

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7284018号
(P7284018)

(45)発行日 令和5年5月30日(2023.5.30)

(24)登録日 令和5年5月22日(2023.5.22)

(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141頁)

(21)出願番号	特願2019-133255(P2019-133255)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年7月19日(2019.7.19)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-16510(P2021-16510A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年2月15日(2021.2.15)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年2月9日(2022.2.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	中野 直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、有利度の異なる複数種類の予告演出を複数表示可能な予告演出実行手段と、いずれの前記予告演出が選択されたかを報知可能な報知演出実行手段と、文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な演出実行手段と、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段と、前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段とを備え、

前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素と、第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、

前記文字画像制御手段は、

1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であり、

文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記有利状態に制御される場合に対応する第1特定演出と、前記有利状態に制御されない場合に対応する第2特定演出と、を実行可能であり、

前記動画像制御手段は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで、異なる前記第 1 記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御可能であり、

前記第 2 記憶領域の複数の文字画像構成要素に関するデータにより構成される文字画像データテーブルがあり、

前記第 1 特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテーブルは、第 1 文字画像データテーブルと、該第 1 文字画像データテーブルと異なる第 2 文字画像データテーブルと、を含み、

前記第 2 特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテーブルは、前記第 1 文字画像データテーブルと、前記第 2 文字画像データテーブルと、を含み、

前記第 1 文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合よりも、前記第 2 文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合の方が、前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 1 文字画像データテーブルは、第 1 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 1 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 1 文字画像を表示する第 1 データと、第 2 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 2 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 2 文字画像を表示する第 2 データと、を含んで構成され、

前記第 2 文字画像データテーブルは、前記第 1 データと、第 3 文字情報により構成された第 1 構成要素および第 3 表示設定情報により構成された第 2 構成要素を用いて第 3 文字画像を表示する第 3 データと、を含んで構成される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機において、スーパーリーチ演出の実行中に、キャラクタのセリフの文字情報を、異なる態様により表示可能とする技術が提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016-77592 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 に記載の技術によると、文字画像が付加された動画像を表示する場合に、動画像を表示する制御負担が増大すること、あるいは、文字画像の認識が困難になることなど、表示の制御に不都合が生じるおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、適切な表示の制御を可能にする遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

有利度の異なる複数種類の予告演出を複数表示可能な予告演出実行手段（図 9-11）と、

いずれの前記予告演出が選択されたかを報知可能な報知演出実行手段（図 9-11）と、

10

20

30

40

50

文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な演出実行手段と、
動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、
文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、
前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段と、
前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段とを備え、
前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素と、第2構成要素を含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、

前記文字画像制御手段は、

1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であり、

文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、前記有利状態に制御される場合に対応する第1特定演出と、前記有利状態に制御されない場合に対応する第2特定演出と、を実行可能であり、

前記動画像制御手段は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とで、異なる前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御可能であり、

前記第2記憶領域の複数の文字画像構成要素に関するデータにより構成される文字画像データテーブルがあり、

前記第1特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテーブルは、第1文字画像データテーブルと、該第1文字画像データテーブルと異なる第2文字画像データテーブルと、を含み、

前記第2特定演出を実行する場合において用いることが可能な前記文字画像データテーブルは、前記第1文字画像データテーブルと、前記第2文字画像データテーブルと、を含み、

前記第1文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合よりも、前記第2文字画像データテーブルを用いて文字画像が表示された場合の方が、前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第1文字画像データテーブルは、第1文字情報により構成された第1構成要素および第1表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第1文字画像を表示する第1データと、第2文字情報により構成された第1構成要素および第2表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第2文字画像を表示する第2データと、を含んで構成され、

前記第2文字画像データテーブルは、前記第1データと、第3文字情報により構成された第1構成要素および第3表示設定情報により構成された第2構成要素を用いて第3文字画像を表示する第3データと、を含んで構成される、

ことを特徴としている。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、文字画像が付加された動画像を表示する特定演出（例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100など）と、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域（例えば記憶エリア91AKM11など）と、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域（例えば記憶エリア91AKM13など）と、前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144など）と、前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146など）とを備え、前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第2構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、前記文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であり（例えば図10

10

20

30

40

50

ー 7 を参照)、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報(例えば color フィールドを構成するフィールドデータなど)を用いて、該文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であり(例えば図 10-6 を参照)、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ 31A、コントローラセンサユニット 35A など)と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばアクティブ表示エリア 87AKA1、第 1 保留表示エリア 87AKB1、第 2 保留表示エリア 87AKB2 など)と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS051 を実行する演出制御用 CPU 120 など)と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS053 を実行する演出制御用 CPU 120 など)と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS049 を実行する演出制御用 CPU 120 など)とを備え、前記特定表示手段は、特定態様(例えば表示画像 87AKC4 を用いた赤色表示など)を含む複数の表示態様(例えば表示画像 87AKC1~87AKC4 に応じた表示色など)のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様(例えば表示画像 87AKF3 を用いた大 V コン表示など)を含む複数の演出態様(例えば表示画像 87AKF1~87AKF3 に応じた V コン表示のサイズなど)のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様(例えば表示画像 87AKE3 を用いた「激熱!!」のメッセージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像 87AKE1~87AKE3 に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えば図 11-12 におけるカットイン演出の決定例 87AK41 を参照)、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えば図 11-13 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 87AK51 を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば図 11-13 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 87AK51 を参照)。

このような構成によれば、適切な表示の制御が可能になる。また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記文字画像制御手段は、前記表示期間において、共通の第 1 構成要素に対応する文字画像を表示するときに、該文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であってもよい(例えば図 10-8 を参照)。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記文字画像制御手段は、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定文字画像(例えば「激アツ」を示すテキスト画像など)を表示可能であり、該特定文字画像に関する第 2 構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい(例えば図 10-8 を参照)。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記文字画像制御手段は、文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい(例えば図 10-4 を参照)。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0010】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記第 2 記憶領域のデータは、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータ(例えばアウトラインフォントデータなど)を含んでもよい。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、文字画像構成要素として特定要素が設定された場合(例えばcolorフィールドが"gold"の場合など)に、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、該文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい(例えば図10-8を参照)。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合(例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合など)に、所定範囲(例えば文字内座標や表示時間の範囲など)で複数の表示色が順次に変更(例えば赤、10
橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など)される文字画像を表示可能であってもよい。

このような構成においては、適切な表示の制御が可能になる。

【0013】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(8)から(15)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-164504号公報に示されているような、操作有効期間において遊技者がボタンを操作する場合に、表示や演出の態様に応じて大当りの期待度を異ならせるものがあった。このような遊技機にあっては、遊技者が操作する場合の表示や演出の態様に応じて大当りの期待度が異なるだけであり、演出により遊技者の期待感を適切に高めることが困難になるおそれがあり、この点に鑑み、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させる遊技機の提供が求められている。20

【0014】

(8)の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンユニット35Aなど)と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など)と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など)と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など)と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記特定表示手段は、特定態様(例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など)を含む複数の表示態様(例えば表示画像87AKC1~87AKC4に応じた表示色など)のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様(例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど)のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様(例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKE1~87AKE3に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照)、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)。30
40

このような構成によれば、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上さ

10

20

30

40

50

せることができる。

【0015】

(9) 上記(8)の遊技機において、前記特定表示手段による前記特定表示の表示後であって、前記動作演出実行手段による前記動作演出の実行前に、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行可能であってもよい(例えば図11-9(B3)を参照)。

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

【0016】

(10) 上記(8)または(9)の遊技機において、前記所定演出の実行に対応して(例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など)、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

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

【0017】

(11) 上記(8)から(10)のいずれかの遊技機において、複数の演出態様のうちいずれにより前記所定演出が実行されたかに応じて(例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1~87AKE3のいずれかに決定された場合など)、異なる割合で前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

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

【0018】

(12) 上記(8)から(11)のいずれかの遊技機において、前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行前に、前記特定表示の表示態様が前記特定態様である場合に対応して(例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など)、前記特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。

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

【0019】

(13) 上記(8)から(12)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示が表示されてもよい。

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

【0020】

(14) 上記(8)から(13)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出が実行されてもよい。

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

【0021】

(15) 上記(8)から(14)のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など)を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出が実行されてもよい(例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61など)。

10

20

30

40

50

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

【図面の簡単な説明】

【0022】

【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。

【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。

10

【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】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-2】第1特図に対応する数値範囲を示す図である。

【図8-3】第1特図に対応する数値範囲を示す図である。

【図8-4】第2特図に対応する数値範囲を示す図である。

【図8-5】第2特図に対応する数値範囲を示す図である。

【図8-6】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-1】特徴部60AKに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-2】特徴部60AKに係る操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図9-3】特徴部60AKに係る操作演出の有無と回数の決定例を示す図である。

【図9-4】特徴部60AKに係る設定示唆回数の決定例を示す図である。

【図9-5】特徴部60AKに係る設定示唆パターンの構成例を示す図である。

【図9-6】特徴部60AKに係る設定示唆パターンの決定例を示す図である。

【図9-7】特徴部60AKに係る価値報知回数の決定例を示す図である。

【図9-8】特徴部60AKに係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-9】特徴部60AKに係る各種演出の実行期間や実行タイミングを示す図である。

【図9-10】特徴部60AKに係る操作演出の実行例を示す図である。

【図9-11】特徴部60AKに係る操作演出の実行例を示す図である。

30

【図10-1】特徴部91AK、92AKに係る演出制御基板の構成例を示す図である。

【図10-2】特徴部91AK、92AKに係る記憶エリアの構成例を示す図である。

【図10-3】特徴部91AK、92AKに係る動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示す図である。

【図10-4】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。

【図10-5】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示制御例を示す図である。

【図10-6】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。

【図10-7】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

40

【図10-8】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図10-9】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図11-1】画面表示の構成例を示す図である。

【図11-2】変動パターンの構成例を示す図である。

【図11-3】変動パターン決定例を示す図である。

【図11-4】アクティブ表示例や示唆演出例を示す図である。

【図11-5】カットイン演出例や促進演出例を示す図である。

【図11-6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-7】演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-8】最終表示画像の決定例を示す図である。

50

- 【図 1 1 - 9】 変化パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 1 1 - 1 0】 変化パターンの決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 1】 示唆演出に関する決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 2】 カットイン演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 3】 特徴部 8 7 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 4】 特徴部 8 8 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 5】 特徴部 8 9 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 6】 変形例となる促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 7】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】 演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 1 9】 演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 0】 演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 1】 演出実行例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 2】 演出実行例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

10

【 0 0 2 3 】

（基本説明）

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

【 0 0 2 4 】

20

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

【 0 0 2 5 】

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

30

【 0 0 2 6 】

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

40

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

50

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

【0029】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 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および飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

10

【0030】

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

【0031】

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。

20

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

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。

30

【0035】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 81（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【0036】

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

【0037】

50

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。

【0038】

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。

10

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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。

20

【0042】

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。

【0043】

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。

30

【0044】

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

【0045】

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。

【0046】

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。

40

【0047】

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。

【0048】

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

50

出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0049】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0050】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

10

【0051】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0052】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

20

【0053】

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

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

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。

40

【0057】

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

【0058】

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。

50

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ

10

20

30

40

50

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。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

（演出の進行など）

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

【0072】

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

【0073】

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。

【0074】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【0075】

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、「

10

20

30

40

50

左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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。

【0079】

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

【0080】

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。

【0081】

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

10

20

30

40

50

【0082】

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

【0083】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

10

【0093】

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

【0094】

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

20

【0095】

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

【0096】

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

30

【0097】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0098】

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

40

【0099】

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

【0100】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

50

実行するようにしてもよい。

【0101】

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。

【0102】

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。

10

【0103】

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。

【0104】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0105】

（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。

20

【0106】

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。

【0107】

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。

30

【0108】

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。

40

【0109】

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

50

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。

【0110】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0111】

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

【0112】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0113】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと、または電断からの復旧中であることを、報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0114】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0115】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図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、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。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S22

）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【0116】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

10

【0117】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0118】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0119】

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

30

【0120】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【0121】

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

【0122】

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

50

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

10

【0123】

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。

【0124】

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。

20

【0125】

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。

【0126】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0127】

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」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0128】

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、

50

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

【 0 1 2 9 】

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

10

【 0 1 3 0 】

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

20

【 0 1 3 1 】

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

30

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

40

【 0 1 3 4 】

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

50

【0135】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

【0136】

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。

【0137】

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

30

【0138】

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。

40

【0139】

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

50

【0140】

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。

【0141】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

10

【0142】

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

【0143】

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

20

【0144】

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

30

【0145】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

【0146】

50

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0147】

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

20

【0148】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用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。

【0149】

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

30

【0150】

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。

40

【0151】

(基本説明の変形例)

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

【0152】

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。

【0153】

50

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機１における設定値に関する特徴部について説明する。

【０１５９】

パチンコ遊技機１の主基板１１は、図示は省略しているが、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【０１６０】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板１１とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０１６１】

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

【0162】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0163】

表示モニタは、第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部を備えている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0164】

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

【0165】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当たりの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当たりの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当たり確率は一定であるものの大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

20

30

40

50

【0166】

図8-1(A)及び図8-1(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-1(A)は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図8-2(A)は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果(特図表示結果)に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0~65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0~65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0167】

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

20

【0168】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1383までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1383までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

30

40

【0169】

設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1272までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が3であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果

50

値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-1（A）に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-1（B）に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

【0176】

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

小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0177】

図8-2～図8-5は、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲を示している。このうち、図8-2は、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。図8-3は、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。図8-4は、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。図8-5は、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルに対応した当り判定値の数値範囲を示している。

【0178】

図8-2に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0179】

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

【0180】

図8-3に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊

技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0181】

また、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が6の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0182】

図8-4に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0183】

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

【0184】

図8-5に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テ

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

10

【0185】

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

20

【0186】

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

30

【0187】

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

40

【0188】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6＞設定値5＞設定値4＞設定値3＞設定値2＞設定値1）。CPU103は、その時点で設定

50

されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図8-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0189】

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

【0190】

20

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性に変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

30

40

【0191】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図8-6は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図3に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポイントの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【0192】

50

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（ステップS1A）。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【0193】

クリアスイッチがONである場合（ステップS1A；Yes）は、RAMクリアフラグをセットして（ステップS2A）ステップS3Aの処理に進み、クリアスイッチがOFFである場合（ステップS1A；No）は、ステップS2Aの処理を実行せずにステップS3Aに進む。

【0194】

ステップS3AにおいてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する（ステップS3A）。錠スイッチがONである場合（ステップS3A；Yes）は、更に開放センサがONであるか否かを判定する（ステップS4A）。開放センサがONである場合、つまり、錠スイッチがON且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合（ステップS4A；Yes）は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS5A）。

【0195】

RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS5A）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（ステップS6A）を実行してステップS8Aの処理に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS5A；No）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（ステップS7A）を実行してステップS8Aの処理に進む。なお、錠スイッチがOFFである場合（ステップS3A；No）や開放センサがOFFである場合（ステップS4A；No）は、そのままステップS8Aの処理に進む。

【0196】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとをONとすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM102におけるアドレスF001の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値としてRAM102におけるアドレスF000に更新記憶する処理、および演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0197】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON（クリアスイッチはOFF）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0198】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B及びラウンド表示器の点灯と、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しな

10

20

30

40

50

い態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0199】

ステップS8AにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか（RAMクリア処理（ステップS9A）を実行するか）否かを判定する（ステップS8A）。RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS8A；Yes）はRAMクリア処理（ステップS9A）を実行した後にステップS10Aに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS8A；No）はRAMクリア処理（ステップS9A）を実行せずにステップS10Aに進む。そして、CPU103は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップS10A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【0200】

RAMクリア処理では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F000）以外のアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAMクリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部048AKではアドレスF000～FXXXのうちのF003以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0201】

なお、ステップS10Aの処理には、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E.」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【0202】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップS3Aにて錠スイッチがONであると判定されてから、ステップS4Aにて開放センサがOFFであると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップS10Aの処理には、演出制御基板12に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS10Aの処理により、主基板11から演出制御基板12に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板1

2の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

【0203】

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

10

【0204】

以上のように、パチンコ遊技機1が備える表示結果判定テーブルは、図8-1に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合）は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0205】

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

【0206】

30

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0207】

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

【0208】

50

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094または、32767～33421）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0209】

(特徴部60AKに関する説明)

特徴部60AKでは、可変表示の実行中に、所定割合で回数報知演出が実行される。回数報知演出では、操作演出の実行回数が報知される。操作演出は、押しボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出された場合に、各種の予告や報知や示唆が行われる演出である。特徴部60AKの操作演出は、大当り遊技状態に制御されることを予告する予告演出と、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かを報知する価値報知演出と、パチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出とを、実行可能な演出として含んでいる。

【0210】

20

図9-1は、特徴部60AKに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄などを決定する(ステップ60AKS011)。最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示の表示結果としての確定飾り図柄であり、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示の表示結果といった、可変表示内容に基づいて決定可能である。変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理の変動パターン設定処理による設定に基づいて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。変動パターンや可変表示の表示結果に対応した可変表示内容は、「非リーチ(ハズレ)」、「ノーマルリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」、「非確変(大当り)」、「確変(大当り)」を含んでいけばよい。可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」、「ノーマルリーチ(ハズレ)」、「スーパーリーチ(ハズレ)」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に含まれる。可変表示内容が「非確変(大当り)」、「確変(大当り)」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に含まれる。なお、可変表示内容が「ノーマルリーチ(ハズレ)」の場合と可変表示内容が「スーパーリーチ(ハズレ)」の場合は、まとめて可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」であるともいう。可変表示内容が「非確変(大当り)」の場合と可変表示内容が「確変(大当り)」の場合は、まとめて可変表示内容が「大当り」であるともいう。

30

【0211】

40

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合のうち、可変表示内容が「ノーマルリーチ(ハズレ)」の場合には「ノーマル」の変動パターンによるリーチ演出が実行され、可変表示内容が「スーパーリーチ(ハズレ)」の場合には「スーパー」の変動パターンによるリーチ演出が実行される。可変表示内容が「非確変(大当り)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り種別が「非確変」に対応して、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。

50

可変表示内容が「確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り種別が「確変」に対応して、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。遊技状態が確変状態となる場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となる確率が高くなり、有利状態としての大当り遊技状態に制御されやすくなることで、通常状態や時短状態よりも遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

最終停止図柄は、可変表示内容が「非確変（大当り）」や「確変（大当り）」である場合に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。この場合は、乱数回路124などにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM121に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置5の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定すればよい。このときには、可変表示内容が「非確変（大当り）」と「確変（大当り）」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄

）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当りを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当り組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【0215】

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

【0216】

可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合には、ステップ 60AKS011 において、再抽選演出や大当中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ 60AKS011 にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

【0217】

最終停止図柄などを決定した後は、操作演出決定処理が実行される（ステップ 60AKS012）。操作演出決定処理により、操作演出や回数報知演出を実行するための決定や設定が行われる。そして、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ 60AKS013）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、操作演出制御パターン、その他、予告演出制御パターンなどを含んでいけばよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップ 60AKS012 の操作演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された操作演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、操作演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した 1 の演出制御パターンをセットするものであってもよい。演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ 60AKS014）。また、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ 60AKS015）。このときには、ステップ 60AKS013 にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 123 の VDP に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0218】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ 60AKS016）。例えば、画像表示装置 5 の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に

10

20

30

40

50

対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「8」に対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ60AKS017）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

【0219】

図9-2は、可変表示開始設定処理のステップ60AKS012にて実行される操作演出決定処理の一例を示すフローチャートである。操作演出決定処理では、まず、演出許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ60AKS021）。演出許可条件は、操作演出の実行が許可される条件として、予め定められていればよい。例えば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて、スーパーリーチであるSPリーチのリーチ演出が実行される場合に、演出許可条件が成立可能になればよい。また、確変状態における高確高ベース状態であることを、演出許可条件の1つとしてもよい。このように、高確高ベース状態であるときに、SPリーチのリーチ演出が実行される場合に、演出許可条件が成立すればよい。

20

【0220】

特徴部60AKでは、スーパーリーチのリーチ演出として、SPリーチAとSPリーチBとが、予め用意されている。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでもよい。可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する割合よりも、スーパーリーチのリーチ演出を実行する割合が高くなる。加えて、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、SPリーチAのリーチ演出を実行する割合よりも、SPリーチBのリーチ演出を実行する割合が高くなる。可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、スーパーリーチのリーチ演出を実行する割合よりも、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する割合が高くなる。また、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、SPリーチAのリーチ演出を実行する割合が、SPリーチBのリーチ演出を実行する割合よりも高くなる。こうしたリーチ演出の実行割合により、SPリーチAやSPリーチBといった、スーパーリーチのリーチ演出のうちで、SPリーチAのリーチ演出が実行された場合よりも、SPリーチBのリーチ演出が実行された場合に、大当たり期待度が高くなる。

30

【0221】

ステップ60AKS021にて演出許可条件が成立しない場合には（ステップ60AKS021; No）、操作演出決定処理を終了する。これに対し、演出許可条件が成立した場合には（ステップ60AKS021; Yes）、操作演出の有無と回数を決定する（ステップ60AKS022）。操作演出は、操作演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶して用意された操作演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行するか否かに応じた実行の有無と、実行する場合の実行回数とが、決定されるようにすればよい。操作演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ60AKS022では、操作演出の有無および回数として、操作演出を実行しない「実行なし」、または、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」のうちで、いずれかに決定される。

40

【0222】

ステップ60AKS022の決定結果に基づいて、操作演出を実行しない「実行なし」

50

に決定されたか否かを判定する（ステップ60AKS023）。「実行なし」と判定された場合には（ステップ60AKS023；Yes）、操作演出決定処理を終了する。これに対し、「実行なし」ではないと判定された場合には（ステップ60AKS023；No）、可変表示の表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ60AKS024）。「大当り」とであると判定された場合には（ステップ60AKS024；Yes）、設定示唆回数を決定する（ステップ60AKS025）。設定示唆回数は、複数回の操作演出のうちで、設定示唆演出として実行される操作演出の回数を示す。ステップ60AKS025では、設定示唆回数決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶して用意された設定示唆回数決定テーブルを参照することなどにより、設定示唆回数が決定されるようにすればよい。設定示唆回数決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ60AKS025では、大当り種別が「非確変」の場合に設定示唆回数が0に決定される。大当り種別が「確変」の場合には、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合であるか、あるいは、10回とする「10回実行」の場合であるかに応じて、異なる割合にて設定示唆回数が決定される。

【0223】

続いて、ステップ60AKS025での決定結果が0であるか否かを判定する（ステップ60AKS026）。このとき、決定結果が0以外と判定された場合には（ステップ60AKS026；No）、設定示唆パターンを決定する（ステップ60AKS027）。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶して用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、操作演出の実行回数ごとに、複数の設定示唆パターンのうちで、いずれかの設定示唆パターンに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0224】

ステップ60AKS025での決定結果が0と判定された場合や（ステップ60AKS026；Yes）、ステップ60AKS027にて設定示唆パターンを決定した後は、価値報知回数を決定する（ステップ60AKS028）。価値報知回数は、複数回の操作演出のうちで、価値報知演出として実行される操作演出の回数を示す。ステップ60AKS028では、価値報知回数決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶して用意された価値報知回数決定テーブルを参照することなどにより、価値報知回数が決定されるようにすればよい。価値報知回数決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。ステップ60AKS028では、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合であるか、あるいは、10回とする「10回実行」の場合であるかに応じて、異なる割合にて価値報知回数が決定される。

【0225】

その後、ステップ60AKS028での決定結果が0であるか否かを判定する（ステップ60AKS029）。このとき、決定結果が0以外と判定された場合には（ステップ60AKS029；No）、価値報知パターンを決定する（ステップ60AKS030）。価値報知パターンは、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに基づいて、操作演出の実行回数ごとに、複数の価値報知パターンのうちで、いずれかの価値報知パターンに決定されるようにすればよい。

【0226】

ステップ60AKS024にて可変表示の表示結果が「大当り」ではないと判定された場合や（ステップ60AKS024；No）、ステップ60AKS028での決定結果が0と判定された場合（ステップ60AKS029；Yes）、あるいは、ステップ60AKS030にて価値報知パターンを決定した後は、予告演出回数を設定する（ステップ60AKS031）。予告演出回数は、複数回の操作演出のうちで、予告演出として実行

10

20

30

40

50

される操作演出の回数を示す。例えば、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、価値報知演出や設定示唆演出が実行されないので、操作演出の実行回数を、そのまま予告演出回数として設定すればよい。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、操作演出の実行回数のうちで、設定示唆回数と価値報知回数を差し引いた残り回数を、予告演出回数として設定すればよい。ステップ60AKS031の次に、予告演出パターンを決定してから（ステップ60AKS032）、操作演出決定処理を終了する。予告演出パターンは、予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶して用意された予告演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、操作演出の実行回数ごとに、複数の予告演出パターンのうちで、いずれかの予告演出パターンに決定されるようにすればよい。予告演出パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0227】

図9-3は、操作演出決定処理のステップ60AKS022による操作演出の有無と回数の決定例を示している。操作演出決定処理のステップ60AKS022では、例えばリーチ演出内容に応じた割合で、操作演出の有無と回数が決定される。リーチ演出内容は、変動パターンや可変表示の表示結果に対応して決定され、「SPリーチA（大当たり）」、「SPリーチB（大当たり）」、「SPリーチA（ハズレ）」、「SPリーチB（ハズレ）」を含んでいればよい。リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」、「SPリーチB（大当たり）」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合に含まれる。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」、「SPリーチB（ハズレ）」のいずれかである場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に含まれる。リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」、「SPリーチA（ハズレ）」のいずれかである場合は、スーパーリーチのリーチ演出として、SPリーチAのリーチ演出が実行される。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」、「SPリーチB（ハズレ）」のいずれかである場合は、スーパーリーチのリーチ演出として、SPリーチBのリーチ演出が実行される。

【0228】

図9-3に示す決定例では、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合よりも高い割合で、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」または操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」に決定される。例えば、リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」または「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、操作演出を実行しない「実行なし」の決定割合が50/100である。これに対し、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」または「SPリーチB（大当たり）」である場合には、操作演出を実行しない「実行なし」の決定割合が20/100である。これにより、操作演出が実行された場合には、操作演出が実行されない場合よりも、有利状態としての大当たり遊技状態に制御される割合が高められ、大当たり期待度が高くなる。

【0229】

図9-3に示す決定例では、SPリーチBのリーチ演出が実行される場合に、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合よりも高い割合で、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」に決定される。例えば、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が40/100である。これに対し、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が60/100である。また、リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が10/100である。これに対し、リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の決定割合が20/100である。スーパーリーチのリーチ演出のうちで、SPリーチAのリーチ演出が実行された場合よりも、SPリーチBのリーチ演出

10

20

30

40

50

が実行された場合に、大当たり期待度は高くなる。したがって、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、SPリーチAのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いSPリーチBのリーチ演出が実行される割合が高められ、遊技者の期待感が効果的に高められる。また、操作演出の実行回数が多くなるに従って、有利状態としての大当たり遊技状態に制御される割合が高められ、大当たり期待度が高くなる。

【0230】

図9-4は、操作演出決定処理のステップ60AKS025による設定示唆回数の決定例を示している。このうち、図9-4(A)は、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合における設定示唆回数の決定例を示している。図9-4(B)は、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の場合における設定示唆回数の決定例を示している。操作演出決定処理のステップ60AKS025では、操作演出の実行回数や大当たり種別に応じた割合で、設定示唆回数が決定される。大当たり種別は、大当たり遊技状態の終了後に制御される遊技状態に応じて、確変状態に制御されない場合の「非確変」と、確変状態に制御される場合の「確変」とを含んでいる。確変状態に制御される場合には、確変状態に制御されない場合よりも高い割合で、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、有利状態としての大当たり遊技状態に再び制御されやすいという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。

【0231】

図9-4に示す決定例では、大当たり種別が「確変」である場合に、大当たり種別が「非確変」である場合よりも高い割合で、設定示唆演出を実行可能に決定される。例えば、「5回実行」の場合と「10回実行」の場合のいずれにおいても、大当たり種別が「非確変」であれば、設定示唆回数を0とする決定割合が100/100であり、設定示唆演出が実行されない。これに対し、大当たり種別が「確変」であれば、「5回実行」の場合と「10回実行」の場合に応じた割合で、設定示唆回数を0以外に決定可能となる。より具体的に、「5回実行」の場合に、大当たり種別が「確変」であれば、設定示唆回数を0とする決定割合が70/100であり、設定示唆回数を1とする決定割合が30/100である。「10回実行」の場合に、大当たり種別が「確変」であれば、設定示唆回数を0とする決定割合が10/100であり、設定示唆回数を1とする決定割合が15/100であり、設定示唆回数を2とする決定割合が20/100であり、設定示唆回数を3とする決定割合が25/100であり、設定示唆回数を4とする決定割合が30/100である。したがって、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、設定示唆回数を0以外として設定示唆演出が実行される割合が高められる。また、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、5回の場合に決定されない設定示唆回数となる2~4のいずれかに決定可能であり、より多くの設定示唆演出が実行される割合が高められる。

【0232】

このように、大当たり種別が「確変」である場合に「非確変」よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能なので、大当たり種別が「非確変」の場合よりも有利度が高い大当たり種別である「確変」の場合には、大当たり遊技状態に制御されることに対応して、高い割合で設定示唆演出となる操作演出を実行可能になる。また、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、最も有利度が高い大当たり種別である「確変」の場合にのみ、設定示唆演出となる操作演出を実行可能になる。複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、所定割合で設定示唆演出となる操作演出が実行可能となる一方で、有利度が低い大当たり種別の「非確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、設定示唆演出となる操作演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。あるいは、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、高い割合で設定示唆演出となる操作演出が実行可能となる一方で、有利度が低い大当たり種別の「非確変」に対応する大当たり遊技状態に制御される範囲では、低い割合で設定示唆演出となる操作演出が実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

10

20

30

40

50

【0233】

図9-5は、設定示唆パターンの構成例を示している。この構成例では、複数の設定示唆パターンとして、設定示唆パターン60AKC1～60AKC5が、予め用意されている。複数の設定示唆パターンに応じて、示唆内容や対応キャラクタが異なるように定められている。示唆内容は、設定示唆演出の演出態様にに応じて示唆される設定値の内容である。対応キャラクタは、設定示唆演出を実行した場合に表示される演出画像が示すキャラクタである。設定示唆パターン60AKC1は、設定値が奇数である期待度が高い場合に対応して、示唆内容が「奇数設定の期待度高」となり、対応キャラクタがキャラクタCH1となる。設定示唆パターン60AKC2は、設定値が偶数である期待度が高い場合に対応して、示唆内容が「偶数設定の期待度高」となり、対応キャラクタがキャラクタCH2となる。設定示唆パターン60AKC3は、設定値が高設定（値が大きい）である期待度が高い場合に対応して、示唆内容が「高設定の期待度高」となり、対応キャラクタがキャラクタCH3となる。設定示唆パターン60AKC4は、設定値が2以上に確定する場合に対応して、示唆内容が「設定値が2以上確定」となり、対応キャラクタがキャラクタCH4となる。設定示唆パターン60AKC5は、設定値が最高の6に確定する場合に対応して、示唆内容が「最高設定値が確定」となり、対応キャラクタがキャラクタCH5となる。このように、設定示唆パターン60AKC5は、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する設定示唆演出を実行可能にする。

10

【0234】

図9-6は、操作演出決定処理のステップ60AKS027による設定示唆パターンの決定例を示している。このうち、図9-6(A)は、複数回の操作演出において最終回の操作演出である場合の決定例を示している。図9-6(B1)および図9-6(B2)は、複数回の操作演出において最終回以外の操作演出である場合の決定例を示し、図9-6(B1)は、設定示唆パターン60AKC4が使用パターンとして未決定である場合の決定例であり、図9-6(B2)は、設定示唆パターン60AKC4が使用パターンとして決定済である場合の決定例である。操作演出決定処理のステップ60AKS027では、最終回の操作演出から前回の操作演出に向けて、使用パターンとなる設定示唆パターンが、パチンコ遊技機1における設定値に応じた割合で決定される。ここで、設定示唆パターン60AKC5は、最終回の操作演出に対応して、設定値が6である場合に、決定割合が5/100であり、この場合以外では決定割合が0/100となって決定不可となる。したがって、設定示唆演出となる操作演出が複数回実行される場合に、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出は、最終回の操作演出として所定割合で実行され、最終回以外の操作演出としては実行されない。これにより、複数回の設定示唆演出を実行可能な第1タイミングと第2タイミングとのうち、第1タイミングよりも遅い第2タイミングでは、第1タイミングよりも高い割合で、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する設定示唆演出を実行可能になる。

20

30

【0235】

図9-6に示す決定例では、最終回の操作演出に対応して、設定値が2以上である場合に、設定示唆パターン60AKC4の決定割合が5/100である。また、最終回以外の操作演出に対応して、設定示唆パターン60AKC4が未決定であれば、設定値が2以上である場合に、設定示唆パターン60AKC4の決定割合が5/100である。これに対し、最終回以外の操作演出に対応して、設定示唆パターン60AKC4が決定済であれば、設定値にかかわらず、設定示唆パターン60AKC4の決定割合が0/100となって決定不可となる。したがって、設定示唆演出となる操作演出が複数回実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出は、いずれかの操作演出として所定割合で1回実行され、同一の態様により再度あるいは繰返し実行されることを防止する。このように、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が未だ実行されていない範囲では、所定割合で設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が実行可能となる。

40

50

【0236】

その一方で、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が既に実行された範囲では、同一の設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。また、設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出は、最終回の操作演出としてのみ実行可能であるので、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、最終回の設定示唆演出として実行される範囲では、所定割合で設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出が実行可能となる一方で、最終回以外の設定示唆演出として実行される範囲では、設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出が実行されないという限定としての制限が設けられる。このように、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、設定示唆パターン60AKC4、60AKC5による設定示唆演出は、1回の設定示唆演出として実行される範囲では、所定割合にて実行可能となる一方で、複数回の設定示唆演出として実行される範囲では、実行不可になるという限界としての制限が設けられる。複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、複数の設定示唆パターン60AKC1～60AKC5による設定示唆演出のうち、設定示唆パターン60AKC1～60AKC3による設定示唆演出の範囲では、同一の態様により実行されることがある一方で、設定示唆パターン60AKC4、60AKC5による設定示唆演出の範囲では、同一の態様により実行されることがないという限界としての制限が設けられる。

10

【0237】

図9-7は、操作演出決定処理のステップ60AKS028による価値報知回数の決定例を示している。このうち、図9-7(A)は、操作演出の実行回数を5回とする「5回実行」の場合における価値報知回数の決定例を示している。図9-7(B)は、操作演出の実行回数を10回とする「10回実行」の場合における価値報知回数の決定例を示している。操作演出決定処理のステップ60AKS028では、操作演出の実行回数や設定示唆回数に応じた割合で、価値報知回数が決定される。設定示唆回数は、操作演出決定処理のステップ60AKS025により、操作演出の実行回数が「5回実行」であれば0または1に決定され、操作演出の実行回数が「10回実行」であれば0～4のいずれかに決定される。

20

【0238】

図9-7に示す決定例では、設定示唆回数が0以外である場合に、価値報知演出が実行されるように、価値報知回数が決定される。例えば、「5回実行」の場合に、設定示唆回数が1であれば、価値報知回数を1とする決定割合が100/100であり、1回の価値報知演出が必ず実行される。「10回実行」の場合には、設定示唆回数が0以外(1～4のいずれか)であれば、所定割合で価値報知回数が1～4のいずれかに決定される。より具体的に、「10回実行」の場合に、設定示唆回数が0以外であれば、価値報知回数を1とする決定割合が55/100であり、価値報知回数を2とする決定割合が20/100であり、価値報知回数を3とする決定割合が15/100であり、価値報知回数を4とする決定割合が10/100である。したがって、価値報知演出により遊技者にとって有利な遊技価値が付与されるか否かの報知が行われた場合に、設定示唆演出により設定値に関する示唆を行うことができる。設定示唆演出は、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が高い大当り種別の「確変」に対応する大当り遊技状態に制御される場合に、所定割合で実行可能となる。この場合には、価値報知演出により遊技者にとって有利な遊技価値が付与されることの報知が行われて、設定示唆演出により設定値に関する示唆を行うことができる。これにより、設定示唆演出となる操作演出は、価値報知演出となる操作演出が実行される範囲では、所定割合で実行可能となる一方で、価値報知演出となる操作演出が実行されない範囲では、実行されないという限界としての制限が設けられる。なお、設定示唆演出となる操作演出は、価値報知演出となる操作演出が実行される範囲では、高い割合で実行可能となる一方で、価値報知演出となる操作演出が実行されない範囲では、低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

30

40

【0239】

50

図9-7に示す決定例では、設定示唆回数が0である場合に、価値報知演出が実行されない場合を設けるように、価値報知回数が決定される。例えば、「5回実行」の場合に、設定示唆回数が0であれば、価値報知回数を0とする決定割合が70/100であり、価値報知回数を1とする決定割合が30/100である。「10回実行」の場合に、設定示唆回数が0であれば、価値報知回数を0とする決定割合が10/100であり、価値報知回数を1とする決定割合が15/100であり、価値報知回数を2とする決定割合が20/100であり、価値報知回数を3とする決定割合が25/100であり、価値報知回数を4とする決定割合が30/100である。これにより、複数回の操作演出が実行される場合に、設定示唆演出や価値報知演出となる操作演出が実行されずに、操作演出の実行が終了してから、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合を設けることができる。したがって、可変表示の実行中に、操作演出の実行回数が回数報知演出により報知された回数に達して、操作演出の実行が終了した場合でも、可変表示の表示結果が「大当たり」となる可能性は残されるので、操作演出の終了により遊技者の期待感が損なわれることを防止できる。

【0240】

図9-7に示す決定例では、「5回実行」の場合と「10回実行」の場合に応じた割合で、価値報知回数を0以外に決定可能となる。そして、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、価値報知回数を0以外として価値報知演出が実行される割合が高められるようにすればよい。例えば、「5回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS025により、設定示唆回数が0以外の1に決定される割合よりも0に決定される割合が高い。これに対し、「10回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS025により、設定示唆回数が0に決定される割合よりも0以外に決定される割合が高い。「5回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS028により、設定示唆回数が0であれば、価値報知回数が0以外の1に決定される割合よりも0に決定される割合が高い。「10回実行」の場合には、操作演出決定処理のステップ60AKS028により、設定示唆回数が0であっても、価値報知回数が0に決定される割合よりも0以外に決定される割合が高い。このような設定により、「5回実行」よりも操作演出の実行回数が多い「10回実行」の場合には、価値報知回数が0以外に決定される割合が高くなり、価値報知演出が実行される割合が高められる。また、操作演出の実行回数が5回よりも多い10回となる場合には、5回の場合に決定されない価値報知回数となる2~4のいずれかに決定可能であり、より多くの価値報知演出が実行される割合が高められるようにすればよい。

【0241】

操作演出決定処理のステップ60AKS025、60AKS028により、「5回実行」の場合には、設定示唆回数と価値報知回数がともに0に決定され、設定示唆演出と価値報知演出がいずれも実行されない割合が高くなり、「10回実行」の場合には、設定示唆回数と価値報知回数がともに0以外に決定され、設定示唆演出と価値報知演出がともに実行される割合が高くなる。このように、操作演出の実行回数が多くなるに従って、設定示唆演出や価値報知演出が実行される割合が高められるようにすればよい。また、操作演出の実行回数が所定数以上である場合には、所定数未満である場合よりも高い割合で設定示唆演出や価値報知演出が実行可能となるようにすればよい。これにより、操作演出の実行回数に応じて、設定示唆演出や価値報知演出に対する遊技者の期待感を異ならせることができる。

【0242】

図9-8は、特徴部60AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する(ステップ60AKS041)。このときには、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コー

ドが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ60AKS041；No）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、演出用の可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

10

【0243】

図9-8に示す可変表示中演出処理では、回数報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS042）。回数報知演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン（操作演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。回数報知演出期間であると判定された場合には（ステップ60AKS042；Yes）、回数報知演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS043）。ステップ60AKS043の制御により、操作演出の実行回数に対応する報知を行う回数報知演出が実行可能になる。

【0244】

ステップ60AKS042にて回数報知演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS042；No）、ステップ60AKS043の制御を行った後には、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS044）。予告演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン（操作演出制御パターンまたは予告演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。操作演出に対応する予告演出期間は、回数報知演出期間よりも後になるように、予め定められていればよい。予告演出期間であると判定された場合には（ステップ60AKS044；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS045）。ステップ60AKS045の制御により、予告演出となる操作演出が実行可能になる。

20

【0245】

ステップ60AKS044にて予告演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS044；No）、ステップ60AKS045の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS046）。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間は、予告演出期間よりも後になるように定められてもよいし、予告演出期間の少なくとも一部を含むように定められてもよい。リーチ演出期間であると判定された場合には（ステップ60AKS046；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS047）。ステップ60AKS047の制御により、リーチ演出が実行可能になる。

30

【0246】

ステップ60AKS046にてリーチ演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS046；No）、ステップ60AKS047の制御を行った後には、大当たり報知期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS048）。大当たり報知期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。大当たり報知期間は、リーチ演出期間よりも後になるように、予め定められていればよい。大当たり報知期間であると判定された場合には（ステップ60AKS048；Yes）、大当たり報知演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS049）。ステップ60AKS049の制御により、有利状態としての大当たり遊技状態に制御されることを、可変表示を実行中の所定期間において報知可能になる。

40

【0247】

50

ステップ60AKS048にて大当り報知期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS048；No）、ステップ60AKS049の制御を行った後には、価値報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS050）。価値報知演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ60AKS013にて決定された演出制御パターン（操作演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。価値報知演出期間は、大当り報知期間よりも後になるように定められてもよいし、大当り報知期間の少なくとも一部を含むように定められてもよい。価値報知演出期間であると判定された場合には（ステップ60AKS050；Yes）、価値報知演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS051）。ステップ60AKS051の制御により、価値報知演出となる操作演出が実行可能になる。

【0248】

ステップ60AKS050にて価値報知演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS050；No）、ステップ60AKS051の制御を行った後には、設定示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ60AKS052）。設定示唆演出期間は、例えば大当り中演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。設定示唆演出期間は、価値報知演出期間よりも後になるように定められていればよい。設定示唆演出期間であると判定された場合には（ステップ60AKS052；Yes）、設定示唆演出を実行する制御が行われる（ステップ60AKS053）。ステップ60AKS053の制御により、設定示唆演出となる操作演出が実行可能になる。ステップ60AKS052にて設定示唆演出期間ではないと判定された場合や（ステップ60AKS052；No）、ステップ60AKS053の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップ60AKS054）、可変表示中演出処理を終了する。

【0249】

ステップ60AKS041にて可変表示時間が経過したと判定された場合には（ステップ60AKS041；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ60AKS055）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ60AKS055；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ60AKS055；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ60AKS056）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ60AKS057）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ60AKS058）、可変表示中演出処理を終了する。

【0250】

図9-9は、特徴部60AKに関し、各種演出の実行期間や実行タイミングを示している。このうち、図9-9（A）は、飾り図柄の可変表示の態様を含めた可変表示関連演出について、実行期間や実行タイミングを示している。図9-9（B）は、回数報知演出や操作演出を含めた操作関連演出について、実行期間や実行タイミングを示している。タイミングT0にて可変表示が開始されると、回数報知演出期間となる。回数報知演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS043における制御により、回数報知演出が実行される。

【0251】

その後、タイミングT1にて回数報知演出期間が終了すると、予告演出期間となる。予告演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS045における制御により、

10

20

30

40

50

予告演出となる操作演出が実行可能となる。例えば、複数回の予告演出となる操作演出が実行される場合に、第1予告、第2予告、・・・といった、複数回の予告演出に含まれる各回の予告演出が、順番に実行される。予告演出期間は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となる以前のリーチ前変動が行われる期間だけではなく、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後のリーチ後変動が行われる期間に一部が含まれてもよい。予告演出期間にて予告演出となる操作演出が実行されることにより、例えばプッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出されたことに基づいて、可変表示の表示結果が「大当り」となることを予告する演出が実行可能になる。

【0252】

飾り図柄の可変表示において、例えば大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示されることに伴い、タイミングT2にて大当り報知が実行される。可変表示中演出処理では、ステップ60AKS048にて大当り報知期間であると判定されたときに、ステップ60AKS049における制御により、大当り報知演出が実行可能となる。このときには、価値報知演出期間となる。価値報知演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS051における制御により、価値報知演出となる操作演出が実行可能となる。例えば、複数回の価値報知演出となる操作演出が実行される場合に、第1報知、第2報知、・・・といった、複数回の価値報知演出に含まれる各回の価値報知演出が、順番に実行される。価値報知演出期間にて価値報知演出となる操作演出が実行されることにより、例えばプッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出されたことに基づいて、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かを報知する演出が実行可能になる。

【0253】

続いて、タイミングT3にてスペシャルタイム報知が実行され、設定示唆演出期間となる。設定示唆演出期間では、可変表示中演出処理のステップ60AKS053における制御により、設定示唆演出となる操作演出が実行可能となる。例えば、複数回の設定示唆演出となる操作演出が実行される場合に、第1示唆、第2示唆、・・・といった、複数回の設定示唆演出に含まれる各回の設定示唆演出が、順番に実行される。設定示唆演出期間にて設定示唆演出となる操作演出が実行されることにより、例えばプッシュボタン31Bの押下操作といった、遊技者の動作が検出されたことに基づいて、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行う演出が実行可能になる。その後、タイミングT4に達すると、可変表示が終了して大当り開始となり、大当り遊技状態の制御が開始される。

【0254】

このように、複数回の操作演出が実行される場合には、回数報知演出期間、予告演出期間、価値報知演出期間、設定示唆演出期間を設けることができる。回数報知演出期間では、操作演出の実行回数に対応する報知を行う回数報知演出が実行される。予告演出期間では、大当り遊技状態に制御されることを予告する予告演出となる操作演出が実行される。価値報知演出期間では、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かを報知する価値報知演出となる操作演出が実行される。設定示唆演出期間では、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆を行う設定示唆演出となる操作演出が実行される。なお、価値報知回数が0の場合には価値報知演出期間が設けられなくてよく、設定示唆回数が0の場合には設定示唆演出期間が設けられなくてよい。

【0255】

予告演出期間と価値報知演出期間は、操作演出を実行可能な所定期間に含まれる。設定示唆演出期間は、所定期間の経過後に操作演出を実行可能な特定期間に含まれる。価値報知演出期間は、タイミングT2にて大当り報知が行われたときに開始される。大当り報知演出による大当り報知は、所定期間において大当り遊技状態に制御されることを報知可能にする。設定示唆演出は、タイミングT2にて大当り報知が行われた場合に、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として実行可能になる。

【0256】

操作演出決定処理のステップ60AKS025では、大当り種別が「確変」である場合に、大当り種別が「非確変」である場合よりも高い割合で、設定示唆回数が0以外に決定

10

20

30

40

50

され、設定示唆演出を実行可能に決定される。操作演出決定処理のステップ60AKS028では、設定示唆回数が0以外である場合に、価値報知回数が0以外に決定され、価値報知演出を実行可能に決定される。したがって、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合に、有利度が低い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合よりも高い割合で、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能になる。

【0257】

所定期間において予告演出や価値報知演出となる操作演出を実行可能にした場合でも、これらの操作演出が終了してしまうと、所定期間の経過後に遊技者の期待感を高めることは困難になる。これに対し、本願発明は、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能になるので、予告演出や価値報知演出となる操作演出が終了した後にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0258】

また、操作演出決定処理のステップ60AKS025では、大当たり種別が「確変」である場合にのみ、設定示唆回数が0以外に決定され、設定示唆演出が実行可能に決定される。操作演出決定処理のステップ60AKS028では、設定示唆回数が0以外である場合に、価値報知回数が0以外に決定され、価値報知演出を実行可能に決定される。したがって、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が最も高い大当たり種別の「確変」に対応する大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が最も高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合にのみ、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能になる。

【0259】

一般的に、有利度が高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた後には、それ以上に遊技者の期待感を高めることは困難になる。これに対し、本願発明は、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能とし、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われる場合を設けることにより、所定期間の経過後であっても、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0260】

図9-10、図9-11は、操作演出の実行例を示している。この実行例では、操作演出の実行回数が10回となる「10回実行」に決定され、価値報知回数と設定示唆回数が、ともに2に決定されている。したがって、予告演出となる操作演出が6回実行された後に、予告演出期間が終了して、大当たり報知が行われる。図9-10(A)は、大当たり報知演出により大当たり報知が実行される場合の演出実行例60AKD1を示している。このときには、「バトル勝利!」といったメッセージの表示や、キャラクタを示す演出画像の表示を含んだ大当たり報知演出が実行される。また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される飾り図柄として、「6」の数字を示す通常図柄が表示される。操作演出の残り実行回数として、「残り操作回数4回」を示す演出画像の表示も行われる。このような同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が表示された場合には、大当たり種別が「非確変」に対応した大当たり遊技状態に制御され、確変状態に制御されないような印象を、遊技者に与える。

【0261】

図9-10(B)は、価値報知演出期間が開始される場合の演出実行例60AKD2を示している。このときには、価値報知演出となる操作演出の実行可能回数として、操作演出の残り回数である4を示唆するメッセージの表示が行われる。図9-10(C)は、1回目の価値報知演出が開始される場合の演出実行例60AKD3を示している。この場合

10

20

30

40

50

には、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示することで、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図9-10(D)は、1回目の価値報知演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD4を示している。ここでは、プッシュボタン31Bに対する押下操作となる遊技者の動作が検出されたことに基づいて、大当り種別が「確変」であることの報知が行われないことで、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない印象を与える失敗報知演出が実行される。また、操作演出の残り実行回数として、「残り操作回数3回」を示す演出画像の表示が行われる。

【0262】

図9-10(E)は、2回目の価値報知演出が開始される場合の演出実行例60AKD5を示している。このときには、1回目の価値報知演出が開始される場合と同様に、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示して、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図9-10(F)は、2回目の価値報知演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD6を示している。ここでは、プッシュボタン31Bに対する押下操作となる遊技者の動作が検出されたことに基づいて、大当り種別が「確変」であることの報知が行われることで、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されることを報知する成功報知演出が実行される。また、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される飾り図柄として、「6」の数字を示す通常図柄が「7」の数字を示す確変図柄に変更して表示される。このような同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が表示された場合には、大当り種別が「確変」に対応した大当り遊技状態に制御され、確変状態に制御されることを、遊技者が認識可能となる。加えて、操作演出の残り実行回数として、「残り操作回数2回」を示す演出画像の表示が行われる。

【0263】

図9-10(G)は、設定示唆演出期間が開始される場合の演出実行例60AKD7を示している。このときには、スペシャルタイムの報知とともに、設定示唆演出となる操作演出の実行可能回数として、操作演出の残り回数である2を報知するメッセージの表示が行われる。

【0264】

図9-11(A)は、1回目の設定示唆演出が開始される場合の演出実行例60AKD8を示している。この場合には、設定示唆演出に対応した演出画像とともに、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示することで、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図9-11(B)は、1回目の設定示唆演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD9を示している。この場合には、設定示唆パターン60AKC2による設定示唆演出として、対応キャラクタであるキャラクタCH2を示す演出画像が表示される。なお、画像表示装置5の画面上部には、設定示唆パターン60AKC1~60AKC5の対応キャラクタとなるキャラクタCH1~CH5を順番に並べて表示することで、表示された演出画像が示すキャラクタに応じた有利度を、遊技者が認識可能となる。

【0265】

図9-11(C)は、2回目の設定示唆演出が開始される場合の演出実行例60AKD10を示している。このときには、1回目の設定示唆演出が開始される場合と同様に、設定示唆演出に対応した演出画像や、プッシュボタン31Bを示す演出画像を表示して、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作が促される。図9-11(D)は、2回目の設定示唆演出にてプッシュボタン31Bの押下操作が検出された場合の演出実行例60AKD11を示している。この場合には、設定示唆パターン60AKC4による設定示唆演出として、対応キャラクタであるキャラクタCH4を示す演出画像が表示される。図9-11(E)は、設定示唆演出期間が終了する場合の演出実行例60AKD12を示している。このときには、既に実行された設定示唆演出における対応キャラクタの表示結果を、遊技者が認識可能に表示すればよい。図9-11(F)は、可変表示の

10

20

30

40

50

終了に対応して、確定飾り図柄となる確変大当たり組合せの飾り図柄を停止表示する場合の演出実行例60AKD13を示している。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となったことに基づいて、大当たり遊技状態の制御が開始される。

【0266】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0267】

具体的な一例として、図9-4に示した決定例に代えて、例えば大当たり種別が「非確変」である場合に、大当たり種別が「確変」である場合よりも高い割合で、設定示唆演出を実行可能に決定されてもよい。図9-4に示した決定例において、大当たり種別が「非確変」である場合と「確変」である場合とを入れ替えた場合の割合で、設定示唆回数が決定されてもよい。このように、大当たり種別が「非確変」である場合に「確変」よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にすれば、大当たり種別が「確変」の場合よりも有利度が低い大当たり種別である「非確変」の場合には、大当たり遊技状態に制御されることに対応して、高い割合で設定示唆演出となる操作演出を実行可能になる。また、大当たり種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、最も有利度が低い大当たり種別である「非確変」の場合にのみ、設定示唆演出となる操作演出を実行可能にしてもよい。これらの場合にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0268】

有利度が異なる複数種類の有利状態として、大当たり種別が「非確変」または「確変」の大当たり遊技状態に代えて、ラウンド回数が異なる大当たり遊技状態に制御可能としてもよい。例えば、ラウンド回数が4となる「4R」、ラウンド回数が6となる「6R」、ラウンド回数が8となる「8R」、ラウンド回数が10となる「10R」といった、ラウンド回数に応じた大当たり種別を設けてもよい。この場合には、ラウンド回数が多くなるに従って、遊技者が獲得可能な賞球数が増加するので、遊技者の有利度が高くなればよい。価値報知演出は、ラウンド回数に応じて遊技者が獲得可能な賞球数を報知する演出であってもよい。このような場合にも、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が高い大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合に、有利度が低い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合よりも高い割合で、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にすればよい。また、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が最も高い大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が最も高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合にのみ、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にしてもよい。これらの場合にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0269】

これに対し、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が低い大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が低い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合に、有利度が高い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合よりも高い割合で、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にしてもよい。あるいは、複数種類の大当たり遊技状態のうちで、有利度が最も低い大当たり遊技状態に制御されることに応じて、価値報知演出により有利度が最も低い大当たり遊技状態に制御される報知が行われた場合にのみ、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の操作演出として設定示唆演出を実行可能にしてもよい。これらの場合にも、示唆演出態様の操作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0270】

その他、複数種類の有利状態における遊技者の有利度は、任意の遊技価値が付与されるか否かや、付与される遊技価値の内容に応じて、異ならせることができればよい。例えば大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合に、その時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数を異ならせることにより、遊技者の有利度を異ならせてもよい。あるいは、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される場合に、その確変状態における大当り確率を異ならせることにより、遊技者の有利度を異ならせてもよい。通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰返し制御される回数である連チャン回数を異ならせることにより、遊技者の有利度を異ならせてもよい。さらに、パチンコ遊技機1において付与可能となる価値は、遊技の実行そのものに関わる遊技価値に限定されず、例えばスーパーリーチとなるリーチ演出の実行、プレミアムキャラクタとなる演出画像の表示、プレミアム楽曲となる音声の再生、2次元コードを示す画像の表示といった、特定の演出を実行することの一部または全部が含まれていてもよい。2次元コードを示す画像は、遊技者が所持する端末装置（携帯端末）で撮影することにより、所定のデジタルコンテンツを取得可能にする情報を含むものであればよい。パチンコ遊技機1において付与可能となる価値には、特定の演出を実行するものとは異なる演出ポイントが含まれていてもよい。

10

【0271】

操作演出の実行回数は、5回となる「5回実行」の場合や、10回となる「10回実行」の場合に限定されず、複数回の操作演出を実行可能な任意の実行回数に設定可能であればよい。この場合にも、操作演出の実行回数が多い場合には、操作演出の実行回数が少ない場合よりも高い割合で、設定示唆回数を0以外として設定示唆演出を実行可能にすればよい。また、操作演出の実行回数が多い場合には、操作演出の実行回数が少ない場合に決定されない設定示唆回数に決定可能とし、あるいは、より多くの設定示唆演出が実行される割合が高められるようにしてもよい。

20

【0272】

図9-6に示した決定例に代えて、複数の設定示唆パターンの全部について、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出が実行されないように制限が設けられてもよい。また、最終回の操作演出であるか否かや、設定示唆パターン60AKC4が決定済であるか否かにかかわらず、共通の決定割合にて設定示唆パターンを決定してから、予め定められた差替条件が成立した場合には、決定された設定示唆パターンを他の設定示唆パターンに差し替えることにより、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出が実行されないように制限してもよい。あるいは、複数の設定示唆パターンについて、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出を繰返し実行可能にしてもよい。

30

【0273】

最終回の操作演出であるか否かだけでなく、例えば設定示唆回数に応じて、異なる割合で設定示唆パターン60AKC5に決定可能としてもよい。設定示唆回数が多い場合には、設定示唆回数が少ない場合よりも高い割合で、設定示唆パターン60AKC5に決定可能となり、設定値が6であることの確定報知が実行されやすくしてもよい。あるいは、設定示唆回数が多い場合には、設定示唆回数が少ない場合よりも低い割合で、設定示唆パターン60AKC5に決定可能となり、設定値が6であることの確定報知が実行されにくくしてもよい。

40

【0274】

設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出は、1回実行された後に、予め定められた解除条件が成立するまでは、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出として実行されないように制限が設けられてもよい。例えば、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰返し制御される期間では、解除条件が成立せず、設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出が1回実行された後には、同一の設定示唆パターンによる設定示唆演出として実行されないように制限してもよい。設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出が実行された場合には、パチンコ遊技機1における設定値が6であることが確定し、遊技者の有利度が高い設定値であることが認識可能になるので、このような設

50

定示唆演出の希少性を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0275】

設定示唆演出に代えて、あるいは、設定示唆演出とともに、予告演出となる操作演出を実行した場合に、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われるようにしてもよい。例えば、複数の予告演出パターンとして、パチンコ遊技機1における設定値に応じて決定割合が異なる予告演出パターンや、パチンコ遊技機1における設定値が特定値である場合にのみ決定可能な予告演出パターンを設けてもよい。より具体的に、パチンコ遊技機1における設定値が6である場合には、「信頼度66%」のメッセージを報知する予告演出パターンに決定可能としたり、その予告演出パターンの決定割合が高められるように、予告演出パターン決定テーブルにおける決定値が複数の予告演出パターンに割り当てられていればよい。予告演出となる操作演出を実行して、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われるようにすることにより、特定期間より前の所定期間において、示唆演出態様の操作演出として予告演出を実行可能となる。予告演出となる操作演出の他に、価値報知演出となる操作演出を実行した場合に、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われるようにしてもよい。価値報知演出となる操作演出を実行して、パチンコ遊技機1における設定値に関する示唆が行われるようにすることにより、特定期間より前の所定期間において、示唆演出態様の操作演出として価値報知演出を実行可能となる。これにより、予告や報知を行う操作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

10

【0276】

図9-2に示した操作演出決定処理において、ステップ60AKS025~60AKS029に代えて、価値報知回数を決定してから設定示唆回数を決定するようにしてもよい。この場合には、価値報知回数が0以外に決定された場合に、設定示唆回数を決定可能とし、価値報知回数が0に決定された場合には、設定示唆回数を決定せず、設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。こうして、価値報知演出により遊技者にとって有利な遊技価値が付与されるか否かの報知が行われた場合に、設定示唆演出により設定値に関する示唆を行うことができればよい。

20

【0277】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆する演出に限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆する演出であってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なる設定示唆パターンが含まれていてもよい。パチンコ遊技機1における設定値が変更された場合に、高い割合で決定される設定示唆パターンによる設定示唆演出が実行されることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

30

【0278】

所定期間の少なくとも一部、あるいは、特定期間の一部または全部は、可変表示の終了後の期間に含まれるようにしてもよい。例えば、可変表示の実行中には、予告演出となる操作演出が実行される一方で、価値報知演出や設定示唆演出となる操作演出が実行されなくてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出（ファンファーレ演出）や大当たり中演出（第1ラウンドや第2ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、価値報知演出や設定示唆演出となる操作演出を実行可能にしてもよい。予告演出、価値報知演出、設定示唆演出となる操作演出は、任意の順番で実行可能にしてもよい。価値報知演出を実行せずに設定示唆演出が実行される場合を設けてもよい。

40

【0279】

プッシュボタン31Bに対する押下操作に加えて、スティックコントローラ31Aに対する傾倒操作が検出されたことに基づいて、操作演出を実行可能にしてもよい。スティックコントローラ31Aを用いた操作演出が実行される場合には、プッシュボタン31Bを用いた操作演出が実行される場合よりも高い割合で、遊技者の有利度が高い演出態様となるようにしてもよい。例えば設定示唆パターン60AKC5による設定示唆演出は、プッ

50

シュボタン 3 1 B を用いた操作演出の決定割合が 0 / 1 0 0 となり、スティックコントローラ 3 1 A を用いた操作演出の決定割合が 1 0 0 / 1 0 0 となるように、設定示唆パターン決定テーブルにおける決定値が複数の設定示唆パターンに割り当てられてもよい。

【0280】

遊技者による動作を検出するための構成は、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 などに限定されず、例えば回動操作が可能なジョグダイヤルであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよい。さらに、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による指示入力行為に限定されない任意の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手といった被写体を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、任意の動作を所定操作として検出できるようにしてもよい。すなわち、遊技者による動作を検出するための構成は、任意対象物の動作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。

10

【0281】

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

【0282】

20

（特徴部 6 0 A K の課題解決手段および効果に関する説明）

遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 など遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値として、例えば 1 から 6 までの値などのうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば図 8 - 1 3 の設定値変更処理を実行する CPU 1 0 3 などの設定手段と、遊技を進行可能な、例えば CPU 1 0 3 などの遊技制御手段と、遊技者の動作を検出したことに基づいて、例えば予告演出、価値報知演出、設定示唆演出などの動作演出を実行可能な、例えば図 9 - 8 に示すステップ 6 0 A K S 0 4 5、6 0 A K S 0 5 1、6 0 A K S 0 5 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などの動作演出実行手段と、動作演出の実行回数に対応する報知を行う、例えば回数報知演出などの報知演出を実行可能な、例えば図 9 - 8 に示すステップ 6 0 A K S 0 4 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などの報知演出実行手段とを備え、動作演出実行手段による動作演出の実行パターンには、報知演出で示された実行回数の動作演出を所定期間内に実行する、例えば可変表示結果が「大当り」ではない場合や設定示唆回数の決定結果が 0 である場合などの第 1 実行パターンと、報知演出で示された実行回数よりも少ない回数の動作演出を所定期間内に実行し、該所定期間の経過後に残りの実行回数の動作演出を実行する、例えば可変表示結果が「大当り」であり設定示唆回数の決定結果が 0 以外である場合などの第 2 実行パターンとが含まれ、動作演出実行手段は、例えば図 9 - 5、図 9 - 6、図 9 - 9 に示すように、所定期間の経過後に実行する動作演出を、設定手段の設定に関する示唆を行う示唆演出態様により実行可能である。これにより、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0283】

有利状態に制御されることを、所定期間において報知可能な、例えば図 9 - 8 に示すステップ 6 0 A K S 0 4 9 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などの有利報知手段を備え、動作演出実行手段は、例えば図 9 - 2 に示すステップ 6 0 A K S 0 2 4 の処理にて可変表示結果が「大当り」と判定された場合に、ステップ 6 0 A K S 0 2 5 の処理を実行する部分など、有利報知手段による報知が行われた場合に、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させる事ができる。

【0284】

有利状態として、例えば大当り種別が「非確変」の場合などの第 1 有利状態と、該第 1

50

有利状態よりも有利度が高い、例えば大当り種別が「確変」の場合などの第2有利状態とを含む複数種類の有利状態に制御可能であり、動作演出実行手段は、例えば図9-4に示すように、有利報知手段による第2有利状態に制御されることの報知が行われた場合には、有利報知手段による第1有利状態に制御されることの報知が行われた場合よりも高い割合で、特定期間において示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0285】

有利状態として、例えば大当り種別が「非確変」の場合などの第1有利状態と、該第1有利状態よりも有利度が高い、例えば大当り種別が「確変」の場合などの第2有利状態とを含む複数種類の有利状態に制御可能であり、動作演出実行手段は、例えば図9-4に示す大当り種別の「非確変」と「確変」とを入れ替えた場合などのように、有利報知手段による第1有利状態に制御されることの報知が行われた場合には、有利報知手段による第2有利状態に制御されることの報知が行われた場合よりも高い割合で、特定期間において示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0286】

有利状態として、遊技者にとっての有利度が異なる、例えば大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかなどのように、複数種類の有利状態に制御可能であり、動作演出実行手段は、例えば図9-4に示すように、有利報知手段による最も有利度が高い有利状態に制御されることの報知が行われた場合にのみ、特定期間において示唆演出態様の動作演出を実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に期待させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0287】

動作演出実行手段は、例えば図9-4に示す設定示唆回数が2~4のいずれかに決定された場合などのように、示唆演出態様の動作演出として、複数態様のいずれかによる動作演出を、所定期間の経過後の特定期間において複数回実行可能であり、示唆演出態様の動作演出が複数態様に含まれる同一の態様により実行されることを制限する、例えば図9-2に示すステップ60AKS027の処理にて図9-6に示す決定割合で設定示唆パターンを決定する演出制御用CPU120などの制限手段を備えてもよい。これにより、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0288】

動作演出実行手段は、所定期間の経過後の特定期間において、示唆演出態様の動作演出を、例えば第1示唆の実行タイミングなどの第1タイミングと、該第1タイミングよりも遅い、例えば第2示唆の実行タイミングなどの第2タイミングとにて実行可能であり、例えば図9-4、図9-6に示すように、遊技者にとっての有利度が最も高い設定値であることを示唆する動作演出を、第2タイミングにて、第1タイミングよりも高い割合で実行可能であってもよい。これにより、示唆演出態様の動作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0289】

動作演出実行手段は、所定期間において、有利状態に制御されることの予告を行う動作演出を、示唆演出態様により実行可能であってもよい。これにより、予告を行う動作演出に注目させるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【0290】

(特徴部91AK、92AKに関する説明)

図10-1は、特徴部91AK、92AKに関し、演出制御基板12に搭載された各種回路の構成例を示している。図10-1に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100、入力回路91AK121、メモリコントローラ91AK122、演出データメモリ91AK123、ROM91AK124、RAM91AK125、ウォッチドッグタイマ91AK126といった、各種回路が演出制御基板12に搭載されている。

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路135、内蔵メモリ91AK136を備えている。VDP91AK132は、命令デコーダ91AK141、デマルチプレクサ91AK142、映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146、VRAM91AK147、表示駆動回路91AK148を含んでいる。音声処理回路91AK133は、音声デコーダ91AK151を含んでいる。

【0291】

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、主基板11から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9その他の装飾用LED、可動体32などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が1チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132や内蔵メモリ91AK136を備える一方で、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路91AK135のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100の外部に設けられてもよい。

【0292】

入力回路91AK121は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路91AK121のバッファ回路は、中継基板15を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ91AK122は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ91AK123の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ91AK123は、例えば画像表示装置5における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ91AK123が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置5の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置5の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ91AK123に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置5の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ91AK123には、スピーカ8L、8Rによる音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ91AK123には、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ91AK123には、可動体32などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ91AK123は、例えばNAND型フラッシュメモリといった、電氣的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機1における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ91AK123は、読出専用の記憶装置として使用される。

【0293】

ROM91AK124は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。RAM91AK125は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ91AK126は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したとき

10

20

30

40

50

に、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131に入力される。タイムアウト信号の発生により、CPU91AK131はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100を再起動させる。

【0294】

ROM91AK124には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM91AK124には、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、VDP91AK132に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。RAM91AK125には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。CPU91AK131は、ROM91AK124に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、RAM91AK125に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

【0295】

CPU91AK131は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、CPU91AK131は、ROM91AK124から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばCPU91AK131がROM91AK124から固定データを読み出す固定データ読出処理や、CPU91AK131がRAM91AK125に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、CPU91AK131がRAM91AK125に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、CPU91AK131が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU91AK131が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【0296】

VDP91AK132は、CPU91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置5における画像表示の制御内容を決定する。例えばVDP91AK132は、画像表示装置5の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。VDP91AK132は、高速描画機能や動画データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、VDP91AK132は、GPU（Graphics Processing Unit）、GCL（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にDSP（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

【0297】

命令デコーダ91AK141は、CPU91AK131からの表示制御指令に含まれる命令部（命令コード）を解釈して、解釈結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解釈結果に含まれる表示制御用の命令群は、VDP91AK132の内部回路に供給される。命令デコーダ91AK141は、解釈結果に応じた制御信号を生成し、VDP91AK132の内部回路に供給してもよい。解釈結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処

10

20

30

40

50

理回路 91AK133 に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路 91AK134 に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路 91AK135 に供給されてもよい。

【0298】

デマルチプレクサ 91AK142 は、演出データメモリ 91AK123 などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ 91AK142 から出力された映像データは、映像デコーダ 91AK143 に入力される。デマルチプレクサ 91AK142 から出力された音声データは、音声処理回路 91AK133 の音声デコーダ 91AK151 に入力される。映像デコーダ 91AK143 は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ 91AK143 から出力された映像データは、動画像レンダラ 91AK144 に供給される。映像デコーダ 91AK143 は、演出データメモリ 91AK123 などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ 91AK145 やテキスト画像レンダラ 91AK146 に供給してもよい。

【0299】

動画像レンダラ 91AK144 は、映像デコーダ 91AK143 から供給された映像データを、VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。動画像レンダラ 91AK144 は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データを VRAM 91AK147 に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ 91AK145 は、演出データメモリ 91AK123 などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ 91AK143 から供給されたキャラクタ画像データが入力され、VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ 91AK145 は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM 91AK147 に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ 91AK145 は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、演出データメモリ 91AK123 などから読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ 91AK143 から供給されたテキスト画像データが入力され、VRAM 91AK147 の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM 91AK147 に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ 91AK146 は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【0300】

VRAM 91AK147 は、画像データを一時記憶して、VDP 91AK132 による画像データ処理のワークエリアを提供する。VRAM 91AK147 には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、CG 用バッファなどの各領域を提供できればよい。CG 用バッファは、VDP 91AK132 による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路 91AK148 は、画像表示装置 5 の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路 91AK148 は、VDP 91AK132 において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置 5 に出力すればよい。

【0301】

VRAM 91AK147 の内部、または内蔵メモリ 91AK136 といった VRAM 9

10

20

30

40

50

1 A K 1 4 7とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、V D P 9 1 A K 1 3 2による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、V D P 9 1 A K 1 3 2が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスターデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置5の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置5の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置5の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路9 1 A K 1 4 8へと供給されることで、画像表示装置5の側に出力されるようにしてもよい。

【0302】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置5の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、Vブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Vブランクは、画像表示装置5の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。Vブランクが開始されるごとに、V D P 9 1 A K 1 3 2からC P U 9 1 A K 1 3 1に対してVブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、V D P 9 1 A K 1 3 2からC P U 9 1 A K 1 3 1に対して出力されてもよい。Vブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、あるVブランク周期（第1描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次のVブランク周期（第2描画表示期間）においては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第1描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第2描画表示期間にて画像表示装置5に向けて出力され、また、第2描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

【0303】

音声処理回路9 1 A K 1 3 3は、C P U 9 1 A K 1 3 1やV D P 9 1 A K 1 3 2からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ8 L、8 Rを用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路9 1 A K 1 3 3の音声デコーダ9 1 A K 1 5 1には、V D P 9 1 A K 1 3 2のデマルチプレクサ9 1 A K 1 4 2から出力された音声データが供給される。音声デコーダ9 1 A K 1 5 1は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路9 1 A K 1 3 3は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ9 1 A K 1 2 3やROM 9 1 A K 1 2 4などに含まれることで、音声処理回路9 1 A K 1 3 3の外部に設けられてもよい。音声処理回路9 1 A K 1 3 3は、C P U 9 1 A K 1 3 1やV D P 9 1 A K 1 3 2からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

【0304】

ランプ制御回路9 1 A K 1 3 4は、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路9 1 A K 1 3 4は、C P U 9 1 A K 1 3 1やV D P 9 1 A K 1 3 2からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板14やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路9 1 A K 1 3 5は、可動体32などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路9 1 A K 1 3 5は、C P U 9 1 A K 1 3 1やV D P 1 3 2からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出

10

20

30

40

50

力する。内蔵メモリ 91AK136 は、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

【0305】

図 10-2 は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア 91AKM01、91AKM02、91AKM11~91AKM14 が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ 91AK123、ROM 91AKM124、内蔵メモリ 91AK136、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア 91AKM11 と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア 91AKM13 とが、含まれている。

10

【0306】

記憶エリア 91AKM01 は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の CPU 91AK131 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア 91AKM01 に記憶されていればよい。

【0307】

記憶エリア 91AKM02 は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の VDP 91AK132 が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア 91AKM02 に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

20

【0308】

記憶エリア 91AKM11 は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア 91AKM11 に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 91AKM02 に記憶されてもよい。

30

40

【0309】

記憶エリア 91AKM12 は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア 91AKM12 に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するキャラクタ画像

50

の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 91AKM02 に記憶されてもよい。

【0310】

記憶エリア 91AKM13 は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置 5 の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ 91AK123 に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、VDP 91AK132 が画像処理プログラムを実行するとき用いられるので、ROM 91AK124 や内蔵メモリ 91AK136 のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア 91AKM13 は、演出データメモリ 91AK123 と、ROM 91AK124 または内蔵メモリ 91AK136 とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ 91AK123、ROM 91AKM124、内蔵メモリ 91AK136 といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【0311】

記憶エリア 91AKM13 に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 91AKM02 に記憶されてもよい。

【0312】

記憶エリア 91AKM14 は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア 91AKM14 に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア 91AKM14 に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチン

コ遊技機 1 における演出の進行に伴い、スピーカ 8 L、8 R から出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア 9 1 A K M 0 1 に記憶されてもよい。

【0313】

演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 では、デマルチプレクサ 9 1 A K 1 4 2 に、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 に入力され、音声データは音声処理回路 9 1 A K 1 3 3 の音声デコーダ 9 1 A K 1 5 1 に入力される。映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 に供給する。動画像レンダラ 9 1 A K 1 4 4 は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを V R A M 9 1 A K 1 4 7 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 9 1 A K M 1 1 の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【0314】

演出制御用マイクロプロセッサ 9 1 A K 1 0 0 の V D P 9 1 A K 1 3 2 では、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 に、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ 9 1 A K 1 4 3 により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータを V R A M 9 1 A K 1 4 7 の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

【0315】

図 1 0 - 3 は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。S P リーチ A や S P リーチ B といった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセステーブルが設定されたテーブルである。

【0316】

図 1 0 - 3 に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ 9 1 A K D 0 1、9 1 A K D 0 2、9 1 A K D 1 1、9 1 A K D 1 2 のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2、9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 0 1 に決定される。リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 0 2 に決定される。リーチ演出内容が「S P リーチ A (ハズレ)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 1 1 に決定される。リーチ演出内容が「S P リーチ B (ハズレ)」である場合には、動画像データ 9 1 A K D 1 2 に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 であり、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の決定割合が 7 0 / 1 0 0 である。リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 であり、

テキスト表示プロセステーブル 91AKT12 の決定割合が 80 / 100 である。リーチ演出内容が「SPリーチ A (ハズレ)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01 の決定割合が 80 / 100 であり、テキスト表示プロセステーブル 91AKT02 の決定割合が 20 / 100 である。リーチ演出内容が「SPリーチ B (ハズレ)」である場合には、テキスト表示プロセステーブル 91AKT11 の決定割合が 70 / 100 であり、テキスト表示プロセステーブル 91AKT12 の決定割合が 30 / 100 である。

【0317】

テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02 は、リーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」または「SPリーチ A (ハズレ)」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」または「SPリーチ B (ハズレ)」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル 91AKT11、91AKT12 は、リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」または「SPリーチ B (ハズレ)」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」または「SPリーチ A (ハズレ)」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02 は、SPリーチ A のリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル 91AKT11、91AKT12 は、SPリーチ B のリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。

【0318】

リーチ演出内容が「SPリーチ A (大当たり)」の場合には動画像データ 91AKD01 を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「SPリーチ A (ハズレ)」の場合には動画像データ 91AKD11 を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ 91AKD01 を用いて表示される動画像と、動画像データ 91AKD11 を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02 のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」の場合には動画像データ 91AKD02 を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「SPリーチ B (ハズレ)」の場合には動画像データ 91AKD12 を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ 91AKD02 を用いて表示される動画像と、動画像データ 91AKD12 を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル 91AKT11、91AKT12 のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

【0319】

図 10-4 は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図 10-4 (A1) は、SPリーチ A のリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル 91AKT01 の構成例を示し、図 10-4 (A2) は、SPリーチ A のリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル 91AKT02 の構成例を示している。図 10-4 (B) は、SPリーチ B のリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル 91AKT11 の構成例を示している。

【0320】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像

の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア 91AKM13 におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-16またはUTF-8など)、JISコード(Shift_JISコードなど)といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばTTML(Timed Text Markup Language)といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【0321】

図10-5は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図10-5(A1)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合における表示制御例を示し、図10-5(A2)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合における表示制御例を示している。図10-5(B)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT00であるときに動画像の表示が開始され、SPリーチBのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT10であるときに動画像の表示が開始される。

【0322】

図10-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合には、図10-5(A1)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT02~T04は、いずれもタイミングT01からタイミングT05までの期間に含まれている。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA04により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT08はタイミングT07よりも後に到来するタイミングである。

【0323】

図10-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合には、図10-5(A2)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ

、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA14により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。

【0324】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第1テキスト表示期間は、第1テキスト表示期間とは異なる第2テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間に、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間や、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第1テキスト表示期間は、一部の期間が第2テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第3テキスト表示期間と共通している。このように、第1テキスト表示期間は、第2テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第3テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第2テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通しており、第3テキスト表示期間は全部の期間が第1テキスト表示期間と共通している。このように、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第3テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間と、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第1テキスト表示期間は第2テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第2テキスト表示期間は第1テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

【0325】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第1構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が表示される。タイミングT03にて第2テキスト表示期間が終了した後は、さらに第1テキスト表示期間に含まれる第3テキスト表示期間として、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03またはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第1テキスト表示期間のうち、タイミングT01からタイミングT02までの期間と、タイミングT03からタイミングT04までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第1テキスト表示期間のうち、第2テキスト表示期間と共通するタイミングT02からタイミングT03までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された第1テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報91AKA02により指定された

10

20

30

40

50

第2テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第1テキスト表示期間のうち、第3テキスト表示期間と共通するタイミングT04からタイミングT05までの期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された第1テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報91AKA03により指定された第3テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報91AKA13により指定された第4テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。この場合には、第1テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第3テキスト画像または第4テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【0326】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合にはテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合にはテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT01とテキスト表示プロセステーブル91AKT02は、共通の動画像データ91AKD01、91AKD11に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、1の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、1の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

【0327】

図10-4(B)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合には、図10-5(B)に示すように、タイミングT11からタイミングT15までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA21により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT11からタイミングT12までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA22により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT13からタイミングT14までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA23により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT12～T14は、いずれもタイミングT11からタイミングT15までの期間に含まれている。タイミングT15が経過した後は、タイミングT16からタイミングT17までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA24により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT18からタイミングT19までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA25により指定されたテキスト画像を表示させる。

【0328】

図10-6は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えばorigin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationといった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。originフィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamilyフィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントにつ

10

20

30

40

50

いて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSizeフィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeightフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。colorフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColorフィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyleフィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定可能である。textAlignフィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecorationフィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

10

【0329】

図10-6(A)は、テキスト表示設定情報91AKB01の構成例を示している。図10-6(B)は、テキスト表示設定情報91AKB02の構成例を示している。図10-6(C1)は、テキスト表示設定情報91AKB03の構成例を示している。図10-6(C2)は、テキスト表示設定情報91AKB13の構成例を示している。テキスト表示設定情報91AKB01は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11に含まれている。テキスト表示設定情報91AKB02は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11に含まれている。テキスト表示設定情報91AKB03は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT11に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル91AKT02には含まれていない。テキスト表示設定情報91AKB13は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT11には含まれていない。

20

【0330】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第2構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミングT03にて第2テキスト表示期間が終了した後は、さらに第1テキスト表示期間に含まれる第3テキスト表示期間として、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第1テキスト表示期間のうち、タイミングT01からタイミングT02までの期間と、タイミングT03からタイミングT04までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第1

30

40

50

テキスト表示期間のうち、第2テキスト表示期間と共通するタイミングT02からタイミングT03までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第1テキスト表示期間のうち、第3テキスト表示期間と共通するタイミングT04からタイミングT05までの期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB13により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

10

【0331】

タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を第1表示態様とは異なる第2表示態様に変更して表示することができる。タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を第1～第3表示態様とは異なる第4表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第1表示態様のテキスト画像とともに第2表示態様のテキスト画像を表示した後は、第2表示態様のテキスト画像を第3表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第2表示態様のテキスト画像を第4表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

20

30

40

【0332】

図10-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図10-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミン

50

グ T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様で表示させる。また、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 では、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 3 により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 3 により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 では、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 1 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様で表示させる。また、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 2 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 1 により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 では、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 5 により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 5 により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【 0 3 3 3 】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第 1 構成要素や第 2 構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【 0 3 3 4 】

図 1 0 - 6 (A) に示されたテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が # F F 0 0 4 0 から # 4 0 0 0 F F へと段階的に変化するよう設定される。図 1 0 - 4 (A 1) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 と図 1 0 - 4 (A 2) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 とでは、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図

10

20

30

40

50

10-4 (B) に示されたテキスト表示プロセステーブル 91AKT11 では、タイミング T11 からタイミング T15 までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報 91AKB01 により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報 91AKB01 により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第1構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第2構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えば color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当り」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えば color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、CPU 91AK131 による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、VDP 91AK132 は、CPU 91AK131 からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えば fontSize フィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが 10.5px で表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが 11px で表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【0335】

図 10-7 は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、SP リーチ A のリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。SP リーチ A のリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に動画像データ 91AKD01 を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ 91AKD11 を用いた動画像表示が行われる。動画像データ 91AKD01 を用いた動画像表示と、動画像データ 91AKD11 を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル 91AKT02 の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル 91AKT01 の決定割合が高くなる。したがって、SP リーチ A のリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当り期待度を異ならせることができる。

【0336】

図 10-7 (A) に示す演出実行例 91AKD11 は、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02 で共通する演出内容であり、タイミング T01 からタイ

ミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された「SPリーチA」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100では、VDP91AK132のテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

【0337】

また、図10-7(A)に示す演出実行例91AKD11では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA02により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

【0338】

図10-7(B1)に示す演出実行例91AKD21は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT02とは異なる演出内容を含み、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA03により指定された「チャンス!!」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

【0339】

図10-7(B2)に示す演出実行例91AKD22は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01とは異なる演出内容を含み、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA13により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様と

して、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合には、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合には、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合には、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、1のデータを変更して表示する場合には、1のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができ

10

20

【0340】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、R（赤）、G（緑）、B（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「0」～「255」のうちいずれかのレベルとなるように、256段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置5の画面上における水平方向のx座標と垂直方向のy座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報をを用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

30

40

【0341】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamilyフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSizeフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSizeフィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設

50

定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を、柔軟に変更して多様なテキスト画像を表示することができる。

【0342】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図10-7(B2)に示された演出実行例91AKD22では、テキスト画像指定情報91A13により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報91AKB13により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0343】

パチンコ遊技機1では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

【0344】

特徴部91AK、92AKでは、記憶エリア91AKM11から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア91AKM13から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

【0345】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第1構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像

の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、例えばテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。1の動画像に付加されたテキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

10

【0346】

リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、動画像データ91AKD01を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」である場合には、動画像データ91AKD02を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD12を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

20

【0347】

テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA13およびテキスト表示設定情報91AKB13により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当り」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

30

【0348】

図10-8は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT04.1までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングT04.1からタイミングT04.2までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングT04.2からタイミングT05までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングT04かタイミングT05までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minc hoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに

40

50

、それぞれ設定されている。

【0349】

図10-8(A)は、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

【0350】

図10-8(B)は、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【0351】

図10-8(C)は、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【0352】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA02およびテキスト表示設定情報91AKB02により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報91AKA02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報91AKB02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【0353】

図10-9は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように

10

20

30

40

50

表示させる。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFFFFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

10

【0354】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

20

【0355】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0356】

具体的な一例として、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素と第2構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

30

40

【0357】

共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図 10-6 (A) に示されたテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字の

50

スタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

【0358】

テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データに含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア 9 1 A K M 1 1 に記憶される。このように、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア 9 1 A K M 1 1 に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。

【0359】

テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、background-color、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア 9 1 A K M 1 3 におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

【0360】

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケラブルフォントデータは、パチンコ遊技機 1 における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機 1 における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア 9 1 A K M 1 3 に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

【0361】

テキスト画像に関する第 2 構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよ

い。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第2構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当たり」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第2確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第1確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【0362】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

【0363】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば1の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボ

10

20

30

40

50

一表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

【0364】

テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばVコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、Vスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン31bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【0365】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機1における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合は、設定値が1であれば35/100（＝35％）であり、設定値が2であれば30/100（＝30％）であり、設定値が3であれば25/100（＝25％）であり、設定値が4であれば20/100（＝20％）であり、設定値が5であれば15/100（＝15％）であり、設定値が6であれば10/100（＝10％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合は、設定値が1であれば65/100（＝65％）であり、設定値が2であれば70/100（＝70％）であり、設定値が3であれば75/100（＝75％）であり、設定値が4であれば80/100（＝80％）であり、設定値が5であれば85/100（＝85％）であり、設定値が6であれば90/100（＝90％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン91AKT01、91AKT02のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【0366】

その他、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場

合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0367】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0368】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機1における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機1における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【0369】

(特徴部91AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、1の

動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図10-7に示すように、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0370】

文字画像制御手段は、例えば図10-8に示すように、表示期間において、共通の第1構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0371】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図10-6に示すように、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【0372】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図10-8に示すように、特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0373】

文字画像制御手段は、例えば図10-4に示すように、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0374】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0375】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図10-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0376】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0377】

(特徴部92AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143

10

20

30

40

50

、テキスト画像レンダラ 9 1 A K 1 4 6 などの文字画像制御手段とを備え、第 2 記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第 1 構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第 2 構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画データ 9 1 A K D 0 1 を用いた動画などの第 1 動画と、第 1 動画とは異なる、例えば動画データ 9 1 A K D 1 1 を用いた動画などの第 2 動画とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

10

【0378】

文字画像制御手段は、例えば図 10-8 に示すように、1 の動画に付加された文字画像の表示期間において、共通の第 1 構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0379】

文字画像制御手段は、例えば color フィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図 10-6 に示すように、文字画像に関する第 2 構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

20

【0380】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第 1 構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図 10-8 に示すように、特定文字画像に関する第 2 構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0381】

文字画像制御手段は、例えば図 10-4 に示すように、文字画像に関する第 1 構成要素と第 2 構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0382】

第 2 記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

30

【0383】

文字画像構成要素として、例えば color フィールドが "gold" の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図 10-8 に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

40

【0384】

文字画像構成要素として、例えば color フィールドが "rainbow" の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0385】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部 9 1 A K、9 2 A K に関する構成は、特徴部 6 0 A K に関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作

50

演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であってもよいし、第1動画像と、第1動画像とは異なる第2動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、文字画像が付加された動画像を表示する特定演出（例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100など）と、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域（例えば記憶エリア91AKM11など）と、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域（例えば記憶エリア91AKM13など）と、前記第1記憶領域のデータを用いて動画像の表示を制御する動画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144など）と、前記第2記憶領域のデータを用いて文字画像の表示を制御する文字画像制御手段（例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146など）とを備え、前記第2記憶領域のデータは、第1構成要素（例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像など）と、第2構成要素（例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなど）とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、前記文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であり（例えば図10-7を参照）、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報（例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど）を用いて、該文字画像に関する第2構成要素を変更可能であり（例えば図10-6を参照）、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱！！

10

20

30

40

50

」のメッセージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKE1~87AKE3に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照)、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)遊技機が挙げられる。

【0390】

このような構成によれば、適切な表示の制御が可能になる。また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0391】

なお、文字画像が付加された動画像を表示する特定演出として、遊技者の動作を促進する促進演出や、遊技者の動作を検出可能な検出手段の検出結果に基づいて実行される動作演出や、可変表示の実行中に実行される所定演出において、文字画像が付加された動画像を表示する場合に、文字画像制御手段によって1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更するようにしてもよい。そのようにすれば、文字画像が付加された動画像による演出が適切な表示の制御で実行されるようになるので、文字画像が付加された動画像により遊技者の期待感を適切に高めて遊技興趣を一層向上させることができる。

【0392】

さらに、適切な表示の制御が可能になり、また、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる遊技機の形態の一例として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど)と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など)と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など)と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など)と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記特定表示手段は、特定態様(例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など)を含む複数の表示態様(例えば表示画像87AKC1~87AKC4に応じた表示色など)のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様(例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど)のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様(例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなど)を含む複数の演出態様(例えば表示画像87AKE1~87AKE3に応じたメッセージなど)のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され(例えば図11-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照)、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され(例えば図11-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される(例えば図11-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照)遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例と

10

20

30

40

50

して説明する。

【0393】

(特徴部87AK～89AKに関する説明)

図11-1は、特徴部87AK～89AKに関し、画像表示装置5における画面表示の構成例87AKP0を示している。構成例87AKP0において、画像表示装置5の画面上には、アクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2が設けられている。アクティブ表示エリア87AKA1では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第1保留表示エリア87AKB1では、第1保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第2保留表示エリア87AKB2では、第2保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第1保留表示エリア87AKB1における保留表示は「第1保留表示」とも称され、第2保留表示エリア87AKB2における保留表示は「第2保留表示」とも称される。

【0394】

第1保留表示エリア87AKB1は、例えば右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第1保留表示エリア87AKB1には、第1保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第1特図ゲームに対応した第1保留記憶数が増加する。このとき、第1保留表示エリア87AKB1にて他の第1保留表示がなければ、第1保留表示エリア87AKB1で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア87AKB1に他の第1保留表示があれば、第1保留表示エリア87AKB1で他の第1保留表示が行われている表示部位の左隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア87AKB1にて1または複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示エリア87AKB1で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、第1保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示があれば、それらの第1保留表示を、消去した表示部位の方向である右側に移動（シフト）させる。このように、第1保留表示エリア87AKB1では、第1保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第1特図ゲームに対応する第1保留表示が可能である。また、第1保留表示エリア87AKB1では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第1保留表示を行うことができる。

【0395】

第2保留表示エリア87AKB2は、例えば左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア87AKB2には、第2保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第2特図ゲームに対応した第2保留記憶数が増加する。このとき、第2保留表示エリア87AKB2にて他の第2保留表示がなければ、第2保留表示エリア87AKB2で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア87AKB2に他の第2保留表示があれば、第2保留表示エリア87AKB2で他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にあり非表示状態となっ

いる表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア87AKB2にて1または複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示エリア87AKB2で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、第2保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示があれば、それらの第2保留表示を、消去した表示部位の方向である左側に移動（シフト）させる。このように、第2保留表示エリア87AKB2では、第2保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第2特図ゲームに対応する第2保留表示が可能である。また、第2保留表示エリア87AKB2では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第2保留表示を行うことができる。

10

【0396】

アクティブ表示エリア87AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して、第1保留表示エリア87AKB1にて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。また、アクティブ表示エリア87AKA1では、第2特図ゲームの開始に対応して、第2保留表示エリア87AKB2にて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア87AKA1では、アクティブ表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を行うことができる。なお、第1保留表示や第2保留表示とアクティブ表示とは、色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示のときとは異なる表示態様に变化する場合があってもよい。

20

【0397】

構成例87AKP0における画像表示装置5の画面上には、第1保留表示エリア87AKB1と第2保留表示エリア87AKB2との間に、アクティブ表示エリア87AKA1が配置されている。これに対し、アクティブ表示エリア87AKA1や、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2は、画像表示装置5の画面上における任意の位置に配置されていればよい。例えばアクティブ表示エリア87AKA1の配置は変更せずに、第1保留表示エリア87AKB1と第2保留表示エリア87AKB2とを入れ替えて配置したものでもよい。

30

【0398】

特徴部87AK～89AKでは、予告演出の一例として、「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。「アクティブ表示変化」の予告演出は、実行が開始された可変表示に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示の表示態様を変化させ、変化後の表示態様に応じた割合で、実行が開始された可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。「アクティブ表示変化」の予告演出では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示色が、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば青色、緑色、赤色のいずれかなど）へと変化する。アクティブ表示の表示色といった、遊技者が認識可能な表示態様の变化により、所定割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆できればよい。なお、表示柄、メッセージ、キャラクタなどを示す演出画像が用いられたアクティブ表示の場合に、任意の表示態様が、通常時とは異なる表示態様に变化可能としてもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、変化予告あるいは変化演出とも称する。

40

【0399】

変化演出となる「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される前には、示唆演出が実行される。示唆演出は、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する。示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合もあれば、変化演出が実行されない場合もある。このように、示唆演出が実行された後には、アクティブ表示の表示態様が変化す

50

る場合と、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合とがある。示唆演出のうちには、ガセ示唆演出が含まれている。ガセ示唆演出を実行した後は、変化演出が実行されないことにより、アクティブ表示の表示態様が変化しない。示唆演出は、変化演出が実行されるか実行されずにガセ示唆演出となるかにかかわらず、共通の演出態様で実行可能であればよい。これにより、示唆演出が終わるまでは、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かを遊技者が判別できないようにすればよい。変化演出の前には示唆演出が実行される一方で、示唆演出が実行された後には変化演出が実行されないガセ示唆演出の場合がある点において、示唆演出と変化演出は別個の演出となっている。示唆演出は、例えばアクティブ表示エリア 87AKA1 にキャラクタの演出画像を表示するといった、アクティブ表示の表示態様を一時的に変化させる演出態様で実行されてもよい。ただし、示唆演出により変化させたアクティブ表示の表示態様は、変化演出により変化させたアクティブ表示の表示態様とは異なり、表示態様の変化が未確定であるので、例えば通常時における白色表示に戻るか、白色表示とは異なる特定色表示への変化が確定するかを、示唆演出の実行中に判別することは不可能または困難であればよい。

【0400】

図11-2は、特徴部87AK~89AKに関する変動パターンの構成例を示している。これらの変動パターンは、上記実施例における変動パターンの一部または全部に代えて、あるいは上記実施例における変動パターンの一部または全部とともに、使用可能となるように予め用意されていればよい。複数の変動パターンは、特図変動時間や飾り図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、第1特図ゲームや第2特図ゲームなどの特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。特徴部87AK~89AKに関する複数の変動パターンには、非リーチ（ハズレ）、リーチ（ハズレ）、大当りのいずれかに対応した変動パターンが含まれている。非リーチ（ハズレ）は、飾り図柄の可変表示の表示結果として非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる場合である。リーチ（ハズレ）は、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当り組合せでないリーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる場合である。大当りは、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる場合である。非リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンは非リーチ変動パターンであり、リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンはリーチ変動パターンであり、大当りに対応した変動パターンは大当り変動パターンである。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。リーチ変動パターンや大当り変動パターンには、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後に可変表示の表示結果が停止表示される「ノーマル」の変動パターンと、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後にスーパーリーチとなるリーチ演出に発展し、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行してから可変表示の表示結果が停止表示される「スーパー」の変動パターンとが含まれている。スーパーリーチとなるリーチ演出には、互いに演出態様が異なるスーパーAとスーパーBのリーチ演出がある。

【0401】

図11-3は、変動パターンの決定例を示している。変動パターンの決定例は、図11-3(A)に示す大当り変動パターン決定例87AK01と、図11-3(B1)に示すハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02と、図11-3(B2)に示すハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03とを含んでいる。大当り変動パターン決定例87AK01は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02は、時短制御が行われない通常状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03は、時短制御が行われる時短状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。特別図柄プロセス処理のステップS111にて実行される変動パターン設定処理では、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合、あるいは時

短制御が行われない通常時に「ハズレ」となる場合、時短制御が行われる時短中に「ハズレ」となる場合に応じて、選択された変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時やハズレ時の変動パターンが決定される。変動パターンを決定するときには、変動パターン決定用の乱数値を示す数値データが、変動用乱数バッファから読み出される。変動用乱数バッファは、特別図柄プロセス処理のステップS101にて始動入賞判定処理が実行されたときに、抽出された乱数値を記憶可能である。演出制御用CPU120は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値を、選択した変動パターン決定テーブルにおいて予め設定されている決定値と比較する。そして、変動パターンごとに割り当てられた決定値の範囲のうちで、いずれの範囲に変動パターン決定用の乱数値が含まれるかの判定結果に応じて、使用パターンとなる変動パターンが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、「ハズレ」となる場合にリーチ態様とするか否かが決定されてもよい。

10

【0402】

大当たり変動パターン決定例87AK01において、変動パターンPA3-2、PA3-3といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターンPA3-1といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これに対し、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02やハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03において、変動パターンPA2-1といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターンPA2-2、PA2-3といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これにより、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから可変表示の表示結果が停止表示されるときには、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されてもスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されずに可変表示の表示結果が停止表示されるときよりも、大当たり期待度（大当たり信頼度）が高くなる。

20

【0403】

ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02では、第1保留記憶数が0、1、または2以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第1保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができればよい。第1保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第1保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03では、第2保留記憶数が0、1、または2以上のうちで、いずれの値であるかに応じて、割り当てられた決定値の個数が異なる変動パターンが含まれるように設定されてもよい。このような設定により、第2保留記憶数に応じて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間（特図変動時間）を異ならせることができればよい。第2保留記憶数が所定値（例えば「2」）以上であるときには、第2保留記憶数が所定値未満であるときよりも、平均的な可変表示時間を短くすることができるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03では、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02と比較して、特図変動時間が長い変動パターンよりも特図変動時間が短い変動パターンに割り当てられた決定値の個数が多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられていればよい。これにより、時短制御が行われる時短中であるときに、時短制御が行われない通常時よりも、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができればよい。

30

40

【0404】

時短制御が行われない通常時には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しにくく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そのため、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第2保

50

留記憶数にかかわらず、第1保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第2保留記憶数にかかわらず、特図ゲームを開始する時点における第1保留記憶数に応じたテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されることに対応して、第2保留記憶数にかかわらずハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、通常時に第2特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、ハズレ変動パターン決定例（通常時）87AK02における「第1保留記憶数」を「第2保留記憶数」に読み替えて、第2保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0405】

時短制御が行われる時短中には、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすく、第2特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が高い。第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される場合には、時短中であれば第2特図を用いた特図ゲームが繰り返し実行される可能性が高く、第1特図を用いた特図ゲームを実行する頻度が低い。そして、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始する場合には、第2保留記憶数が0になっている。そのため、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、第1保留記憶数にかかわらず、第2保留記憶数が所定値（例えば「0」）である場合と同様のテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、第1保留記憶数にかかわらずハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03とは決定値の割当てが異なるテーブルデータを参照して、変動パターンの決定が行われてもよい。あるいは、時短中に第1特図を用いた特図ゲームの実行を開始して可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合には、ハズレ変動パターン決定例（時短中）87AK03における「第2保留記憶数」を「第1保留記憶数」に読み替えて、第1保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【0406】

図11-4(A1)～(A4)は、特徴部87AK～89AKに関するアクティブ表示例を示している。アクティブ表示は、例えば表示色といった、表示態様を異ならせて表示可能である。このアクティブ表示例では、アクティブ表示に使用可能な複数の演出画像として、4つの表示画像87AKC1～87AKC4が予め用意されている。アクティブ表示に使用可能な表示画像が用意される数量は、4つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKC1は、コインを示すキャラクタの白色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC2は、コインを示すキャラクタの青色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC3は、コインを示すキャラクタの緑色表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKC4は、コインを示すキャラクタの赤色表示を行う場合の演出画像である。アクティブ表示は、通常時の表示態様として、表示画像87AKC1によるコインを示すキャラクタの白色表示が行われる。変化演出は、アクティブ表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかとなる場合を含んでいる。このうち、表示色が赤色となる場合には、表示色が青色や緑色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。表示色が緑色となる場合には、表示色が青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。このように、アクティブ表示は、白色表示、青色表示、緑色表示、赤色表示といった、複数の表示態様のうちいずれかにより表示可能である。また、アクティブ表示は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示といった、特定態様により表示可能である。アクティブ表示は、表示色とともに、あるいは、表示色に代えて、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる表示態様で表示可能であればよい。

【0407】

図11-4(B1)～(B3)は、特徴部87AK～89AKに関する示唆演出例を示している。示唆演出は、例えばキャラクタといった、表示態様を含めた演出態様を異ならせて実行可能である。この示唆演出例では、示唆演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKD1～87AKD3が予め用意されている。示唆演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKD1は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが爆発するような態様となる場合の演出画像である。表示画像87AKD2は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが発光するような態様となる場合の演出画像である。表示画像87AKD3は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが回転するような態様となる場合の演出画像である。示唆演出は、実行タイミングや演出態様に応じて、変化演出の実行によりアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かの割合が異なる。また、示唆演出の演出態様に応じて、変化演出の実行後にアクティブ表示の表示態様が複数の表示態様のいずれに変化するかの割合が異なる。このように、示唆演出は、表示画像87AKD1～87AKD3のいずれかを表示する演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。

【0408】

図11-5(A1)～(A3)は、特徴部87AK～89AKに関するカットイン演出例を示している。カットイン演出は、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となるリーチ成立後に、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中の所定タイミングにて実行可能である。カットイン演出では、例えばメッセージを報知するキャラクタの演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。カットイン演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出に伴い実行されたか否かに応じた割合や、実行された場合の演出態様に応じた割合で、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。カットイン演出は、キャラクタによるメッセージの内容、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、色彩、外枠となるフレームの種類、サイズ、形状、模様、色彩、エフェクト表示の種類、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0409】

図11-5(A1)～(A3)のカットイン演出例では、カットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKE1～87AKE3が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKE1は、「???」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKE2は、「チャンス!!」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像87AKE3は、「激熱!!」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。カットイン演出は、アクティブ表示の表示態様に応じて、実行するか否かの割合や、「激熱!!」のメッセージを報知する割合が異なる。このように、カットイン演出は、表示画像87AKE1～87AKE3のいずれかを表示することで報知するメッセージの演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、カットイン演出は、表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージを報知する演出態様といった、所定態様により実行可能である。

【0410】

図11-5(B1)～(B3)は、特徴部87AK～89AKに関する促進演出例を示している。促進演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出の最終段階にて実行可能である。促進演出を実行することで、Vコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作といった、遊技者の動作を促進する。スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒させる傾倒操作には、操作桿を手前側に傾倒させるための引き操作が含まれていればよい。促進演出では、例えばスティックコントローラ31Aを模したVコン画像となる演出画像が画像表示装置5の画面上に表示される。Vコン画像とともに、遊技者の動作を有効に検出する残り期間を報知するメータ画像が表示されてもよい。Vコン

画像とともに、「引け！！」のメッセージを報知する文字画像が表示されてもよい。このようなVコン画像、メータ画像、文字画像、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出画像の表示により、Vコントローラの引き操作となる遊技者の動作を促進すればよい。促進演出では、可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されるか否かに応じて、複数の演出態様のうちいずれの演出態様となるかの割合が異なる。促進演出は、Vコン画像やメータ画像、文字画像について、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【0411】

図11-5(B1)～(B3)の促進演出例では、促進演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像87AKF1～87AKF3が予め用意されている。促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像87AKF1は、メータ画像や文字画像とともに小サイズのVコン画像を表示する小Vコン表示となる場合の演出画像である。表示画像87AKF2は、メータ画像や文字画像とともに中サイズのVコン画像を表示する中Vコン表示となる場合の演出画像である。表示画像87AKF3は、メータ画像や文字画像とともに大サイズのVコン画像を表示する大Vコン表示となる場合の演出画像である。促進演出は、カットイン演出の有無や演出態様に応じて大Vコン表示となる割合を異ならせてもよいし、変化演出の有無や実行タイミングに応じて大Vコン表示となる割合が異ならせてもよいし、示唆演出の有無や演出態様に応じて大Vコン表示となる割合が異ならせてもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出では、促進演出に対応してVコントローラの引き操作となる遊技者の動作が検出された場合に、動作演出となる最終報知演出が実行される。このように、促進演出は、表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかを表示するVコン表示のサイズに応じた演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、促進演出は、表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示の演出態様といった、特殊態様により実行可能である。

【0412】

図11-6は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄等を決定する(ステップ87AKS021)。演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップS111にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当り)」、「確変(大当り)」があればよい。

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

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

10

20

30

40

50

技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

【0417】

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

10

【0418】

可変表示内容が「非確変（大当り）」または「確変（大当り）」である場合には、ステップ126AKS011において、再抽選演出や大当り中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当り組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ126AKS011にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

20

【0419】

ステップ87AKS021にて最終停止図柄などを決定した後には、演出決定処理が実行される（ステップ87AKS022）。演出決定処理では、アクティブ表示の最終的な表示態様となる最終表示画像、変化演出に使用される変化パターン、示唆演出、カットイン演出、促進演出などを決定できればよい。続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ87AKS023）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップ87AKS022の演出決定処理による各種演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。複数の演出制御パターンには、変化演出を実行するための変化演出制御パターン、示唆演出を実行するための示唆演出制御パターン、カットイン演出を実行するためのカットイン演出制御パターン、促進演出を実行するための促進演出制御パターンが含まれていてもよい。飾り図柄の可変表示や各種演出に対応した演出制御パターンは、複数の演出制御パターンが個別に決定されてもよいし、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行設定の組合せに対応した単一の演出制御パターンが一括に決定されてもよい。

30

【0420】

ステップ87AKS023により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ87AKS024）。そして、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ87AKS025）。このときには、例えばステップ87AKS023により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

40

【0421】

50

ステップ 87AKS025にて変動開始の設定を行った後には、可変表示の開始に対応して、第1保留表示エリア87AKB1における第1保留表示や第2保留表示エリア87AKB2における第2保留表示といった、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ87AKS026）。例えば、第1特図ゲームが実行（開始）される場合には、第1保留表示エリア87AKB1において、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ右方向に移動（シフト）させる。一方、第2特図ゲームが実行（開始）される場合には、第2保留表示エリア87AKB2において、保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。保留表示のシフトにあわせて、保留表示データ記憶部の記憶内容もシフトさせればよい。また、消去した保留表示に対応して、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われる。これにより、可変表示の開始に伴い、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示となる演出画像の表示を開始させることができる。

【0422】

なお、第1保留記憶数および第2保留記憶数がいずれも「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、第1保留表示や第2保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリア87AKA1におけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、アクティブ表示における通常の表示態様として、丸形無地で白色表示となるアクティブ表示を、アクティブ表示エリア87AKA1にて開始させればよい。ステップ87AKS026により保留表示などを更新した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ87AKS027）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0423】

図11-7は、演出決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ87AKS022にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出決定処理では、アクティブ表示の最終表示画像を決定する（ステップ87AKS101）。アクティブ表示の最終表示画像は、アクティブ表示として最終的に表示される演出画像である。ステップ87AKS101では、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合や変化させる場合に対応して、表示画像87AKC1～87AKC4のいずれかに決定可能である。その後、アクティブ表示の変化パターンを決定する（ステップ87AKS102）。アクティブ表示の変化パターンは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に用いられる。アクティブ表示の変化パターンは、変化演出の演出態様などを指定可能な演出パターンであり、予め複数パターンがROM121の所定領域に記憶されるなどして用意されていればよい。ステップ87AKS102では、アクティブ表示の変化パターンを決定するために、変化演出の有無を判定する。変化演出の有無は、アクティブ表示を開始するときの表示態様である変化前画像と、最終表示画像との比較結果により、変化演出を実行する「変化あり」または実行しない「変化なし」のいずれかに決定される。例えば、変化前画像と最終表示画像とを比較して、両者が異なる表示画像である場合には、変化演出を実行する「変化あり」に決定する。変化前画像と最終表示画像が一致しないまま可変表示が開始された場合には、変化演出を実行することにより、アクティブ表示となる演出画像の表示を最終表示画像まで直接的または段階的に変化させればよい。変化前画像と最終表示画像とが同一の表示画像である場合には、変化演出を実行しない「変化なし」に決定すればよい。変化演出を実行しない「変化なし」に決定された場合には、アクティブ表示の変化パターンをなしに決定すればよい。変化演出を実行する「変化あり」に決定された場合には、変化演出を実行可能な複数のタイミングに対応して、単一または複数の変化パターンを決定可能である。

【0424】

ステップ 87AKS102 に続いて、示唆演出を決定する（ステップ 87AKS103）。ステップ 87AKS103 では、変化演出が実行されるタイミングに対応して、表示画像 87AKD1～87AKD3 のいずれかに決定可能である。また、変化演出が実行されないタイミングでも、ガセ示唆演出を実行する場合であれば、表示画像 87AKD1～87AKD3 のいずれかに決定可能である。次に、変動パターンに対応したリーチ演出として、スーパーリーチにおけるリーチ演出を実行するスーパーありか否かを判定する（ステップ 87AKS104）。このとき、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されず、スーパーありではないと判定された場合には（ステップ 87AKS104；No）、演出決定処理を終了する。スーパーありと判定された場合には（ステップ 87AKS104；Yes）、カットイン演出を決定するとともに（ステップ 87AKS105）、促進演出を決定してから（ステップ 87AKS106）、演出決定処理を終了する。

10

【0425】

図 11-8 は、最終表示画像の決定例を示している。演出決定処理のステップ 87AKS101 では、最終表示画像決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示内容に応じて、最終表示画像決定テーブルを参照することで、最終表示画像を決定すればよい。最終表示画像の決定例として、図 11-8 に示すような可変表示内容に応じた決定割合による決定例 87AK11 となる場合があればよい。決定例 87AK11 は、最終表示画像を決定するための可変表示内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマル（ハズレ）」、「スーパー（ハズレ）」、「大当たり」の場合を含んでいる。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、非リーチ変動パターンによりリーチ演出が実行されない場合に対応している。可変表示内容が「ノーマル（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「ノーマル」の変動パターンによりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「スーパー」の変動パターンによりスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「大当たり」の場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に対応している。

20

【0426】

図 11-8 に示す決定例 87AK11 では、可変表示内容が「大当たり」であり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、最終表示画像となる表示画像 87AKC1～87AKC4 の決定割合が異なる。例えば表示画像 87AKC1 は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、最も高い割合で決定され、可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」や「大当たり」である場合に、決定割合が低くなる。これに対し、表示画像 87AKC4 は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、決定割合が 0/100（＝0%）で決定不可となり、可変表示内容が「大当たり」である場合のうちでは、決定割合が最も高くなる。こうした可変表示内容に応じた決定割合の相違により、最終表示画像が表示画像 87AKC4 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も高くなる。最終表示画像が表示画像 87AKC3 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像 87AKC4 よりも低くなるが、表示画像 87AKC2、87AKC1 よりも高くなる。最終表示画像が表示画像 87AKC2 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像 87AKC4、87AKC3 よりも低くなるが、表示画像 87AKC1 よりも高くなる。最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も低くなる。このように、アクティブ表示は、表示色などの表示態様に依拠して、異なる割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆可能であればよい。

30

40

【0427】

図 11-9 は、変化演出に用いられる変化パターンの構成例と、変化演出の実行可能タイミングとを示している。図 11-9（A）に示す変化パターンの構成例では、変化演出に使用可能な複数の変化パターンとして、変化パターン 87AKP1-1～87AKP1-6 が予め用意されている。複数の変化パターンは、変化演出の実行前におけるアクティ

50

ブ表示の表示画像（変化前画像）と、変化演出の実行後におけるアクティブ表示の表示画像（変化後画像）との組合せに対応している。例えば変化パターン８７ＡＫＰ１－１は、変化前画像が表示画像８７ＡＫＣ１である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像８７ＡＫＣ２となる場合に使用される。変化パターン８７ＡＫＰ１－２は、変化前画像が表示画像８７ＡＫＣ１である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像８７ＡＫＣ３となる場合に使用される。変化パターン８７ＡＫＰ１－３は、変化前画像が表示画像８７ＡＫＣ１である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像８７ＡＫＣ４となる場合に使用される。変化パターン８７ＡＫＰ１－４は、変化前画像が表示画像８７ＡＫＣ２である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像８７ＡＫＣ３となる場合に使用される。変化パターン８７ＡＫＰ１－５は、変化前画像が表示画像８７ＡＫＣ２である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像８７ＡＫＣ４となる場合に使用される。変化パターン８７ＡＫＰ１－６は、変化前画像が表示画像８７ＡＫＣ３であって、変化演出により変化後画像が表示画像８７ＡＫＣ４となる場合に使用される。変化演出は、変動パターンに応じて、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて実行可能となる。

【０４２８】

図１１－９（Ｂ１）は、非リーチ変動パターンに対応して、非リーチ（ハズレ）である場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。非リーチ（ハズレ）である場合には、第１タイミングとなるリーチ成立前のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様にならない場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に単一のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【０４２９】

図１１－９（Ｂ２）は、「ノーマル」の変動パターンに対応して、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第１タイミングとなるリーチ成立前、または、リーチ成立後のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に２回分のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【０４３０】

図１１－９（Ｂ３）は、「スーパー」の変動パターンに対応して、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第１タイミングとなるリーチ成立前、リーチ成立後、スーパー発展時、第２タイミングとなるカットイン演出時のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりスーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に４回のタイミングにて変化演出を実行可能である。第１タイミングと第２タイミングは、第２タイミングが第１タイミングよりも後のタイミングであるという関係が保たれていれば、どのようなタイミングであってもよい。また、これらのタイミングに限定されず、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて変化演出を実行可能であればよい。アクティブ表示エリア８７ＡＫＡ１では、飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、アクティブ表示となる演出画像の表示が開始される。このようにアクティブ表示が開始された後には、スーパーリーチとなるリーチ演出において動作演出の実行前に、カットイン演出を実行可能である。

【０４３１】

図１１－１０は、変化パターンの決定例を示している。演出決定処理のステップ８７ＡＫＳ１０２では、変化パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、変化パターン決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した変化パターンを決定すればよい。変化パターンの決定例には、「スーパー」の変動パターン以外の変動パターンである場合に対応した「スーパーなし」の決定例と、「スーパー」の変動パターンである場合に対応した「スーパーあ

り」の決定例とが含まれていればよい。

【0432】

図11-10(A)は、「スーパーなし」の決定例として、第1タイミングとなるリーチ成立前に対応した変化パターンの決定例87AK21を示している。決定例87AK21では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第1タイミングに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。変化パターンなしに決定された場合には、変化演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を青色表示に変化させることに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターン87AKP1-1に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を緑色表示に変化させることに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターン87AKP1-2に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させることに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で変化パターン87AKP1-3に決定する。

10

【0433】

図11-10(B)は、「スーパーあり」の決定例として、第1タイミングとなるリーチ成立前と、第2タイミングとなるカットイン演出時とに対応した変動パターンの決定例87AK22を示している。決定例87AK22では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第1タイミングと第2タイミングとに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。例えば最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、 $100/100 (=100\%)$ の割合で第1タイミングおよび第2タイミングの変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させる。この場合には、 $30/100 (=30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-1と第2タイミングの変化パターン87AKP1-5との組合せに決定され、 $30/100 (=30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-2と第2タイミングの変化パターン87AKP1-6との組合せに決定され、 $30/100 (=30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターンなしと第2タイミングの変化パターン87AKP1-3との組合せに決定され、 $10/100 (=10\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-3と第2タイミングの変化パターンなしとの組合せに決定される。このように、変化演出の有無や、タイミングに対応した変化パターンは、アクティブ表示の表示態様に応じて、異なる割合で決定される。また、可変表示の実行中における単一または複数のタイミングに対応して、変化演出の有無や変化パターンに応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆可能であればよい。

20

30

【0434】

決定例87AK21において、第2タイミングの変化パターン87AKP1-1は、決定割合が $0/100 (=0\%)$ となっている。これにより、第2タイミングでは、アクティブ表示が通常態様の白色表示から青色表示に変化することがない。第2タイミングは、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中のカットイン演出時なので、大当たり遊技状態に制御される期待感が高まっている。このようなタイミングで、期待度が低い青色表示に変化したのでは、大当たり遊技状態に制御される可能性が低いことを示唆してしまい、遊技者に不快感を与えることで興奮めしてしまうおそれがある。そこで、第2タイミングにおいて、アクティブ表示が白色表示から青色表示に変化する変化演出を実行しないように設定する。これにより、大当たり遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、期待度が低いことを示唆する変化演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

40

50

【0435】

決定例87AK21の決定割合では、第1タイミングが変化パターンPA1-3に決定される場合に、第2タイミングは変化パターンなしに決定されるので、第2タイミングでは変化演出が実行されない。変化パターンPA1-3は、アクティブ表示を表示画像87AKC1の白色表示から表示画像87AKC4の赤色表示に変化させるので、さらにアクティブ表示の表示態様を変化させることができない。このように、第2タイミングとなるカットイン演出時の前に、アクティブ表示の表示態様が特定態様となる赤色表示である場合に対応して、第2タイミングでは変化演出を実行しないことで、アクティブ表示の表示態様を変化させない。また、第2タイミングよりも前の第1タイミングにて変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化可能になるので、変化演出における変化パターンの自由度が増大して、多様な演出を実行することができる。なお、第1タイミングにてアクティブ表示の表示態様が赤色表示といった特定態様に変化した場合でも、例えばカットイン演出として昇格演出といった特別な演出が実行された場合には、第2タイミングにてアクティブ表示の表示態様を金色表示に変化させるといった、第2タイミングにてアクティブ表示の表示態様をさらに変化可能としてもよい。

10

【0436】

図11-11は、ガセ示唆演出を含めた示唆演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS103では、第1タイミングと第2タイミングとのうち、変化演出が実行されないタイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行するか否かというガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。このときには、例えばガセ示唆演出実行決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出が実行されないタイミングに応じて、ガセ示唆演出実行決定テーブルを参照することで、ガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。ガセ示唆演出の実行決定例として、図11-11(A)に示すような第1タイミングと第2タイミングに応じた決定割合による決定例87AK31となる場合があればよい。また、演出決定処理のステップ87AKS103では、示唆演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出で使用する変化パターンに応じて、示唆演出決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した示唆演出に使用する演出画像を決定すればよい。示唆演出の決定例として、図11-11(B)に示すような変化パターンに応じた決定割合による決定例87AK32となる場合があればよい。

20

【0437】

図11-11(A)に示す決定例87AK31では、第1タイミングと第2タイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行する「実行あり」と実行しない「実行なし」のいずれかに決定される。ただし、「スーパーなし」の場合には、第2タイミングとなるカットイン演出時に達する前に可変表示が終了するので、第1タイミングに対応したガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。決定例87AK31では、第1タイミングであるか第2タイミングであるかに応じて、ガセ示唆演出を実行するか否かの決定割合が異なる。例えば第1タイミングでは、 $10/100 (= 10\%)$ の割合で「実行あり」に決定され、 $90/100 (= 90\%)$ の割合で「実行なし」に決定される。第2タイミングでは、 $0/100 (= 0\%)$ の割合で「実行あり」に決定され、 $100/100 (= 100\%)$ の割合で「実行なし」に決定される。これにより、第1タイミングの範囲では所定割合でガセ示唆演出を実行する一方で、第1タイミングより後の第2タイミングの範囲ではガセ示唆演出を実行しないという、限界としての制限が設けられる。なお、第2タイミングではガセ示唆演出を実行しないという制限に限定されず、第2タイミングでは第1タイミングよりもガセ示唆演出の実行割合が低くなるという、限界としての制限が設けられてもよい。これらの制限を設けることにより、大当り遊技状態に制御される期待感が高まっている第2タイミングでは、示唆演出が実行されても変化演出が実行されない事象を止めたり減らしたりする。これにより、大当り遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、ガセ示唆演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

30

40

【0438】

図11-11(B)に示す決定例87AK32では、変化演出で用いられる変化パター

50

ンに応じて、示唆演出に使用する表示画像 87AKD1～87AKD3 の決定割合が異なる場合を含んでいる。例えばガセ示唆演出に対応して変化パターンなしの場合には、表示画像 87AKD1 の決定割合が $80/100 (=80\%)$ であり、表示画像 87AKD2 の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像 87AKD3 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ である。この場合には、表示画像 87AKD3 に決定されない。したがって、表示画像 87AKD3 を用いた示唆演出が実行された場合は、ガセ示唆演出が実行されることなく、常に変化演出が実行されることでアクティブ表示の表示態様を変化させることができる。変化パターン 87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6 のいずれかである場合には、表示画像 87AKD1 の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像 87AKD2 の決定割合が $30/100 (=30\%)$ であり、表示画像 87AKD3 の決定割合が $60/100 (=60\%)$ である。変化パターン 87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6 は、いずれも変化後画像が表示画像 87AKC4 であり、アクティブ表示の表示態様を赤色表示に変化させる。こうした変化パターンに応じた決定割合の相違により、表示画像 87AKD3 を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も高くなる。表示画像 87AKD2 を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は表示画像 87AKD3 の場合よりも低くなるが、表示画像 87AKD1 の場合よりも高くなる。表示画像 87AKD1 を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も低くなる。このように、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様が特定態様に変化することを示唆可能であればよい。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様に変化する可否を示唆可能であればよい。

【0439】

図 11-12 は、カットイン演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ 87AKS105 では、カットイン演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出決定テーブルを参照することで、カットイン演出を実行するか否かというカットイン演出の実行有無と、実行する場合に使用する演出画像とを決定すればよい。カットイン演出の決定例として、図 11-12 に示すようなアクティブ表示における最終表示画像に応じた決定割合による決定例 87AK41 となる場合があればよい。決定例 87AK41 では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出に使用する表示画像の有無や種類が決定される。カットイン演出に使用する表示画像なしに決定された場合には、カットイン演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合には、 $80/100 (=80\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $20/100 (=20\%)$ の割合で表示画像 87AKE1 に決定する。この場合に、表示画像 87AKE2、87AKE3 の決定割合は $0/100 (=0\%)$ であり、これらの表示画像を用いたカットイン演出は実行されない。最終表示画像が表示画像 87AKC2 である場合には、 $20/100 (=20\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $40/100 (=40\%)$ の割合で表示画像 87AKE1 に決定し、 $30/100 (=30\%)$ の割合で表示画像 87AKE2 に決定し、 $10/100 (=10\%)$ の割合で表示画像 87AKE3 に決定する。最終表示画像が表示画像 87AKC3 である場合には、 $10/100 (=10\%)$ の割合で表示画像なしに決定し、 $30/100 (=30\%)$ の割合で表示画像 87AKE1 に決定し、 $40/100 (=40\%)$ の割合で表示画像 87AKE2 に決定し、 $20/100 (=20\%)$ の割合で表示画像 87AKE3 に決定する。

【0440】

決定例 87AK41 において、最終表示画像が表示画像 87AKC4 である場合には、表示画像なし、表示画像 87AKE1 の決定割合は $0/100 (=0\%)$ であり、 $20/100 (=20\%)$ の割合で表示画像 87AKE2 に決定し、 $80/100 (=80\%)$ の割合で表示画像 87AKE3 に決定する。この場合には、必ずカットイン演出が実行さ

れ、表示画像 87AKE2、87AKE3 のいずれかが使用される。このように、カットイン演出の有無や、カットイン演出に使用する表示画像は、アクティブ表示の表示態様に
10
応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる
演出態様に
20
応じて、アクティブ表示における最終的な表示態様の割合が異なる。したがって、例えば第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行される場合には、カ
ットイン演出の演出態様に
30
応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆することができる。加えて、第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行
されない場合には、アクティブ表示の表示態様に
40
応じて異なる割合で、カットイン演出の演出態様を示唆することができる。

【0441】

決定例 87AK41 の決定割合において、カットイン演出の表示画像 87AKE3 は、
50
アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1 である場合に決定割合が 0 / 100 (= 0%)
であるので決定されず、表示画像 87AKC2 ~ 87AKC4 のいずれかで
ある場合に決定可能である。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像 87AKE3
の表示による所定態様となる場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 87AKC1
以外になるので、アクティブ表示の表示態様を変化させることが可能になる。

【0442】

なお、カットイン演出は、第2タイミングとなるカットイン演出時における変化演出の
60
実行有無や変化パターンに応じて、異なる割合で実行有無や演出態様が決定されてもよい。
例えば第2タイミングで変化演出が実行されない場合には、カットイン演出の表示画像
87AKE1 が高い割合で決定されてもよい。このような決定割合の設定によれば、表示
画像 87AKE1 を使用するカットイン演出が実行された場合に、第2タイミングでは変化
演出が実行されない割合が高くなり、アクティブ表示の表示態様
70
が変化しにくくなる。このように、カットイン演出の演出態様には、変化演出の実行割合が低く、アクティブ表示の表示態様
80
が変化しにくい演出態様が含まれていてもよい。

【0443】

図 11-13 ~ 図 11-15 は、特徴部 87AK ~ 89AK に対応する促進演出の決定
90
例を示している。演出決定処理のステップ 87AKS106 では、促進演出決定用の乱数
値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示の表示結果などに応じて、促進演出決定テ
ーブルを参照することで、促進演出に使用する演出画像を決定すればよい。促進演出の決定
例として、図 11-13 に示す特徴部 87AK に関する決定例 87AK51 となる場合、
図 11-14 に示す特徴部 88AK に関する決定例 88AK01 となる場合、図 11-15
100
に示す特徴部 89AK に関する決定例 89AK01 となる場合のうち、少なくとももい
ずれかとなる場合があればよい。遊技や演出の進行に関する特定条件の成否に応じて、ある
いは、遊技や演出の進行にかかわらず特殊条件の成否に応じて、各決定例となる場合が
切り替えられてもよい。例えば、可変表示の実行回数が特定範囲内であれば、決定例 87
AK51 の決定割合により促進演出が決定され、特定範囲外であれば、決定例 88AK01
の決定割合により促進演出が決定されてもよい。また、演出モードが通常モードであ
れば、決定例 87AK51 の決定割合により促進演出が決定され、通常モードとは異なる特
殊モードであれば、決定例 89AK01 の決定割合により促進演出が決定されてもよい。
40

【0444】

図 11-13 に示す特徴部 87AK に関する促進演出の決定例 87AK51 では、可変
50
表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、カットイン演出の実行
有無や、カットイン演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 87
AKF1 ~ 87AKF3 の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」で
あり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1
の決定割合が 80 / 100 (= 80%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 10 / 100
60
70
80
90
100
(= 10%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 10 / 100 (= 10%) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の実行なしに
対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 30 / 100 (=

10

20

30

40

50

30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が40/100(=40%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が20/100(=20%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が60/100(=60%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が80/100(=80%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100(=90%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像87AKE2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が90/100(=90%)である。

【0445】

こうした決定例87AK51の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3以外の決定割合が最も高くなる。例えばカットイン演出の表示画像なしである場合と、表示画像87AKE1である場合と、表示画像87AKE2である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKF1の決定割合が最も高くなる。また、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKE2の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例87AK51の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像87AKF3を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像87AKF2を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像87AKF3の場合よりも低くなるのに対し、表示画像87AKF1の場合よりも高くなる。表示画像87AKF1を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、カットイン演出の演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者がカットイン演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0446】

決定例87AK51における決定割合の相違により、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、カットイン演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。表示画像87AKE3を使用するカットイン演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される

。このように、促進演出に使用する表示画像は、カットイン演出の実行有無や演出態様に
応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる
演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異なら
せる。したがって、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演
出の演出態様を示唆することができる。

【0447】

決定例87AK51の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、カッ
トイン演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～
87AKF3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズ
レ」である場合のうち、カットイン演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像
87AKF2に決定する割合が10/100(=10%)である。可変表示の表示結果が
「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE1である場合には、
表示画像87AKF2に決定する割合が20/100(=20%)である。可変表示の表
示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE2である場
合には、表示画像87AKF2に決定する割合が30/100(=30%)である。可変
表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像87AKE3
である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が90/100(=90%)であ
る。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の表
示画像なし、表示画像87AKE1、表示画像87AKE2、表示画像87AKE3とな
るに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF2の表示となる割合が高くなる
。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この
場合に、カットイン演出の表示画像なし、表示画像87AKE1、表示画像87AKE2
、表示画像87AKE3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF
3の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、カットイン演出の実
行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御さ
れる期待度を異ならせることができる。遊技者は、カットイン演出と促進演出の組合せを
把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御
される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0448】

図11-14に示す特徴部88AKに関する促進演出の決定例88AK01では、可変
表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、変化演出の実行有無や
タイミング、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画
像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズ
レ」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AK
C1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が60/100(=60%)であ
り、表示画像87AKF2の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87
AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」で
あり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1で
ある場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表
示画像87AKF2の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF
3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか
「大当たり」であるかにかかわらず、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画
像が表示画像87AKC1以外である場合には、表示画像87AKF1、87AKF2の
決定割合がいずれも50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合
が0/100(=0%)である。

【0449】

決定例88AK01において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第
1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像8
7AKC2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が70/100(=70%)
)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画

像 8 7 A K F 3 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $60 / 100 (= 60 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $80 / 100 (= 80 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $70 / 100 (= 70 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ である。

【0450】

決定例 8 8 A K 0 1 において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ である。

【0451】

決定例 8 8 A K 0 1 において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $95 / 100 (= 95 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $5 / 100 (= 5 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合

10

20

30

40

50

には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $60 / 100 (= 60 \%)$ である。

【0452】

こうした決定例 8 8 A K 0 1 の決定例において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 以外の決定割合が最も高くなる。例えば変化演出が第 1 タイミングのみで実行される場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 であるか表示画像 8 7 A K C 2 以外であるかにかかわらず、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が最も高くなる。また、変化演出が第 2 タイミングのみで実行される場合や第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合には、アクティブ表示の最終表示画像にかかわらず、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が最も高くなる。表示画像 8 7 A K F 2 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像 8 7 A K F 3 の場合よりも低くなるのに対し、表示画像 8 7 A K F 1 の場合よりも高くなる。表示画像 8 7 A K F 1 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、変化演出の演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が変化演出のタイミングなどを判別できなかったとしても、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0453】

決定例 8 8 A K 0 1 における決定割合の相違により、変化演出の実行なしである場合や第 1 タイミングのみで変化演出が実行された場合には、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合や第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合よりも高い割合で、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行される。第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行された場合には、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行されず、表示画像 8 7 A K F 2、8 7 A K F 3 のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、異なる割合で決定される。また、変化演出は、実行有無やタイミングに応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、変化演出の実行有無やタイミングに応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

【0454】

決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のそれぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、変化演出の実行なしである場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ または $50 / 100 (= 50 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ または $20 / 100 (= 20 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $50 / 100 (= 50 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ または $95 / 100 (= 9$

5 %)である。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、表示画像87AKF2に決定する割合が異なる。第1タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像87AKF3に決定する割合が0/100 (=0%)であり、表示画像87AKF3には決定されない。これに対し、第2タイミングのみで変化演出が実行される場合や、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合には、所定割合で表示画像87AKF3に決定することができる。このような決定割合の設定により、変化演出の実行有無やタイミングと、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、変化演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。また、表示画像87AKF3の表示による特殊態様で促進演出が実行されるか否かに応じて、第2タイミングで変化演出が実行されるか否かが異なるといった、変化演出が実行されるタイミングが異なる。

【0455】

加えて、決定例88AK01の決定割合では、可変表示の表示結果に加えて変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3それぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり変化演出の実行なしである場合に、表示画像87AKF1の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1の場合に60/100 (=60%)であるのに対し表示画像87AKC1以外の場合に50/100 (=50%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第1タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像87AKF1の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2の場合に70/100 (=70%)であるのに対し表示画像87AKC2以外の場合に80/100 (=80%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第2タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3の場合に30/100 (=30%)であるのに対し表示画像87AKC3以外の場合に20/100 (=20%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4の場合に10/100 (=10%)であるのに対し表示画像87AKC4以外の場合に5/100 (=5%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、表示画像87AKF1～87AKF3に決定する割合が異なる。このような決定割合の設定により、アクティブ表示の表示態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、アクティブ表示と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0456】

図11-15に示す特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、示唆演出の実行有無や、示唆演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像87AKF1の決定割合が80/100 (=80%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が10/100 (=10%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100 (=10%)である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像87AKF1の決定割合が30/100 (=30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100 (=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が40/100 (=40%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示

唆演出の表示画像 87AKD1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $60/100 (=60\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $20/100 (=20\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、示唆演出の表示画像 87AKD1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $20/100 (=20\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $60/100 (=60\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 87AKD2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $40/100 (=40\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $30/100 (=30\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $30/100 (=30\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、示唆演出の表示画像 87AKD2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $80/100 (=80\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 87AKD3 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $90/100 (=90\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $10/100 (=10\%)$ である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、カットイン演出の表示画像 87AKE2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が $10/100 (=10\%)$ であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が $90/100 (=90\%)$ である。

【0457】

こうした決定例 89AKO1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 87AKF3 以外の決定割合が最も高くなる。例えば示唆演出の表示画像なしである場合と、表示画像 87AKD1 である場合と、表示画像 87AKD2 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 87AKF1 の決定割合が最も高くなる。また、示唆演出の表示画像 87AKD3 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 87AKE2 の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例 89AKO1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当り」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 87AKF3 の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像 87AKF3 を用いた促進演出が実行された場合は、大当り遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像 87AKF2 を用いた促進演出が実行された場合は、大当り遊技状態に制御される期待度が表示画像 87AKF3 の場合よりも低くなるのに対し、表示画像 87AKF1 の場合よりも高くなる。表示画像 87AKF1 を用いた促進演出が実行された場合は、大当り遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、示唆演出の演出態様にかかわらず、表示画像 87AKF3 の表示による演出態様である場合において、大当り遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が示唆演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像 87AKF3 の表示によるものであるか否かに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

【0458】

決定例 89AKO1 における決定割合の相違により、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、示唆演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像 87AKF1 を使用する促進演出が実行される。表示画像 87AKD3 を使用する示唆演出が実行された場合には、表示画像 87AKF1 を使用する促進演出が実行されず、表示画像 87AKF2、87AKF3 のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出にお

ける演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、示唆演出の実行有無や演出態様に依拠して異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

【0459】

決定例89AK01の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、示唆演出の実行有無や演出態様に依拠して、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $10/100 (=10\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像87AKD1である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $20/100 (=20\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像87AKD2である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $30/100 (=30\%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、表示画像87AKF2に決定する割合が $90/100 (=90\%)$ である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の表示画像なし、表示画像87AKD1、表示画像87AKD2、表示画像87AKD3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF2の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、示唆演出の表示画像なし、表示画像87AKD1、表示画像87AKD2、表示画像87AKD3となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像87AKF3の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、示唆演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに依拠して、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、示唆演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0460】

図11-16は、変形例となる促進演出の決定例を示している。例えば特徴部87AKに関する促進演出の決定例87AK51のうち、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じた割合で、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかに決定してもよい。演出決定処理のステップ87AKS106では、カットイン演出の演出態様が表示画像87AKE3の表示による演出態様であるときに、パチンコ遊技機1における設定値に応じた促進演出の決定例として、図11-16に示す決定例87AK61となる場合があればよい。

【0461】

図11-16に示す促進演出の決定例87AK61では、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値にかかわらず、表示画像87AKF1の決定割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像87AKF2の決定割合が $90/100 (=90\%)$ であり、表示画像87AKF3の決定割合が $10/100 (=10\%)$ である。これに対し、カットイン演出の表示画像87AKE3である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に依拠して、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。このような場合において、表示画像87AKF1の決定割合は $0/100 (=0\%)$ で同一である一方で、表示画像87AKF2の決定割合は、設定値が1であれば $35/100 (=35\%)$ であり、設定値が2であれば $30/100 (=30\%)$ であり、設定値が3であれば $25/100 (=25\%)$ であり、設定値が4であれば $20/100 (=20\%)$ であり、設定値が5であれば $15/100 (=15\%)$ であり、設定値が6であれば $10/100 (=10\%)$ である。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば $65/100 (=65\%)$ であり、設定値が2であれば $70/100 (=70\%)$ であり、設定値が3であれば $75/100 (=75\%)$ であり、設定値が4であれば $80/100 (=80\%)$

)であり、設定値が5であれば $85/100 (=85\%)$ であり、設定値が6であれば $90/100 (=90\%)$ である。

【0462】

こうした決定例87AK61の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当り」である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを表示する演出態様となる比率を、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像87AKE3の表示であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

10

【0463】

促進演出の演出態様は、表示画像87AKF3の表示により「激熱!!」のメッセージを報知する所定態様としての演出態様になる。促進演出の演出態様が、このような所定態様となる比率は、表示結果が「大当り」となる複数回の可変表示に伴い、カットイン演出や促進演出が繰返し実行されることで把握できる。遊技者は、表示結果が「大当り」となる可変表示において、カットイン演出の表示画像87AKE3であった場合に促進演出が所定態様となる比率を把握することで、パチンコ遊技機1における設定値を認識できる。パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値であれば、可変表示の表示結果が「大当り」になりやすく大当り遊技状態に制御されやすい。したがって、賞球の獲得といった遊技価値の付与を期待する遊技者は、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値であることを期待するので、表示結果が「大当り」となる複数回の可変表示において、促進演出が所定態様となる比率などから設定値を認識可能にすることで、遊技意欲が高められる。

20

【0464】

なお、カットイン演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像87AKE1、87AKE2のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像87AKF3の表示により期待度が高い所定態様(大Vコン表示)の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

30

【0465】

特徴部88AKに関する促進演出の決定例88AK01のうち、例えば第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が87AKC4である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が87AKC4である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値にかかわらず、表示画像87AKF1の決定割合が $0/100 (=0\%)$ であり、表示画像87AKF2の決定割合が $90/100 (=90\%)$ であり、表示画像87AKF3の決定割合が $10/100 (=10\%)$ である。これに対し、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出を実行するとともに、

40

50

アクティブ表示の最終表示画像が87AKC4である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合において、表示画像87AKF1の決定割合は0/100(=0%)で同一である一方で、表示画像87AKF2の決定割合は、設定値が1であれば35/100(=35%)であり、設定値が2であれば30/100(=30%)であり、設定値が3であれば25/100(=25%)であり、設定値が4であれば20/100(=20%)であり、設定値が5であれば15/100(=15%)であり、設定値が6であれば10/100(=10%)であってもよい。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば65/100(=65%)であり、設定値が2であれば70/100(=70%)であり、設定値が3であれば75/100(=75%)であり、設定値が4であれば80/100(=80%)であり、設定値が5であれば85/100(=85%)であり、設定値が6であれば90/100(=90%)であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行されることでアクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い変化演出や促進演出が繰返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機1における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

【0466】

なお、第1タイミングおよび第2タイミングで変化演出が実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC4以外である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1~87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1~87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像87AKF3の表示により期待度が高い所定態様(大Vコン表示)の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。その他、変化演出の実行なしである場合や、第1タイミングのみ、または、第2タイミングのみで実行する場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1~87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。

【0467】

特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01のうち、例えば示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1~87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば示唆演出の表示画像87AKD3である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値にかかわらず、表示画像87AKF1の決定割合が0/100(=0%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が90/100(=90%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が10/100(=10%)である。これに対し、示唆演出の表示画像87AKD3である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合において、表示画像87AKF1の決定割合は0/100(=0%)で同一である一方で、表示画像87AKF2の決定割合は、設定値が1であれば35/100(=35%)であり、設定値が2であれば30/100(=30%)

であり、設定値が3であれば $25/100 (=25\%)$ であり、設定値が4であれば $20/100 (=20\%)$ であり、設定値が5であれば $15/100 (=15\%)$ であり、設定値が6であれば $10/100 (=10\%)$ であってもよい。これに対応して、表示画像87AKF3の決定割合は、設定値が1であれば $65/100 (=65\%)$ であり、設定値が2であれば $70/100 (=70\%)$ であり、設定値が3であれば $75/100 (=75\%)$ であり、設定値が4であれば $80/100 (=80\%)$ であり、設定値が5であれば $85/100 (=85\%)$ であり、設定値が6であれば $90/100 (=90\%)$ であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、促進演出の演出態様が表示画像87AKF2の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、示唆演出の演出態様が表示画像87AKD3の表示であった場合に、促進演出は、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い示唆演出や促進演出が繰返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機1における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

【0468】

なお、示唆演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像87AKD1、87AKD2のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像87AKF3の決定割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像87AKF3の表示により期待度が高い所定態様（大Vコン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

【0469】

アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC3の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6の決定割合、示唆演出の有無や表示画像87AKD1～87AKD3の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像87AKE1～87AKE3の決定割合、促進演出に用いる表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なるように設定してもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度が高い演出態様に決定される割合は、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、期待度が高い演出態様の演出である高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。一般に、期待度が高い演出態様の高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合には、一旦は演出により高められた遊技者の期待感が可変表示の表示結果により急激に減退するので、遊技者は遊技継続の意欲が低下または喪失しやすくなる。これに対し、高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機1における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることで、遊技者が遊技継続の意欲を喚起されるように、遊技興趣を向上

10

20

30

40

50

させることができる。

【0470】

なお、アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC3の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン87AKP1-1～87AKP1-6の決定割合、示唆演出の有無や表示画像87AKD1～87AKD3の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像87AKE1～87AKE3の決定割合、促進演出に用いる表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機1における設定値が特定の設定値以上であるときと特定の設定値未満であるときとで、異なるように設定してもよい。例えばパチンコ遊技機1における設定値が4以上であるときには4未満であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当り遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。あるいは、例えばパチンコ遊技機1における設定値が6であるときには6以外（1～5のいずれか）であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当り遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。パチンコ遊技機1における設定値が6以外（1～5のいずれか）であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、決定割合が0/100（＝0％）であり大当り確定となる演出態様について、パチンコ遊技機1における設定値が6であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、所定割合で決定可能に設定してもよい。この設定によれば、パチンコ遊技機1における設定値が6以外（1～5のいずれか）であるときには大当り確定となる演出態様の演出が実行されながら、可変表示の表示結果が「ハズレ」になった場合には、パチンコ遊技機1における設定値が6であることに確定するので、遊技者が遊技継続の意欲を高められるように、遊技興趣を向上させることができる。

【0471】

その他、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0472】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0473】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合に

は実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機 1 における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

10

【0474】

図 11-17 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S172 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ 87AKS041）。ステップ 87AKS041 では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば 1 減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。このように、可変表示時間の経過は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した特図変動時間の経過として判定可能であればよい。

20

【0475】

ステップ 87AKS041 にて可変表示時間が経過していない場合には（ステップ 87AKS041；No）、示唆演出を実行するための示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ 87AKS042）。示唆演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ 87AKS023 にて決定された演出制御パターン（示唆演出制御パターン）において、予め定められていればよい。示唆演出期間である場合には（ステップ 87AKS042；Yes）、示唆演出を実行するための制御が行われる（ステップ 87AKS043）。ステップ 87AKS043 では、例えば示唆演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部 123 や音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8L、8R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 および裝飾用 LED を点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて示唆演出を実行できればよい。

30

【0476】

ステップ 87AKS042 にて示唆演出期間ではないと判定されたときや（ステップ 87AKS042；No）、ステップ 87AKS043 での制御を実行した後は、変化演出を実行するための変化演出期間であるか否かを判定する（ステップ 87AKS044）。変化演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ 87AKS023 にて決定された演出制御パターン（変化演出制御パターン）において、予め定められていればよい。変化演出期間である場合には（ステップ 87AKS044；Yes）、変化演出を実行するための制御が行われる（ステップ 87AKS045）。変化演出期間として、例えば第 1 タイミングとなるリーチ成立前の期間や、第 2 タイミングとなるカットイン演出時の期間が予め設定されていればよい。第 2 タイミングとなるカットイン演出時には、カットイン演出の実行に対応して、アクティブ表示エリア 87AKA1 における演出画像の表示を変更することで、アクティブ表示の表示態様を変化可能であればよい。

40

【0477】

ステップ 87AKS044 にて変化演出期間ではないと判定されたときや（ステップ 87AKS044；No）、ステップ 87AKS045 での制御を実行した後は、リーチ

50

演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS046）。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合には（ステップ87AKS046；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS047）。

【0478】

ステップ87AKS046にてリーチ演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS046；No）、ステップ87AKS047での制御を実行した後は、カットイン演出を実行するためのカットイン演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS048）。カットイン演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、予め定められていればよい。カットイン演出期間である場合には（ステップ87AKS048；Yes）、カットイン演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS049）。カットイン演出期間は、可変表示開始設定処理のステップ87AKS026により可変表示の開始に伴いアクティブ表示となる演出画像の表示が開始された後に、ステップ87AKS052にて動作演出期間であると判定されるより前に、カットイン演出を実行可能となるように予め設定されていればよい。このような設定により、アクティブ表示の表示後であって、動作演出の実行前に、カットイン演出を実行可能であればよい。

【0479】

なお、アクティブ表示、動作演出、カットイン演出の順序は、任意に変更されたものであってもよい。例えばカットイン演出を実行した後にアクティブ表示が開始され、その後に動作演出が実行されてもよい。あるいは、アクティブ表示が開始された後に動作演出が実行され、その後にカットイン演出が実行されてもよい。

【0480】

ステップ87AKS048にてカットイン演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS048；No）、ステップ87AKS049での制御を実行した後は、促進演出を実行するための促進演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS050）。促進演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（カットイン演出制御パターン）において、予め定められていればよい。促進演出期間である場合には（ステップ87AKS050；Yes）、促進演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS051）。促進演出期間では、促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となればよい。有効検出期間では、例えばコントローラセンサユニット35Aからの検出信号に基づいて、Vコントローラに対する引き操作といった、スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する遊技者の動作を検出可能にすればよい。

【0481】

ステップ87AKS050にて促進演出期間ではないと判定されたときや（ステップ87AKS050；No）、ステップ87AKS051での制御を実行した後は、動作演出を実行するための動作演出期間であるか否かを判定する（ステップ87AKS052）。動作演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。なお、促進演出を開始してからの有効検出期間において、Vコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿を引き操作する動作といった、遊技者による特定動作が検出されなかった場合には、動作演出期間が開始されないようにしてもよい。あるいは、特定動作が検出されなかった場合でも、動作演出用の特定タイミングに達した場合には、動作演出期間が開始されるようにしてもよい。動作演出期間である場合には（ステップ87AKS052；Yes）、動作演出を実行するための制御が行われる（ステップ87AKS053）。

【0482】

動作演出を実行するために検出する遊技者の特定動作は、Vコントローラに対する押し

10

20

30

40

50

操作といった、引き操作とは異なりスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を傾倒操作する動作であってもよい。あるいは、遊技者の特定動作は、プッシュボタン 3 1 B を押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、動作演出に相当する任意の演出を実行可能にしてもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいて演出を実行可能にしてもよい。

10

【0483】

ステップ 8 7 A K S 0 5 2 にて動作演出期間ではないと判定されたときや（ステップ 8 7 A K S 0 5 2 ; N o）、ステップ 8 7 A K S 0 5 3 での制御を実行した後は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、飾り図柄の可変表示動作を含め、その他の可変表示中における演出を実行するための制御が行われ（ステップ 8 7 A K S 0 5 4）、可変表示中演出処理を終了する。

【0484】

ステップ 8 7 A K S 0 4 1 にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ 8 7 A K S 0 4 1 ; Y e s）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ 8 7 A K S 0 5 5）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ 8 7 A K S 0 5 5 ; N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。

20

【0485】

ステップ 8 7 A K S 0 5 5 にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ 8 7 A K S 0 5 5 ; Y e s）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ 8 7 A K S 0 5 6）。このときには、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ 8 7 A K S 0 5 7）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ 8 7 A K S 0 5 8）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【0486】

図 1 1 - 1 8 ~ 図 1 1 - 2 2 は、飾り図柄の可変表示や各種演出の実行例を示している。図 1 1 - 1 8 は、可変表示の開始となる変動開始からリーチ成立前の第 1 タイミングに対応した示唆演出が実行されるまでの実行例を示している。図 1 1 - 1 9 は、リーチ成立前の第 1 タイミングに対応した変化演出が実行された後に、非リーチ（ハズレ）の場合に可変表示の終了となる変動終了や非リーチ（ハズレ）以外の場合に可変表示がリーチ状態となるリーチ成立の実行例を示している。図 1 1 - 2 0 は、ノーマル（ハズレ）の場合に可変表示の終了となる変動終了の実行例と、スーパーリーチとなるリーチ演出が開始されるスーパー発展からカットイン演出時の第 2 タイミングに対応した示唆演出が実行されるまでの実行例とを示している。図 1 1 - 2 1 は、カットイン演出時の第 2 タイミングに対応した変化演出が実行された後に、促進演出が実行される場合の実行例を示している。図 1 1 - 2 2 は、動作演出が実行されてから可変表示の終了となる変動終了までの実行例を示している。

40

【0487】

図 1 1 - 1 8 (A) に示す演出実行例 8 7 A K M 0 1 の可変表示が開始される変動開始

50

に対応して、可変表示開始設定処理のステップ 87AKS022 にて実行した演出決定処理では、アクティブ表示における最終表示画像や変化演出の変化パターン、示唆演出の演出態様、カットイン演出の演出態様、促進演出の動作態様などが決定される。演出実行例 87AKM01 における変動開始の後には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前に対応して、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図 11-18 (B1) は、第 1 タイミングに対応して表示画像 87AKD1 の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例 87AKM11 を示している。図 11-18 (B2) は、第 1 タイミングに対応して表示画像 87AKD2 の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例 87AKM12 を示している。図 11-18 (B3) は、第 1 タイミングに対応して表示画像 87AKD3 の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例 87AKM13 を示している。このように、示唆演出は、表示画像 87AKD1 ~ 87AKD3 のいずれを使用するかに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。なお、第 1 タイミングに対応して変化演出を実行しない場合のうち、演出決定処理のステップ 87AKS103 にてガセ示唆演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には、示唆演出が実行されずに飾り図柄の可変表示が進行する。第 1 タイミングとなるリーチ成立前に対応して、演出実行例 87AKM11 ~ 87AKM13 のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合と実行されない場合とがある。このうち、変化演出が実行される場合には、演出決定処理のステップ 87AKS103 にて決定された第 1 タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

【0488】

図 11-19 (A1) は、第 1 タイミングの変化パターンなしに対応して、変化演出が実行されない場合の演出実行例 87AKM21 を示している。演出実行例 87AKM21 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC1 が表示されることで、アクティブ表示の表示態様が白色表示のまま変化しない。この場合に、演出実行例 87AKM11 ~ 87AKM13 のいずれかにおける示唆演出は、変化演出がない場合に実行されるガセ示唆演出となる。ただし、図 11-11 (B) に示された決定例 87AKM32 では、演出実行例 87AKM13 のような表示画像 87AKD3 の表示による示唆演出が実行された場合であれば、変化パターン 87AKP1-1 ~ 87AKP1-6 のいずれかに決定されているので、ガセ示唆演出となることがない。

【0489】

図 11-19 (A2) は、第 1 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-1 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM22 を示している。演出実行例 87AKM22 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC2 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図 11-19 (A3) は、第 1 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-2 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM23 を示している。演出実行例 87AKM23 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC3 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図 11-19 (A4) は、第 1 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-3 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM24 を示している。演出実行例 87AKM24 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC4 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【0490】

演出実行例 87AKM01 の可変表示が開始された後に、第 1 タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例 87AKM11 ~ 87AKM13 のように、表示画像 87AKD1 ~ 87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-1 による変化演出では、演出実行例 87AKM22 のような表示画像 87AKC2 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例 87AKM01 の可変表示が開始さ

れた後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-2による変化演出では、演出実行例87AKM23のような表示画像87AKC3がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例87AKM01の可変表示が開始された後に、第1タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例87AKM11～87AKM13のように、表示画像87AKD1～87AKD3のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン87AKP1-3による変化演出では、演出実行例87AKM24のような表示画像87AKC4がアクティブ表示エリア87AKA1に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

10

【0491】

演出実行例87AKM21の場合に、非リーチ変動パターンによる可変表示では、例えば図11-19(B1)に示す演出実行例87AKM31のような非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。演出実行例87AKM21の場合に、非リーチ変動パターン以外の変動パターンによる可変表示では、例えば図11-19(B2)に示す演出実行例87AKM32のように飾り図柄の可変表示がリーチ態様となることで、リーチ成立となる。リーチ成立の後には、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されて可変表示が終了する場合と、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるスーパー発展の場合とがある。

20

【0492】

図11-20(A1)は、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行された場合に、リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで可変表示が終了する変動終了の演出実行例87AKM41を示している。図11-20(A2)は、ノーマルリーチとなるリーチ演出がスーパーリーチとなるリーチ演出に発展するスーパー発展の演出実行例87AKM42を示している。演出実行例87AKM42のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄が縮小表示されてもよい。また、画像表示装置5の画面上における所定位置には、小図柄表示エリアが配置されてもよい。小図柄表示エリアは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも小さく、例えば画像表示装置5の画面上における右下方部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリアでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。このように、画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリアでは、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。小図柄表示エリアでは、簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。

30

40

【0493】

演出実行例87AKM42におけるスーパー発展に続いて、図11-20(B)に示す演出実行例87AKM43のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が進行すればよい。演出実行例87AKM43におけるリーチ演出の後には、第2タイミングとなるカットイン演出時に対応して、カットイン演出の実行とともに、あるいは、カットイン演出の実行なしに、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図11-20(C1)は、カットイン演出が実行されない場合に、第2タイミングに対

50

応して表示画像 87AKD1 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM51 を示している。演出決定処理のステップ 87AKS105 にてカットイン演出に使用する表示画像なしに決定されることで、カットイン演出を実行しない場合でも、演出決定処理のステップ 87AKS103 では第 2 タイミングに対応した示唆演出の表示画像を決定した場合には、第 2 タイミングとなるカットイン演出時にカットイン演出が実行されなくても、示唆演出を実行することができる。図 11-20 (C2) は、表示画像 87AKE2 の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第 2 タイミングに対応して表示画像 87AKD2 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM52 を示している。図 11-20 (C3) は、表示画像 87AKE3 の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第 2 タイミングに対応して表示画像 87AKD3 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM53 を示している。第 2 タイミングとなるカットイン演出時に対応して、演出実行例 87AKM51 ~ 87AKM53 のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される。このときには、演出決定処理のステップ 87AKS103 にて決定された第 2 タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

【0494】

図 11-21 (A1) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-1 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM61 を示している。演出実行例 87AKM62 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC2 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図 11-21 (A2) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-2 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM62 を示している。演出実行例 87AKM62 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC3 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図 11-21 (A3) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1-3 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM63 を示している。演出実行例 87AKM63 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC4 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【0495】

演出実行例 87AKM42、87AKM43 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 87AKM51 ~ 87AKM53 のように、表示画像 87AKD1 ~ 87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-1 による変化演出では、演出実行例 87AKM61 のような表示画像 87AKC2 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例 87AKM42、87AKM43 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 87AKM51 ~ 87AKM53 のように、表示画像 87AKD1 ~ 87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-2 による変化演出では、演出実行例 87AKM62 のような表示画像 87AKC3 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例 87AKM42、87AKM43 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 87AKM51 ~ 87AKM53 のように、表示画像 87AKD1 ~ 87AKD3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 87AKP1-3 による変化演出では、演出実行例 87AKM63 のような表示画像 87AKC4 がアクティブ表示エリア 87AKA1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。第 2 タイミングに対応したカットイン演出、示唆演出、変化演出の一部または全部が実行された後、あるいは、これらの演出が実行されずにリーチ演出が進行した後には、遊技者の動作を促進する促進演出が実行される。

【0496】

図11-21(B1)は、演出実行例87AKM63に続いて、表示画像87AKF1の表示による促進演出が実行される演出実行例87AKM71を示している。図11-21(B2)は、演出実行例87AKM63に続いて、表示画像87AKF2の表示による促進演出が実行される演出実行例87AKM72を示している。図11-21(B3)は、演出実行例87AKM63に続いて、表示画像87AKF3の表示による促進演出が実行される演出実行例87AKM73を示している。第2タイミングとなるカットイン演出時の後には、演出実行例87AKM71のような表示画像87AKF1の表示による小Vコン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例87AKM72のような表示画像87AKF2の表示による中Vコン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例87AKM73のような表示画像87AKF3の表示による大Vコン表示の演出態様で促進演出が実行される場合とがある。演出決定処理のステップ87AKS106では、特徴部87AKに関する促進演出の決定例87AK51、特徴部88AKに関する促進演出の決定例88AK01、特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01など、特徴部87AK～89AKに応じた割合で、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3のいずれかに決定される。促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となる。有効検出期間では、Vコントローラに対する引き操作といった、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する動作を検出可能にする。有効検出期間において遊技者の動作を検出した結果に基づいて、動作演出を実行することができる。

10

20

【0497】

図11-22(A1)は、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例87AKM81を示している。この場合には、例えば図11-22(B1)に示す演出実行例87AKM91のようなリーチハズレとなる確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【0498】

図11-22(A2)は、可変表示の表示結果が「大当たり」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例87AKM82を示している。この場合には、例えば図11-22(B2)に示す演出実行例87AKM92のような大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

30

【0499】

このように、遊技者の動作を促進する促進演出は、カットイン演出の実行有無や演出態様、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示の最終表示画像、示唆演出の実行有無や演出態様など、他の演出や表示の状態に応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができる。また、促進演出の演出態様により、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。また、示唆演出、変化演出、カットイン演出は、遊技者の動作を検出せずに実行可能である。こうした遊技者の動作を検出せずに実行可能な演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、異なる割合で所定態様により促進演出を実行することができる。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感が演出によって適切に高められ、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0500】

この発明は上記の実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。例えば特徴部88AKに関する促進演出の決定例88AK01や、特徴部89AKに関する促進演出の決定例89AK01のように、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず促進演出の演出態様を決定可能な構成では、カットイン演出が実行されなくてもよい。

【0501】

50

促進演出は、促進演出とは異なる任意の演出における実行有無、演出態様、タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができればよい。例えば「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その実行有無や演出態様、タイミングに応じて、促進演出の演出態様が所定態様となる割合を異ならせてもよい。「擬似連」の可変表示演出は、可変表示が開始された後に一旦仮停止させた後に、再度可変表示を実行する再可変表示を、1回または複数回実行可能である。可変表示を仮停止させるときには、例えば擬似連チャンス目といった、予め定められた仮停止態様となればよい。擬似連チャンス目は、飾り図柄の組合せに応じた複数種類の仮停止図柄の組合せを含んでもよい。この場合に、例えば仮停止表示された擬似連チャンス目に応じて、促進演出の演出態様の割合を異ならせてもよい。

10

【0502】

「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、再可変表示の実行前と実行後や、各回の再可変表示の実行後に対応して、複数回の促進演出および動作演出を実行可能であってもよい。この場合に、複数回の促進演出のうち、第1促進演出よりも後に実行される第2促進演出は、第1促進演出における実行有無、演出態様、タイミング、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行することができるようにしてもよい。

【0503】

アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出とともに、あるいは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に代えて、保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行可能であってもよい。この場合には、表示結果判定用の乱数値を含む保留データとして、可変表示に関する保留情報が記憶され、第1保留表示エリア87AKB1や第2保留表示エリア87AKB2では、保留情報に基づく第1保留表示や第2保留表示が実行される。そして、保留情報に対応する可変表示の開始前に、第1保留表示や第2保留表示の表示態様を、保留情報が特定情報であるか否かに応じて異なる割合で変化させる保留変化演出を実行可能にしてもよい。このような保留変化演出が実行可能な構成において、促進演出は、保留変化演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行可能としてもよい。

20

【0504】

示唆演出、変化演出、カットイン演出、促進演出などの演出態様は、一部または全部の演出態様について、異なる表示画像の表示によって演出態様が相違するものに限定されず、各種の演出装置を用いた任意の演出態様が相違するものであってもよい。例えば表示画像の表示とともに、あるいは、表示画像の表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音出力態様、遊技効果ランプ9や演出用LEDなどの発光部材における発光態様、演出用可動部材における動作態様、あるいは、これらの一部または全部の組合せに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより演出が実行されてもよい。

30

【0505】

有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「50」）よりも多い第1回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第2確率（例えば1/50）よりも高い第1確率（例えば1/20）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数（例えば「5」）よりも多い第1連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像87AKC1～87AKC4や、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3は、これらの有利状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

40

【0506】

50

遊技者にとって有利な有利状態として、可変表示結果が「小当り」となる確率が高くなる K T (小当りタイム) 状態に制御されてもよい。例えば、大当り遊技状態が終了した後に、所定割合 (100% を含む) で K T 状態に制御されるようにすればよい。なお、K T 状態になっていない遊技状態を非 K T 状態ということがある。また、K T 状態に制御される期間を K T 期間と称し、K T 状態に制御されていない期間を非 K T 期間と称することがある。

【0507】

非 K T 状態では、第 2 特図の可変表示時間が非常に長い時間 (例えば 30 分程度) に設定される。これに対し、K T 状態では、第 2 特図の可変表示時間が比較的短い時間 (例えば 5 秒) に設定される。このため、K T 状態では、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) したことによる第 2 始動入賞が続けて発生する場合、第 2 特図を用いた可変表示の実行頻度が非 K T 状態のときよりも格段に向上することになる。第 1 特図や第 2 特図を用いた可変表示に対応して、可変表示結果が「小当り」に決定される割合は、可変表示結果が「大当り」に決定される割合よりも高くなっている。例えば、99/100 (99%) の割合で可変表示結果が「小当り」に決定され、1/100 (1%) の割合で可変表示結果が「大当り」に決定される。なお、第 1 特図を用いた可変表示結果が「小当り」になった場合は、大入賞口が開放される期間が短いので、大入賞口を遊技球が通過 (進入) することは困難であり、実質的に賞球となる遊技球の払い出しが行われない。K T 状態では、第 2 特図を用いた可変表示の実行頻度が向上しているため、第 2 特図を用いた可変表示結果が「小当り」となる頻度も向上して、小当り遊技状態で大入賞口が開放されやすくなる。K T 状態では、遊技者が遊技球を右側遊技領域に向けて発射 (右打ち) することにより、大入賞口が開放される頻度が非 K T 状態に比べて向上し、遊技者にとって有利な状態となる。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 87AKC1~87AKC4 や、促進演出に使用する表示画像 87AKF1~87AKF3 は、K T 状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0508】

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

【0509】

(特徴部 87AK の課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ 31A、コントローラセンサユニット 35A など、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア 87AKA1、第 1 保留表示エリア 87AKB1、第 2 保留表示エリア 87AKB2 など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS051 を実行する演出制御用 CPU 120 などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS053 を実行する演出制御用 CPU 120 などの動作演出実行手段と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS049 を実行する演出制御用 CPU 120 などの所定演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像 87AKC4 を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像 87AKC1~87AKC4 に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像 87AKF3 を用いた大 V コン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像 87AKF1~87AKF3 に応じた V コン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、所定演出実行手段は、例えば表示画像 87AKE3 を用いた「激熱!!」のメッ

セージなどの所定態様を含む、例えば表示画像 87AKE1～87AKE3 に応じたメッセージなどの複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出を実行可能であり、例えば図 11-12 におけるカットイン演出の決定例 87AK41 のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で所定態様により所定演出が実行され、例えば図 11-13 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 87AK51 のように、所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図 11-13 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 87AK51 のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

10

【0510】

例えば図 11-9 (B3) に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0511】

例えば図 11-9 (B3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など、所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0512】

20

例えばカットイン演出の決定例 87AK41 において表示画像 87AKE1～87AKE3 のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0513】

例えば変化パターンの決定例 87AK22 において第 1 タイミングが変化パターン 87AKP1-3 に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

30

【0514】

例えば図 8-6 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU103 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0515】

例えば図 8-6 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU103 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

40

【0516】

例えば図 8-6 におけるステップ S6A の設定値変更処理を実行する CPU103 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図 11-16 における促進演出の決定例 87AK61 のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

50

【0517】

(特徴部88AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS045を実行する演出制御用CPU120などの変化演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば演出実行例87AKM01～87AKM73などのように、動作演出の実行前である期間から、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、例えば図11-9(B3)における変化演出の実行可能タイミングなどのように、複数のタイミングのうちいずれかにて変化演出を実行可能であり、例えば図11-14における最終表示画像に応じた促進演出の決定例88AK01のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図11-14における変化演出に応じた促進演出の決定例88AK01のように、促進演出が特殊態様により実行されるときと特殊態様により実行されないときとで、変化演出が実行されるタイミングの選択割合が異なり、例えば図11-14における可変表示結果に応じた促進演出の決定例88AK01のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0518】

例えば図11-9(B3)に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0519】

例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、変化演出実行手段により変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0520】

例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1～87AKE3のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0521】

例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、変化演出実行手段による変化演出を実行しなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向

上させることができる。

【0522】

例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0523】

例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0524】

例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0525】

(特徴部89AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当たり遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS043を実行する演出制御用CPU120などの示唆演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像87AKC1~87AKC4に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像87AKF1~87AKF3に応じたVコン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、例えば表示画像87AKD1~87AKD3に応じた示唆態様などの複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出を実行可能であり、例えば図11-11(B)における示唆演出の決定例87AK32のように、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で特定態様により特定表示が表示され、例えば図11-15における示唆演出に応じた促進演出の決定例89AK01のように、促進演出が特殊態様により実行されるか否かに応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出が実行され、例えば図11-15における可変表示結果に応じた促進演出の決定例89AK01のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0526】

例えば図11-9(B3)に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であっ

て、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0527】

例えば図11-9(B3)における第2タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0528】

例えばカットイン演出の決定例87AK41において表示画像87AKE1～87AKE3のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0529】

例えば変化パターンの決定例87AK22において第1タイミングが変化パターン87AKP1-3に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0530】

例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0531】

例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【0532】

例えば図8-6におけるステップS6Aの設定値変更処理を実行するCPU103など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図11-16における促進演出の決定例87AK61のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0533】

- 1 … パチンコ遊技機
- 5 … 画像表示装置
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 … 演出制御用CPU
- 91AK100 … 演出制御用マイクロプロセッサ
- 91AK131 … CPU
- 91AK132 … VDP

10

20

30

40

50

91AK143 … 映像デコーダ

91AK144 … 動画像レンダラ

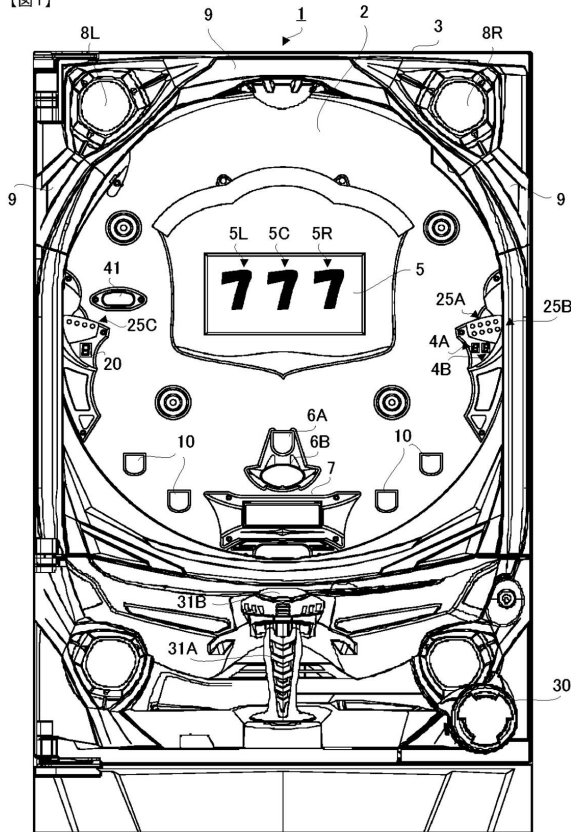
91AK146 … テキスト画像レンダラ

91AKM01、91AKM02、91AKM11～91AKM14 … 記憶エリア

【図面】

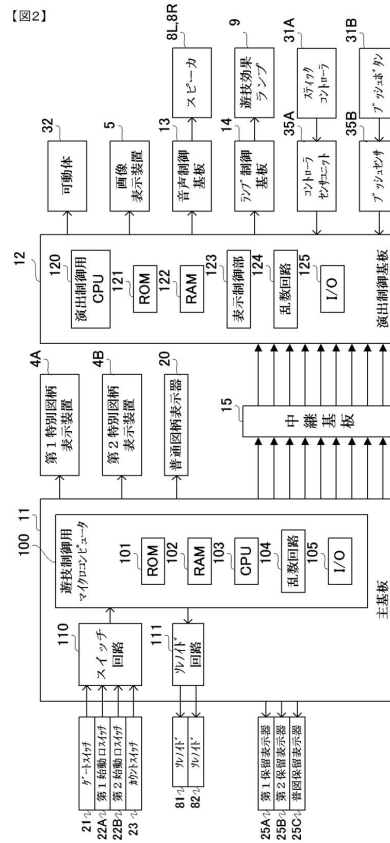
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

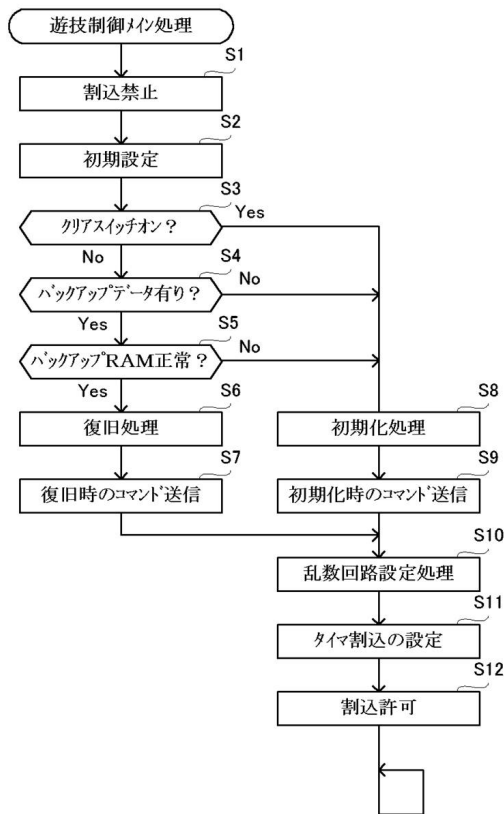
30

40

50

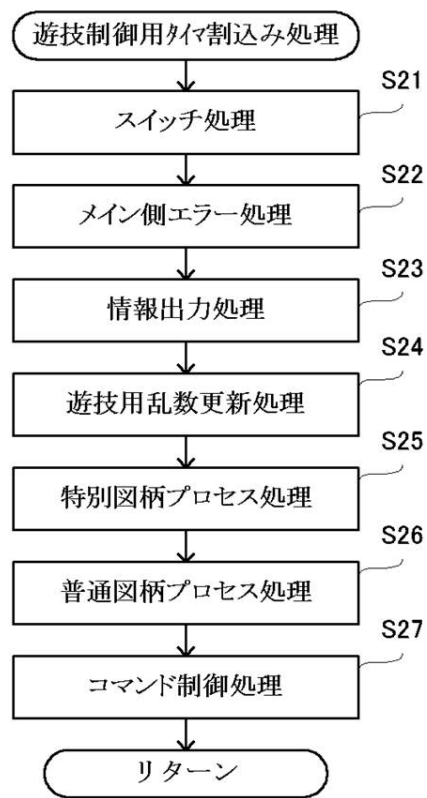
【図 3】

【図3】



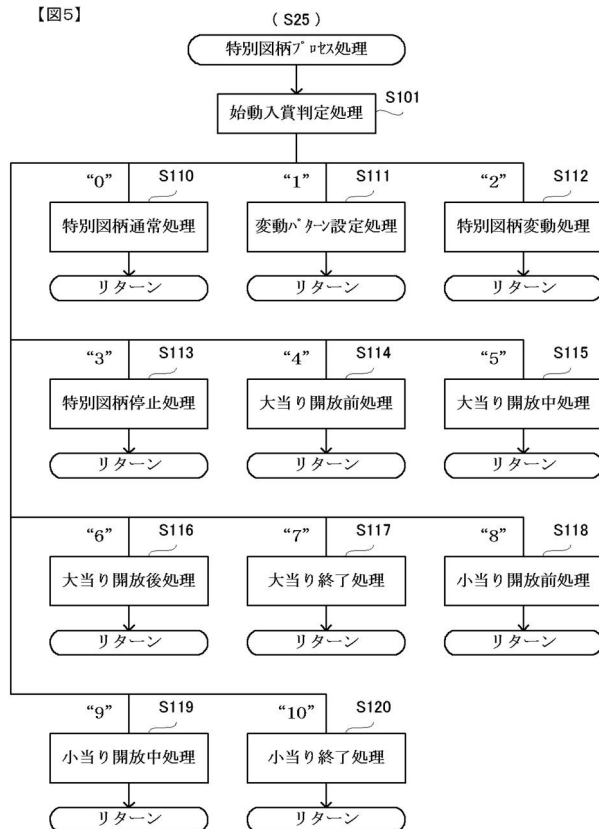
【図 4】

【図4】



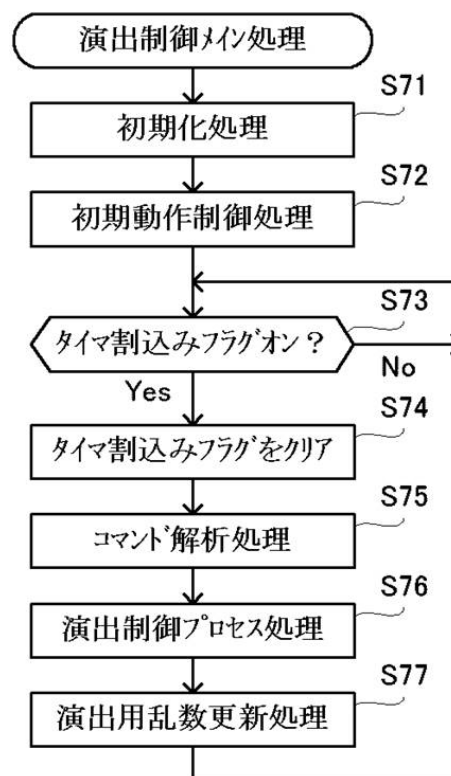
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

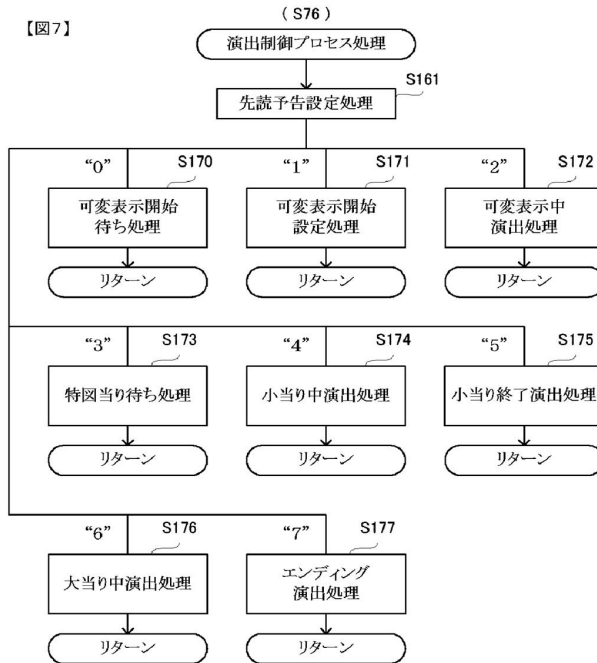
30

40

50

【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
確変状態	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

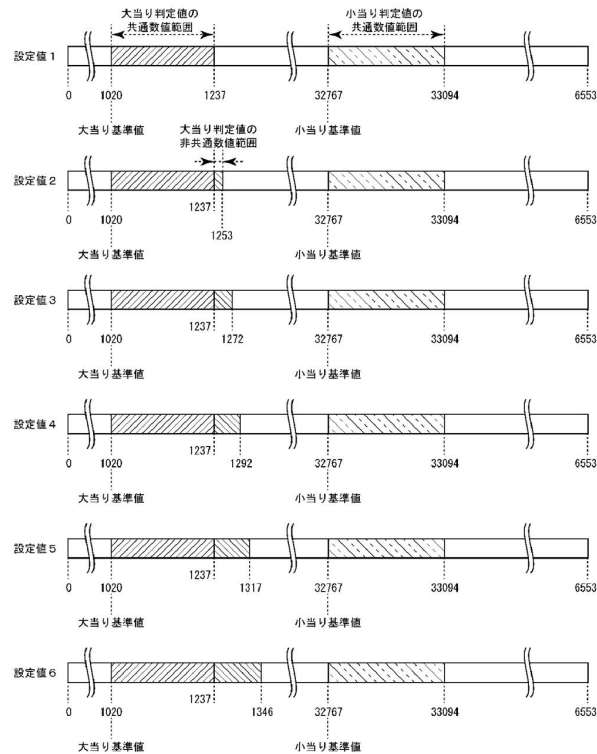
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
確変状態	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8 - 2】

【図8-2】

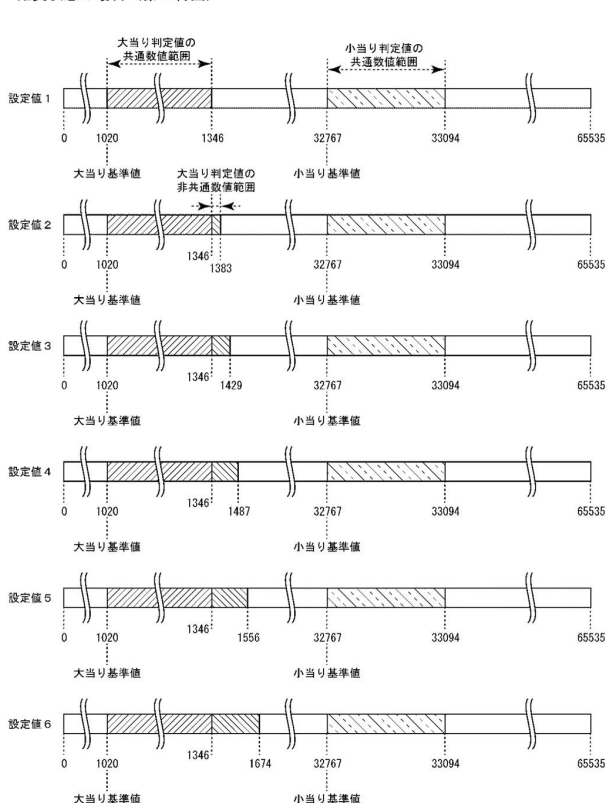
通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



【図 8 - 3】

【図8-3】

確変状態の場合 (第1特図)



10

20

30

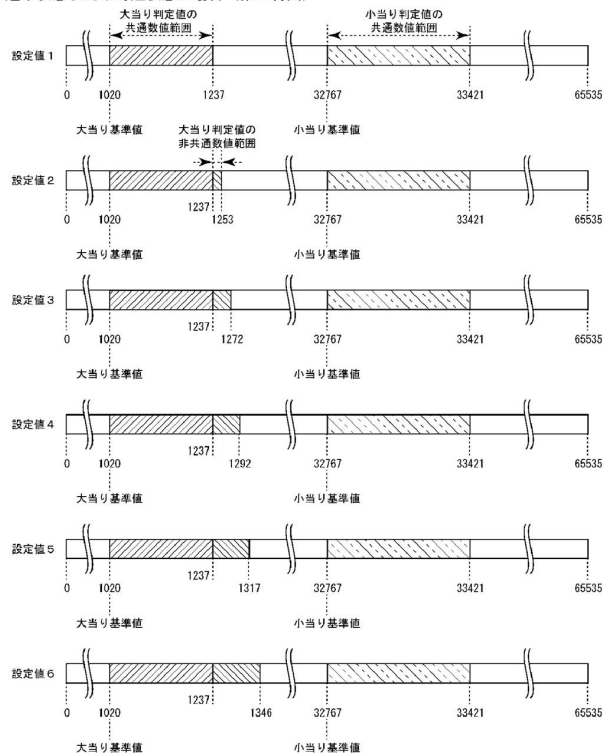
40

50

【図 8 - 4】

【図8-4】

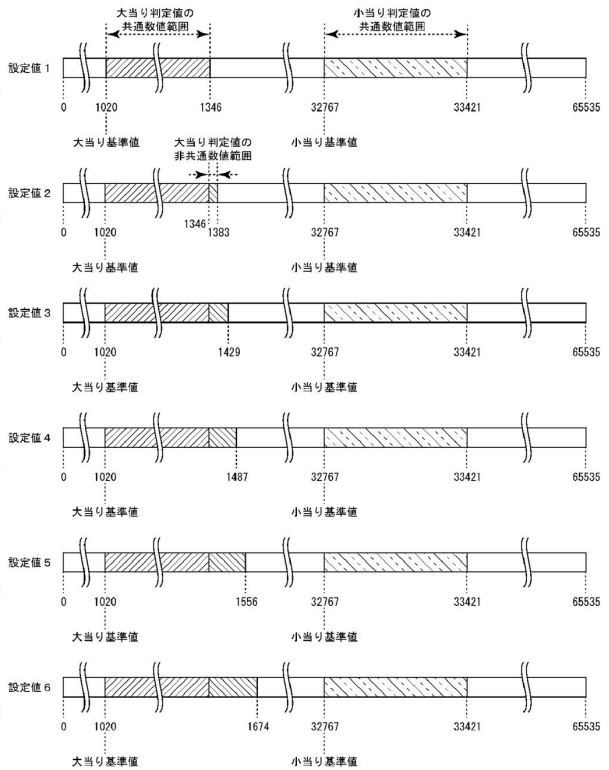
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 8 - 5】

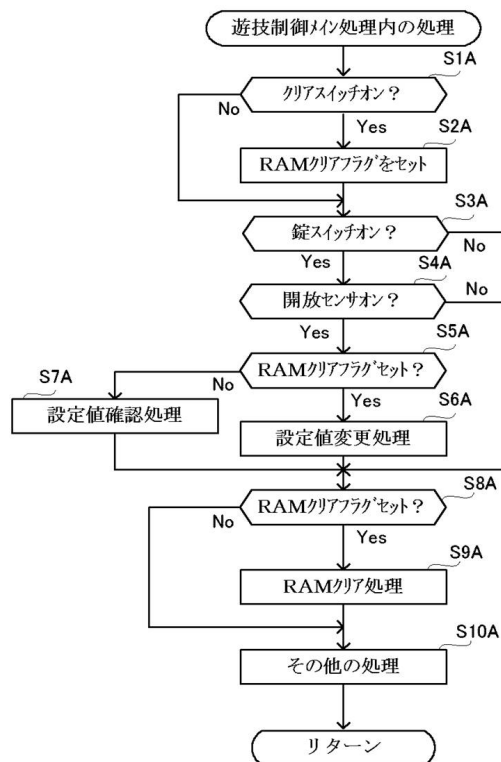
【図8-5】

確変状態の場合（第2特図）



【図 8 - 6】

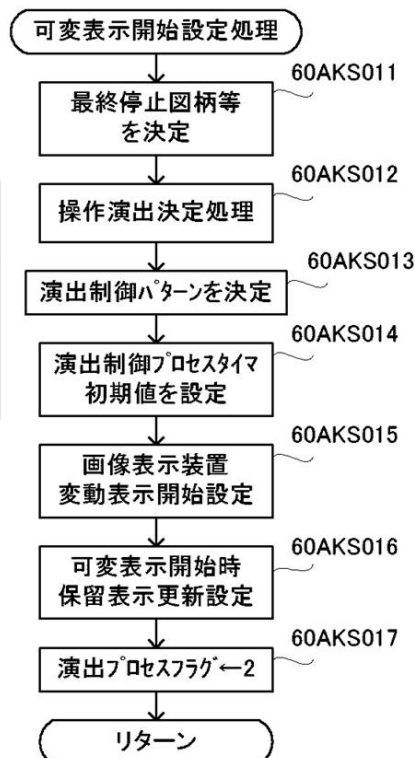
【図8-6】



【図 9 - 1】

【図9-1】

(S171)



10

20

30

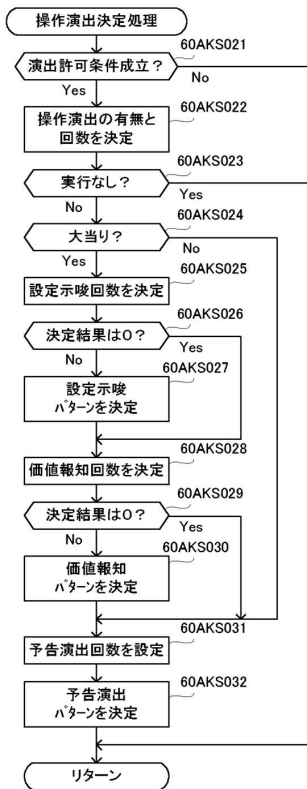
40

50

【図 9 - 2】

【図9-2】

(60AKS012)



【図 9 - 3】

【図9-3】

60AKS022 決定例

リーチ演出内容	実行なし	5回実行	10回実行
SPリーチA(大当たり)	20/100	40/100	40/100
SPリーチB(大当たり)	20/100	20/100	60/100
SPリーチA(ハズレ)	50/100	40/100	10/100
SPリーチB(ハズレ)	50/100	30/100	20/100

10

20

【図 9 - 4】

【図9-4】

60AKS025 決定例

(A) 5回実行の場合

大当たり種別	設定示唆回数	決定割合
非確変	0	100/100
確変	0	70/100
	1	30/100

(B) 10回実行の場合

大当たり種別	設定示唆回数	決定割合
非確変	0	100/100
確変	0	10/100
	1	15/100
	2	20/100
	3	25/100
	4	30/100

【図 9 - 5】

【図9-5】

設定示唆パターン	示唆内容	対応キャラクタ
60AKC1	奇数設定の期待度高	CH1
60AKC2	偶数設定の期待度高	CH2
60AKC3	高設定の期待度高	CH3
60AKC4	設定値が2以上確定	CH4
60AKC5	最高設定値が確定	CH5

30

40

50

【図 9 - 6】

【図9-6】

60AKS027 決定例

(A) 最終回の場合

設定値	設定示唆パターン				
	60AKC1	60AKC2	60AKC3	60AKC4	60AKC5
1	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
2	25/100	65/100	5/100	5/100	0/100
3	65/100	25/100	5/100	5/100	0/100
4	25/100	60/100	10/100	5/100	0/100
5	60/100	25/100	10/100	5/100	0/100
6	25/100	55/100	10/100	5/100	5/100

(B1) 最終回以外の場合 (60AKC4未決定)

設定値	設定示唆パターン				
	60AKC1	60AKC2	60AKC3	60AKC4	60AKC5
1	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
2	25/100	65/100	5/100	5/100	0/100
3	65/100	25/100	5/100	5/100	0/100
4	25/100	60/100	10/100	5/100	0/100
5	60/100	25/100	10/100	5/100	0/100
6	25/100	60/100	10/100	5/100	0/100

(B2) 最終回以外の場合 (60AKC4決定済)

設定値	設定示唆パターン				
	60AKC1	60AKC2	60AKC3	60AKC4	60AKC5
1	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
2	25/100	70/100	5/100	0/100	0/100
3	70/100	25/100	5/100	0/100	0/100
4	25/100	65/100	10/100	0/100	0/100
5	65/100	25/100	10/100	0/100	0/100
6	25/100	65/100	10/100	0/100	0/100

【図 9 - 7】

【図9-7】

60AKS028 決定例

(A) 5回実行の場合

設定示唆回数	価値報知回数	決定割合
0	0	70/100
	1	30/100
1	1	100/100

(B) 10回実行の場合

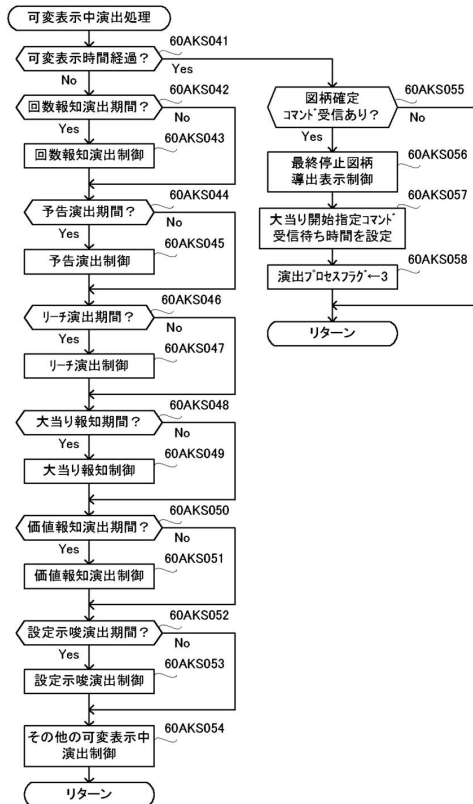
設定示唆回数	価値報知回数	決定割合
0	0	10/100
	1	15/100
	2	20/100
	3	25/100
0以外	4	30/100
	1	55/100
	2	20/100
	3	15/100
	4	10/100

10

【図 9 - 8】

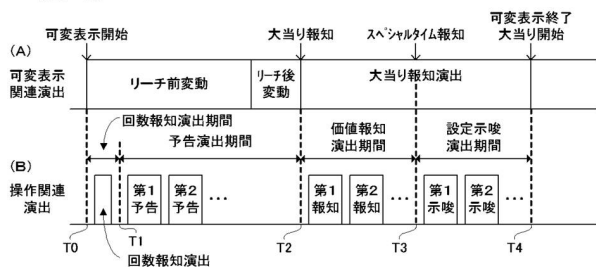
【図9-8】

(S172)



【図 9 - 9】

【図9-9】



20

30

40

50

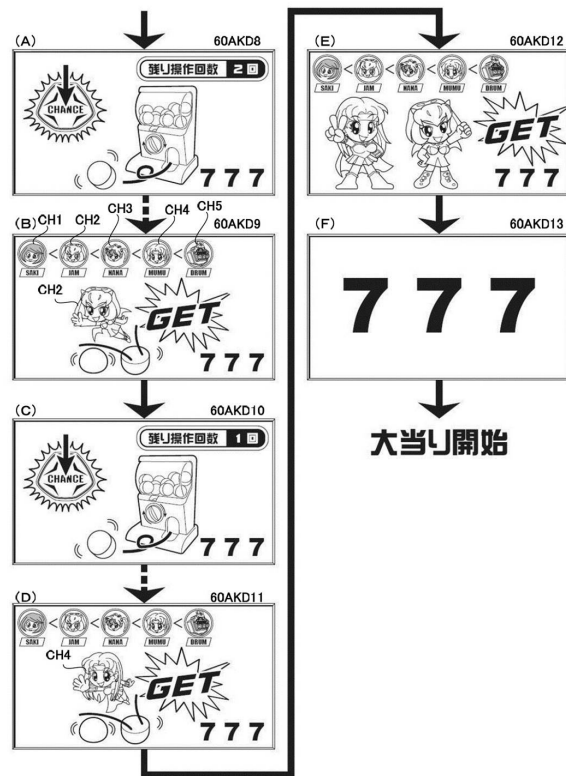
【図 9 - 1 0】

【図9-10】



【図 9 - 1 1】

【図9-11】

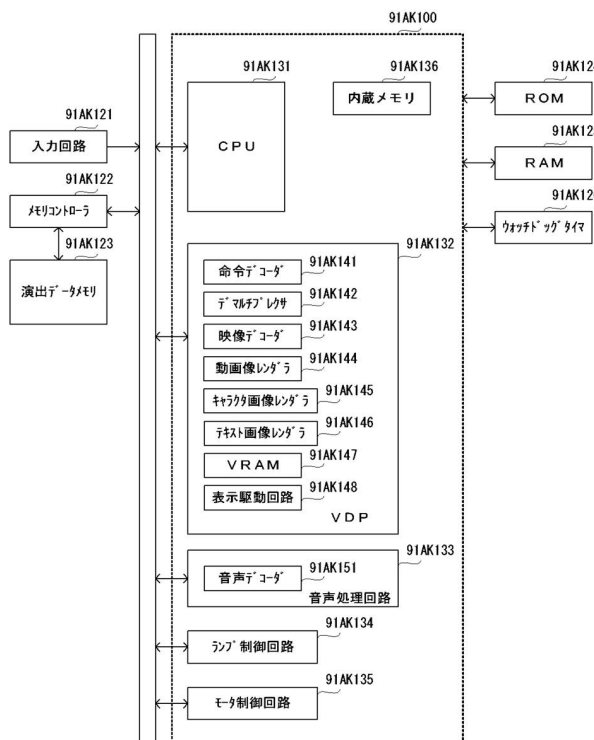


10

20

【図 1 0 - 1】

【図10-1】



【図 1 0 - 2】

【図10-2】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用プログラム 演出制御管理データ
91AKM02	表示制御用プログラム 表示制御管理データ
91AKM11	動画像関連データ
91AKM12	キャラクタ画像関連データ
91AKM13	テキスト画像関連データ (アウトラインフォントデータ)
91AKM14	音声関連データ

30

40

50

【図 10-3】

【図10-3】

リーチ演出内容	動画像データ	テキスト表示プロセステーブル	決定割合
SPリーチA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30/100
		91AKT02	70/100
SPリーチB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20/100
		91AKT12	80/100
SPリーチA(ハズレ)	91AKD11	91AKT01	80/100
		91AKT02	20/100
SPリーチB(ハズレ)	91AKD12	91AKT11	70/100
		91AKT12	30/100

【図 10-4】

【図10-4】

(A1) 91AKT01	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02,T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04,T05)	91AKA03
	91AKB03
(T06,T08)	91AKA04
	91AKB04
(T07,T09)	91AKA05
	91AKB05

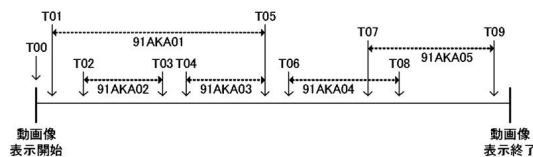
(A2) 91AKT02	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02,T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04,T05)	91AKA13
	91AKB13
(T06,T08)	91AKA14
	91AKB14
(T07,T09)	91AKA05
	91AKB15

(B) 91AKT11	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21
	91AKB01
(T11,T12)	91AKA22
	91AKB02
(T13,T14)	91AKA23
	91AKB03
(T16,T17)	91AKA24
	91AKB04
(T18,T19)	91AKA25
	91AKB05

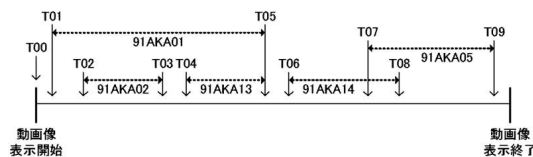
【図 10-5】

【図10-5】

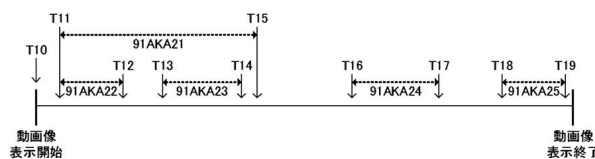
(A1) テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合



(A2) テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合



(B) テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合



【図 10-6】

【図10-6】

(A) 91AKB01	
origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCF0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

(B) 91AKB02	
origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

(C1) 91AKB03	
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

(C2) 91AKB13	
origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

10

20

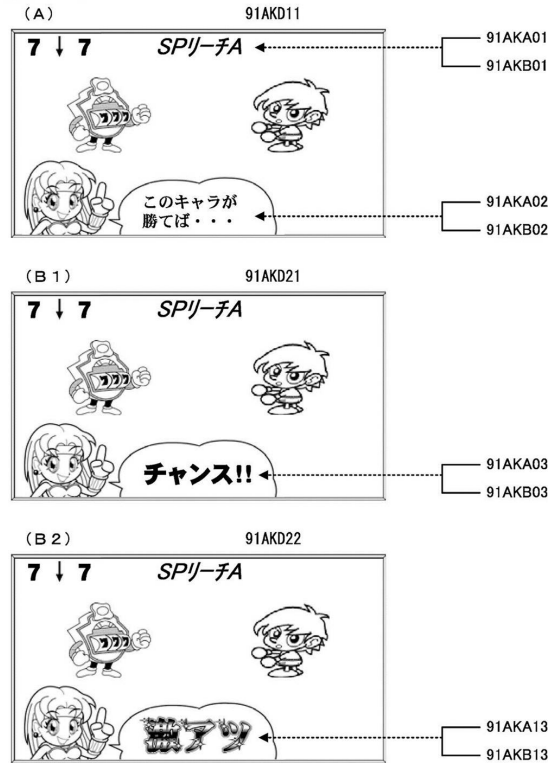
30

40

50

【図 10-7】

【図10-7】



【図 10-8】

【図10-8】

(A) (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

(B) (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

激アツ

(C) (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

激アツ

10

20

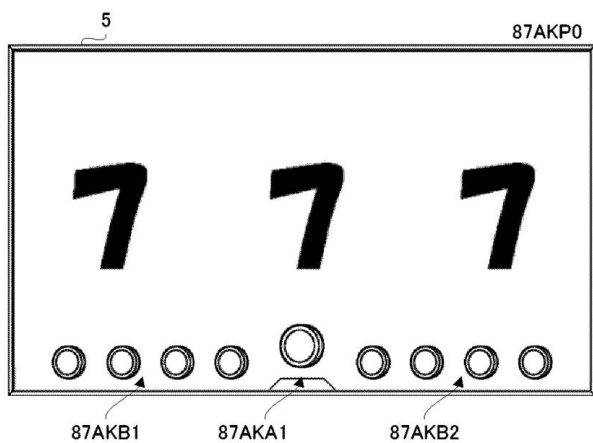
【図 10-9】

【図10-9】

この **キャラ** が
勝てば...

【図 11-1】

【図11-1】



30

40

50

【図 11-2】

【図11-2】

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

【図 11-3】

【図11-3】

(A) 大当たり変動パターン決定例

87AK01

変動パターン	決定割合
PA3-3	80/100
PA3-2	39/100
PA3-1	1/100

(B1) ハズレ変動パターン決定例(通常時)

87AK02

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

(B2) ハズレ変動パターン決定例(時短中)

87AK03

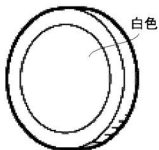
保留記憶数	変動パターン	決定割合
0	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	8/100
	上記以外のハズレ変動パターン	90/100
1	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	6/100
	上記以外のハズレ変動パターン	92/100
2以上	PA2-2, PA2-3	2/100
	PA2-1	2/100
	上記以外のハズレ変動パターン	96/100

【図 11-4】

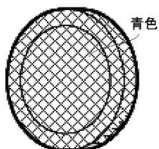
【図11-4】

7タイプ表示例

(A1) 87AKC1



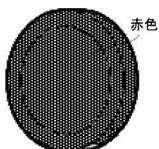
(A2) 87AKC2



(A3) 87AKC3

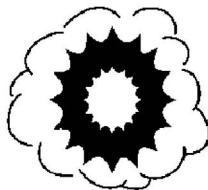


(A4) 87AKC4

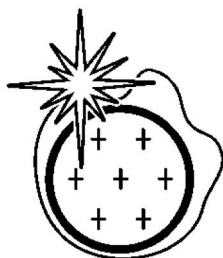


示唆演出例

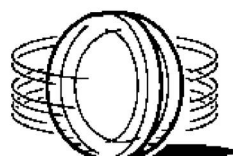
(B1) 87AKD1



(B2) 87AKD2



(B3) 87AKD3



【図 11-5】

【図11-5】

カットイン演出例

(A1) 87AKE1



(A2) 87AKE2



(A3) 87AKE3



促進演出例

(B1) 87AKF1



(B2) 87AKF2



(B3) 87AKF3



10

20

30

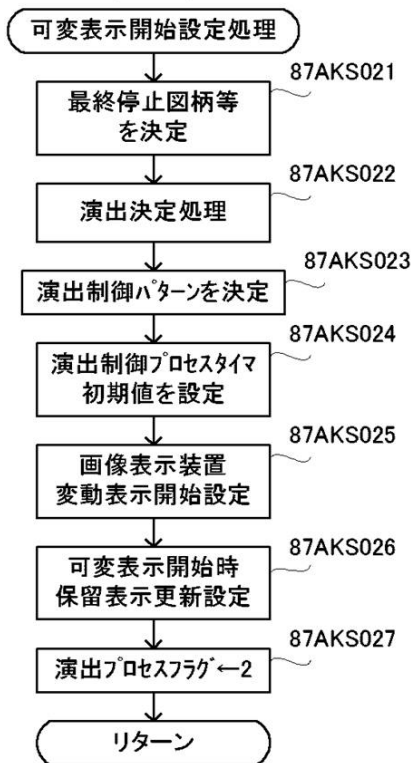
40

50

【図 11-6】

【図 11-6】

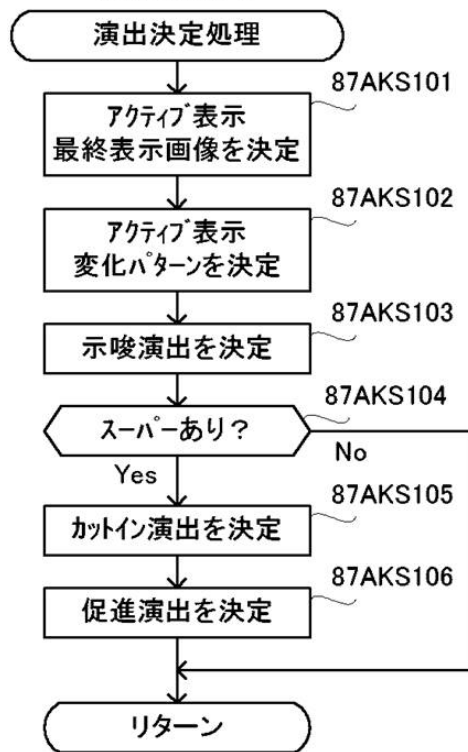
(S171)



【図 11-7】

【図 11-7】

(87AKS022)



【図 11-8】

【図 11-8】

最終表示画像の決定例

最終表示画像	可変表示内容			
	非リーチ (ハズレ)	ノーマル (ハズレ)	スーパー (ハズレ)	大当たり
87AKC1	90/100	70/100	10/100	10/100
87AKC2	10/100	20/100	40/100	20/100
87AKC3	0/100	10/100	40/100	30/100
87AKC4	0/100	0/100	10/100	40/100

87AK11

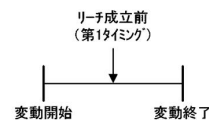
【図 11-9】

【図 11-9】

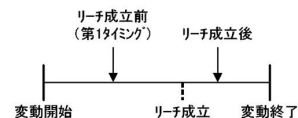
(A) 変化パターンの構成例

変化パターン	アクティブ表示変化内容
87AKP1-1	87AKC1→87AKC2
87AKP1-2	87AKC1→87AKC3
87AKP1-3	87AKC1→87AKC4
87AKP1-4	87AKC2→87AKC3
87AKP1-5	87AKC2→87AKC4
87AKP1-6	87AKC3→87AKC4

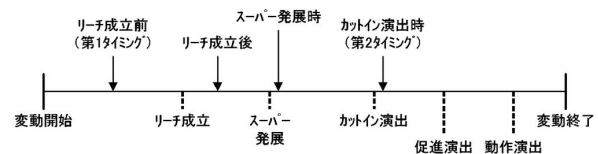
(B1) 変化演出の実行可能タイミング [非リーチ]



(B2) 変化演出の実行可能タイミング [ノーマル]



(B3) 変化演出の実行可能タイミング [スーパー]



10

20

30

40

50

【図 11-10】

【図11-10】

(A) 変化パターンの決定例 [スバーなし]

87AK21

第1タイミング 変化パターン	最終表示画像			
	87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	100/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	0/100	100/100	0/100	0/100
87AKP1-2	0/100	0/100	100/100	0/100
87AKP1-3	0/100	0/100	0/100	100/100

(B) 変化パターンの決定例 [スバーあり]

87AK22

第1タイミング 変化パターン	第2タイミング 変化パターン	最終表示画像			
		87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	なし	100/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	なし	0/100	100/100	0/100	0/100
なし	87AKP1-1	0/100	0/100	0/100	0/100
87AKP1-1	87AKP1-4	0/100	0/100	40/100	0/100
なし	87AKP1-2	0/100	0/100	40/100	0/100
87AKP1-2	なし	0/100	0/100	20/100	0/100
87AKP1-1	87AKP1-5	0/100	0/100	0/100	30/100
87AKP1-2	87AKP1-6	0/100	0/100	0/100	30/100
なし	87AKP1-3	0/100	0/100	0/100	30/100
87AKP1-3	なし	0/100	0/100	0/100	10/100

【図 11-12】

【図11-12】

カットイン演出の決定例

87AK41

カットイン演出	最終表示画像			
	87AKC1	87AKC2	87AKC3	87AKC4
なし	80/100	20/100	10/100	0/100
87AKE1	20/100	40/100	30/100	0/100
87AKE2	0/100	30/100	40/100	20/100
87AKE3	0/100	10/100	20/100	80/100

【図 11-11】

【図11-11】

(A) がせ示唆演出の実行決定例

87AK31

がせ示唆演出	第1タイミング	第2タイミング
実行あり	10/100	0/100
実行なし	90/100	100/100

(B) 示唆演出の決定例

87AK32

示唆演出	変化パターン			
	なし (がせ示唆)	87AKP1-1	87AKP1-2 87AKP1-4	87AKP1-3 87AKP1-5 87AKP1-6
87AKD1	80/100	60/100	20/100	10/100
87AKD2	20/100	30/100	60/100	30/100
87AKD3	0/100	10/100	20/100	60/100

【図 11-13】

【図11-13】

促進演出の決定例 [特徴部87AK]

87AK51

カットイン演出	促進演出	可変表示結果	
		ハズレ	大当り
なし	87AKF1	80/100	30/100
	87AKF2	10/100	30/100
	87AKF3	10/100	40/100
87AKE1	87AKF1	60/100	20/100
	87AKF2	20/100	20/100
	87AKF3	20/100	60/100
87AKE2	87AKF1	40/100	10/100
	87AKF2	30/100	10/100
	87AKF3	30/100	80/100
87AKE3	87AKF1	0/100	0/100
	87AKF2	90/100	10/100
	87AKF3	10/100	90/100

10

20

30

40

50

【図 11-14】

【図11-14】

促進演出の決定例 [特徴部88AK]

変化演出	最終表示画像	促進演出	可変表示結果	
			ハズレ	大当たり
なし	87AKC1	87AKF1	60/100	40/100
		87AKF2	40/100	60/100
		87AKF3	0/100	0/100
	87AKC1以外	87AKF1	50/100	50/100
		87AKF2	50/100	50/100
		87AKF3	0/100	0/100
第1タイミングのみ	87AKC2	87AKF1	70/100	20/100
		87AKF2	30/100	80/100
		87AKF3	0/100	0/100
	87AKC2以外	87AKF1	80/100	30/100
		87AKF2	20/100	70/100
		87AKF3	0/100	0/100
第2タイミングのみ	87AKC3	87AKF1	20/100	20/100
		87AKF2	50/100	30/100
		87AKF3	30/100	50/100
	87AKC3以外	87AKF1	30/100	20/100
		87AKF2	50/100	50/100
		87AKF3	20/100	30/100
第1タイミングおよび第2タイミング	87AKC4	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	10/100
		87AKF3	10/100	90/100
	87AKC4以外	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	95/100	40/100
		87AKF3	5/100	60/100

【図 11-15】

【図11-15】

促進演出の決定例 [特徴部89AK]

示唆演出	促進演出	可変表示結果	
		ハズレ	大当たり
なし	87AKF1	80/100	30/100
	87AKF2	10/100	30/100
	87AKF3	10/100	40/100
87AKD1	87AKF1	60/100	20/100
	87AKF2	20/100	20/100
	87AKF3	20/100	60/100
87AKD2	87AKF1	40/100	10/100
	87AKF2	30/100	10/100
	87AKF3	30/100	80/100
87AKD3	87AKF1	0/100	0/100
	87AKF2	90/100	10/100
	87AKF3	10/100	90/100

10

【図 11-16】

【図11-16】

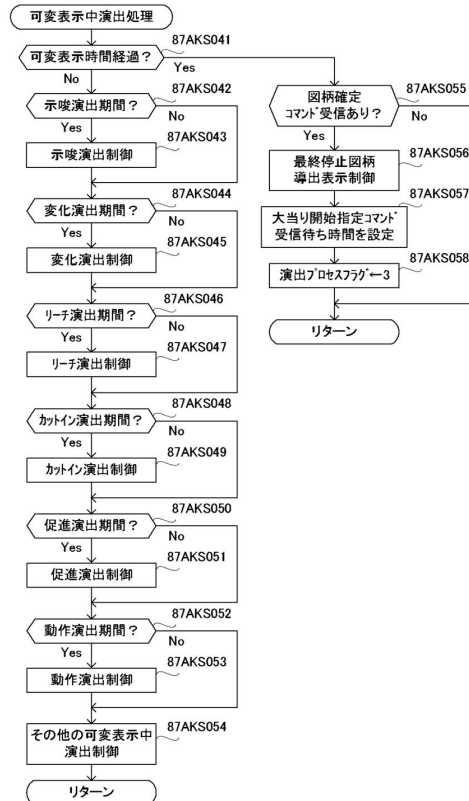
促進演出の決定例 [変形例]

カットイン演出	設定値	促進演出	可変表示結果	
			ハズレ	大当たり
87AKE3	1	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	35/100
		87AKF3	10/100	65/100
	2	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	30/100
		87AKF3	10/100	70/100
	3	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	25/100
		87AKF3	10/100	75/100
	4	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	20/100
		87AKF3	10/100	80/100
	5	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	15/100
		87AKF3	10/100	85/100
	6	87AKF1	0/100	0/100
		87AKF2	90/100	10/100
		87AKF3	10/100	90/100

【図 11-17】

【図11-17】

(S172)



20

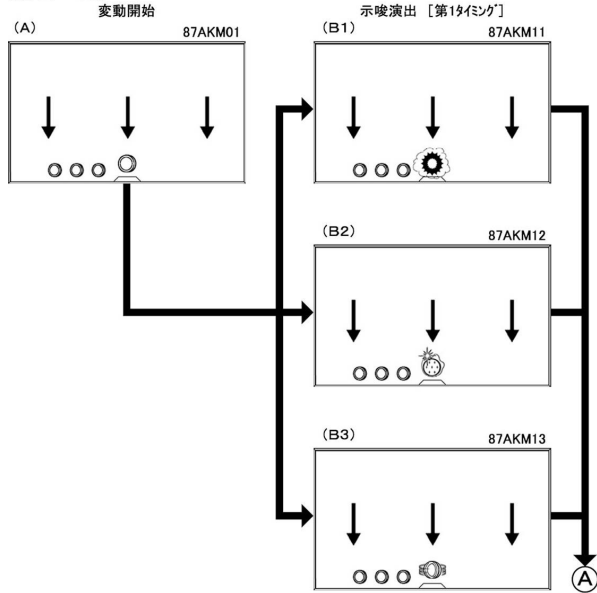
30

40

50

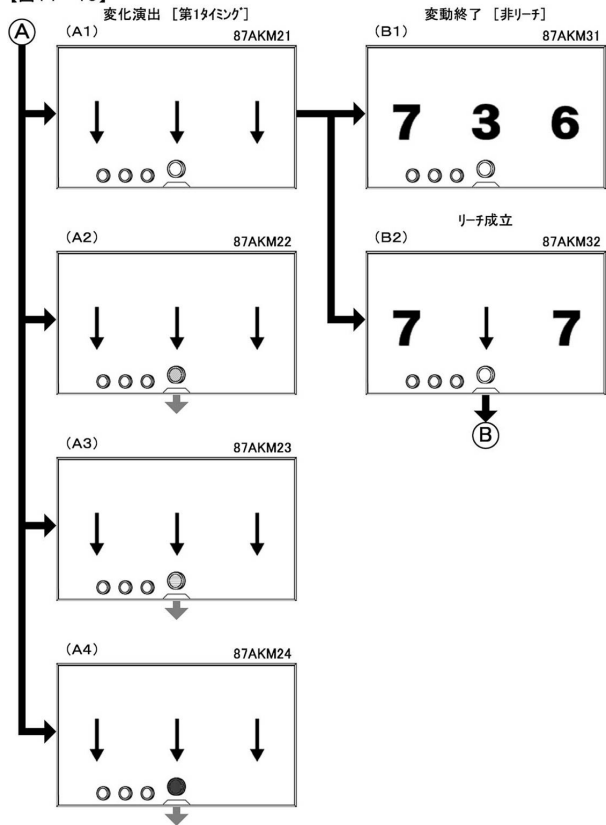
【図 11-18】

【図 11-18】



【図 11-19】

【図 11-19】

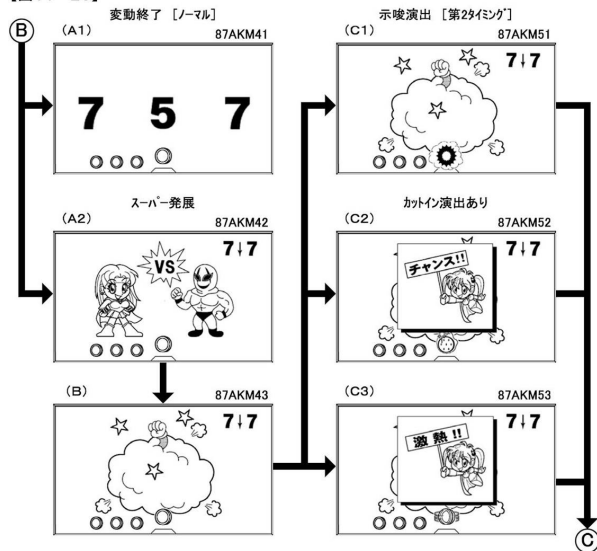


10

20

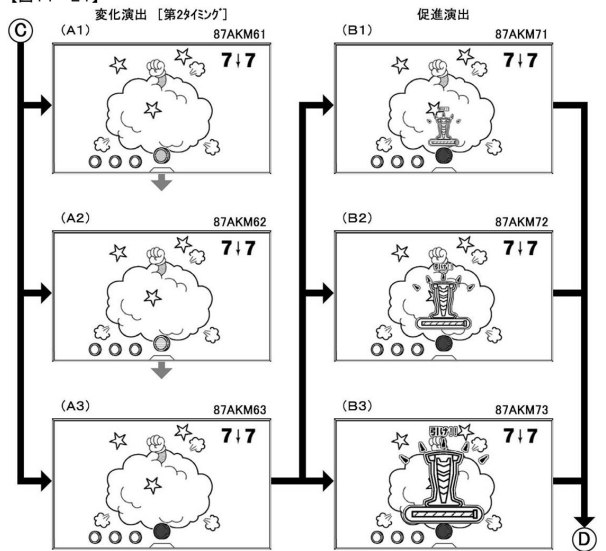
【図 11-20】

【図 11-20】



【図 11-21】

【図 11-21】



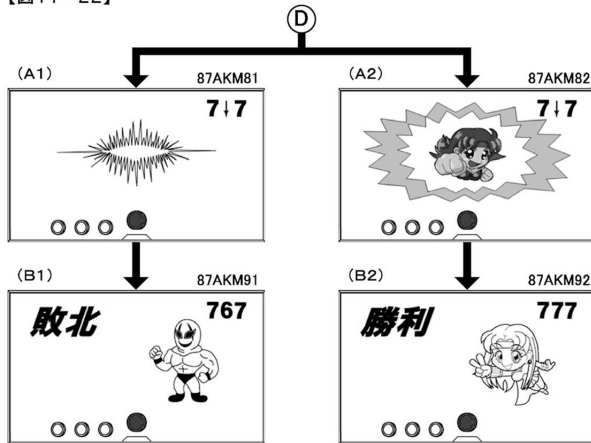
30

40

50

【図 11 - 22】

【図11-22】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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