IWS317に移行する。

【0358】

作用演出の実行タイミングとなっていなければ、演出制御用CPU120は、保留表示またはアクティブ表示の通常の変化タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ002IWS3054)。保留表示またはアクティブ表示の通常の変化タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理で決定した保留/アクティブ変化パターンに従って、保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる(ステップ002IWS3055)。この場合、例えば、保留表示またはアクティブ表示の表示色を通常の色(例えば、白色)から金色や赤色、青色などの表示色に変化させる。そして、ステップ002IWS317に移行する。なお、ステップ002IWS306~S309の処理は、図8-16に示したそれらの処理と同様である。

【0359】

また、本変形例では、プッシュボタン31Bの操作を検出した場合(ステップ002IWS308のY)または操作有効期間を終了した場合(ステップ002IWS309のY)には、演出制御用CPU120は、画像の差替を決定したタイミングであるか否かを確認する(ステップ002IWS3091)。画像の差替を決定したタイミングであれば、演出制御用CPU120は、アクティブ変化用の演出を行うプロセスデータに切り替える(ステップ002IWS3092)。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる(ステップ002IWS311)。そして、ステップ002IWS317に移行する。なお、ステップ002IWS310~S312の処理は、図8-16に示したそれらの処理と同様である。

【0360】

また、本変形例では、キャラクタ演出や失敗演出の実行中でもなかった場合(ステップ002IWS312のN)には、演出制御用CPU120は、画像の差替を決定したタイミングであるか否かを確認する(ステップ002IWS3121)。画像の差替を決定したタイミングであれば、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理で決定した保留/アクティブ変化パターンに従って、アクティブ表示の表示態様を変化させる(ステップ002IWS3122)。この場合、例えば、アクティブ表示の表示色を通常の色(例えば、白色)から金色や赤色、青色などの表示色に変化させる。

【0361】

(変形例における演出例)

次に、変形例における演出態様について説明する。図8-33~図8-35は、変形例における演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図8-33~図8-35において、(1)(2)(3)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0362】

まず、図8-33を用いて、画像の差替を行うことなく、保留/アクティブ予告演出において通常の変化タイミングでアクティブ表示の表示態様を変化させる場合の演出態様を説明する。この場合、図8-33(1)に示すように、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rの変動表示を開始する。また、図8-33(1)に示すよう

10

20

30

40

50

に、画像表示装置 5 には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示エリア 5 A と、保留表示を表示する保留表示エリア 5 H が設けられている。

【0363】

次いで、図 8-33 (2) に示すように、作用演出の実行タイミングとなると、星を模した画像 S T が上方からアクティブ表示の方に向かっていく態様で作用演出が実行される。そして、図 8-33 (3) に示すように、星を模した画像 S T がアクティブ表示に衝突して作用し、アクティブ表示の表示態様が変化する。なお、図 8-33 (3) に示す例では、アクティブ表示の表示色が通常の表示色（例えば、白色）から赤色に変化する場合が示されている。

【0364】

次に、図 8-34 および図 8-35 を用いて、特別演出の実行中に失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる場合の演出態様を説明する。

【0365】

なお、図 8-34 および図 8-35 に示す例では、変動パターンとして変動パターン P A 08 または変動パターン P B 08 に決定され、演出パターンとして演出パターン D 3 1 1 が決定され、1 つ目および 2 つ目に表示する失敗画像として「キャラクタの透過画像」が決定されたものとする。また、2 つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定したものとする。

【0366】

本変形例では、1 回目の操作タイミングとなると、図 8-34 (1) に示すように、画像表示装置 5 において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン 3 1 B を模した画像 B T が表示されるとともに、敵のキャラクタ画像 C Z が表示され、1 回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像 E I 2 の表示も開始される。また、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部にボックス画像 L が表示され、まだキャラクタを 1 つも獲得していないことから、ボックス画像 L の内部には「0 / 5」と表示される。また、図 8-34 (1) に示すように、画像表示装置 5 には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示エリア 5 A と、保留表示を表示する保留表示エリア 5 H が設けられている。

【0367】

次いで、プッシュボタン 3 1 B の押下操作を検出すると、図 8-34 (2) に示すように、デフォルトでキャラクタ A の透過度を高めた透過画像 c a が表示され、図 8-34 (3) に示すように、キャラクタ A の透過画像 c a が徐々に前方に向かって近づいてくるような演出が実行されて、1 秒の演出期間にわたって失敗演出としてキャラクタの透過画像が表示され、キャラクタの獲得に失敗したことが認識可能となる。

【0368】

次いで、図 8-34 (4) に示すように、画像表示装置 5 において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン 3 1 B を模した画像 B T が表示されるとともに、敵のキャラクタ画像 C Z が表示され、2 回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像 E I 2 の表示も開始される。なお、前回の操作でキャラクタの獲得に失敗していることから、図 8-34 (2), (3) と同じ放射線の密度のエフェクト画像 E I 2 が表示される。また、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部にボックス画像 L が表示され、まだキャラクタを 1 つも獲得していないことから、ボックス画像 L の内部には「0 / 5」と表示される。

【0369】

次いで、プッシュボタン 3 1 B の押下操作を検出すると、図 8-35 (5) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の右方からエフェクト画像 E I 2 が表示されるとともに、表示画面の中央部に「保留アップ!!」の文字表示 M 3 が表示され、失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化することを示唆する演出が実行される。

【0370】

そして、図 8-35 (6) に示すように、アクティブ表示の表示態様に変化する。なお

10

20

30

40

50

、図 8-35 (6) に示す例では、アクティブ表示の表示色が通常の表示色（例えば、白色）から赤色に変化する場合が示されている。

【0371】

また、図 8-35 (6) に示すように、画像表示装置 5 において、「PUSH」の文字を含むプッシュボタン 31B を模した画像 BT が表示されるとともに、敵のキャラクタ画像 CZ が表示され、3 回目の操作促進演出が実行される。また、操作促進演出が開始されると、画像表示装置 5 の表示画面の中心部から放射状に広がるエフェクト画像 EI2 の表示も開始される。なお、前回の操作でキャラクタの獲得に失敗していることから、図 8-34 (2), (3), (4) と同じ放射線の密度のエフェクト画像 EI2 が表示される。また、画像表示装置 5 の表示画面の左上端部にボックス画像 L が表示され、まだキャラクタを 1 つも獲得していないことから、ボックス画像 L の内部には「0 / 5」と表示される。

【0372】

以上に説明したように、変形例によれば、以下に示す（手段 15）～（手段 18）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0373】

（手段 15）手段 1 から手段 14 のうちのいずれかにおいて、可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示）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 5A）を備え、特別演出実行手段は、特別演出において、演出結果として第 1 結果よりも遊技者にとって有利であることを示唆する第 3 結果を表示可能であり、該第 3 結果として対応表示の表示態様を変化させること（例えば、アクティブ表示の表示態様の变化）が可能であり、演出結果として第 2 結果が表示されるまでの期間に第 1 結果を所定回数表示する場合、演出結果として第 1 結果を所定回数よりも少ない特定回数表示する場合よりも、高い割合で該第 1 結果を表示した後に演出結果として第 3 結果を表示する態様により該特別演出を実行可能である（例えば、図 8-30 に示すように、後の失敗画像の表示タイミングになるに従って、高い割合で失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様が変化しやすくなるように構成されている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 1 結果が連続した場合であっても興味が低下しないようにすることができる。また、特別演出において、結果として、キャラクタ獲得とアクティブ表示の表示態様の变化との 2 つの演出結果に期待感を抱かせることができる。

【0374】

（手段 16）手段 15 において、始動領域（例えば、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S110 ~ S113 を実行する部分）と、可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S111 を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したときに、対応表示の表示態様の变化を決定する対応表示変化決定手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 002 IWS402, S404 を実行する部分）と、を備え、特別演出は、可変表示パターンに対応して実行され、特別演出実行手段は、対応表示の表示態様が変化する可変表示において特別演出を実行する場合、演出結果として第 1 結果を表示する表示タイミングにて該第 1 結果を第 3 結果に差し替えて表示する（例えば、2 つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、2 つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、3 つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、3 つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、4 つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、4 つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、5 つ目の失敗画像の表示タイミングで画像を差し替えることに決定した場合には、5 つ目の失敗画像の表示タイミングで失敗画像に差し替えてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が

実行される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、自由度が高い演出を実行可能とすることができる。

【0375】

なお、本変形例では、始動入賞時に保留／アクティブ変化パターンを決定した後に予告対象の変動表示で画像の差替を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、始動入賞時に、あらかじめ予告対象の変動表示で特別演出が実行されるか否かも判定し、特別演出中に失敗画像に変えてアクティブ表示の表示態様の変化させる保留／アクティブ変化パターンも決定可能であるように構成してもよい。すなわち、特別演出中に失敗画像に変えてアクティブ表示の表示態様の変化させるか否かを始動入賞時に決定するように構成してもよい。

10

【0376】

(手段17) 手段15または手段16において、対応表示の表示態様を変化させる対応表示変化演出(例えば、保留／アクティブ予告演出)を実行する対応表示変化演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS3055, S3122を実行する部分)と、対応表示変化演出が実行されるときに作用演出(例えば、図8-33(2)に示す作用演出)を実行可能な作用演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS3052, S3053を実行する部分)と、を備え、特別演出実行手段は、特別演出において演出結果として第3結果を表示する場合、作用演出を実行することなく対応表示の表示態様を変化させ(例えば、特別演出の実行中にアクティブ表示の表示態様に変化する場合には、作用演出の実行が設定されない(ステップ002IWS510参照)、作用演出を実行することなく、そのままアクティブ表示の表示態様に変化する、対応表示変化演出では表示されない対応表示の表示態様に変化したことを報知する報知画像(例えば、図8-35(5)に示す「保留アップ!!」の文字表示M3)を表示するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別演出において演出結果として第3結果を表示する場合に、特別演出ならではの演出を実行することができる。

20

【0377】

(手段18) 手段15から手段17のうちのいずれかにおいて、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、演出制御手段は、特別演出において、いずれの表示タイミングにて演出結果として第1結果、第2結果、または第3結果を表示するかを決定する表示タイミング決定手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ002IWS103, S103Xを実行する部分)を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、自由度が高い演出を実行可能とすることができる。

30

【符号の説明】

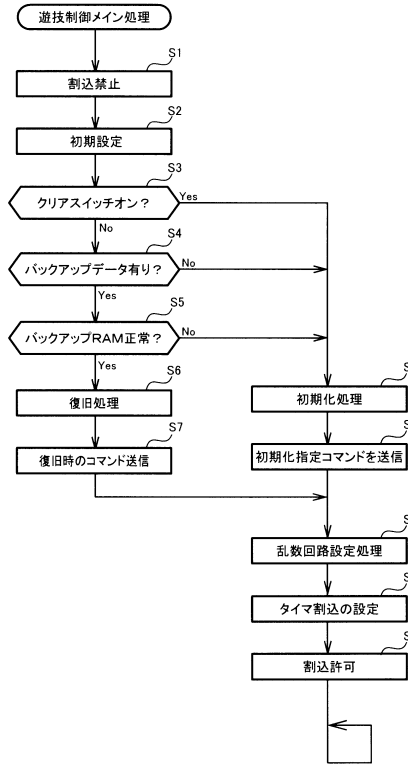
【0378】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A、4B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6A … 入賞球装置
- 6B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8L、8R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板

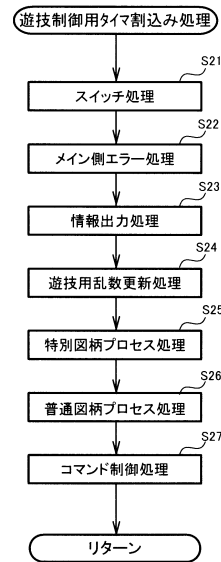
40

50

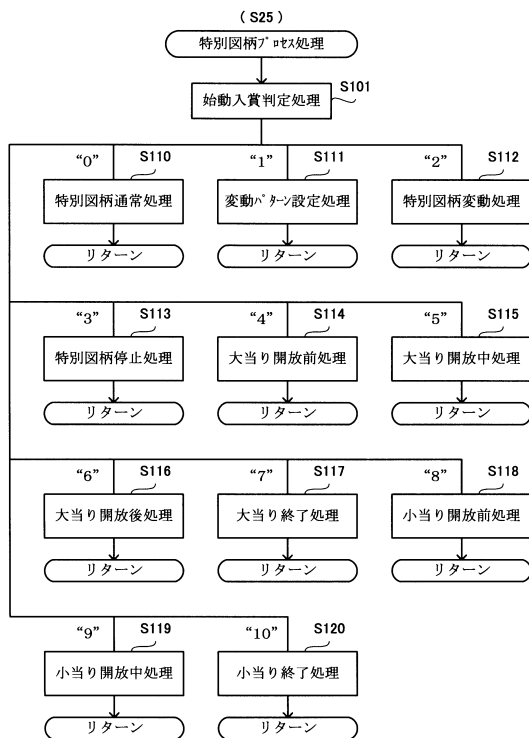
【図 3】



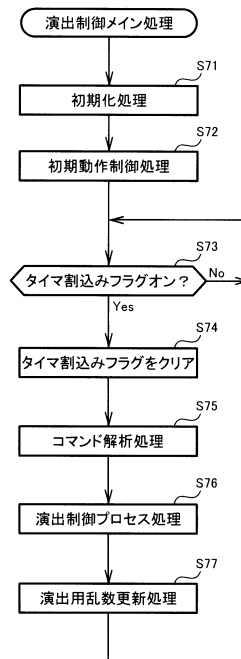
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

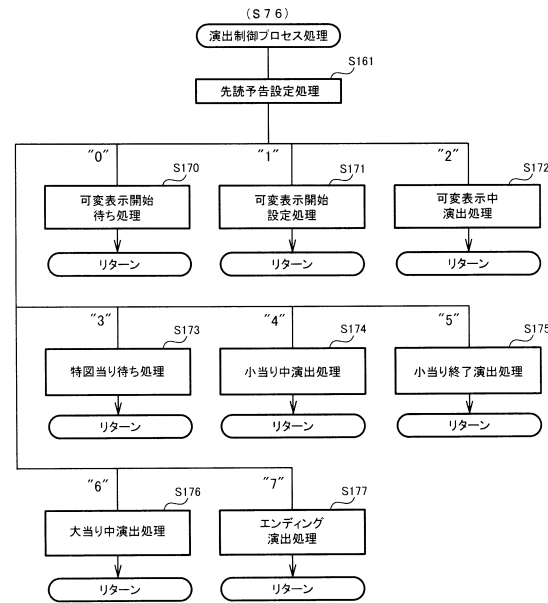
20

30

40

50

【図 7】



【図 8 - 1】

変動パターンテーブル [はずれ用]

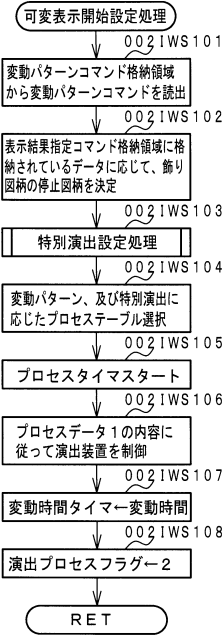
変動パターンの種類	演出内容	割り振り
変動パターンPA00	通常変動	A00 (%)
変動パターンPA01	ノーマルリーチ	A01 (%)
変動パターンPA02	スーパーリーチA	A02 (%)
変動パターンPA03	スーパーリーチB	A03 (%)
変動パターンPA04	スーパーリーチC	A04 (%)
変動パターンPA05	スーパーリーチD	A05 (%)
変動パターンPA06	スーパーリーチE	A06 (%)
変動パターンPA07	特別演出 (操作2回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	A07 (%)
変動パターンPA08	特別演出 (操作3回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	A08 (%)
変動パターンPA09	特別演出 (操作3回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	A09 (%)
変動パターンPA10	特別演出 (操作4回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	A10 (%)
変動パターンPA11	特別演出 (操作4回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	A11 (%)
変動パターンPA12	特別演出 (操作4回+キャラ3獲得) +スーパーリーチC	A12 (%)
変動パターンPA13	特別演出 (操作5回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	A13 (%)
変動パターンPA14	特別演出 (操作5回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	A14 (%)
変動パターンPA15	特別演出 (操作5回+キャラ3獲得) +スーパーリーチC	A15 (%)
変動パターンPA16	特別演出 (操作5回+キャラ4獲得) +スーパーリーチD	A16 (%)
変動パターンPA17	特別演出 (操作6回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	A17 (%)
変動パターンPA18	特別演出 (操作6回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	A18 (%)
変動パターンPA19	特別演出 (操作6回+キャラ3獲得) +スーパーリーチC	A19 (%)
変動パターンPA20	特別演出 (操作6回+キャラ4獲得) +スーパーリーチD	A20 (%)
変動パターンPA21	特別演出 (操作6回+キャラ5獲得) +スーパーリーチE	A21 (%)

【図 8 - 2】

変動パターンテーブル [大当り用]

変動パターンの種類	演出内容	割り振り
変動パターンPB01	ノーマルリーチ	B01 (%)
変動パターンPB02	スーパーリーチA	B02 (%)
変動パターンPB03	スーパーリーチB	B03 (%)
変動パターンPB04	スーパーリーチC	B04 (%)
変動パターンPB05	スーパーリーチD	B05 (%)
変動パターンPB06	スーパーリーチE	B06 (%)
変動パターンPB07	特別演出 (操作2回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	B07 (%)
変動パターンPB08	特別演出 (操作3回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	B08 (%)
変動パターンPB09	特別演出 (操作3回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	B09 (%)
変動パターンPB10	特別演出 (操作4回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	B10 (%)
変動パターンPB11	特別演出 (操作4回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	B11 (%)
変動パターンPB12	特別演出 (操作4回+キャラ3獲得) +スーパーリーチC	B12 (%)
変動パターンPB13	特別演出 (操作5回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	B13 (%)
変動パターンPB14	特別演出 (操作5回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	B14 (%)
変動パターンPB15	特別演出 (操作5回+キャラ3獲得) +スーパーリーチC	B15 (%)
変動パターンPB16	特別演出 (操作5回+キャラ4獲得) +スーパーリーチD	B16 (%)
変動パターンPB17	特別演出 (操作6回+キャラ1獲得) +スーパーリーチA	B17 (%)
変動パターンPB18	特別演出 (操作6回+キャラ2獲得) +スーパーリーチB	B18 (%)
変動パターンPB19	特別演出 (操作6回+キャラ3獲得) +スーパーリーチC	B19 (%)
変動パターンPB20	特別演出 (操作6回+キャラ4獲得) +スーパーリーチD	B20 (%)
変動パターンPB21	特別演出 (操作6回+キャラ5獲得) +スーパーリーチE	B21 (%)

【図 8 - 3】



10

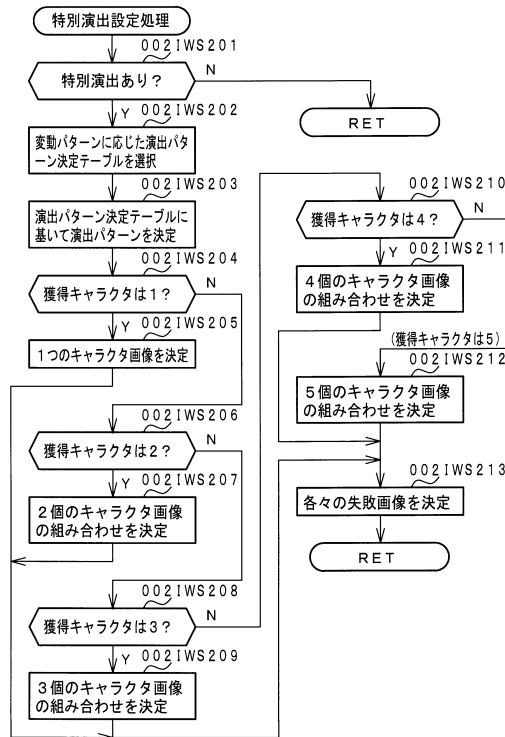
20

30

40

50

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

(A) 演出パターン決定テーブルA [変動パターンPA07, PB07用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD211	F画像→C画像	D211 (%)
演出パターンD212	C画像→F画像	D212 (%)

(B) 演出パターン決定テーブルB [変動パターンPA08, PB08用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD311	F画像→F画像→C画像	D311 (%)
演出パターンD312	F画像→C画像→F画像	D312 (%)
演出パターンD313	C画像→F画像→F画像	D313 (%)

(C) 演出パターン決定テーブルC [変動パターンPA09, PB09用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD321	F画像→C画像→C画像	D321 (%)
演出パターンD322	C画像→F画像→C画像	D322 (%)
演出パターンD323	C画像→C画像→F画像	D323 (%)

(D) 演出パターン決定テーブルD [変動パターンPA10, PB10用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD411	F画像→F画像→F画像→C画像	D411 (%)
演出パターンD412	F画像→F画像→C画像→F画像	D412 (%)
演出パターンD413	F画像→C画像→F画像→F画像	D413 (%)
演出パターンD414	C画像→F画像→F画像→F画像	D414 (%)

(F画像: 失敗画像 C画像: キャラクタ画像)

【図 8 - 6】

(E) 演出パターン決定テーブルE [変動パターンPA11, PB11用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD421	F画像→F画像→C画像→C画像	D421 (%)
演出パターンD422	F画像→C画像→F画像→C画像	D422 (%)
演出パターンD423	C画像→F画像→F画像→C画像	D423 (%)
演出パターンD424	F画像→C画像→C画像→F画像	D424 (%)
演出パターンD425	C画像→F画像→C画像→F画像	D425 (%)
演出パターンD426	C画像→C画像→F画像→F画像	D426 (%)

(F) 演出パターン決定テーブルF [変動パターンPA12, PB12用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD431	F画像→C画像→C画像→C画像	D431 (%)
演出パターンD432	C画像→F画像→C画像→C画像	D432 (%)
演出パターンD433	C画像→C画像→F画像→C画像	D433 (%)
演出パターンD434	C画像→C画像→C画像→F画像	D434 (%)

(G) 演出パターン決定テーブルG [変動パターンPA13, PB13用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD511	F画像→F画像→F画像→F画像→C画像	D511 (%)
演出パターンD512	F画像→F画像→F画像→C画像→F画像	D512 (%)
演出パターンD513	F画像→F画像→C画像→F画像→F画像	D513 (%)
演出パターンD514	F画像→C画像→F画像→F画像→F画像	D514 (%)
演出パターンD515	C画像→F画像→F画像→F画像→F画像	D515 (%)

(F画像: 失敗画像 C画像: キャラクタ画像)

【図 8 - 7】

(H) 演出パターン決定テーブルH [変動パターンPA14, PB14用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD5201	F画像→F画像→F画像→C画像→C画像	D5201 (%)
演出パターンD5202	F画像→F画像→C画像→F画像→C画像	D5202 (%)
演出パターンD5203	F画像→C画像→F画像→F画像→C画像	D5203 (%)
演出パターンD5204	C画像→F画像→F画像→F画像→C画像	D5204 (%)
演出パターンD5205	F画像→F画像→C画像→C画像→F画像	D5205 (%)
演出パターンD5206	F画像→C画像→F画像→C画像→F画像	D5206 (%)
演出パターンD5207	C画像→F画像→F画像→C画像→F画像	D5207 (%)
演出パターンD5208	F画像→C画像→C画像→F画像→F画像	D5208 (%)
演出パターンD5209	C画像→F画像→C画像→F画像→F画像	D5209 (%)
演出パターンD5210	C画像→C画像→F画像→F画像→F画像	D5210 (%)

(I) 演出パターン決定テーブルI [変動パターンPA15, PB15用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD5301	F画像→F画像→C画像→C画像→C画像	D5301 (%)
演出パターンD5302	F画像→C画像→F画像→C画像→C画像	D5302 (%)
演出パターンD5303	C画像→F画像→F画像→C画像→C画像	D5303 (%)
演出パターンD5304	F画像→C画像→C画像→F画像→C画像	D5304 (%)
演出パターンD5305	C画像→F画像→C画像→F画像→C画像	D5305 (%)
演出パターンD5306	C画像→C画像→F画像→F画像→C画像	D5306 (%)
演出パターンD5307	F画像→C画像→C画像→C画像→F画像	D5307 (%)
演出パターンD5308	C画像→F画像→C画像→C画像→F画像	D5308 (%)
演出パターンD5309	C画像→C画像→F画像→C画像→F画像	D5309 (%)
演出パターンD5310	C画像→C画像→C画像→F画像→F画像	D5310 (%)

(F画像: 失敗画像 C画像: キャラクタ画像)

10

20

30

40

50

【図 8 - 8】

(J) 演出パターン決定テーブルJ [変動パターンPA16、PB16用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD541	F画像→C画像→C画像→C画像→C画像	D541 (%)
演出パターンD542	C画像→F画像→C画像→C画像→C画像	D542 (%)
演出パターンD543	C画像→C画像→F画像→C画像→C画像	D543 (%)
演出パターンD544	C画像→C画像→C画像→F画像→C画像	D544 (%)
演出パターンD545	C画像→C画像→C画像→C画像→F画像	D545 (%)

(K) 演出パターン決定テーブルK [変動パターンPA17、PB17用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD611	F画像→F画像→F画像→F画像→F画像→C画像	D611 (%)
演出パターンD612	F画像→F画像→F画像→F画像→C画像→F画像	D612 (%)
演出パターンD613	F画像→F画像→F画像→C画像→F画像→F画像	D613 (%)
演出パターンD614	F画像→F画像→C画像→F画像→F画像→F画像	D614 (%)
演出パターンD615	F画像→C画像→F画像→F画像→F画像→F画像	D615 (%)
演出パターンD616	C画像→F画像→F画像→F画像→F画像→F画像	D616 (%)

(F画像：失敗画像 C画像：キャラクタ画像)

【図 8 - 9】

(L) 演出パターン決定テーブルL [変動パターンPA18、PB18用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD6201	F画像→F画像→F画像→F画像→C画像→C画像	D6201 (%)
演出パターンD6202	F画像→F画像→F画像→C画像→F画像→C画像	D6202 (%)
演出パターンD6203	F画像→F画像→C画像→F画像→F画像→C画像	D6203 (%)
演出パターンD6204	F画像→C画像→F画像→F画像→F画像→C画像	D6204 (%)
演出パターンD6205	C画像→F画像→F画像→F画像→F画像→C画像	D6205 (%)
演出パターンD6206	F画像→F画像→F画像→C画像→C画像→F画像	D6206 (%)
演出パターンD6207	F画像→F画像→C画像→F画像→C画像→F画像	D6207 (%)
演出パターンD6208	F画像→C画像→F画像→F画像→C画像→F画像	D6208 (%)
演出パターンD6209	C画像→F画像→F画像→F画像→C画像→F画像	D6209 (%)
演出パターンD6210	F画像→F画像→C画像→C画像→F画像→F画像	D6210 (%)
演出パターンD6211	F画像→C画像→F画像→C画像→F画像→F画像	D6211 (%)
演出パターンD6212	C画像→F画像→F画像→C画像→F画像→F画像	D6212 (%)
演出パターンD6213	F画像→C画像→C画像→F画像→F画像→F画像	D6213 (%)
演出パターンD6214	C画像→F画像→C画像→F画像→F画像→F画像	D6214 (%)
演出パターンD6215	C画像→C画像→F画像→F画像→F画像→F画像	D6215 (%)

(F画像：失敗画像 C画像：キャラクタ画像)

10

【図 8 - 10】

(M) 演出パターン決定テーブルM [変動パターンPA19、PB19用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD6301	F画像→F画像→F画像→C画像→C画像→C画像	D6301 (%)
演出パターンD6302	F画像→F画像→C画像→F画像→C画像→C画像	D6302 (%)
演出パターンD6303	F画像→C画像→F画像→F画像→C画像→C画像	D6303 (%)
演出パターンD6304	C画像→F画像→F画像→F画像→C画像→C画像	D6304 (%)
演出パターンD6305	F画像→F画像→C画像→C画像→F画像→C画像	D6305 (%)
演出パターンD6306	F画像→C画像→F画像→C画像→F画像→C画像	D6306 (%)
演出パターンD6307	C画像→F画像→F画像→C画像→F画像→C画像	D6307 (%)
演出パターンD6308	F画像→C画像→C画像→F画像→F画像→C画像	D6308 (%)
演出パターンD6309	C画像→F画像→C画像→F画像→F画像→C画像	D6309 (%)
演出パターンD6310	C画像→C画像→F画像→F画像→F画像→C画像	D6310 (%)
演出パターンD6311	F画像→F画像→C画像→C画像→C画像→F画像	D6311 (%)
演出パターンD6312	F画像→C画像→F画像→C画像→C画像→F画像	D6312 (%)
演出パターンD6313	C画像→F画像→F画像→C画像→C画像→F画像	D6313 (%)
演出パターンD6314	F画像→C画像→C画像→F画像→C画像→F画像	D6314 (%)
演出パターンD6315	C画像→F画像→C画像→F画像→C画像→F画像	D6315 (%)
演出パターンD6316	C画像→C画像→F画像→F画像→C画像→F画像	D6316 (%)
演出パターンD6317	F画像→C画像→C画像→C画像→F画像→F画像	D6317 (%)
演出パターンD6318	C画像→F画像→C画像→C画像→F画像→F画像	D6318 (%)
演出パターンD6319	C画像→C画像→F画像→C画像→F画像→F画像	D6319 (%)
演出パターンD6320	C画像→C画像→C画像→F画像→F画像→F画像	D6320 (%)

(F画像：失敗画像 C画像：キャラクタ画像)

【図 8 - 11】

(N) 演出パターン決定テーブルN [変動パターンPA20、PB20用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD6401	F画像→F画像→C画像→C画像→C画像→C画像	D6401 (%)
演出パターンD6402	F画像→C画像→F画像→C画像→C画像→C画像	D6402 (%)
演出パターンD6403	C画像→F画像→F画像→C画像→C画像→C画像	D6403 (%)
演出パターンD6404	F画像→C画像→C画像→F画像→C画像→C画像	D6404 (%)
演出パターンD6405	C画像→F画像→C画像→F画像→C画像→C画像	D6405 (%)
演出パターンD6406	C画像→C画像→F画像→F画像→C画像→C画像	D6406 (%)
演出パターンD6407	F画像→C画像→C画像→C画像→F画像→C画像	D6407 (%)
演出パターンD6408	C画像→F画像→C画像→C画像→F画像→C画像	D6408 (%)
演出パターンD6409	C画像→C画像→F画像→C画像→F画像→C画像	D6409 (%)
演出パターンD6410	C画像→C画像→C画像→F画像→F画像→C画像	D6410 (%)
演出パターンD6411	F画像→C画像→C画像→C画像→C画像→F画像	D6411 (%)
演出パターンD6412	C画像→F画像→C画像→C画像→C画像→F画像	D6412 (%)
演出パターンD6413	C画像→C画像→F画像→C画像→C画像→F画像	D6413 (%)
演出パターンD6414	C画像→C画像→C画像→F画像→C画像→F画像	D6414 (%)
演出パターンD6415	C画像→C画像→C画像→C画像→F画像→F画像	D6415 (%)

(O) 演出パターン決定テーブルO [変動パターンPA21、PB21用]

演出パターンの種類	演出内容	割り振り
演出パターンD651	F画像→C画像→C画像→C画像→C画像→C画像	D651 (%)
演出パターンD652	C画像→F画像→C画像→C画像→C画像→C画像	D652 (%)
演出パターンD653	C画像→C画像→F画像→C画像→C画像→C画像	D653 (%)
演出パターンD654	C画像→C画像→C画像→F画像→C画像→C画像	D654 (%)
演出パターンD655	C画像→C画像→C画像→C画像→F画像→C画像	D655 (%)
演出パターンD656	C画像→C画像→C画像→C画像→C画像→F画像	D656 (%)

(F画像：失敗画像 C画像：キャラクタ画像)

20

30

40

50

【図 8-12】

(A) キャラクタ画像決定テーブルA [獲得キャラクタ1用]

キャラクタ画像の種類	割り振り
キャラクタ A	3 4 (%)
キャラクタ B	3 3 (%)
キャラクタ C	3 3 (%)

(B) キャラクタ画像決定テーブルB [獲得キャラクタ2用]

キャラクター画像の組み合わせ	割り振り
キャラクターA→キャラクターB	17 (%)
キャラクターA→キャラクターC	17 (%)
キャラクターB→キャラクターA	17 (%)
キャラクターB→キャラクターC	16 (%)
キャラクターC→キャラクターA	17 (%)
キャラクターC→キャラクターB	16 (%)

(C) キャラクタ画像決定テーブルC [獲得キャラクタ3用]

キャラクター画像の組み合わせ	割り振り
キャラクターA→キャラクターB→キャラクターC	17 (%)
キャラクターA→キャラクターC→キャラクターB	17 (%)
キャラクターB→キャラクターA→キャラクターC	17 (%)
キャラクターB→キャラクターC→キャラクターA	16 (%)
キャラクターC→キャラクターA→キャラクターB	17 (%)
キャラクターC→キャラクターB→キャラクターA	16 (%)

【図 8-13】

(D) キャラクタ画像決定テーブルD [獲得キャラクタ4用]

キャラクター画像の組み合わせ	割り振り
キャラクターA→キャラクターB→キャラクターC→キャラクターD	5 (%)
キャラクターA→キャラクターB→キャラクターD→キャラクターC	5 (%)
キャラクターA→キャラクターC→キャラクターB→キャラクターD	5 (%)
キャラクターA→キャラクターC→キャラクターD→キャラクターB	5 (%)
キャラクターA→キャラクターD→キャラクターB→キャラクターC	4 (%)
キャラクターA→キャラクターD→キャラクターC→キャラクターB	4 (%)
キャラクターB→キャラクターA→キャラクターC→キャラクターD	4 (%)
キャラクターB→キャラクターA→キャラクターD→キャラクターC	4 (%)
キャラクターB→キャラクターC→キャラクターA→キャラクターD	4 (%)
キャラクターB→キャラクターC→キャラクターD→キャラクターA	4 (%)
キャラクターB→キャラクターD→キャラクターA→キャラクターC	4 (%)
キャラクターB→キャラクターD→キャラクターC→キャラクターA	4 (%)
キャラクターC→キャラクターA→キャラクターB→キャラクターD	4 (%)
キャラクターC→キャラクターA→キャラクターD→キャラクターB	4 (%)
キャラクターC→キャラクターB→キャラクターA→キャラクターD	4 (%)
キャラクターC→キャラクターB→キャラクターD→キャラクターA	4 (%)
キャラクターC→キャラクターD→キャラクターA→キャラクターB	4 (%)
キャラクターC→キャラクターD→キャラクターB→キャラクターA	4 (%)
キャラクターD→キャラクターA→キャラクターB→キャラクターC	4 (%)
キャラクターD→キャラクターA→キャラクターC→キャラクターB	4 (%)
キャラクターD→キャラクターB→キャラクターA→キャラクターC	4 (%)
キャラクターD→キャラクターB→キャラクターC→キャラクターA	4 (%)
キャラクターD→キャラクターC→キャラクターA→キャラクターB	4 (%)
キャラクターD→キャラクターC→キャラクターB→キャラクターA	4 (%)

10

20

【図 8-14】

(E) キャラクタ画像決定テーブルE [獲得キャラクタ5用]

[illegible]

【図 8-15】

(A) 失敗画像決定テーブルA [1つ目の失敗画像用]

失敗画像の種類	はずれ	大当り
セリフ画像	90%	88%
キャラクタの透過画像	10%	12%

(B) 失敗画像決定テーブルB [2つ目の失敗画像用]

失敗画像の種類	はずれ	大当り
セリフ画像	70%	68%
キャラクタの透過画像	30%	32%

(C) 失敗画像決定テーブルC [3つ目の失敗画像用]

失敗画像の種類	はずれ	大当り
セリフ画像	50%	48%
キャラクタの透過画像	50%	52%

(D) 失敗画像決定テーブルD [4つ目の失敗画像用]

失敗画像の種類	はずれ	大当り
セリフ画像	30%	28%
キャラクタの透過画像	70%	72%

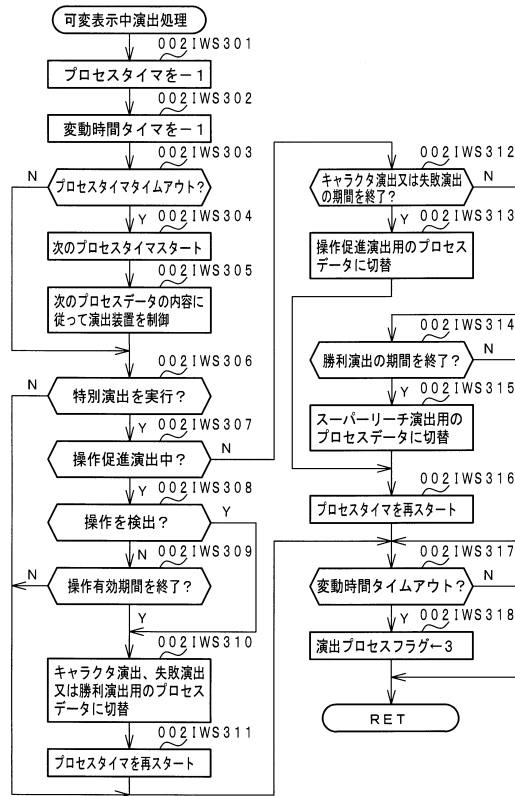
(E) 失敗画像決定テーブルE [5つ目の失敗画像用]

失敗画像の種類	はずれ	大当り
セリフ画像	10%	8%
キャラクタの透過画像	90%	92%

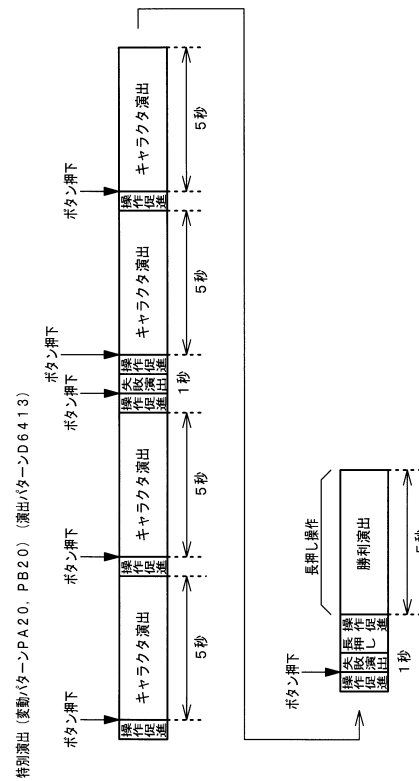
30

40

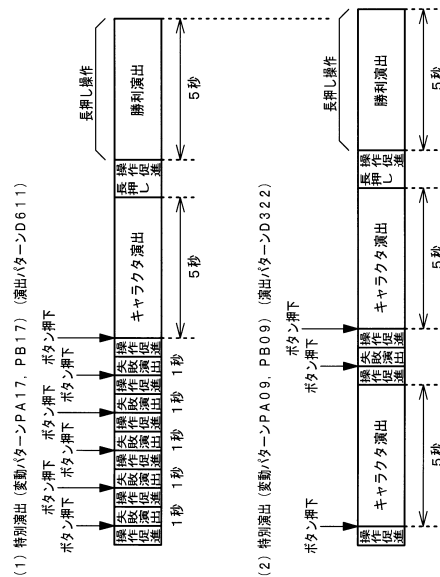
【圖 8-16】



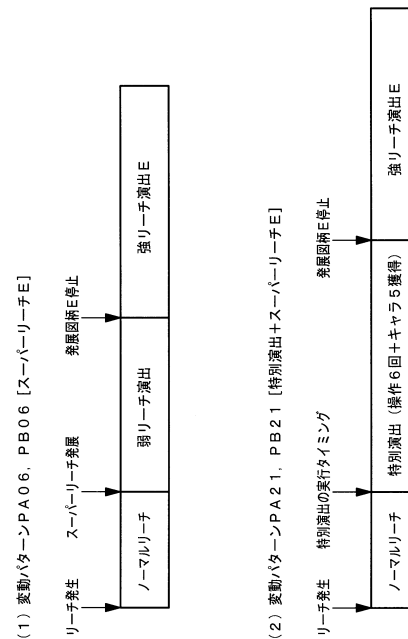
【圖 8-17】



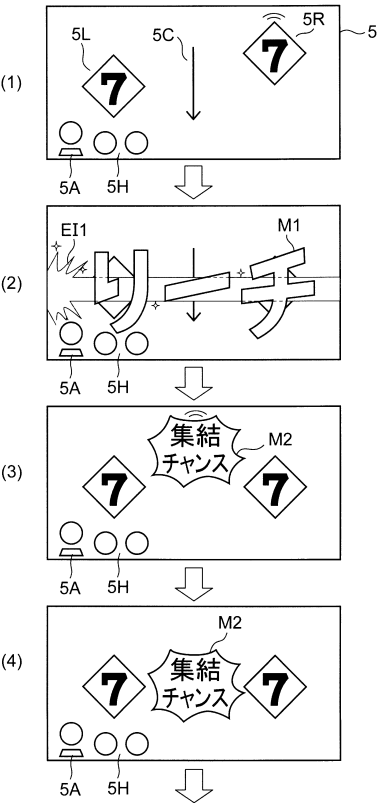
【圖 8-18】



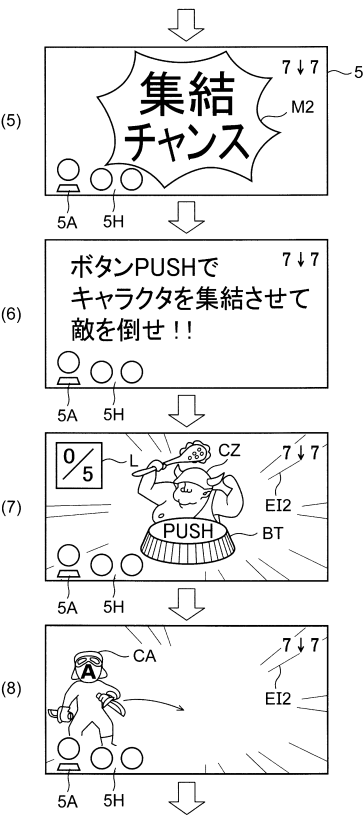
【図 8 - 19】



【図 8 - 2 0】



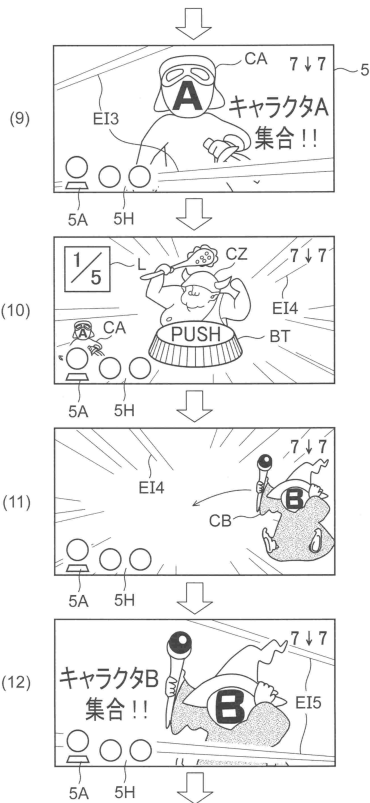
【図 8 - 2 1】



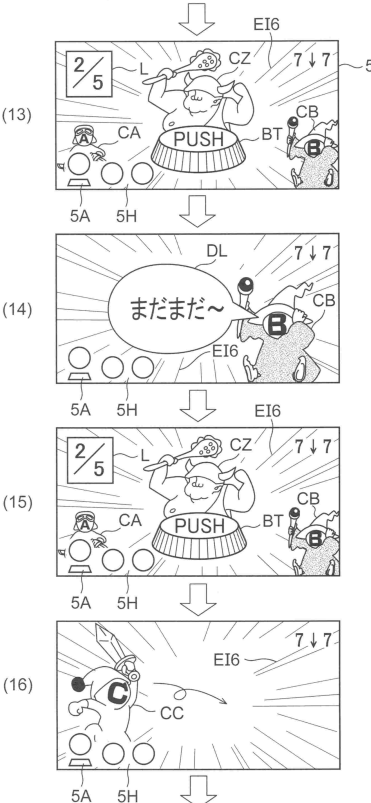
10

20

【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】

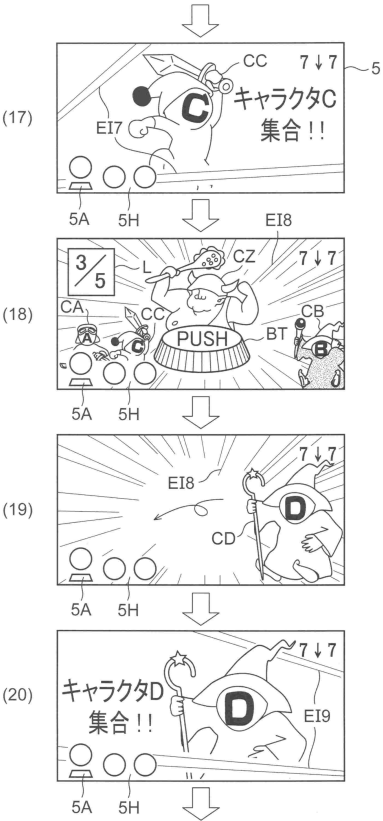


30

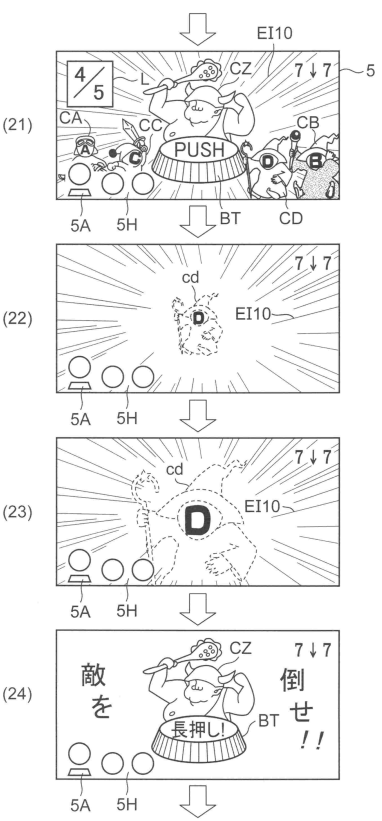
40

50

【図 8 - 2 4】



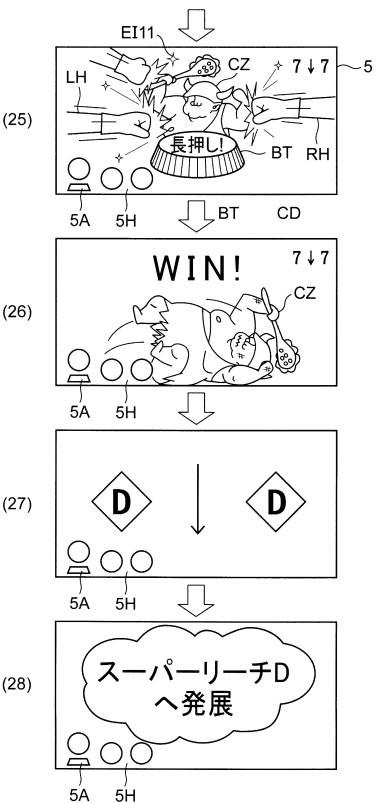
【図 8 - 2 5】



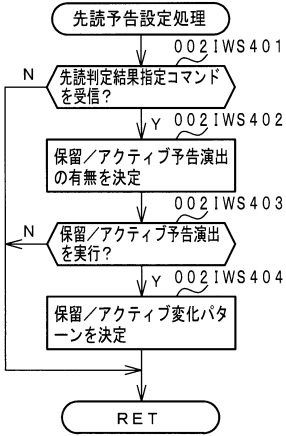
10

20

【図 8 - 2 6】



【図 8 - 2 7】

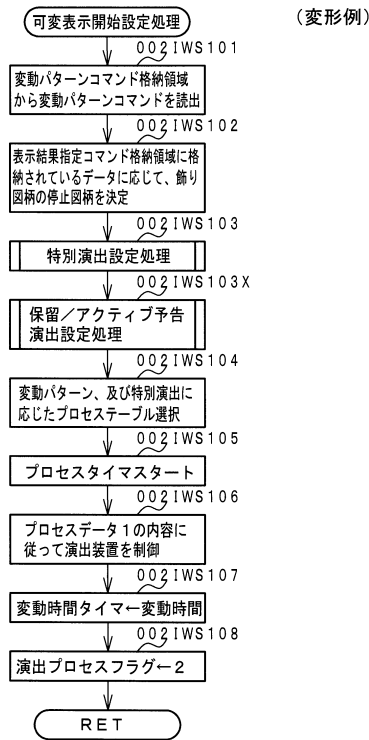


30

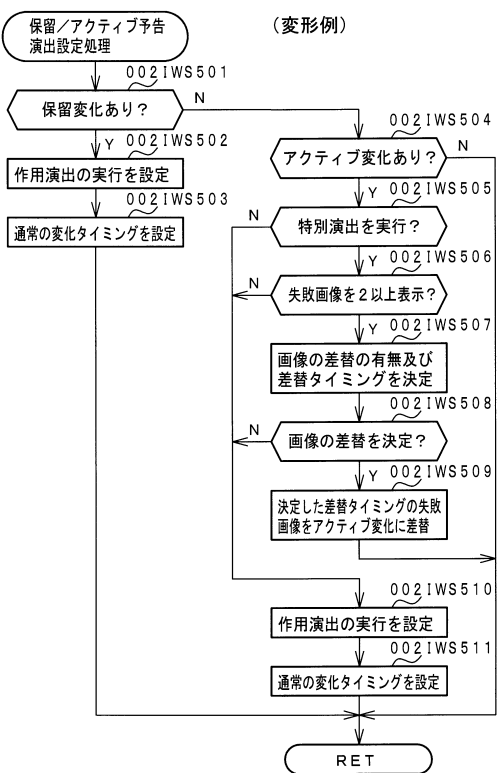
40

50

【図 8 - 2 8】



【図 8 - 2 9】



【図 8 - 3 0】

(A) 画像差替決定テーブルA [失敗画像2用]

画像差替の有無及び差替タイミング	割り振り
画像差替なし	95 (%)
2つ目の失敗画像表示タイミングを差替	5 (%)

(B) 画像差替決定テーブルB [失敗画像3用]

画像差替の有無及び差替タイミング	割り振り
画像差替なし	85 (%)
2つ目の失敗画像表示タイミングを差替	5 (%)
3つ目の失敗画像表示タイミングを差替	10 (%)

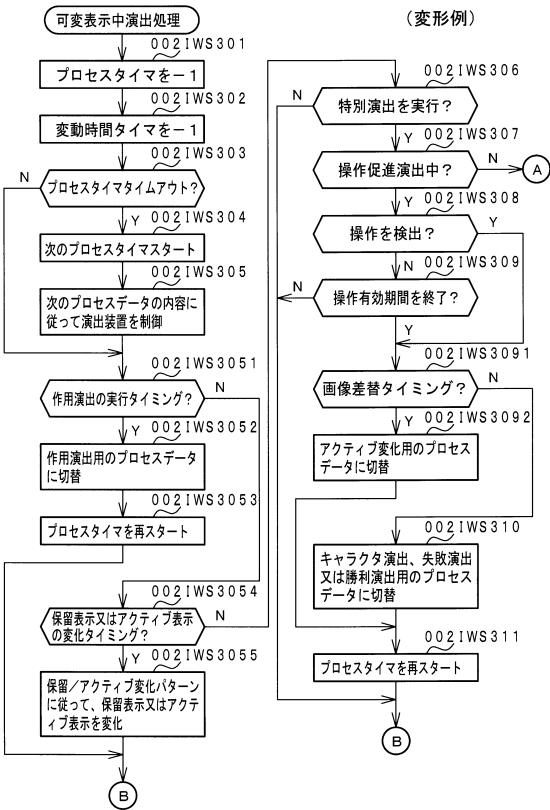
(C) 画像差替決定テーブルC [失敗画像4用]

画像差替の有無及び差替タイミング	割り振り
画像差替なし	55 (%)
2つ目の失敗画像表示タイミングを差替	5 (%)
3つ目の失敗画像表示タイミングを差替	10 (%)
4つ目の失敗画像表示タイミングを差替	30 (%)

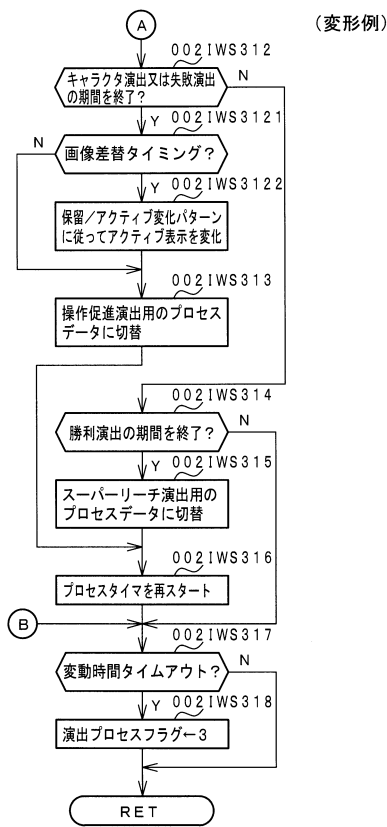
(D) 画像差替決定テーブルD [失敗画像5用]

画像差替の有無及び差替タイミング	割り振り
画像差替なし	5 (%)
2つ目の失敗画像表示タイミングを差替	5 (%)
3つ目の失敗画像表示タイミングを差替	10 (%)
4つ目の失敗画像表示タイミングを差替	30 (%)
5つ目の失敗画像表示タイミングを差替	50 (%)

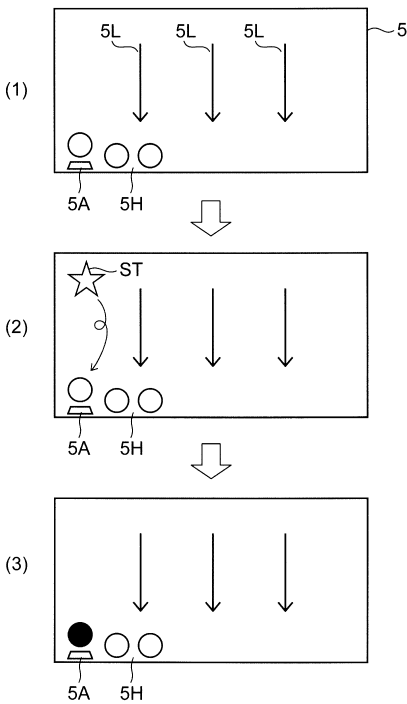
【図 8 - 3 1】



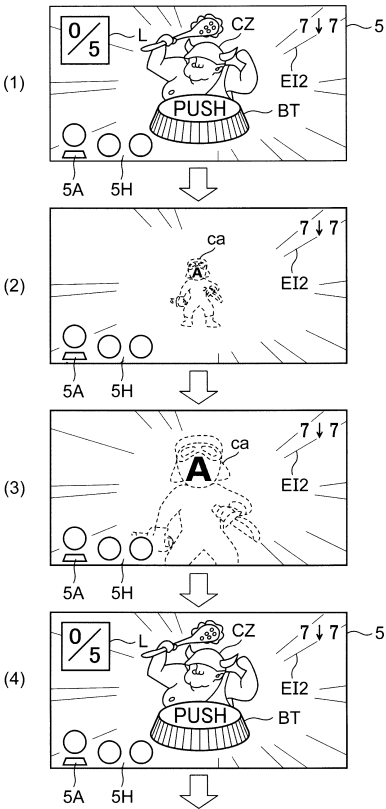
【図 8 - 3 2】



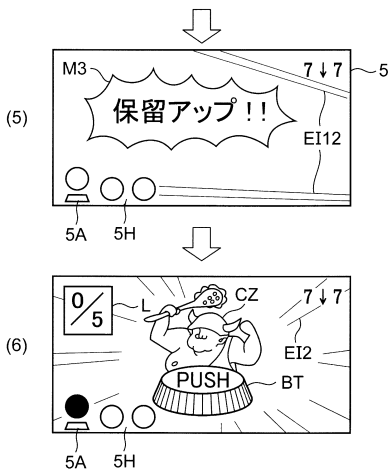
【図 8 - 3 3】



【図 8 - 3 4】



【図 8 - 3 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7359797(JP, B2)
特開2020-130667(JP, A)
特開2017-006517(JP, A)
特開2020-108847(JP, A)
特開2020-018778(JP, A)
- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02