

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7314005号
(P7314005)

(45)発行日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(24)登録日 令和5年7月14日(2023.7.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全258頁)

(21)出願番号	特願2019-173874(P2019-173874)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年9月25日(2019.9.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-49115(P2021-49115A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年4月1日(2021.4.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月28日(2022.7.28)		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	上田 正樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を実行可能であり、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に設定可能な遊技機であって、

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、

前記第1構成要素に関するデータと前記第2構成要素に関するデータとは、表示タイミ
ングに関する時間情報に対応付けて記憶され、

前記時間情報は、動画像の表示が開始されてからの経過時間に対応する情報であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な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は異なる第 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、

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り、

文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、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り、

前記第 1 文字画像データテーブルまたは前記第 2 文字画像データテーブルを用いて文字画像を表示する割合が、前記設定値が第 1 設定値である場合と第 2 設定値である場合とで異なる、

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、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【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、キャラクター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、上記の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。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

（１）遊技を実行可能であり、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に設定可能な遊技機であって、

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、

前記第１構成要素に関するデータと前記第２構成要素に関するデータとは、表示タイミングに関する時間情報に対応付けて記憶され、

前記時間情報は、動画像の表示が開始されてからの経過時間に対応する情報であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な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は異なる第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、

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り、

文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、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り、

前記第１文字画像データテーブルまたは前記第２文字画像データテーブルを用いて文字画像を表示する割合が、前記設定値が第１設定値である場合と第２設定値である場合とで異なる、

ことを特徴とする。

手段１の遊技機は、

遊技を実行可能な遊技機であって、

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、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、遊技者にとって有利な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は異なる第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、

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り、

文字画像構成要素として特定要素が設定された場合に、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る、

ことを特徴とする遊技機。

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。

手段C1の遊技機は、

演出画像（画像IM）を表示可能な画像表示装置（画像表示装置5）を備え、有利度が
異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれか
の設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を仮想空間内（仮想三次元（x，y，z）
空間）に配置し、当該三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を特定視点から見たと
きの画像を透視投影により描画して演出画像（画像IM）の生成を行う画像生成手段（表
示制御部123のVDP1500）と、

設定に関する示唆を行う示唆演出（第3設定示唆演出、第4設定示唆演出）を実行可能
な示唆演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記画像生成手段（表示制御部123のVDP1500）は、

10

20

30

40

50

前記画像表示装置（画像表示装置５）の演出表示領域（演出表示領域２７ＴＭ００５Ａ）を模した所定画像（演出画像ＥＧ）と、仮想空間（仮想三次元（ x ， y ， z ）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクトＯＢ）とを関連付ける所定処理（合成処理）を行い、

当該所定処理（合成処理）が行われた三次元のオブジェクト（オブジェクトＯＢ）を変化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクトを特定視点（視点ＥＹ０）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像ＩＭ）の生成を行い、

さらに、

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る（例えば図１６－７を参照）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出表示領域の表示態様を変化させる演出の興趣を向上させることができる。また、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機における遊技の興趣を向上させることができる。また、適切な表示の制御が可能になる。

【０００７】

手段Ｃ２の遊技機は、

手段Ｃ１の遊技機であって、

前記所定画像（演出画像ＥＧ）は、更新される更新情報（第１の演出情報、第２の演出情報）を含み、前記所定処理（合成処理）が行われることなく演出画像（画像ＩＭ）として前記画像表示装置（画像表示装置５）に表示可能であり、

前記画像生成手段（表示制御部１２３のＶＤＰ１５００）は、前記所定処理（合成処理）として、仮想空間（仮想三次元（ x ， y ， z ）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクトＯＢ）に対して、前記所定画像（演出画像ＥＧ）に基づくテクスチャマッピングを行い、当該テクスチャマッピングが行われた三次元のオブジェクトを変化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクト（オブジェクトＯＢ）を特定視点（視点ＥＹ０）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像ＩＭ）の再生成を行う

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、画像生成手段の処理負担を軽減させることができる。

【０００８】

手段Ｃ３の遊技機は、

手段Ｃ１または手段Ｃ２の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態（大当たり遊技状態）となることを示唆する予告演出（擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ）を実行可能な予告演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２

10

20

30

40

50

0) と、

第1表示(第1演出画像27TM100)を更新するとともに、前記第1表示とは異なる第2表示(第2演出画像27TM200)を更新する特定演出(分割演出)を実行可能な特定演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機における遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

手段C4の遊技機は、

手段C3の遊技機であって、

前記予告演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記第1表示(第1演出画像27TM100)に対応する予告演出の態様と、前記第2表示(第2演出画像27TM200)に対応する予告演出の態様を異ならせることが可能である(擬似連演出の実行回数(2回と1回)、カットイン画像の態様(「大チャンス!!」と「チャンス!」)、及び、スーパーリーチ中に出現するキャラクタ(キャラクタBとキャラクタA))

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出の興趣を一層向上させることができる。

【0010】

手段C5の遊技機は、

手段C3または手段C4の遊技機であって、

前記特定演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記特定演出の終了に伴い、前記第1表示と前記第2表示のうちの一方の更新を終了させて他方の更新を継続させる(分割演出の終了後も、分割演出の終了直前の第1演出画像27TM100に表示されていた演出情報(味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタB(27TM510B))の画像、並びに、4個の星形のオブジェクト画像27TM550)と共通の演出情報が画面上に継続して表示される)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出が終了した後も、第1表示と第2表示のうちの何れか一方の更新は継続されることにより、表示の更新が継続されることの興趣を遊技者に感じさせることができる。

【0011】

手段C6の遊技機は、

手段C3から手段C5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、設定値に応じて特別表示([ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せ)が表示される割合が異なる第1示唆演出(第1設定示唆演出)を含み、

前記示唆演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記第2表示(第2演出画像27TM200)に対応する第1示唆演出(第1設定示唆演出)を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1示唆演出の実行に伴い遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

【0012】

手段C7の遊技機は、

手段C3から手段C6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、特定の設定値(設定値が「6」)を示唆する第2示唆演出(第3設定示唆演出(設定6確定演出))を含み、

前記示唆演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記第2表示に対応する第2示唆演出(第3設定示唆演出(設定6確定演出))を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第2示唆演出の実行に伴い遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0013】

手段C8の遊技機は、

手段C3から手段C7のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（可動体27TM600）を動作させる可動体演出を実行可能な可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

操作を促す操作促進表示（操作促進表示27TM350）を表示可能な操作促進表示手段（演出制御用CPU120）と、

操作部（プッシュボタン31B）を、操作を促す操作促進態様（点滅態様）とすることが可能な操作部制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記操作促進表示手段（演出制御用CPU120）は、前記第1表示に対応した操作促進表示（図10-17（9）に示す操作促進表示27TM350）と、前記第2表示に対応した操作促進表示（図10-16（6）に示す操作促進表示27TM350）を表示可能であり、

前記操作部制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときには、前記操作部を前記操作促進態様としない（図10-17（9）に示すように、分割演出が実行されている状態では、プッシュボタン31Bは通常態様（消灯態様）のままとなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0014】

手段C9の遊技機は、

手段C3から手段C8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出が実行されていないときに動作可能であり、前記特定演出が実行されているときに動作しない演出装置を備える（分割演出を伴わない変動パターンである場合には、プッシュボタン31Bの態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定可能であるが、分割演出を伴う変動パターンである場合には、プッシュボタン31Bの態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定不能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0015】

手段C10の遊技機は、

手段C3から手段C9のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（可動体27TM600）を動作させる可動体演出を実行可能な可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

前記可動体演出に関連した関連情報（擬似連エフェクト画像27TM300A）を表示可能な関連情報表示制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときに前記可動体演出を制限し、

前記関連情報表示制御手段は、前記特定演出が実行されているときに前記関連情報を表示可能である（図10-16（4）に示すように、分割演出が実行されているときには、擬似連演出[Y：強]が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像27TM300は表示されるものの可動体演出は実行されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0016】

手段C11の遊技機は、

手段C3から手段C10のいずれかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

右目用画像と左目用画像とを水平方向に交互に並べて表示する視差画像表示（立体画像）が可能な表示体（画像用液晶パネル）と、該表示体の前方に設けられ、遊技者の左目による前記右目用画像の視認を阻止するとともに遊技者の右目による前記左目用画像の視認を阻止するための視差形成体（レンチキュラシート）と、を有する画像表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記画像表示手段（表示制御部123）は、前記特定演出が実行されているときには前記視差画像表示を制限する（分割演出が実行されているときには立体画像の表示をしない）ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0017】

手段C12の遊技機は、

手段C3から手段C11のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示制御手段（演出制御用CPU120）と、

前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出（第1変化演出）を実行可能な変化演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記対応表示制御手段（演出制御用CPU120）は、前記対応表示を前記第1表示および前記第2表示のいずれとも異なる領域（第1保留表示領域27TM011、アクティブ表示領域27TM031）に表示させ、

前記変化演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときには、前記変化演出を制限する（分割演出が実行されているときに、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させないようにしている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者を特定演出に注目させることができる。

【0018】

手段C13の遊技機は、

手段C3から手段C12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記予告演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記予告演出として第1予告演出（1回の擬似連演出）と、前記第1予告演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2予告演出（2回の擬似連演出）を実行可能であり、

前記特定演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出（分割演出）の終了に伴い、前記第2表示（第2演出画像27TM200）の更新を終了させて前記第1表示（第1演出画像27TM100）の更新を継続し、

前記第1表示に対応して前記第2予告演出が実行される割合は、前記第2表示に対応して前記第2予告演出が実行される割合よりも高い（表示期間が短い第2演出画像27TM200よりも、表示期間が長い第1演出画像27TM100の方が、大当り期待度が高い演出情報が表示される割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、第2予告演出が実行されている方が第1表示であり、特定演出の終了後もその更新が継続されるとの期待感を抱くようになり、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0019】

手段C14の遊技機は、

手段C3から手段C13のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示パターン（変動パターン）に基づいて可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（CPU103）を備え、

前記特定演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示パターン（変動パターン）に対応した特定演出（分割演出）を実行可能であり、当該特定演出を終了させるタイミングを、当該可変表示パターンに対応した複数の終了タイミング（図10-8に示すよ

10

20

30

40

50

うに、T A 1のタイミング及びT A 2のタイミング)のうちの何れかの終了タイミングに設定する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出を伴う可変表示パターン毎に個別の演出データを記憶させておく必要がなくなり、演出データの記憶容量が過度に増大してしまうことを防止することができる。

【0020】

特開2010-200902号公報(図12)に示すように、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定変更前後の設定値に応じたキャラクタ画像を表示する遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(図12)に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関しては、設定に関する示唆を行う演出が実行されたときに、遊技者が興味を感じるようにすることが好ましい。手段A1～手段A12に係る発明、及び、手段B1～手段B12に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関する演出の興趣を向上させることを目的とする。

【0021】

手段A1の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6)のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(CPU103)と、

前記有利状態(大当たり遊技状態)となることを示唆する予告演出(擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ)を実行可能な予告演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

設定に関する示唆を行う示唆演出(第3設定示唆演出、第4設定示唆演出)を実行可能な示唆演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

第1表示(第1演出画像27TM100)を更新するとともに、前記第1表示とは異なる第2表示(第2演出画像27TM200)を更新する特定演出(分割演出)を実行可能な特定演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記予告演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記第1表示(第1演出画像27TM100)に対応する予告演出(変動開始時演出決定処理において決定された当該変動表示の表示結果を示唆する擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ)と前記第2表示(第2演出画像27TM200)に対応する予告演出(ムービー中の画像として擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ)を実行可能であり、

前記示唆演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記第2表示に対応する示唆演出を制限する(第2演出画像27TM200が表示されている第2演出画像表示領域27TM200Aにおいては、変動パターンに対応した所定のムービーが再生されることになり、設定示唆演出は実行されない)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第2表示に対応する示唆演出を制限することにより、示唆演出が実行されたことに伴う遊技者の混乱を防止して、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0022】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

前記予告演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記第1表示(第1演出画像27TM100)に対応する予告演出の態様と、前記第2表示(第2演出画像27TM200)に対応する予告演出の態様を異ならせることが可能である(擬似連演出の実行回数(2回と1回)、カットイン画像の態様(「大チャンス!!」と「チャンス!」)、及び、

スーパーリーチ中に出現するキャラクタ（キャラクタ B とキャラクタ A））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出の興趣を一層向上させることができる。

【0023】

手段 A 3 の遊技機は、

手段 A 1 または手段 A 2 の遊技機であって、

前記特定演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特定演出の終了に伴い、前記第 1 表示と前記第 2 表示のうちの一方の更新を終了させて他方の更新を継続させる（分割演出の終了後も、分割演出の終了直前の第 1 演出画像 27TM100 に表示されていた演出情報（味方キャラクタ 27TM500 及び敵キャラクタ B（27TM510B）の画像、並びに、4 個の星形のオブジェクト画像 27TM550）と共通の演出情報が画面上に継続して表示される）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出が終了した後も、第 1 表示と第 2 表示のうちの何れか一方の更新は継続されることにより、表示の更新が継続されることの興趣を遊技者に感じさせることができる。

【0024】

手段 A 4 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、設定値に応じて特別表示（[ベル]、[ベル]、[ベル] のミニスロット図柄の組合せ）が表示される割合が異なる第 1 示唆演出（第 1 設定示唆演出）を含み、

20

前記示唆演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記第 2 表示（第 2 演出画像 27TM200）に対応する第 1 示唆演出（第 1 設定示唆演出）を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 示唆演出の実行に伴い遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

【0025】

手段 A 5 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、特定の設定値（設定値が「6」）を示唆する第 2 示唆演出（第 3 設定示唆演出（設定 6 確定演出））を含み、

30

前記示唆演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記第 2 表示に対応する第 2 示唆演出（第 3 設定示唆演出（設定 6 確定演出））を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 2 示唆演出の実行に伴い遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

【0026】

手段 A 6 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（可動体 27TM600）を動作させる可動体演出を実行可能な可動体演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

40

操作を促す操作促進表示（操作促進表示 27TM350）を表示可能な操作促進表示手段（演出制御用 CPU 120）と、

操作部（プッシュボタン 31B）を、操作を促す操作促進態様（点滅態様）とすることが可能な操作部制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記操作促進表示手段（演出制御用 CPU 120）は、前記第 1 表示に対応した操作促進表示（図 10-17（9）に示す操作促進表示 27TM350）と、前記第 2 表示に対応した操作促進表示（図 10-16（6）に示す操作促進表示 27TM350）を表示可能であり、

前記操作部制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特定演出が実行されていると

50

きには、前記操作部を前記操作促進態様としない（図10-17（9）に示すように、分割演出が実行されている状態では、押しボタン31Bは通常態様（消灯態様）のままとなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0027】

手段A7の遊技機は、

手段A1から手段A6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出が実行されていないときに動作可能であり、前記特定演出が実行されているときに動作しない演出装置を備える（分割演出を伴わない変動パターンである場合には、押しボタン31Bの態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定可能であるが、分割演出を伴う変動パターンである場合には、押しボタン31Bの態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定不能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0028】

手段A8の遊技機は、

手段A1から手段A7のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（可動体27TM600）を動作させる可動体演出を実行可能な可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

前記可動体演出に関連した関連情報（擬似連エフェクト画像27TM300A）を表示可能な関連情報表示制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときに前記可動体演出を制限し、

前記関連情報表示制御手段は、前記特定演出が実行されているときに前記関連情報を表示可能である（図10-16（4）に示すように、分割演出が実行されているときには、擬似連演出[Y:強]が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像27TM300は表示されるものの可動体演出は実行されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0029】

手段A9の遊技機は、

手段A1から手段A8のいずれかに記載の遊技機であって、

右目用画像と左目用画像とを水平方向に交互に並べて表示する視差画像表示（立体画像）が可能な表示体（画像用液晶パネル）と、該表示体の前方に設けられ、遊技者の左目による前記右目用画像の視認を阻止するとともに遊技者の右目による前記左目用画像の視認を阻止するための視差形成体（レンチキュラシート）と、を有する画像表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記画像表示手段（表示制御部123）は、前記特定演出が実行されているときには前記視差画像表示を制限する（分割演出が実行されているときには立体画像の表示をしない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0030】

手段A10の遊技機は、

手段A1から手段A9のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な

10

20

30

40

50

対応表示制御手段（演出制御用CPU120）と、

前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出（第1変化演出）を実行可能な変化演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記対応表示制御手段（演出制御用CPU120）は、前記対応表示を前記第1表示および前記第2表示のいずれとも異なる領域（第1保留表示領域27TM011、アクティブ表示領域27TM031）に表示させ、

前記変化演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときには、前記変化演出を制限する（分割演出が実行されているときに、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させないようにしている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者を特定演出に注目させることができる。

【0031】

手段A11の遊技機は、

手段A1から手段A10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記予告演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記予告演出として第1予告演出（1回の擬似連演出）と、前記第1予告演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2予告演出（2回の擬似連演出）を実行可能であり、

前記特定演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出（分割演出）の終了に伴い、前記第2表示（第2演出画像27TM200）の更新を終了させて前記第1表示（第1演出画像27TM100）の更新を継続し、

前記第1表示に対応して前記第2予告演出が実行される割合は、前記第2表示に対応して前記第2予告演出が実行される割合よりも高い（表示期間が短い第2演出画像27TM200よりも、表示期間が長い第1演出画像27TM100の方が、大当たり期待度が高い演出情報が表示される割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、第2予告演出が実行されている方が第1表示であり、特定演出の終了後もその更新が継続されるとの期待感を抱くようになり、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0032】

手段A12の遊技機は、

手段A1から手段A11のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示パターン（変動パターン）に基づいて可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（CPU103）を備え、

前記特定演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示パターン（変動パターン）に対応した特定演出（分割演出）を実行可能であり、当該特定演出を終了させるタイミングを、当該可変表示パターンに対応した複数の終了タイミング（図10-8に示すように、TA1のタイミング及びTA2のタイミング）のうちの何れかの終了タイミングに設定する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出を伴う可変表示パターン毎に個別の演出データを記憶しておく必要がなくなり、演出データの記憶容量が過度に増大してしまうことを防止することができる。

【0033】

手段B1の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（CPU103）と、

前記有利状態（大当たり遊技状態）となることを示唆する予告演出（擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ）を実行可能な予告演出制御手段（演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0) と、

設定に関する示唆を行う示唆演出（第5設定示唆演出）を実行可能な示唆演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

第1表示（第1演出画像27TM100）を更新するとともに、前記第1表示とは異なる第2表示（第2演出画像27TM200）を更新する特定演出（分割演出）を実行可能な特定演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記予告演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記第1表示（第1演出画像27TM100）に対応する予告演出（変動開始時演出決定処理において決定された当該変動表示の表示結果を示唆する擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ）と前記第2表示（第2演出画像27TM200）と前記第2表示に対応する予告演出（ムービー中の画像として擬似連演出、カットイン予告演出、スーパーリーチ）を実行可能であり、

前記示唆演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記第1表示に対応する示唆演出の態様と前記第2表示に対応する示唆演出の態様を異ならせることが可能である（第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出の実行割合（40%）は、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出の実行割合（20%）よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0034】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記予告演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記第1表示（第1演出画像27TM100）に対応する予告演出の態様と、前記第2表示（第2演出画像27TM200）に対応する予告演出の態様を異ならせることが可能である（擬似連演出の実行回数（2回と1回）、カットイン画像の態様（「大チャンス!!」と「チャンス!」）、及び、スーパーリーチ中に出現するキャラクタ（キャラクタBとキャラクタA））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出の興趣を一層向上させることができる。

【0035】

手段B3の遊技機は、

手段B1または手段B2の遊技機であって、

前記特定演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出の終了に伴い、前記第1表示と前記第2表示のうちの一方の更新を終了させて他方の更新を継続させる（分割演出の終了後も、分割演出の終了直前の第1演出画像27TM100に表示されていた演出情報（味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタB（27TM510B）の画像、並びに、4個の星形のオブジェクト画像27TM550）と共通の演出情報が画面上に継続して表示される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出が終了した後も、第1表示と第2表示のうちの何れか一方の更新は継続されることにより、表示の更新が継続されることの興趣を遊技者に感じさせることができる。

【0036】

手段B4の遊技機は、

手段B1から手段B3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、設定値に応じて特別表示（[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せ）が表示される割合が異なる第1示唆演出（第1設定示唆演出）を含み、

前記示唆演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記第2表示（第2演出画像27TM200）に対応する第1示唆演出（第1設定示唆演出）を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1示唆演出の実行に伴い遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【0037】

手段B5の遊技機は、

手段B1から手段B4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出は、特定の設定値（設定値が「6」）を示唆する第2示唆演出（第3設定示唆演出（設定6確定演出））を含み、

前記示唆演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記第2表示に対応する第2示唆演出（第3設定示唆演出（設定6確定演出））を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第2示唆演出の実行に伴い遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

10

【0038】

手段B6の遊技機は、

手段B1から手段B5のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（可動体27TM600）を動作させる可動体演出を実行可能な可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

操作を促す操作促進表示（操作促進表示27TM350）を表示可能な操作促進表示手段（演出制御用CPU120）と、

操作部（押しボタン31B）を、操作を促す操作促進態様（点滅態様）とすることが可能な操作部制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記操作促進表示手段（演出制御用CPU120）は、前記第1表示に対応した操作促進表示（図10-17（9）に示す操作促進表示27TM350）と、前記第2表示に対応した操作促進表示（図10-16（6）に示す操作促進表示27TM350）を表示可能であり、

20

前記操作部制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときには、前記操作部を前記操作促進態様としない（図10-17（9）に示すように、分割演出が実行されている状態では、押しボタン31Bは通常態様（消灯態様）のままとなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

30

【0039】

手段B7の遊技機は、

手段B1から手段B6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出が実行されていないときに動作可能であり、前記特定演出が実行されているときに動作しない演出装置を備える（分割演出を伴わない変動パターンである場合には、押しボタン31Bの態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定可能であるが、分割演出を伴う変動パターンである場合には、押しボタン31Bの態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定不能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1表示と第2表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

40

【0040】

手段B8の遊技機は、

手段B1から手段B7のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体（可動体27TM600）を動作させる可動体演出を実行可能な可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

前記可動体演出に関連した関連情報（擬似連エフェクト画像27TM300A）を表示可能な関連情報表示制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出が実行されているときに前記可動体演出を制限し、

50

前記関連情報表示制御手段は、前記特定演出が実行されているときに前記関連情報を表示可能である（図 10-16（4）に示すように、分割演出が実行されているときには、擬似連演出〔Y：強〕が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像 27TM300 は表示されるものの可動体演出は実行されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 表示と第 2 表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0041】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

右目用画像と左目用画像とを水平方向に交互に並べて表示する視差画像表示（立体画像）が可能な表示体（画像用液晶パネル）と、該表示体の前方に設けられ、遊技者の左目による前記右目用画像の視認を阻止するとともに遊技者の右目による前記左目用画像の視認を阻止するための視差形成体（レンチキュラシート）と、を有する画像表示手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記画像表示手段（表示制御部 123）は、前記特定演出が実行されているときには前記視差画像表示を制限する（分割演出が実行されているときには立体画像の表示をしない）ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 表示と第 2 表示の何れに注目すべきかを遊技者が容易に把握できないようにすることができる。

【0042】

手段 B 10 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出（第 1 変化演出）を実行可能な変化演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記対応表示制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記対応表示を前記第 1 表示および前記第 2 表示のいずれとも異なる領域（第 1 保留表示領域 27TM011、アクティブ表示領域 27TM031）に表示させ、

前記変化演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特定演出が実行されているときには、前記変化演出を制限する（分割演出が実行されているときに、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させないようにしている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者を特定演出に注目させることができる。

【0043】

手段 B 11 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記予告演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記予告演出として第 1 予告演出（1 回の擬似連演出）と、前記第 1 予告演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 予告演出（2 回の擬似連演出）を実行可能であり、

前記特定演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特定演出（分割演出）の終了に伴い、前記第 2 表示（第 2 演出画像 27TM200）の更新を終了させて前記第 1 表示（第 1 演出画像 27TM100）の更新を継続し、

前記第 1 表示に対応して前記第 2 予告演出が実行される割合は、前記第 2 表示に対応して前記第 2 予告演出が実行される割合よりも高い（表示期間が短い第 2 演出画像 27TM200 よりも、表示期間が長い第 1 演出画像 27TM100 の方が、大当たり期待度が高い演出情報が表示される割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、第 2 予告演出が実行されている方が第 1 表示であ

10

20

30

40

50

り、特定演出の終了後もその更新が継続されるとの期待感を抱くようになり、特定演出の興趣を向上させることができる。

【0044】

手段B12の遊技機は、

手段B1から手段B11のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示パターン（変動パターン）に基づいて可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（CPU103）を備え、

前記特定演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示パターン（変動パターン）に対応した特定演出（分割演出）を実行可能であり、当該特定演出を終了させるタイミングを、当該可変表示パターンに対応した複数の終了タイミング（図10-8に示すように、TA1のタイミング及びTA2のタイミング）のうちの何れかの終了タイミングに設定する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出を伴う可変表示パターン毎に個別の演出データを記憶させておく必要がなくなり、演出データの記憶容量が過度に増大してしまうことを防止することができる。

【0045】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段C15から手段C22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2016-77592号公報に示されているような、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あった。このような遊技機にあっては、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り、この点に鑑み、適切な表示の制御を可能にする遊技機の提供が求められている。

【0046】

手段C15の遊技機は、

遊技を実行可能な遊技機（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）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る（例えば図16-7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。

【0047】

手段C16の遊技機は、

手段C15に記載の遊技機であって、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16-8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。

【0048】

手段C17の遊技機は、

手段C15またはC16に記載の遊技機であって、前記文字画像制御手段は、文字画像

10

20

30

40

50

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ってもよい（例えば図16-6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。

【0049】

手段C18の遊技機は、

手段C15から手段C17のいずれかに記載の遊技機であって、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16-8を参照）。

10

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。

【0050】

手段C19の遊技機は、

手段C15から手段C18のいずれかに記載の遊技機であって、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16-4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。

【0051】

手段C20の遊技機は

手段C15から手段C19のいずれかに記載の遊技機であって、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。

20

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。

【0052】

手段C21の遊技機は

手段C15から手段C20のいずれかに記載の遊技機であって、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16-8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。

30

【0053】

手段C22の遊技機は

手段C15から手段C21のいずれかに記載の遊技機であって、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、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。

【図面の簡単な説明】

【0054】

40

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図8-2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図8-3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

50

【図 8－4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8－5】（１）～（３）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（４）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 8－6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8－7】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8－8】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8－9】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 8－10】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図 8－11】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 8－12】（１）は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、（２）は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図 9－1】画像表示装置に表示される各表示情報の具体例を示す説明図である。

【図 9－2】始動入賞時に実行される変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9－3】（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9－4】保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9－5】変動開始時に実行される演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 9－6】（Ｇ）は、第 1 設定示唆の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｈ１）及び（Ｈ２）は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｉ１）及び（Ｉ２）は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｊ）は、第 2 変化演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9－7】（Ｋ）は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、（Ｌ）は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、（Ｍ）は第 2 設定示唆演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。

30

【図 9－8】各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9－9】各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9－10】各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9－11】ミニリール情報の具体例を示す説明図である。

【図 10－1】分割演出における演出情報の具体例を示す説明図である。

【図 10－2】分割演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10－3】はずれ用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－4】大当たり用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－5】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10－6】ムービー A に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

40

【図 10－7】ムービー B に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10－8】各ムービーの再生終了タイミングを示すタイムチャートである。

【図 10－9】擬似連演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10－10】第 1 実施形態における変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10－11】（Ａ）は第 3 設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は第 4 設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）はカットイン予告演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。

【図 10－12】（Ａ）は第 3 設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は第 4 設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

50

- 【図10-13】カットイン予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-14】第1実施形態における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図10-15】第1実施形態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-16】第1実施形態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-17】第1実施形態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-18】第1実施形態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 10
- 【図10-19】第1実施形態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-20】第2実施形態における変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-21】第5設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
- 【図10-22】第5設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-23】第2実施形態における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図10-24】第2実施形態における各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図10-25】表示制御部を示すブロック図である。
- 【図10-26】三次元画像処理の描画方法を示す説明図である。
- 【図10-27】演出画像とオブジェクトとの合成処理の具体例を示す説明図である。
- 【図10-28】合成処理後のオブジェクトを回転させる変化の具体例を示す説明図である。
- 【図10-29】仮想三次元空間における視点とオブジェクトとの関係を示す説明図である。
- 【図10-30】仮想スクリーンに投影される画像と背景画像の表示態様を示す画面図である。 30
- 【図11】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12】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13】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14-1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図14-2】第1特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図14-3】第1特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図14-4】第2特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図14-5】第2特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図14-6】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15-1】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。 40
- 【図15-2】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。
- 【図15-3】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15-4】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15-5】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15-6】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15-7】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15-8】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。 50

【図15-9】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15-10】特徴部60AKに係る操作演出の実行例を示す図である。

【図15-11】特徴部60AKに係る操作演出の実行例を示す図である。

【図16-1】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16-2】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16-3】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16-4】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。

10

【図16-5】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16-6】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16-7】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図16-8】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図16-9】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0055】

(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。

20

【0056】

(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。

【0057】

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

30

【0058】

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

40

【0059】

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

50

示装置は１種類であってもよい。

【００６０】

また、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器２６が設けられている。なお、右打ち表示器２６は、例えば、ＬＥＤによって構成され、主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）によって点灯制御される（図２参照）。

【００６１】

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

10

【００６２】

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

【００６３】

また、例えば、画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第１特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第１保留表示領域５Ａと、第２特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第２保留表示領域５Ｂとが設けられている。なお、画像表示装置５の画面上には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

20

【００６４】

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

30

【００６５】

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。

【００６６】

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２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

40

【００６７】

画像表示装置５の下方には、第１始動入賞口を有する入賞球装置６Ａが設けられている。第１始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤２の背面に導かれ、第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（１個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００６８】

また、第１始動入賞口の右方には、釘の列１９が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が第１始動入賞口が設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列１９が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作（いわゆる左打

50

ち操作)した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成されている。

【0069】

なお、本例では、釘の列19が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1始動入賞口が遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第1始動入賞口が遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列19も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

【0070】

画像表示装置5の右方には、通過ゲート41が設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、ゲートスイッチ21によって検出される。

【0071】

通過ゲート41の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態(開放状態ともいう)と遊技球が入賞不能な閉状態(閉鎖状態ともいう)とに変化させる。特別可変入賞球装置7は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに特定表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【0072】

特別可変入賞球装置7の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置17と、第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bとが設けられており、図1に示すように、左側に特殊可変入賞球装置17が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置6Bが配置されている。これら特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6Bは、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第2始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態(開放状態ともいう)と遊技球が入賞不能な閉状態(閉鎖状態ともいう)とに変化させる。特殊可変入賞球装置17は、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に所定表示結果(小当り図柄)が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置6Bは、普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第2始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【0073】

なお、本例では、特別可変入賞球装置7と特殊可変入賞球装置17と可変入賞球装置6Bとは、同様の構造を有するように形成されている。また、図1に示すように、特別可変入賞球装置7は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置7上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置7が閉状態であれば特別可変入賞球装置7上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置6B上に落下する。

【0074】

また、本例では、可変入賞球装置6Bと比較して特殊可変入賞球装置17の方が若干大きい。また、図1に示すように、特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6Bは底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置17や可変入賞球装置6B上の遊技球は、特殊可変入賞球装置17や可変入賞球装置6Bが閉状態であれば特殊可変入賞球装置17や可変入賞球装置6B上を右上から左下に

向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することなく可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

10

【0075】

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

【0076】

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

20

【0077】

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

30

【0078】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 4）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 1 7 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 1 7 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

40

【0079】

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

50

される。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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。

【0083】

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

【0084】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0085】

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

【0086】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の変動表示が実行されることから、通過ゲート41は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート41は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート41は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【0087】

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

【0088】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の枠LED9が設けられている。

【0089】

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。

【0090】

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

10

20

30

40

50

る。

【0091】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0092】

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。

10

【0093】

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。

【0094】

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。

20

【0095】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、左打ち操作を行い、入賞球装置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。

【0096】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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。

30

【0097】

第1特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となる。また、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、第1特図ゲームであっても、極低い割合で小当たり図柄が停止表示され、「小当たり」となる場合があるように構成してもよい。

【0098】

第1特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。

40

【0099】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態では、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

50

繰り返し実行可能となっている。

【0100】

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。

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

高ベース状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行され（時短状態）、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。高ベース状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態やK T 状態、高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、右打ち操作を行い、遊技球が通過ゲート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。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

第 2 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。第 2 特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0113】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 1 7 により形成される特殊入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0114】

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）。

【0115】

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。

【0116】

（演出の進行など）

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

【0117】

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

【0118】

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

10

20

30

40

50

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状態などのことである。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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状態となった後に、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。

【0122】

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

【0123】

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状態がリーチ状態とならずに、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状態がリーチ状態となった後に、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。

【0124】

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

【0125】

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

10

20

30

40

50

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。

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

20

【0129】

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。

【0130】

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。

30

【0131】

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

40

【0132】

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。

【0133】

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

50

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

【0134】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3 および第 2 カウントスイッチ 2 4））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0135】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2、ソレノイド 8 3 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2、特殊入賞口用のソレノイド 8 3 に伝送する。

【0136】

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。

【0137】

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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠 LED 9 および右打ち報知用 LED 3 7 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する

10

20

30

40

50

音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、LED信号(LEDの点灯/消灯態様を指定する信号)をLED制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0143】

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

【0144】

LED制御基板14は、枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動する各種回路を搭載しており、当該LED信号に基づき枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動し、当該LED信号が指定する態様で枠LED9や右打ち報知用LED37を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、LEDの点灯/消灯を制御する。

【0145】

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

【0146】

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。

【0147】

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、LED信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0148】

演出制御基板12、音声制御基板13、LED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。

【0149】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0150】

(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。

【0151】

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。

【0152】

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、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」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。

【0163】

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。

【0164】

また、図 4 では記載を省略しているが、遊技制御用タイマ割込み処理では、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力するための処理である試験端子処理も実行される。試験端子処理では、CPU103 は、右打ち操作を行う期間であることを特定可能な試験信号（右打ち試験信号）も出力する制御を行う。具体的には、試験端子処理において、CPU103 は、大当たり遊技中や、第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中、KT 状態中に右打ち試験信号を出力する制御を行う。一方、試験端子処理において、CPU103 は、第 1 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中には右打ち試験信号を出力する制御を行わない。

【0165】

図 5 は、第 1 特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S25A にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、第 1 始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101A）。

【0166】

第 1 始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM102 の所定領域に保留情報を格納し第 1 保留記憶数を更新する処理が実行される。第 1 始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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 RAM102 に設けられた第 1 保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第 1 保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、第 1 保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第 1 特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0167】

S101 にて第 1 始動入賞判定処理を実行した後、CPU103 は、RAM102 に設けられた第 1 特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S110A～S121A の処理のいずれかを選択して実行する。なお、第 1 特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S110A～S121A）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【0168】

ステップ S110A の第 1 特別図柄通常処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この第 1 特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第 1 特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、第 1 特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第 1 特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第 1 特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第 1 特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、第 1 特別図柄通常処理は終了する。

【0169】

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。

【0170】

ステップ S111A の第 1 変動パターン設定処理は、第 1 特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この第 1 変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。第 1 変動パタ

ーン設定処理では、変動パターンを決定したときに、第1特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、第1変動パターン設定処理は終了する。

【0171】

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。

【0172】

ステップS112Aの第1特別図柄変動処理は、第1特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この第1特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、第1特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、第1特別図柄変動処理は終了する。

【0173】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第1特別図柄変動処理（ステップS112A）に移行して第1特別図柄の変動表示中であるときに、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなり小当たり遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当たり遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第2特図プロセスフラグの値が第2小当たり開放前処理～第2小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当たり遊技中であれば、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当たり遊技中でなければ、第1特図プロセスフラグの値を次の第1特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当たり遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中は、第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

さらに、小当たり開放前処理期間としての小当たりファンファーレ期間についても、上記の

10

20

30

40

50

小当りエンディング期間と同様に、遊技状態によって期間の長さを異ならせてもよい。

【0177】

ステップS113Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には第1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、第1特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態やK T状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

10

【0178】

ステップS114Aの第1ゲート通過待ち処理は、第4特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この第1ゲート通過待ち処理では、通過ゲート41への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート41への遊技球の通過を検知したときには第1特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0179】

ステップS115Aの第1大当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この第1大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、第1特図プロセスフラグの値が“6”に更新され、第1大当り開放前処理は終了する。

20

【0180】

ステップS116Aの第1大当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この第1大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23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82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、第1特図プロセスフラグの値が“7”に更新し、第1大当り開放中処理を終了する。

30

【0181】

ステップS117Aの第1大当り開放後処理は、第1特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この第1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、第1特図プロセスフラグの値が“6”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、第1特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1大当り開放後処理は終了する。

40

【0182】

ステップS118Aの第1大当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この第1大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御やK T制御、高ベース制御を開始す

50

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、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1大当り終了処理は終了する。

【0183】

ステップS119Aの第1小当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この第1小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、第1特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、第1小当り開放前処理は終了する。

【0184】

ステップS120Aの第1小当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この第1小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第1特図プロセスフラグの値が“11”に更新され、第1小当り開放中処理は終了する。

【0185】

ステップS121Aの第1小当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。この第1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、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1小当り終了処理は終了する。

【0186】

なお、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0187】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第2特別図柄変動処理に移行して第2特別図柄の変動表示中であるときに、第1特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第1特図プロセスフラグの値が第1小当り開放前処理～第1小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第2特図プロセスフラグの値を次の第2特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第2特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第2特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第2特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【0188】

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

【0189】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

10

【0190】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば 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 S 7 3 ; No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0191】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 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 CPU 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない 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 CPU 1 2 0 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/O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【0192】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; 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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを RAM 1 2 2 の所定領域に格納したり、RAM 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

40

【0193】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、枠 LED 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0194】

50

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0195】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 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 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【0196】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0197】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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

【0198】

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

30

【0199】

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

40

【0200】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行

50

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

10

【0201】

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

20

【0202】

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

【0203】

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

30

【0204】

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

【0205】

(基本説明の変形例)

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

【0206】

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。

【0207】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）

50

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

【0208】

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。

10

【0209】

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

【0210】

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

20

【0211】

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

30

【0212】

〔特徴部21TMに関する説明〕

次に、特徴部21TMに関して説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図8-1に示すような主基板11、演出制御基板12、ターミナル基板（情報出力基板）21TM016といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0213】

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

40

【0214】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図8-3に示すように、基板ケース21TM201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載され、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報

50

の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0215】

また、主基板 11 には、図 8-3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 21 T M 0 2 9 が設けられており、該表示モニタ 21 T M 0 2 9 に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ 21 T M 0 2 9 の左側方には表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 が設けられており、該表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 の操作によって表示モニタ 21 T M 0 2 9 に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【0216】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送するスイッチ回路 110、ターミナル基板 21 T M 0 1 6 からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路 112 が搭載されている。

【0217】

また、図 8-1 に示す主基板 11 は、図 8-3 に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 21 T M 2 0 1 に封入されており、主基板 11 の中央には表示モニタ 21 T M 0 2 9（例えば、7 セグメント）が配置され、表示モニタ 21 T M 0 2 9 の右側には表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 が配置されている。表示モニタ 21 T M 0 2 9 及び表示切替スイッチ 21 T M 0 3 0 は、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 の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ 21 T M 0 5 1（図 8-1 参照）が設けられている。主基板 11 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 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。

【0218】

また、主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、各入賞口（大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、第 1～第 4 一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 21 T M 0 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、当該パチンコ遊技機 1 において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【0219】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 T M 0 5 2 と、電源スイッチ 21 T M 0 5 5 が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技

機 1 に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を操作することで、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（RAM クリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 とクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【 0 2 2 0 】

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

【 0 2 2 1 】

なお、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、ON 状態又は OFF 状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、ON 状態又は OFF 状態を維持可能である。また、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、OFF 状態でのみキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を OFF 状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を ON 状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

【 0 2 2 2 】

尚、図 8 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進出した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 が設けられている。該排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 は、スイッチ回路 1 1 0 に接続されている。

【 0 2 2 3 】

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

【 0 2 2 4 】

図 8 - 2 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 および球払出装置 2 1 T M 0 9 7 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 8 - 2 に示すように、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、払出制御用 CPU 2 1 T M 3 7 1 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも RAM が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0、RAM（図示せず）、払出制御用プログラムを格納した ROM（図示せず）および I/O ポート等は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 を構成する。すなわち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出制御用 CPU 2 1 T M 3 7 1、RAM および ROM を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 と、I/O ポートとで実現される。また、I/O ポートは、払出制御用マイク

ロコンピュータ 21TM370 に内蔵されていてもよい。

【0225】

球切れスイッチ 21TM187、満タンスイッチ 21TM048 および払出個数カウントスイッチ 21TM301 からの検出信号は、中継基板 21TM072 を介して払出制御基板 21TM037 の I/O ポート 21TM372 f に入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ 21TM301 からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 に入力されたあと、I/O ポート 21TM372 a および出力回路 21TM373 B を介して主基板 11 に出力される。

【0226】

また、払出制御基板 21TM037 には、図 8-2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 21TM300 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【0227】

また、払出モータ位置センサ 21TM295 からの検出信号は、中継基板 21TM072 を介して払出制御基板 21TM037 の I/O ポート 21TM372 e に入力される。払出モータ位置センサ 21TM295 は、払出モータ 21TM289 の回転位置を検出するための発光素子（LED）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 21TM037 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、球切れスイッチ 21TM187 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 21TM048 からの検出信号が満タン状態を示している、と、球払出処理を停止する。

【0228】

さらに、満タンスイッチ 21TM048 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 21TM090 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 21TM090 の AND 回路 21TM091 が出力する発射モータ 21TM094 への発射モータ信号は、発射基板 21TM090 から発射モータ 21TM094 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 からの満タン信号は、発射基板 21TM090 に搭載された AND 回路 21TM091 の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路 21TM092 からの駆動信号（発射モータ 21TM094 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、AND 回路 21TM091 の入力側の他方に入力される。そして、AND 回路 21TM091 の発射モータ信号が発射モータ 21TM094 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 21TM094 への発射モータ信号の出力が停止される。

【0229】

払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 21TM380 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 とは、シリアル通信回路 21TM505、21TM380 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 ACK 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、シリアル通信回路 21TM505 を介して

10

20

30

40

50

、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信 ACK 信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 ACK 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 ACK 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 ACK 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 ACK 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 ACK 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 ACK 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。

【0230】

払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、出力ポート 21TM372b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）21TM160 に出力する。なお、出力ポート 21TM372b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 8-2 では記載省略されている。

【0231】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、出力ポート 21TM372c を介して、7 セグメント LED によるエラー表示用 LED 21TM374 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 21TM372b を介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球 LED 21TM053 および球切れ LED 21TM054 に出力する。なお、払出制御基板 21TM037 の入力ポート 21TM372f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 21TM375 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 21TM375 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【0232】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 からの払出モータ 21TM289 への駆動信号は、出力ポート 21TM372a および中継基板 21TM072 を介して球払出装置 21TM097 の払出機構部分における払出モータ 21TM289 に伝えられる。なお、出力ポート 21TM372a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 8-3 では記載省略されている。

【0233】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 21TM050 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 21TM050 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）21TM066 には、度数表示 LED 21TM060、球貸し可 LED 21TM061、球貸しスイッチ 21TM062 および返却スイッチ 21TM063 が接続される。

【0234】

インタフェース基板 21TM066 からカードユニット 21TM050 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ 21TM062 が操作されたことを示す球貸しスイッチ信号および返却スイッチ 21TM063 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 21TM050 からインタフェース基板 21TM066 には、プ

リペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間では、接続信号（VL信号）、ユニット操作信号（BRDY信号）、球貸し要求信号（BRQ信号）、球貸し完了信号（EXS信号）およびパチンコ機動作信号（PRDY信号）が入力ポート21TM372fおよび出力ポート21TM372dを介して送受信される。カードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間には、インタフェース基板21TM066が介在している。よって、接続信号（VL信号）等の信号は、図8-2に示すように、インタフェース基板21TM066を介してカードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間で送受信されることになる。

【0235】

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、払出制御基板21TM037に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050にPRDY信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、VL信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号の入力状態によってカードユニット21TM050の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。

【0236】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050に対するEXS信号を立ち上げ、カードユニット21TM050からのBRQ信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ21TM289を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050に対するEXS信号を立ち下げる。その後、カードユニット21TM050からのBRDY信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【0237】

カードユニット21TM050で用いられる電源電圧AC24Vは払出制御基板21TM037から供給される。すなわち、カードユニット21TM050に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板21TM037およびインタフェース基板21TM066を介して行われる。この例では、インタフェース基板21TM066内に配されているカードユニット21TM050に対するAC24Vの電源供給ラインに、カードユニット21TM050を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット21TM050に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【0238】

本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6，5，4，3，2，1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5，4，3，2，1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0239】

図8-4（A）～（F）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1（第1）である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2（第2）である、つまり、第2特

10

20

30

40

50

別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0240】

図8-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/300)で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/300)で大当たり当選するようになっている。

10

【0241】

また、図8-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(1/280)で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/280)で大当たり当選するようになっている。

【0242】

20

また、図8-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(1/280)で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/280)で大当たり当選するようになっている。

【0243】

また、図8-4(D)に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/250)で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/250)で大当たり当選するようになっている。

30

【0244】

また、図8-4(E)に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率(1/235)で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/235)で大当たり当選するようになっている。

40

【0245】

また、図8-4(F)に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パツファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率(1/220)で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定パツファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とさ

50

れている場合と同じ確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0246】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-4（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図8-4（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0247】

また、本実施例では、CPU103は、図8-4（A）～（F）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0248】

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

20

【0249】

（設定示唆演出）

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図8-5（1）、（2）、及び（3）は、設定示唆演出の例を示している。図8-5（1）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図8-5（2）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図8-5（3）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図8-5（4）は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

30

【0250】

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

40

【0251】

図8-5（4）に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1，2」である場合、「3，4」である場合、及び「5，6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図8-5（1）に示す「晴れ」態様に決定する場合、図8-5（2）に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図8-5（3）に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【0252】

演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「

50

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

10

【0253】

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

20

【0254】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。

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

【0255】

図8-6に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、電源が投入された後に、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS21TM4010）。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

30

【0256】

チェック結果が正常であれば（ステップS21TM4010でYES）、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0～5の何れかに合致するか否かを確認する（ステップS21TM4020）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び5の6つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる6段階の設定値を設けている。本例における設定値0は前述した図8-4等で示す設定値1に相当し、本例における設定値1は前述した図8-4等で示す設定値2に相当し、本例における設定値2は前述した図8-4等で示す設定値3に相当し、本例における設定値3は前述した図8-4等で示す設定値4に相当し、本例における設定値4は前述した図8-4等で示す設定値5に相当し、本例における設定値5は前述した図8-4等で示す設定値6に相当する。

40

【0257】

ここで、本例では、パチンコ遊技機1が遊技機メーカーから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例では0）が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップS21TM4020でYES）、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS21TM4030）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したと

50

きにセットされ（ステップ S 2 1 T M 4 5 8 0）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップ S 2 1 T M 4 7 2 0）。

【 0 2 5 8 】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であるか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0）。

【 0 2 5 9 】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で Y E S）、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグを 1 に設定する（ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0）。R A M クリアフラグの値は、R A M クリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が 1 である場合には R A M クリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、R A M クリアフラグが 1 にセットされた時点では実際に R A M クリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後に R A M クリアが実行されることになる。

【 0 2 6 0 】

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

【 0 2 6 1 】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であれば（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O）、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 に移行する。

【 0 2 6 2 】

次いで、C P U 1 0 3 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっているか否かを確認する（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0）。ここで、前述したように、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、遊技機用枠 3 の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【 0 2 6 3 】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、個別に認識可能となる。

【 0 2 6 4 】

C P U 1 0 3 が、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識した場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S）、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態

10

20

30

40

50

であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 0 7 0）。そして、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 0 7 0でYES）、図8-7に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【0265】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でYES）、設定値が正規の値であり（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でYES）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でNO）、遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS 2 1 T M 4 0 6 0でYES）、且つ、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態である（ステップS 2 1 T M 4 0 7 0でYES）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠3が閉鎖状態であるか（ステップS 2 1 T M 4 0 6 0でNO）、又は、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態である（ステップS 2 1 T M 4 0 7 0でNO）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。

【0266】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態である、という2つの条件が必要となっている。CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 0 6 0及びステップS 2 1 T M 4 0 7 0の判定処理によって、これら（1）及び（2）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（1）及び（2）の条件に加えて、さらに、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態である（YES）と判定されたことに基づいてRAMクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【0267】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ2 1 T M 0 5 1は、遊技盤2の裏面側に設けられており、遊技機用枠3を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠3が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠3が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機1を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【0268】

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

【0269】

一方、ステップS 2 1 T M 4 0 6 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 4 0 6 0でNO）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS 2 1 T M 4 7 6 0（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップS 2 1 T M 4 0 7 0で、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態であることが確認されると（ステップS 2 1 T M 4 0 7

0でNO)、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760(設定コマンドの送信)に移行する。

【0270】

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

10

【0271】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されている場合であっても、バックアップRAM領域の一部が壊れている場合には、ステップS21TM4010でNOと判定されて、ステップS21TM4120に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件(後述するステップS21TM4120~ステップS21TM4140)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップRAM領域のデータチェックにおいて(ステップS21TM4010)、チェック結果が正常であっても(ステップS21TM4010でYES)、設定値格納領域に正規の値(0~5)が格納されていない場合には(ステップS21TM4020でNO)、設定変更モード移行条件(後述するステップS21TM4120~ステップS21TM4140)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件(後述するステップS21TM4120~ステップS21TM4140)が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

20

【0272】

ステップS21TM4120において、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する(ステップS21TM4120)。CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には(ステップS21TM4120でYES)、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する(ステップS21TM4130)。

30

【0273】

錠スイッチ21TM051がON状態であれば(ステップS21TM4130でYES)、CPU103は、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態であるか否かを確認する(ステップS21TM4140)。

【0274】

クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態であれば(ステップS21TM4140でYES)、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する(ステップS21TM4150)。そして、図8-7に示す、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理が実行される。

40

【0275】

一方、ステップS21TM4120で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識しなかった場合(ステップS21TM4120でNO)、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップS21TM4130で、錠スイッチ21TM051がON状態となっていない場合(ステップS21TM4130でNO)、ステップS21TM4140において、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態となっていない場合(ステップS21TM4140でNO)には、CPU103は、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降

50

の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0276】

演出制御用CPU120は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置5において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ8L、8Rからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

10

【0277】

次いで、演出制御用CPU120は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220の繰り返し）を実行する。

【0278】

このループ処理では、CPU103が、4msのウエイト（ステップS21TM4200）を行った後に、表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140で全てYESと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップS21TM4210）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号10）からセキュリティ信号を出力する（ステップS21TM4220）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

20

【0279】

ループ処理の期間は、表示モニタ21TM029が備える7セグメント表示器に、4ms毎に「E」の文字が表示されることになる。4msのウエイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

30

【0280】

ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ21TM055がOFFとされるまで）継続されることになる。

40

【0281】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS21TM4030でYESと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

【0282】

50

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理によって、これら（１）～（３）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【０２８３】

仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、前述したループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行する。

【０２８４】

ループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機１を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【０２８５】

なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

10

20

30

40

50

の値として、最も大当り確率が低い「0」を格納する（ステップS21TM4520）。そして、ステップS21TM4530に移行する。

【0289】

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

10

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

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

40

【0293】

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

【0294】

次いで、CPU103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モード

50

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作する（ステップS21TM4610でYES）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップS21TM4620）。例えば、正規の設定値が0～5の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が3であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3→4→5→0→1→2→3の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ21TM029に表示される情報が、4→5→6→1→2→3→4の順序で更新されることになる。

【0298】

ここで、現在の設定値の表示（ステップS21TM4550）及びセキュリティ信号の出力（ステップS21TM4560）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップS21TM4650）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップS21TM4590）及び設定値の更新（ステップS21TM4620）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650の処理が繰り返し実行されることになる。

【0299】

設定確認モードには、錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4070でYESと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であること（ステップS21TM4040でNOと判定されてRAMクリアフラグが0のままであること）に基づいて制御される。

【0300】

また、現在の設定値の表示（ステップS21TM4550）及びセキュリティ信号の出力（ステップS21TM4560）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップS21TM4590）及び設定値の更新（ステップS21TM4620）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【0301】

設定変更モードには、錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4070又はステップS21TM4130でYESと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であること（ステップS21TM4040又はステップS21TM4140でYESと判定されて、ステップS21TM4050又は

10

20

30

40

50

ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリアフラグが 1 に設定されていること) に基づいて制御される。

【 0 3 0 2 】

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

【 0 3 0 3 】

C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 において、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であれば (ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で N O) 、再び 4 m s のウェイト (ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0) を行った後にステップ S 2 1 T M 4 5 4 0 以降の処理を繰り返す。即ち、R A M クリアフラグの値が 0 であれば設定確認モードの制御を継続し、R A M クリアフラグの値が 1 であれば設定変更モードの制御を継続する。

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

即ち、図 8 - 9 (1) に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し (ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0) 、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも 1 s e c が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする (ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0) 。

【 0 3 0 6 】

ここで、ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0 でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず (何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく) 共通の処理として実行されている。また、ステップ S 2 1 T M 4 7 1 0 においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず (何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく) 共通の処理として実行

10

20

30

40

50

されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

【0307】

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

【0308】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS21TM4710では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値(1000ms)をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【0309】

そこで、本実施形態では、図8-9(2)に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1000msをセットした後に、後述するステップS21TM4770でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30000msを再セットする(上書きする)ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1secにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を30secに再セットする(上書きする)ようにしている。

【0310】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図8-9(2)に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1secが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から30secが経過したタイミングとなる。

【0311】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が1000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から30秒に変更された場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が30000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間(1000ms又は30000ms)から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【0312】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも1secはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから30secが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることが

10

20

30

40

50

できる。

【0313】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【0314】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して出力される。また、CPU103は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてRAM102のバックアップ領域（ただし初期化処理によりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を4分間出力するものとする。

【0315】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されないため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ONから4分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から1秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されることになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

【0316】

なお、図8-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を1～6と認識しており、演出制御用CPU120側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置5に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある

10

20

30

40

50

。そこで、本実施形態では、演出制御用CPU120側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に1を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値1～6の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【0320】

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

10

【0321】

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

【0322】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であるか否かを確認する（ステップS21TM4770）。

20

【0323】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS21TM4770でYES）ということは、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM4010でYES）、設定値が正規の値である（ステップS21TM4020でYES）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM4030でNO）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態である（ステップS21TM4040でNO）ということであるから、RAMクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

30

【0324】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が0である場合、電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であることに基づいてRAMクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

【0325】

演出制御用CPU120では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用CPU120は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、粹LED9等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

40

【0326】

一方、RAMクリアフラグの値が1である（ステップS21TM4770でNO）ということは、ステップS21TM4050又はステップS21TM4150で、RAMクリアが1に設定されており、RAMクリアを実行することに決定されているということであるから、RAMクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

50

【0327】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が1である場合、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する処理、及び電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。

【0328】

図8-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基づいてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

【0329】

このRAMクリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない理由は、（a）設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり（ステップS21TM4020でYES）、（b）設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が0に設定されたか（ステップS21TM4520）又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている（ステップS21TM4610及びステップS21TM4620）ためである。さらに、RAMクリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

【0330】

次いで、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1430）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS21TM1440）。ステップS21TM1430およびステップS21TM1440の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0331】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS21TM1450）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、CPU103は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップS21TM1460）。演出制御用CPU120では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を認識する。演出制御用CPU120は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【0332】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する（ステップS21TM1465）。これにより、設定変更モード終了後のステップS21TM4710で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（1秒）が、RAMクリアが実行されたことに対応した値（30秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくRAMクリアが実行された場合には、ステップS21TM4710が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として1秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、RAMクリアが実行されたことに対応した30秒に設定される。一方、RAMクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップS21TM1465の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップS21TM4710で設定された1秒のままである。

10

【0333】

このステップS21TM1465又は前述したステップS21TM4710で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

20

【0334】

そして、CPU103は、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行する（ステップS21TM1480）。この設定処理では、主基板11の出力回路21TM067から払出制御基板21TM037の入力回路21TM373Aに接続確認信号が出力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のシリアル通信回路21TM380との通信を実行可能な状態に設定する。

【0335】

次に、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S21TM1490）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

30

【0336】

そして、ステップS21TM1500において、CPU103は、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う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0337】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値

40

50

の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0338】

なお、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源断復旧時の処理に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である（YES）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

【0339】

また、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である（NO）と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて）、電源投入時の処理（ステップS21TM1410（RAMクリア）以降の処理）に移行しても良い。

【0340】

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

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

図8-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器21TM029A～21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【0345】

本例では、（a）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）は実行されず、演出制御基板12側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われなくなる。

【0346】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップS21TM4590）を受信した演出制御用CPU120では、画像表示装置5に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ21TM051をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

【0347】

一方で、（b）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（i）～（iii）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップS21TM4190）後に遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御される。その結果、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板12側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【0348】

このように、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板12側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源をOFFにした後に、設定変更モードへの移行条件（i）～（iii）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ21TM051をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

10

【0349】

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

【0350】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（a）の場合には、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

20

【0351】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（b）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御され、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

30

【0352】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための移行条件（i）～（iii）が全て成立している場合と、移行条件（i）～（iii）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【0353】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用CPU120では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置5に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップS21TM4190の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

40

【0354】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているときに、（1）錠スイッチ21TM051が操作されたこと（OFF状態からON状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（2）設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作さ

50

れたこと（OFF状態からON状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【0355】

そして、演出制御基板12（演出制御用CPU120）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

【0356】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ21TM051が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減することが可能になる。

【0357】

（電源投入時処理の変形例）

図8-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行した（ステップS21TM4570でNO）。

【0358】

このような形態に限らず、図8-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行する（ステップS21TM4570でNO）ようにしても良い。

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

図8-11に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップS21TM4570でNOと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

【0362】

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

【0363】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4130でYES）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ21TM051がOFF状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図8-7のステップS21TM4610～ステップS21TM4620）。

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップS21TM4030でYES）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ21TM051をON状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、CPU103は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグを1に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップS21TM4190に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップS21TM4110）を受信した演

10

20

30

40

50

出制御用CPU120が、「錠スイッチを一旦ONにして、設定値変更後にOFFに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示するようにしても良い。

【0367】

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

10

【0368】

図8-6～図8-8に示したように、設定変更モードに制御された場合には、必ずRAMクリア（ステップS21TM1410）が実行されるようになっている。これは、図8-4に示したように、設定値に応じて大当たりと判定される乱数の範囲が異なるためである。例えば、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数が、変更前の設定値との関係では大当たりと判定されたものの、変更後の設定値との関係でははずれと判定される事象や、これとは逆に、変更前の設定値との関係でははずれと判定されたものの、変更後の設定値との関係では大当たりと判定される事象が生じうる。このような場合に、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数に基づいて、設定変更後の遊技を継続させる（特別図柄プロセス処理を含む遊技制御用タイマ割込処理を実行させる）ことは不適切であるため、遊技状態を初期化することにより保留記憶（特別図柄の保留記憶、普通図柄の保留記憶）をクリアして、保留記憶数を初期値（0）とするようにしている。

20

【0369】

また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、ステップS21TM1540の割込許可が行われず、遊技制御用タイマ割込処理におけるスイッチ処理（図4に示すステップS21）も行われず、始動入賞やゲート通過等は無効となっている。これは、設定変更モードに制御されている期間は乱数回路設定処理（ステップS21TM1490）等が未だ実行されておらず、乱数の更新が行われていないためである。仮に、設定変更モードに制御されている期間において始動入賞に基づいて乱数を抽出してしまうと、始動入賞のタイミングによらず同じ乱数値になってしまい、このような乱数値に基づいて遊技を進行させることは不適切であるため、始動入賞やゲート通過を無効化している。

30

【0370】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図8-12を用いて説明する。図8-7に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【0371】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図8-12（1）を用いて説明する。

【0372】

順番1に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「0」が格納されている。次いで、順番2に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「0」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「1」が表示モニタ21TM029に表示されることに

40

50

なる。この時点で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は O N 状態のままである。

【 0 3 7 3 】

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

10

【 0 3 7 4 】

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

【 0 3 7 5 】

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

20

【 0 3 7 6 】

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

【 0 3 7 7 】

なお、順番 6 の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図 8 - 1 1 に示した制御を適用する場合、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であっても（又はクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が O F F 状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番 6 及び順番 7 における錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の状態は、O F F 状態である場合がある。

30

【 0 3 7 8 】

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

40

【 0 3 7 9 】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態から O F F 状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図 8 - 1 2 （ 2 ）を用いて説明する。

【 0 3 8 0 】

順番 1 ～順番 4 に関しては、図 8 - 1 2 （ 1 ）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番 5 に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1

50

がON状態からOFF状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「2」が格納されており、表示モニタ21TM029には、確定した設定値に1を加算した「3」が表示されている。

【0381】

その後に、順番6に示すように、電源スイッチ21TM055をOFF状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【0382】

次いで、順番7に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【0383】

次いで、順番8に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0384】

図8-12（1）及び（2）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【0385】

なお、図8-12に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ21TM029に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ21TM029に表示される設定値も変化することになる。

【0386】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ21TM029に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ21TM029（第1表示部21TM029A）に表示される設定値は、前回の電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値と

10

20

30

40

50

なる。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

また、本特徴部21TMでは、以下に示す発明が開示されている。

【0390】

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

【0391】

手段01の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップS21TM4560でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定し）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から1秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【0392】

手段02の遊技機は、

手段01の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段（ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にRAMクリアが実行されており）、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（RAMクリアが実行される場合にはステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定可能であり）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【0393】

手段03の遊技機は、

手段01又は手段02の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップS21TM4200～ステップS21TM4220の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【0394】

手段04の遊技機は、

手段01～手段03から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F とされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（R A M 1 0 2 のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、を有し、

10

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップ S 2 1 T M 4 1 9 0 で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 のエラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示することが可能であり）、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

20

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【 0 3 9 5 】

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

30

【 0 3 9 6 】

手段 P 1 の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0～5 の 6 段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、を備え、

40

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値は R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されており）、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップ S 2 1 T M 4 2 1 0 でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）をさらに備える

50

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0397】

手段P2の遊技機は、

手段P1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、

10

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップS21TM4120、ステップS21TM4130、ステップS21TM4140ですべてYESと判定されたことに基づいて、ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

20

【0398】

手段P3の遊技機は、

手段P1又は手段P2の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140の何れかでNOと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に移行する）

30

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0399】

手段P4の遊技機は、

手段P1～手段P3から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

40

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ21TM029）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS21TM4190で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS21TM4210のエ

50

ラー表示において表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「E」の文字を表示することが可能であり）、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置 5 に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0400】

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

【0401】

手段 Q 1 の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ～ 5 の 6 段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値は R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されており）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON 状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段 Q 1 の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0、ステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M クリアフラグがセットされていることに基づいて R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を更に備えていても良い。

【0402】

手段 Q 2 の遊技機は、

手段 Q 1 の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立している

ことに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

10

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【0403】

手段Q3の遊技機は、

手段Q1又は手段Q2の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

20

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップS21TM4580のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップS21TM4720のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、

30

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる）

40

ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【0404】

手段Q4の遊技機は、

手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能であり、

50

前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し）、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定期間に基づいて前記設定変更モードを終了させ（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する（設定値格納領域は R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【 0 4 0 5 】

手段 Q 5 の遊技機は、

手段 Q 1 ～手段 Q 3 から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ～ 5 の 6 段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納される R A M 1 0 2 の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合でも錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F に切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【 0 4 0 6 】

〔特徴部 1 6 T M に関する説明〕

次に、特徴部 1 6 T M に関して説明する。図 9 - 1 (A 1) 及び (B 1) は、本実施形態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。保留表示は、実行されていない特別図柄の変動表示に対応した表示情報であり、アクティブ表示は、実行されている特別図柄の変動表示に対応した表示情報である。本実施形態では、画像表示装置

10

20

30

40

50

5の画面左下部に、第1保留記憶数(0~4の第1保留表示16TM001)が表示される第1保留表示領域16TM011が設けられており、画像表示装置5の画面中央下部に、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16TM003が表示されるアクティブ表示領域16TM013が設けられている。

【0407】

また、遊技状態が低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合、画像表示装置5の画面中央下部であってアクティブ表示16TM003の下方に設けられた特別演出領域16TM035に、後述するミニスロット16TM030が表示される。本例では、ミニスロット16TM030がアクティブ表示16TM003の直下に表示されているため、遊技者からは、あたかもミニスロット16TM030がアクティブ表示16TM003の台座であるかのように見える。即ち、ミニスロット16TM030が、アクティブ表示16TM003に対応した位置に表示されていることにより、ミニスロット16TM030によって、実行中の変動表示に対応した演出が実行されることを遊技者は容易に把握することができる。

【0408】

本実施形態において、ミニスロット16TM030は、特別図柄の変動表示が実行されているか否か(飾り図柄の変動表示が実行されているか否か)によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である。

【0409】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0でないときには、第1保留表示領域16TM011に第1保留記憶数に相当する数の第1保留表示16TM001を表示する。即ち、第1保留表示16TM001は、始動条件(例えば、第1始動入賞口への入賞)は成立したが開始条件(例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当たり遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が0ではないこと)が成立していない第1特別図柄の変動表示(及び飾り図柄の変動表示)に対応した情報である。第1保留表示領域16TM011に複数の第1保留表示16TM001が表示されている場合には、アクティブ表示領域16TM013に近い順序で(遊技者から見て右から順に)、その第1保留表示16TM001に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【0410】

演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域16TM013にアクティブ表示16TM003を表示する。即ち、アクティブ表示16TM003は、始動条件(例えば、第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞)が成立した後に開始条件(例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当たり遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が0ではないこと)が成立した特別図柄の変動表示(及び飾り図柄の変動表示)に対応した情報である。

【0411】

本実施形態では、前述したように、特別図柄の変動表示に対応して、飾り図柄の変動表示が実行される。図9-1(A1)及び(B1)に示すように、飾り図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置5の中央上部のエリアを、左から図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、図柄表示エリア5Rとする。

【0412】

また、本実施形態では、図9-1(A1)及び(B1)に示すように、画像表示装置5の右上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置5の画面右上部のエリアを、左から小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、小図柄表示エリア5rとする。小図柄表示エリア5l、5c、5rは、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

10

20

30

40

50

【0413】

図9-1(A1)及び(B1)に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、画像表示装置5の特別演出領域16TM035においてミニスロット16TM030が表示される。ミニスロット16TM030では、複数種類のミニスロット図柄の可変表示が実行される。後述する第1のミニスロット可変表示では、図9-1(A2)に示すように、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、及び「blank」のミニスロット図柄が可変表示され、後述する第2のミニスロット可変表示では、図9-1(B2)に示すように、予告文字が表示されていない図柄(「表示なし」)、並びに、大当たり期待度を示唆する予告文字からなる図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」のミニスロット図柄が可変表示される。

10

【0414】

(第1のミニスロット可変表示)

図9-1(A1)に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、特別図柄の変動表示(飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示)が実行される毎に、「左」、「中」、「右」の3つに区分されたミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1(スロットマシンにおける3つのリールのそれぞれに対応した領域)において、ミニスロット図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される第1のミニスロット可変表示を実行可能である。第1のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄は、各々一段(1ライン)に表示される。なお、以下の説明において単に「変動表示」という場合は、特別図柄の変動表示、または、特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示もしくは小図柄の変動表示のことをいう。

20

【0415】

ここで、図9-1(A2)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1(3リール)の各ミニスロット図柄表示エリアにおいて、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、「blank(本例では横方向の直線形オブジェクト(-))」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。

【0416】

そして、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にミニスロット図柄が停止した際に、成立役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと、役が成立したものとして役成立となる。成立役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。本実施形態における成立役は、同一図柄の組合せ及び異なる図柄を含む組合せである。なお、異なる図柄の組合せの場合は、成立役として「はずれ」となる。

30

【0417】

本実施形態では、同一図柄の組合せが揃うと役成立とする。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[ベル]、[ベル]、[ベル]の同一図柄の組合せが揃うと「ベル」の役成立となる。同様に、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]の同一図柄の組合せが揃うと「スイカ」の役成立となり、[チェリー]、[チェリー]、[チェリー]の同一図柄の組合せが揃うと「チェリー」の役成立となり、[7]、[7]、[7]の同一図柄の組合せが揃うと「7揃い」の役成立となる。但し、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[blank]、[blank]、[blank]の同一図柄の組合せが揃った場合は、成立役が「はずれ」であるときと同じ扱いとなる。

40

【0418】

(第2のミニスロット可変表示)

図9-1(B1)に示すように、本実施形態では、第1のミニスロット可変表示が実行された後(上述した何れかの成立役が成立した後)に、複数に区分されていない単一のミニスロット図柄表示エリア5LCR1(1つのリールに対応した領域)において、ミニスロット図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される第2のミニスロット可変表示を実行可能である。第2のミニスロット可変表示では、ミニスロット図

50

柄表示エリア 5 L C R 1 において、ミニスロット図柄は一段（１ライン）に表示される。

【０４１９】

ここで、図 9-1（B 2）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア 5 L C R 1（１リール）において、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。本実施形態では、第 2 のミニスロット可変表示による表示結果、即ち、表示された文字によって、実行されている特別図柄の変動表示の表示結果（実行されている飾り図柄の変動表示の表示結果）が「大当り」となることが示唆される。

【０４２０】

また、本実施形態では、図 9-1（A 1）及び（B 1）に示すように、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）に制御されてから実行された変動表示の回数をカウントする変動回数カウンタの値を示す変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 が、画像表示装置 5 の画面左下部に表示される。変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 が示す値によって、遊技者は、通常状態で実行された変動表示の回数を把握することができる。図 9-1（A 1）及び（B 1）に示す例では、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 として「1 2 5」が表示されており、遊技状態が通常状態に移行してから既に 1 2 4 回の変動表示が実行され、現時点で 1 2 5 回目の変動表示が実行されている状態を示している。

【０４２１】

ここで、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 は、当該遊技機の設定値に基づいて、後述する第 2 設定示唆演出が実行されることにより、通常態様（例えば白色態様）から、通常態様と異なる設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化する。

【０４２２】

なお、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 の表示態様を、実行される変動表示の表示結果に基づいて、通常態様（例えば白色態様）から、通常態様及び前述した設定示唆態様（例えば紫色態様）の何れとも異なる期待度予告態様（例えば赤色態様）に変化させる予告演出（例えば第 2 期待度予告演出と称する）を実行しても良い。但し、同一の変動表示において、第 2 設定示唆演出及び第 2 期待度予告演出の両方は実行されず、第 2 設定示唆演出を実行することに決定された場合には、当該変動表示において第 2 期待度予告演出を実行しないものとする。即ち、第 2 設定示唆演出を第 2 期待度予告演出よりも優先して実行する。

【０４２３】

図 9-2 は、始動入賞時に実行される変化演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップ S 1 6 1）において、図 9-2 に示す始動入賞時変化演出決定処理を実行する。

【０４２４】

始動入賞時変化演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく 1 セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第 1 保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップ S 1 6 T M 1 0 0 0）。

【０４２５】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。C P U 1 0 3 は、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、及び、大当りとなる場合の大当り種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。C P U 1 0 3 は、始動入賞時に抽出した変動パターン種別判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第 1 保留記憶数加算指定コマンドは、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【０４２６】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップS16TM1000でNO）、そのまま処理を終了する。

【0427】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、後述するアクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図9-3（A）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM1010）。なお、ステップS16TM1010で決定するアクティブ表示の最終表示態様とは、あくまで始動入賞時に決定されるアクティブ表示の最終的な表示色である。本実施形態では、アクティブ表示が最終的な表示色まで変化した後に、後述する期待度予告演出が実行されたことに応じて、そのアクティブ表示に予告文字が重畳表示される場合がある。即ち、始動入賞時に決定されたアクティブ表示の最終表示態様から、さらに、変動開始時の演出決定処理に基づいてアクティブ表示の態様が変化する可能性がある。

【0428】

図9-3（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-3（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示16TM003の最終表示態様として、「通常態様（白色態様）」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0429】

図9-3（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示16TM003の最終表示態様は、70%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、25%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、5%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【0430】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示16TM003の最終表示態様は、10%の割合で通常態様となり、30%の割合で青色態様となり、60%の割合で赤色態様となる。

【0431】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の変化パターン、並びに、第1変化演出の実行有無及び実行回数を、アクティブ表示の変化パターン決定テーブル（図9-3（B）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM1020）。

【0432】

図9-3（B）は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、アクティブ表示の変化パターンとして、変化パターン001～変化パターン025の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0433】

図9-3（B）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン001が70%の確率で選択され、変化パターン002が25%の確率で選択され、変化パターン003が5%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に

基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン001が10%の確率で選択され、変化パターン002が30%の確率で選択され、変化パターン003が60%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0434】

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞が発生したときにアクティブ表示の最終表示態様を決定しているが、アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様が最終表示態様とは異なる場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行することになる。

【0435】

ここで、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合（アクティブ変化演出を実行する場合）、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（アクティブ変化演出を実行しない場合）において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する第1変化演出を実行可能である。この第1変化演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の第1変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第1変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。また、第1変化演出は、アクティブ表示にキャラクタが作用する演出である。成功態様の第1変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用することにより、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第1変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用するものの、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

【0436】

変化パターン001における第1変化演出の実行回数は0回である。変化パターン002における第1変化演出の実行回数は1回であり、失敗態様の第1変化演出が実行される。変化パターン003における第1変化演出の実行回数は2回であり、何れも失敗態様の第1変化演出が実行される。

【0437】

また、図9-3（B）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン011が30%の確率で選択され、変化パターン012が27%の確率で選択され、変化パターン013が23%の確率で選択され、変化パターン014が10%の確率で選択され、変化パターン015が5%の確率で選択され、変化パターン016が5%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン011が5%の確率で選択され、変化パターン012が10%の確率で選択され、変化パターン013が15%の確率で選択され、変化パターン014が20%の確率で選択され、変化パターン015が25%の確率で選択され、変化パターン016が25%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0438】

このとき、変化パターン011における第1変化演出の実行回数は0回である。変化パターン012における第1変化演出の実行回数は1回であり、失敗態様の第1変化演出が実行される。変化パターン013における第1変化演出の実行回数は2回であり、何れも失敗態様の第1変化演出が実行される。変化パターン014における第1変化演出の実行回数は1回であり、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン015における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン016における第1変化演出の実行回数は2回であり、成功態様の第1変化演出が実行された後に、失敗態様の第1変化演出が実

行される。

【0439】

また、図9-3(B)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン021が35%の確率で選択され、変化パターン022が25%の確率で選択され、変化パターン023が20%の確率で選択され、変化パターン024が10%の確率で選択され、変化パターン025が10%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン021が5%の確率で選択され、変化パターン022が15%の確率で選択され、変化パターン023が30%の確率で選択され、変化パターン024が25%の確率で選択され、変化パターン025が25%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

10

【0440】

このとき、変化パターン021における第1変化演出の実行回数は0回である。変化パターン022における第1変化演出の実行回数は1回であり、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン023における第1変化演出の実行回数は2回であり、何れも成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン024における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン025における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。

20

【0441】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示の変化パターンを、保留表示の変化パターン決定テーブル(図9-4(C)~(F)を参照)に基づいて決定し(ステップS16TM1030)、そのまま処理を終了する。

【0442】

図9-4(C)は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「1」である場合における、保留1個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン101~変化パターン103の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

30

【0443】

図9-4(C)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンとして、変化パターン101が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン101が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

40

【0444】

図9-4(C)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン102が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される

50

判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン102が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0445】

図9-4（C）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン103が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン103が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0446】

なお、図9-4の説明において、アクティブシフトとは、第1保留表示16TM001が第1保留表示領域16TM011からアクティブ表示領域16TM013にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示16TM003が表示されること）をいう。

【0447】

なお、本実施形態では、第1保留表示16TM001が第1保留表示領域16TM011からアクティブ表示領域16TM013にシフトするときに、表示態様を変化させない。即ち、アクティブシフトする直前の第1保留表示16TM001の表示態様と、アクティブシフトした直後のアクティブ表示16TM003の表示態様は合致する。

【0448】

なお、本実施形態では、アクティブシフト時に、第1保留表示16TM001の表示態様を変化させない構成となっているが、このような形態に限らず、アクティブシフト時に第1保留表示16TM001の表示態様を変化させても良い。

【0449】

図9-4（D）は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合における、保留2個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン201～変化パターン206の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0450】

図9-4（D）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン201が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン201が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0451】

図9-4（D）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン202が40%の確率で選択され、変化パターン203が60%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である

場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン202が60%の確率で選択され、変化パターン203が40%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0452】

図9-4（D）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン204が10%の確率で選択され、変化パターン205が30%の確率で選択され、変化パターン206が60%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン204が60%の確率で選択され、変化パターン205が30%の確率で選択され、変化パターン206が10%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0453】

図9-4（E）は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合における、保留3個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン301～変化パターン310の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0454】

図9-4（E）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン301が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン301が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0455】

図9-4（E）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン302が20%の確率で選択され、変化パターン303が20%の確率で選択され、変化パターン304が60%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン302が40%の確率で選択され、変化パターン303が40%の確率で選択され、変化パターン304が20%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0456】

図9-4（E）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン305が13%の確率で選択され、変化パターン306が13%の確率で選択され、変化

パターン３０７が４％の確率で選択され、変化パターン３０８が２０％の確率で選択され、変化パターン３０９が２０％の確率で選択され、変化パターン３１０が３０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン３０５が２０％の確率で選択され、変化パターン３０６が２０％の確率で選択され、変化パターン３０７が３０％の確率で選択され、変化パターン３０８が１３％の確率で選択され、変化パターン３０９が１３％の確率で選択され、変化パターン３１０が４％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０４５７】

図９－４（Ｆ）は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「４」である場合における、保留４個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン４０１～変化パターン４１５の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０４５８】

図９－４（Ｆ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン４０１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン４０１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０４５９】

図９－４（Ｆ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン４０２が２０％の確率で選択され、変化パターン４０３が２０％の確率で選択され、変化パターン４０４が２０％の確率で選択され、変化パターン４０５が４０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン４０２が３０％の確率で選択され、変化パターン４０３が３０％の確率で選択され、変化パターン４０４が３０％の確率で選択され、変化パターン４０５が１０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０４６０】

図９－４（Ｆ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン４０６が３％の確率で選択され、変化パターン４０７が３％の確率で選択され、変化パターン４０８が３％の確率で選択され、変化パターン４０９が１０％の確率で選択され、変化パターン４１０が１０％の確率で選択され、変化パターン４１１が１０％の確率で選択され、変化パターン４１２が１５％の確率で選択され、変化パターン４１３が１５％の確率で選択され、変化パターン４１４が１５％の確率で選択され、変化パターン４１５が１６％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「

大当り」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン406が10%の確率で選択され、変化パターン407が10%の確率で選択され、変化パターン408が10%の確率で選択され、変化パターン409が15%の確率で選択され、変化パターン410が15%の確率で選択され、変化パターン411が15%の確率で選択され、変化パターン412が7%の確率で選択され、変化パターン413が7%の確率で選択され、変化パターン414が7%の確率で選択され、変化パターン415が4%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0461】

(変動表示開始時の演出決定処理)

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【0462】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。

【0463】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【0464】

図9-5は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理(ステップS171)において、図9-5に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン(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)を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図9-5に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【0465】

まず、演出制御用CPU120は、後述する第1設定示唆演出の実行有無を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル(図9-6(G)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TMOO)。

【0466】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第1設定示唆演出を実行可能である。この第1設定示唆演出は、ミニスロット16TMO30のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、同一図柄の組合せとして[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出である。即ち、ミニスロット16TMO30のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せが停止表示したことに基づいて、遊技者は、設

10

20

30

40

50

定値を示唆するための第1設定示唆演出が実行されたことを認識する。

【0467】

図9-6(G)のテーブルに示すように、現在設定されている設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第1設定示唆演出を97%の割合で実行しないことに決定し、3%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第1設定示唆演出を96%の割合で実行しないことに決定し、4%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第1設定示唆演出を95%の割合で実行しないことに決定し、5%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第1設定示唆演出を94%の割合で実行しないことに決定し、6%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第1設定示唆演出を93%の割合で実行しないことに決定し、7%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第1設定示唆演出を92%の割合で実行しないことに決定し、8%の割合で実行することに決定する。

10

【0468】

図9-6(G)に示すように、設定値に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なり、設定値が高いほど、高い割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。本実施形態では、変動表示を実行する毎に変動開始時演出決定処理を実行するため、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定することになる(ステップS16TM2000)。即ち、前述した第1のミニスロット可変表示の成立役を「ベル」とするか又は「はずれ」とするかを決定する。これにより、遊技者は、変動表示が実行される毎に第1設定示唆演出が実行されるか否かに関心を持つことになり、また、変動表示が実行された回数に対しての第1設定示唆演出が実行された回数(第1設定示唆演出の実行割合)に対しても関心を持つことになる。このような構成によれば、変動表示毎に遊技者に設定値を推測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0469】

次いで、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2010でYES)、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行する場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル1(図9-6(H1)及び(H2)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM2020)。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2010でNO)、後述するステップS16TM2120に移行する。

30

【0470】

図9-6(H1)は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」(変動時間が10秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を60%の割合で実行しないことに決定し、40%の割合で実行することに決定する。

40

【0471】

図9-6(H2)は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「大当たり」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパ

50

ーリーチ大当り」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を20%の割合で実行しないことに決定し、80%の割合で実行することに決定する。

【0472】

図9-6(H1)及び(H2)に示すように、期待度予告演出の実行有無は、変動パターン(変動時間)に基づいて決定されている。本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合に、変動パターン(変動時間)が、非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、又はノーマルリーチ大当り(30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定し、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチはずれ(120秒)である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行することに決定し、スーパーリーチ大当り(120秒)である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行することに決定している。

10

【0473】

変動時間が短い変動パターン(非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、ノーマルリーチ大当り(30秒))が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されていない。そのため、変動時間が短い変動パターンに基づく変動表示が実行される場合には、第1設定示唆演出を実行可能ではあるものの、第1設定示唆演出の実行後に期待度予告演出を実行しないようにしている。

【0474】

一方で、変動時間が長い変動パターン(スーパーリーチはずれ(120秒)、スーパーリーチ大当り(120秒))が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されている。そのため、第1設定示唆演出を実行した後に、期待度予告演出を実行することが可能となっている。

20

【0475】

このように、本実施形態では、変動時間にかかわらず第1設定示唆演出が実行されるか否かを共通のテーブルに基づいて決定するようにしており、変動時間が短い場合、変動時間が長い場合、のいずれの場合であっても、共通の割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。これに対して、期待度予告演出は、変動時間が短い場合よりも変動時間が長い場合の方が高い割合で実行されることになる。即ち、実行される変動表示の変動時間が短い場合に「第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合」よりも、実行される変動表示の変動時間が長い場合に「第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合」の方が高くなる。

30

【0476】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2030でYES)、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル(図9-6(J))に基づいて決定する(ステップS16TM2040)。第2変化演出とは、「第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果としての文字図柄」に基づく文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる演出である。本実施形態では、第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果が、文字図柄が表示されない「表示なし」の表示結果となった場合を除いて、第2変化演出が実行されることになる。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2030でNO)、後述するステップS16TM2060に移行する。

40

【0477】

図9-6(J)は、文字アイコン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-6(J)に示すように、この実施の形態では、期待度予告演出を実行することに決定している場合、第2のミニスロット可変表示の表示結果として、文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1に表示されない表示結果である「表示なし」、並びに、文字図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかを決定可能となっており、

50

これらの各表示結果に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0478】

図9-6(J)に示すように、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、70%の割合で「表示なし」が選択され、25%の割合で「CHANCE」が選択され、5%の割合で「激熱」が選択される。

【0479】

一方、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、22%の割合で「表示なし」が選択され、35%の割合で「CHANCE」が選択され、40%の割合で「激熱」が選択され、3%の割合で「FEVER」が選択される。そのため、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「FEVER」となった場合には、大当たりの発生が確定する。

【0480】

図9-6(J)に示すように、第2のミニスロット可変表示（1リールでの可変表示）の表示結果に関しては、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で大当たりとなる期待度が高くなっている。従って、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止した場合（その後に第2変化演出が実行される場合）には、何れの文字図柄も停止せず表示結果が「表示なし」となった場合（その後に第2変化演出が実行されない場合）よりも、大当たりとなる割合が高い。また、停止する文字図柄に応じて大当たり期待度も異なることから、遊技者は、第2のミニスロット可変表示の表示結果に注目することになる。

【0481】

本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果として文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れか）が停止した場合に、アクティブ表示の表示態様を変化させる第2変化演出が実行される。具体的には、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5LCR1（1リール）において、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止表示されると、(i) 停止表示された文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1から上方に移動して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に作用し（図9-10(11)を参照）、(ii) そのアクティブ表示16TM003と、移動してきた文字図柄に基づく文字アイコンとが重畳表示される（図9-10(12)を参照）。この文字アイコンは、第2のミニスロット可変表示の表示結果となった文字図柄と同じ文字を示すアイコンである。即ち、アクティブ表示16TM003に、表示結果となった文字図柄と同じ文字を示す文字アイコンが付加される演出が、第2変化演出として実行されることになる。一方で、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」となった場合には、第2変化演出は実行されない。

【0482】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行する場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル1（図9-7(K)を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2050）、ステップS16TM2060に進む。

【0483】

図9-7(K)は、期待度予告演出の成立役決定テーブル1の具体例を示す説明図である。図9-7(K)に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決

定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0484】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「はずれ」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、異なる図柄を含む組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1に「リプレイ」、ミニスロット図柄表示エリア5C1に「リプレイ」、ミニスロット図柄表示エリア5R1に「ベル」が停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「はずれ」となる。

【0485】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ」、「チェリー」、「7揃い」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして「スイカ」、「スイカ」、「スイカ」のミニスロット図柄の組合せが停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「スイカ」となる。

【0486】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー（リプレイ経由）」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして「リプレイ」、「リプレイ」、「リプレイ」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1においてミニスロット図柄の再変動を行い、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして「スイカ」、「スイカ」、「スイカ」のミニスロット図柄の組合せ、又は、「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。

【0487】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「チェリー（フリーズ）」、「7揃い（フリーズ）」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、通常態様（上から下方向へのスクロール表示や更新表示）とは異なるフリーズ態様でミニスロット図柄の可変表示を実行した後に、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」のミニスロット図柄の組合せ、又は、「7」、「7」、「7」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。本実施形態におけるフリーズ態様の可変表示とは、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1の視認性を低下させた状態で、下から上方向へのスクロール表示や更新表示を実行するミニスロット図柄の可変表示である。

【0488】

図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0489】

また、図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、45%の割合で「スイカ」となり、20%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、20%の割合で「チェリー」となり、2%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、8%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0490】

また、図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、1

10

20

30

40

50

5 %の割合で「スイカ」となり、10 %の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、40 %の割合で「チェリー」となり、10 %の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、25 %の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0491】

また、図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、70 %の割合で「7揃い」となり、30 %の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0492】

図9-7（K）に示すように、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄が「表示なし」又は「CHANCE」となり、成立役が「スイカ」、「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役が「7揃い」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「FEVER」となる。また、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄として「CHANCE」よりも「表示なし」の方が選択されやすく、成立役が「スイカ」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「激熱」よりも「CHANCE」の方が選択されやすく、成立役が「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「CHANCE」よりも「激熱」の方が選択されやすい。

【0493】

即ち、第2のミニスロット可変表示の停止図柄に関して、大当り遊技状態に制御される期待度は、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で高くなり、第1のミニスロット可変表示の成立役に関して、大当り遊技状態に制御される期待度は、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で高くなっている。また、第1のミニスロット可変表示の成立役として「7揃い」が選択される場合は、第2のミニスロット可変表示の停止図柄は必ず「FEVER」となるので、「7揃い」は大当り確定の演出となっている。このような構成によれば、複数種類のミニスロット図柄により構成される成立役に応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0494】

ここで、図9-7（K）に示すように、フリーズ態様の可変表示を伴う成立役は、「チェリー（フリーズ）」及び「7揃い（フリーズ）」に限られる。そして、成立役として「チェリー（フリーズ）」が選択された場合は、表示結果（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役として「7揃い（フリーズ）」が選択された場合は、予告文字（文字アイコン）が「FEVER」となる。即ち、ミニスロット図柄がフリーズ態様の可変表示を行う場合には、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様のまま可変表示を行う場合よりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている。このような構成によれば、ミニスロット図柄の可変表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0495】

一方、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2010でNO）、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行しない場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル2（図9-6（I1）及び（I2）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2120）。

【0496】

図9-6（I1）は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」（変動時間が10秒）である場合には、期待度予告

10

20

30

40

50

演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行しないことに決定し、60%の割合で実行することに決定する。

【0497】

図9-6（I2）は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「大当たり」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を30%の割合で実行しないことに決定し、70%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を10%の割合で実行しないことに決定し、90%の割合で実行することに決定する。

【0498】

ここで、第1設定示唆演出を実行することに決定した図9（H1）及び（H2）の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行しないことに決定した（「実行なし」が100%となる）が、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図9（I1）及び（I2）の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行することに決定する可能性がある（「実行あり」が、「ノーマルリーチはずれ」で20%、「ノーマルリーチ大当たり」で70%となる）。

【0499】

また、第1設定示唆演出を実行することに決定した図9（H1）及び（H2）の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合（「スーパーリーチはずれ」で40%、「スーパーリーチ大当たり」で80%）よりも、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図9（I1）及び（I2）の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合の方が高い（「スーパーリーチはずれ」で60%、「スーパーリーチ大当たり」で90%となる）。このように、本実施形態では、第1設定示唆演出が実行されなかった場合には、第1設定示唆演出が実行された場合よりも、高い割合で期待度予告演出が実行されることになる。

【0500】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS16TM2130でYES）、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル（図9-6（J）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2140）。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2130でNO）、後述するステップS16TM2060に移行する。

【0501】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行しない場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル2（図9-7（L）を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2150）、ステップS16TM2060に進む。

【0502】

図9-7（L）は、期待度予告演出の成立役決定テーブル2の具体例を示す説明図である。図9-7（L）に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」

）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0503】

図9-7（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0504】

また、図9-7（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、15%の割合で「スイカ」となり、50%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、2%の割合で「チェリー」となり、18%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0505】

また、図9-7（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、10%の割合で「スイカ」となり、15%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー」となり、38%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、27%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0506】

また、図9-7（L）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、30%の割合で「7揃い」となり、70%の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0507】

なお、本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、異なるテーブルに基づいて決定される例を示したが、このような形態に限らず、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、共通のテーブルに基づいて決定されるようにしても良い。即ち、ステップS16TM2020とステップS16TM2120とで異なる割合で（異なる期待度予告演出の実行有無決定テーブルに基づいて）期待度予告演出の実行有無を決定する一方、ステップS16TM2050とステップS16TM2150とで共通の成立役決定テーブルに基づいて期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役を決定するようにしてもよい。

【0508】

以上に示したように、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）のときに、変動表示が実行される毎にミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1で第1のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、その成立役が「ベル」又は「はずれ」となる。そして、第1のミニスロット可変表示（1回目）の終了後に、当該変動表示中に（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行される場合（期待度予告演出が実行される場合）と、（ii）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行されない場合（期待度予告演出が実行されない場合）とがある。

【0509】

ここで、（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行された場合（期待度予告

10

20

30

40

50

演出が実行された場合)は、成立役決定テーブルに基づいて決定された成立役が成立した後に、さらに、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示(1回目)が実行される。そして、第2のミニスロット可変表示(1回目)の表示結果として、(a)文字が含まれない図柄(「表示なし」)、または、(b)文字図柄(「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」)が停止する。(b)文字図柄(「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」)が停止した場合には、その文字図柄に基づく文字アイコンがアクティブ表示に付加される第2変化演出が実行されることになる。

【0510】

このように、上記の実施形態では、第2のミニスロット可変表示(1回目)が実行されて、(a)文字が含まれない図柄(「表示なし」)が停止する場合、即ち、第2変化演出が実行されない場合であっても、その前に必ず(i)第1のミニスロット可変表示(2回目)が実行され、その成立役が必ず「はずれ」になる演出構成を採用している。これに限らず、第2のミニスロット可変表示(1回目)が実行されて、(a)文字が含まれない図柄(「表示なし」)が停止する場合(第2変化演出が実行されない場合)に、その前に実行される(i)第1のミニスロット可変表示(2回目)で、「はずれ」以外の成立役が成立する可能性があるようにしてもよい。

【0511】

また、第2のミニスロット可変表示(1回目)が実行されて、(a)文字が含まれない図柄(「表示なし」)が停止する場合(第2変化演出が実行されない場合)には、(i)第1のミニスロット可変表示(2回目)自体が実行されないようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1での(3リール方式での)第1のミニスロット可変表示(1回目)の後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1での(1リール方式での)第2のミニスロット可変表示(1回目)が実行されるようにしてもよい。

【0512】

また、第2のミニスロット可変表示(1回目)の表示結果として、必ず(b)文字図柄(「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」)が停止するようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1での(1リール方式での)第2のミニスロット可変表示が実行された場合には、その後必ず第2変化演出が実行されるようにしてもよい。このような演出構成を採用した場合には、第2のミニスロット可変表示(1回目)の前に実行される(i)第1のミニスロット可変表示(2回目)の成立役が「はずれ」とはならないようにしてもよい。

【0513】

次いで、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ (n は整数)[25の倍数]である場合には(ステップS16TM2060でYES)、後述する第2設定示唆演出を実行するか否かを、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル(図9-7(M))に基づいて決定し(ステップS16TM2070)、そのまま処理を終了する。一方で、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ (n は整数)でない場合には(ステップS16TM2060でNO)、そのまま処理を終了する。

【0514】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第2設定示唆演出を実行可能である。この第2設定示唆演出は、画像表示装置5の画面左下部において通常態様(本例では白色態様)で表示されている変動回数表示16TM040を、特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで、紫色態様に変化させる演出である。そして、第2設定示唆演出を開始してから所定期間が経過すると、第2設定示唆演出を終了し、画像表示装置5の画面左下部において紫色態様で表示されている変動回数表示16TM040を通常態様に戻す。

【0515】

図9-7(M)は、現在設定されている設定値に応じて、第2設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第2設定示唆演出を90%の割合で実行しないことに決定し、10%

の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第2設定示唆演出を88%の割合で実行しないことに決定し、12%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第2設定示唆演出を86%の割合で実行しないことに決定し、14%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第2設定示唆演出を84%の割合で実行しないことに決定し、16%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第2設定示唆演出を82%の割合で実行しないことに決定し、18%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第2設定示唆演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。

【0516】

なお、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、及び期待度予告演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、または期待度予告演出の何れかを実行してもよい。

【0517】

また、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行してもよい。

【0518】

図9-5に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020又はステップS16TM2120で期待度予告演出の実行有無を決定し、さらに、ステップS16TM2050又はステップS16TM2150で期待度予告演出の成立役を決定している。ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を決定するときには、図9-6(G)に示すように、現在設定されている設定値に基づいて、第1設定示唆演出の実行有無を決定しているため、本実施形態では変動パターン（変動時間）にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能である。

【0519】

また、第1設定示唆演出を実行し（ステップS16TM2010でYES）、期待度予告演出を実行する場合には、図9-6(H1)及び(H2)に示すように、変動パターン（変動時間）に基づいて、期待度予告演出の実行有無を決定している。変動パターン（変動時間）が非リーチはずれ（10秒）、ノーマルリーチはずれ（30秒）、ノーマルリーチ大当たり（30秒）の場合には、100%の割合で「期待度予告演出を実行しない」と決定する一方で、変動パターン（変動時間）がスーパーリーチはずれ（120秒）の場合には、40%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定し、スーパーリーチ大当たり（120秒）の場合には、80%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定する。

【0520】

このように、変動パターン（変動時間）にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能であり、変動パターン（変動時間）にかかわらず、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能である。また、変動パターン（変動時間）がスーパーリーチ（120秒）である場合に、第1設定示唆演出と期待度予告演出とを実行可能であり、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せ停止表示させた後に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]以外の同一図柄の組合せ（例えば、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]又は[7]、[7]、[7]等）を停止表示させることが可能である。このような構成によれば、ミニスロット16TM030

10

20

30

40

50

において、設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行可能であるとともに、表示結果が「大当たり」となる期待度を示唆する期待度予告演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0521】

図9-6(G)に示すように、設定値に応じて実行割合が異なる第1設定示唆演出が実行される毎に、第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントすることにより、第1設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出〔第1設定示唆演出の実行割合＝(第1設定示唆演出の実行回数／変動回数)×100〕し、その算出した第1設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第1設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、遊技者は設定値を推測することが可能となる。

10

【0522】

仮に、期待度予告演出の実行有無の決定を、第1設定示唆演出の実行有無の決定よりも先に行い、期待度予告演出を第1設定示唆演出よりも優先して実行する構成を採用した場合、期待度予告演出が実行されることに決定されたことと変動時間との関係で、第1設定示唆演出の実行抽選自体が行われないケースや、第1設定示唆演出の実行抽選に当選しても期待度予告演出が優先されることにより第1設定示唆演出が実行されないケースが発生しうる。その結果、遊技者が算出した第1設定示唆演出の実行割合と、実際の設定値に基づく第1設定示唆演出の実行割合との乖離度合いが大きくなってしまふ。そして、設定値を推測する要素としての第1設定示唆演出の重要性が低下してしまい、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、図9-5のステップS16TM2000及びステップS16TM2020に示すように、第1設定示唆演出の実行有無を、期待度予告演出の実行有無よりも先に決定して、第1設定示唆演出を期待度予告演出よりも優先的に実行する構成を採用している。

20

【0523】

(変化演出及び設定示唆演出を実行する具体例)

次に、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行することに決定した場合の具体例に関して、図9-8～図9-10を用いて説明する。図9-8は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合のタイムチャートであり、図9-9及び図9-10は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

30

【0524】

図9-8～図9-10に示す演出例は、CPU103が、始動入賞時に、第1始動入賞判定処理(S101A)において、当該始動入賞に対応した変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定した場合(図柄指定コマンドにより指定した場合)の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、始動入賞時変化演出決定処理において、ステップS16TM1010でアクティブ表示の最終表示態様(最終表示色)を赤色態様に決定し、ステップS16TM1020でアクティブ表示の変化パターンを変化パターン022とすることに決定し、成功態様の第1変化演出を実行することに決定した場合の例である。

40

【0525】

また、CPU103が、変動開始時に、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定し(表示結果指定コマンドにより指定し)、当該変動表示の変動パターン(変動時間)を「スーパーリーチ大当たり(120秒)」と決定した場合(変動パターンコマンドにより指定した場合)の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、変動開始時に、変動開始時演出決定処理において、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定し、ステップS16TM2020で期待度予告演出を実行することに決定し、ステップS16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定すると共に第2変化演出を実行することに決定し、ス

50

テップ S 1 6 T M 2 0 5 0 で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定し、ステップ S 1 6 T M 2 0 7 0 で第 2 設定示唆演出を実行することに決定した場合の例である。

【 0 5 2 6 】

まず、図 9-9 (1) に示すように、遊技状態が低確低ベース状態に制御されているときに、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び図柄表示エリア 5 R において、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄の組合せ（本例では、「2 4 7」）を継続して表示させている。また、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において、その変動表示が確定停止したときの小図柄の組合せ（本例では、「2 4 7」）を継続して表示させている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 4 であることに基づいて、画像表示装置 5 の第 1 保留表示領域 1 6 T M 0 1 1 に第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1 を 4 つ表示させている。

10

【 0 5 2 7 】

低確低ベース状態中である場合には、図 9-9 (1) に示すように、画像表示装置 5 において、低確低ベース状態（通常状態）の期間に変動表示が実行された回数を示す変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 が表示される。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が 1 2 4 回実行されているものとし、図 9-9 (1) に示すように、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 として「1 2 4」などの文字が通常態様（白色態様）で表示されている場合の画面が示されている。

20

【 0 5 2 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前回実行された（直近に実行された）ミニスロット図柄の可変表示の成立役（表示結果）が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 において、その可変表示が確定停止したときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ] [リプレイ] [ベル]）を継続して表示させている。

【 0 5 2 9 】

次いで、図 9-9 (2) に示すように、C U P 1 0 3 が、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると（図 9-8 に示す T 1 のタイミング）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域 1 6 T M 0 1 3 に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 を表示させており、第 1 保留記憶数が 3 であることに基づいて、画像表示装置 5 の第 1 保留表示領域 1 6 T M 0 1 1 に第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1 を 3 つ表示させている。

30

【 0 5 3 0 】

このとき、図 9-9 (2) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を継続している状態で、ステップ S 1 6 T M 2 0 7 0 で第 2 設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、第 2 設定示唆演出を実行する。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が 1 2 5 回実行されているものとし、図 9-9 (2) に示すように、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 として「1 2 5」などの文字が紫色態様で表示されている場合が示されている。遊技者は、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 の表示態様が、それまでの通常態様（白色態様）から紫色態様に変化したことにより、設定示唆が行われたことを把握する。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

40

【 0 5 3 1 】

次いで、図 9-9 (3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の

50

図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 9-8 に示す T 2 のタイミング）、ステップ S 1 6 T M 2 0 0 0 で第 1 設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1において、ミニスロット図柄の可変表示（第 1 のミニスロット可変表示）を開始する。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0532】

次いで、図 9-9（4）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 9-8 に示す T 3 のタイミング）、第 2 設定示唆演出を終了させ、紫色態様で表示されていた変動回数表示 1 6 T M 0 4 0（「125」などの文字）を通常態様（白色態様）に戻す。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【0533】

次いで、図 9-9（5）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 9-8 に示す T 4 のタイミング）、ステップ S 1 6 T M 1 0 2 0 でアクティブ表示の変化パターンを変化パターン 0 2 2 とすることに決定し、成功態様の第 1 変化演出を実行することに決定していることに基づいて、成功態様の第 1 変化演出を実行する。本例では、キャラクタ 1 6 T M 0 5 0 が登場して、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタ 1 6 T M 0 5 0 が投げたボールが、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に当たる画像が表示されることによって、そのアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【0534】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【0535】

次いで、図 9-9（6）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 9-8 に示す T 5 のタイミング）、成功態様の第 1 変化演出を実行したことに応じて、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の表示態様を通常態様から赤色態様（本例では白色の丸形表示から赤色の丸形表示）に変化させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1において、第 1 設定示唆演出が実行されたときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）を停止表示させる。

【0536】

次いで、図 9-9（7）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 9-8 に示す T 6 のタイミング）、ステップ S 1 6 T M 2 0 5 0 で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定していることに基づいて、期待度予告演出を実行し、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1において、フリーズ態様のミニスロット図柄の可変表示を開始する。本例では、フリーズ態様の可変表示が実行されると、ミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1を覆う被覆画像として暗転画像 1 6 T M 1 0 0 を表示することにより、ミニスロット図柄の視認性を低下させて視認困難状態とした状態で、下から上方向へのミニスロット図柄の可変表示（スクロール表示や更新表示）を実行する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続

10

20

30

40

50

している。

【0537】

なお、本実施形態では、ミニスロット図柄の視認性を低下させるためにミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1を覆う暗転画像16TM100を表示することにより、暗転画像16TM100よりも表示優先度の低いミニスロット図柄が視認困難ではあるものの僅かに視認可能な状態となる（即ち、暗転画像16TM100のレイヤ透過率が0%ではない）ようにしたが、このような形態に限らず、暗転画像16TM100よりも表示優先度の低いミニスロット図柄（表示レイヤが下位であり遊技者から見て暗転画像16TM100よりも奥に見える画像）が全く視認不能な状態となる（即ち、暗転画像16TM100のレイヤ透過率が0%となる）ようにしても良い。

10

【0538】

次いで、図9-9（8）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図9-8に示すT7のタイミング）、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、成立役が「チェリー」となるときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー][チェリー][チェリー]）を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0539】

20

次いで、図9-10（9）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる（図9-8のT8のタイミング）。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0540】

また、演出制御用CPU120は、リーチ状態の成立を契機として、ミニスロット16TM030の態様を、第1のミニスロット可変表示に対応した態様から、第2のミニスロット可変表示に対応した態様に变化させる。即ち、ミニスロット16TM030が表示されるエリアを、3リールのミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1から、1リールのミニスロット図柄表示エリア5LCR1に変化させる。1リールのミニスロット図柄表示エリア5LCR1には、表示結果として複数種類のミニスロット図柄（「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）の何れかを表示可能であり、表示結果が予告文字を含む図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）となった場合には、その表示結果に基づいて、表示結果となった予告文字のアイコンをアクティブ表示に付加する第2変化演出が実行される。そして、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1において、ミニスロット図柄の可変表示を開始する。

30

40

【0541】

次いで、図9-10（10）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定していること、即ち、期待度予告演出の予告文字を「激熱」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5LCR1に「激熱」の予告文字を含む図柄を停止表示させる（図9-8のT9のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0542】

次いで、図9-10（11）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS1

50

6 T M 2 0 4 0で第2変化演出を実行すること（予告文字を含む図柄を停止表示させること）に決定していることに基づいて、第2変化演出を実行する（図9-8のT10のタイミング）。本例では、アクティブ表示16 T M 0 0 3の表示態様を変化させる際に、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に停止表示されたミニスロット図柄（本例では「激熱」の図柄）が、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1からアクティブ表示領域16 T M 0 1 3まで移動して、アクティブ表示16 T M 0 0 3に作用する演出が実行される。より具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1から飛び出したミニスロット図柄（本例では「激熱」の図柄）が、アクティブ表示16 T M 0 0 3に当たったことを示すエフェクト画像が表示されることによって、そのアクティブ表示16 T M 0 0 3の態様を変化することを遊技者に示唆している。このとき、小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rでは、小図柄の変動表示を継続している。

10

【0543】

次いで、図9-10（12）に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ16 T M 0 6 0と敵キャラクタ16 T M 0 7 0とを表示させる（図9-8に示すT11のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0544】

また、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に停止表示されたミニスロット図柄に基づく文字アイコン（本例では「激熱」の文字アイコン）を、アクティブ表示16 T M 0 0 3に重畳表示させることにより、アクティブ表示16 T M 0 0 3の表示態様を変化させる。即ち、表示結果となった予告文字（本例では「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンを、アクティブ表示16 T M 0 0 3に付加する。

20

【0545】

図9-9及び図9-10に示したように、アクティブ表示領域16 T M 0 1 3に現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16 T M 0 0 3が表示されているときに、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では「チェリー」「チェリー」「チェリー」）が停止表示され（図9-9（8））、続いて、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に、期待度予告演出の予告文字としてのミニスロット図柄（本例では「激熱」）が停止表示され（図9-10（10））、その後、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に停止表示したミニスロット図柄の文字と同じ文字（本例では「激熱」）を示す文字アイコンをアクティブ表示16 T M 0 0 3に付加する第2変化演出が実行されている（図9-10（11）及び（12））。

30

【0546】

このような構成によれば、第1設定示唆演出が実行されるミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1において停止表示したミニスロット図柄の組合せに応じて、アクティブ表示16 T M 0 0 3の表示態様を変化させる第2変化演出を実行可能となるので、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0547】

また、図9-8～図9-10に示したように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じて実行されるバトル演出が開始されるよりも前に、第1設定示唆演出を終了させるようにしている。即ち、バトル演出が実行される前に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1において、第1設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ（本例では、「ベル」「ベル」「ベル」）は非表示となる。このように、設定値を示唆する第1設定示唆演出を、変動表示の前半（リーチ状態成立前）、即ち当該変動表示の表示結果が示唆される前の段階で実行することにより、第1設定示唆演出への関心を高めることができる。また、変動表示の後半（リーチ状態成立以降）、即ち当該変動表示の表示結果が示唆された後の段階（表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するバトル演出が開始された後）では、第1設定示唆演出が既に終了しているため、当該変

40

50

動表示の表示結果（バトル演出の結果）に注目させることができる。

【0548】

また、図9-9（1）に示すように、第1設定示唆演出を実行せず且つ期待度予告演出を実行しないことに決定されたことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ] [リプレイ] [ベル]）が停止する。また、図9-9（6）に示すように、第1設定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）が停止する。また、図9-9（8）に示すように、期待度予告演出を実行することに決定され且つ成立役が「チェリー」に決定されたことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー] [チェリー] [チェリー]）が停止する。このように、ミニスロット16TM030には、複数種類の成立役のうちの何れかを停止表示させることが可能であるため、ミニスロット16TM030でミニスロット図柄の可変表示が実行されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0549】

また、図9-9（2）及び（3）に示すように、特別演出領域16TM035（画像表示装置5の画面中央下部）とは異なる画像表示装置5の画面左下部の領域において、変動回数表示16TM040を、通常態様（白色態様）から紫色態様に変化させる第2設定示唆演出が実行される。ここで、図9-6（G）に示すように、第1設定示唆演出の実行割合は、3%（設定値1）～8%（設定値6）の幅であるのに対して、図9-7（M）に示すように、第2設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値1）～20%（設定値6）の幅であるため、両方の演出が同じ回数だけ実行されたと仮定した場合には、第2設定示唆演出の方が、第1設定示唆演出よりも設定値を推測しやすいことになる。具体的には、第1設定示唆演出の実行回数に基づいて算出された実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（3%～8%）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。また、第2設定示唆演出の実行回数に基づいて算出した実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（10%～20%）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。このような推測を行った場合、第2設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値の方が、第1設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値よりも、当該遊技機の設定値である可能性が高い（設定示唆の信頼度が高い）。但し、本実施形態では、第1設定示唆演出に関しては1回の変動表示毎に実行抽選が行われ、第2設定示唆演出に関しては25回の変動表示毎に実行抽選が行われるため、第1設定示唆演出の実行頻度は第2設定示唆演出の実行頻度よりも高い。そのため、第1設定示唆演出の方が、第2設定示唆演出よりも、同じ変動表示回数内（同じ時間内）に多くの回数実行されることになるため、設定値の推測には有用である。このように、演出によって示唆される設定値が当該遊技機の設定値である割合が異なる複数種類の設定示唆演出を設けることにより、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

20

30

40

【0550】

本実施形態では、図9-9及び図9-10に示すように、画像表示装置5の画面右上部に設けられた小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。一方で、図9-9に示すように、特別演出領域16TM035（画像表示装置5の画面中央下部）において、第1設定示唆演出を実行しており、画像表示装置5の画面左下部において、第2設定示唆演出を実行している。このように、画面上部では、特別図柄の変動表示に対応した演出として、小図柄の変動表示を実行しているのに対して、画面下部では、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行することで、何れか一方の演出によって他方の演出の視認性が低下することがないようにしている。

【0551】

50

また、本実施形態では、図9-3(A)に示すように、始動入賞時の判定結果に基づくアクティブ表示の表示態様として、通常態様、青色態様、及び赤色態様という複数種類の表示態様(表示色)がある。そして、図9-9(5)に示すように、キャラクタ16TM050が登場して、アクティブ表示16TM003に向かってボールを投げる態様の作用演出が実行されたことに伴い、アクティブ表示16TM003の表示態様(表示色)を通常態様(白色の丸形表示)から赤色態様(赤色の丸形表示)に変化させる第1変化演出が実行される。また、変動開始時の判定結果に基づいてミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示が実行され、その表示結果となった文字図柄に基づいて、当該文字図柄が示す文字のアイコンをアクティブ表示16TM003に付加する第2変化演出が実行される。このように、設定示唆演出が実行される領域とは異なる領域で実行された作用演出に応じてアクティブ表示の表示色を変化させる第1変化演出と、第1設定示唆演出が実行される領域(特別演出領域16TM035)に表示された予告文字に基づく作用演出に応じてアクティブ表示の表示形状を変化させる第2変化演出という、複数系統の変化演出を設けることにより、アクティブ表示を変化させる際の興趣を一層向上させることができる。

【0552】

また、図9-10(11)及び(12)に示すように、第2変化演出が実行される際に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止したミニスロット図柄(本例では「激熱」)が、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に当たる演出が実行される。具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出したミニスロット図柄(本例では「激熱」)が、アクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止したミニスロット図柄の文字と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示16TM003に付加される。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において実行される演出と、アクティブ表示16TM003の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0553】

また、図9-7(K)及び(L)に示すように、ミニスロット16TM030における期待度予告演出(第1のミニスロット可変表示(2回目))の成立役は、「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」の何れかに決定される。そして、決定された成立役に応じて、第2のミニスロット可変表示の表示結果が、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。さらに、本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果が、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄になった場合、その文字図柄の態様と、アクティブ表示16TM003に付加される文字アイコンの態様とは合致する。即ち、ミニスロット16TM030において実行される期待度予告演出(第1のミニスロット可変表示(2回目))の成立役に応じて、アクティブ表示16TM003に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なっている。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において実行される演出と、アクティブ表示16TM003の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0554】

(成立役の集計結果表示)

本実施形態では、デモ表示中に、遊技中の音量を調整するための「音量調整」のアイコン、遊技中の光量を調整するための「光量調整」のアイコン、低確低ベース状態(通常状態)における変動表示回数(特別図柄の変動表示回数)とミニスロット16TM030における各成立役の当選回数とを確認するための「ミニリール情報」のアイコン等、を含むメニュー画面が表示される。このメニュー画面で、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを操作することにより、「音量調節」、「光量調節」、及び「ミニリール情報」の各アイコンを選択可能となっている。

【0555】

図9-11は、メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択された場合に、画像表示装置5の全画面に表示されるミニリール情報の一例を示す説明図である。

【0556】

図9-11に示すように、画像表示装置5の画面左上部には、「ミニリール情報」という文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面中央部には、低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示（特別図柄の変動表示）の累計回数とミニスロット16TM030における各成立役の当選回数とを含むミニリール情報16TM200、「本日」という文字が表示された選択中タブ16TM210、及び、「前日」という文字が表示された次選択タブ16TM220が表示されている。また、画像表示装置5の画面右部には、選択中タブ16TM210に対応して、スティックコントローラ31Aを操作するように促す操作促進表示16TM270が表示されている。また、画像表示装置5の画面右下部には、「戻る」という文字とともにプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示16TM280が表示されている。

【0557】

ミニリール情報16TM200には、最上段に、変動表示回数を示す項目として「回転数」という文字が表示され、これに対応して、低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数「XXXX回」が表示されている。2段目には、成立役のベルを示す項目として「ベル」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「ベル」となった累計回数「AAAA回」と、「ベル」の当選確率「 $(1/a a a a . a)$ 」[＝「ベル」が成立した累計回数／低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]が表示されている。3段目には、成立役のスイカを示す項目として「スイカ」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「スイカ」となった累計回数「BBBB回」と、「スイカ」の当選確率「 $(1/b b b b . b)$ 」[＝「スイカ」が成立した累計回数／低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]が表示されている。4段目には、成立役のチェリーを示す項目として「チェリー」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「チェリー」となった累計回数「CCCC回」と、「チェリー」の当選確率「 $(1/c c c c . c)$ 」[＝「チェリー」が成立した累計回数／低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]が表示されている。5段目には、成立役の7揃いを示す項目として「777」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「7揃い」となった累計回数「DDDD回」と、「7揃い」の当選確率「 $(1/d d d d . d)$ 」[＝「7揃い」が成立した累計回数／低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]が表示されている。

【0558】

なお、「7揃い」が当選した累計回数（DDDD回）とは、あくまで、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[7][7][7]）が停止した回数を示しており、大当りの発生回数とは別に集計され、大当りの発生回数とは異なる項目として表示される。

【0559】

また、各累計回数（XXXX回、AAAA回、BBBB回、CCCC回、DDDD回）は最大4桁で表示され、「9999回」でカウントストップする。また、当選確率の分母は小数点第一位を含めて最大5桁で表示され、「 $1/9999.9$ 」でカウントストップする。なお、各成立役に関して、当選回数が1回以上の場合は、当選確率を表示するようにし、当選回数が0回の場合は、当選確率表示を非表示とする。

【0560】

本実施形態では、演出制御基板12のRAM122にミニリール情報に関する履歴情報（上述した各累計回数等）を記憶しており、演出制御用CPU120は、記憶されている

履歴情報に基づいてミニリール情報を画像表示装置 5 に表示可能である。具体的には、「本日」、「前日」、及び「前々日」の 3 日分の履歴情報を RAM 122 のバックアップ記憶領域に記憶しており、電源断中も履歴情報が保持されている。

【0561】

ミニリール情報は、「本日」のミニリール情報をデフォルトとし、選択中タブ 16 TM 210 に「本日」の文字、次選択タブ 16 TM 220 に「前日」の文字が表示される。また、画像表示装置 5 の画面右部にスティックコントローラ 31 A を操作するように促す操作促進表示 16 TM 270 が表示される。操作促進表示 16 TM 270 が表示されている状態で、スティックコントローラ 31 A が操作されたことをコントローラセンサユニットが検出する毎に、ミニリール情報は「前日」→「前々日」と切り替わり、選択中タブ 16 TM 210 の文字は「前日」→「前々日」と切り替わり、次選択タブ 16 TM 220 の文字は「前々日」→「本日」と切り替わる。そして、「前々日」のミニリール情報が選択されているときに、スティックコントローラ 31 A が操作されたことをコントローラセンサユニットが検出すると、再び「本日」のミニリール情報に切り替わり、選択中タブ 16 TM 210 の文字は「本日」、次選択タブ 16 TM 220 の文字は「前日」と切り替わる。

【0562】

なお、遊技機の電源投入時に、バックアップ RAM に記憶されている電源投入履歴を参照し、前回電源投入した日付と現在電源投入した日付が異なっていた場合には、「前日」の履歴情報を「前々日」に対応した格納領域に格納（履歴情報の上書き）した後に、「本日」の履歴情報を「前日」に対応した格納領域に格納（履歴情報の上書き）して、データを更新する。これにより、「本日」の営業開始時に電源が投入されたときには、バックアップ記憶領域に記憶されている更新後の「前日」及び「前々日」の履歴情報に基づいて、「前日」及び「前々日」のミニリール情報を表示可能となっている。

【0563】

また、本実施形態では、画像表示装置 5 の画面右下部に、「戻る」という文字とともにプッシュボタン 31 B を操作するように促す操作促進表示 16 TM 280 が表示されている。操作促進表示 16 TM 280 が表示されている状態で、プッシュボタン 31 B が操作されたことをプッシュセンサが検出すると、ミニリール情報の表示が終了してメニュー画面に戻る。

【0564】

図 9-11 に示すように、メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ 31 A 及びプッシュボタン 31 B の操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されると、バックアップされている「本日」、「前日」、及び「前々日」の履歴情報に基づくミニリール情報が、画像表示装置 5 に表示される。そして、ミニリール情報 16 TM 200 において、第 1 設定示唆演出の実行確率であり、「ベル」の当選確率である「 $(1/a a a a . a)$ 」 $[=「ベル」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示される。

【0565】

本実施形態では、前述したように第 1 設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントして、第 1 設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出し、算出した第 1 設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第 1 設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、設定値を推測することが可能となる。しかしながら、第 1 設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントするときに、第 1 設定示唆演出の実行回数を誤ってカウントしてしまうことがある。本実施形態では、デモ表示中に、遊技者がスティックコントローラ 31 A 及びプッシュボタン 31 B を操作することにより、ミニリール情報における第 1 設定示唆演出の実行確率（「ベル」の当選確率）を確認することが可能となっているため、第 1 設定示唆演出の実行回数を誤ってカウントしてしまった場合であっても、第 1 設定示唆演出の正確な実行確率を容易に把握することができる。

【0566】

（他の変形例）

(1) 上記の実施形態では、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、現在設定されている設定値を示唆する演出であったが、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、設定変更が行われたことを示唆する演出であるともいえる。例えば、第1設定示唆演出の実行割合が、設定値4に対応した第1設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似しており、第2設定示唆演出の実行割合が、設定値2に対応した第2設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似している場合に、遊技者が実際の設定値を推定することは困難である。ただし、このような状況で、「前日」及び「前々日」のミニリール情報が示す第1設定示唆演出の実行割合が、何れも設定値1に対応した第1設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似している場合に、遊技者は、少なくとも設定値が変更されている可能性が高いことを推測することができる。即ち、「前日」及び「前々日」の設定値が設定値1であると推測することができ、「本日」は設定値の変更がされている可能性が高いことから、現在の設定値が少なくとも設定値2以上であると推測することができる。

10

【0567】

なお、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、当日に設定値の変更が行われたか否かに応じて異なる割合で実行される演出であってもよい。例えば、当日に設定値の変更が行われた場合には、当日に設定値の変更が行われなかった場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようにしても良い。

【0568】

また、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、設定値に応じて異なる割合で実行される演出であってもよい。例えば、設定値が2以下である場合よりも、設定値が3以上である場合の方が高い割合で実行される演出であっても良い。また、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、設定値に応じて異なる割合で演出態様が決定される演出であってもよい。例えば、設定値が2以下である場合には、設定示唆演出の表示色が70%の割合で青色に決定され、30%の割合で赤色に決定される一方、設定値が3以上である場合には、設定示唆演出の表示色が30%の割合で青色に決定され、70%の割合で赤色に決定されるようにしてもよい。

20

【0569】

(2) 上記の実施形態では、成立役に応じて大当たり遊技状態に制御される期待度が異なり、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で期待度が高くなる例を示したが、このような形態に限らず、成立役に応じて特定の大当たり種別の大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。例えば、成立役に応じて大当たり種別が確変大当たりとなる期待度が異なり、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【0570】

(3) 上記の実施形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、成立役が「はずれ」となる第1のミニスロット可変表示（1回目）を実行する例を示したが、これに限らず、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(i) 成立役が「はずれ」となる第1のミニスロット可変表示（1回目）を実行する場合と、(ii) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合とがあるようにしてもよい。

40

【0571】

このような演出構成を採用した場合であって、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(ii) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合に、(a) 期待度予告演出を実行することに決定したときには、当該期待度予告演出に関する第1のミニスロット可変表示を実行して、その成立役として「ベル」以外の成立役（「はずれ」を含む）を成立させた後に、当該期待度予告演出に関する第2のミニスロット可変表示を実行する。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(ii) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合に、(b) 期待度予告演出を実行しないことに決定したときには、当該変動表示中に、第1のミニスロット可変表示及び第2のミニスロット可変表示を何れも実行しないことになる。

50

【0572】

(4) 上記の実施の形態では、デモ表示中にメニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されることで、ミニリール情報が画像表示装置5に表示され、第1設定示唆演出の実行確率が報知される例を示したが、このような形態に限らず、デモ表示中以外の期間にミニリール情報を表示してもよい。例えば、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当り遊技状態の期間中や、変動表示の期間中に、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されることで、ミニリール情報が画像表示装置5に表示され、第1設定示唆演出の実行確率が報知されるようにしてもよい。なお、操作を要することなく第1設定示唆演出の実行確率が報知されるようにしてもよい、例えば、大当り遊技状態のエンディング期間や、高ベース状態が終了する変動表示等、遊技者にとっての有利な期間が終了するときに、第1設定示唆演出の実行確率が表示されるようにしてもよい。

10

【0573】

(5) 上記の実施の形態では、ミニリール情報が画像表示装置5に表示される例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置5とは異なる領域にミニリール情報を表示しても良い。例えば、画像表示装置5とは異なる各種の演出画像を表示するサブ画像表示装置を備える遊技機において、デモ表示中、大当り遊技状態中、または変動表示中に、ミニリール情報をサブ画像表示装置に表示しても良い。

20

【0574】

(6) 上記の実施の形態では、第2変化演出が、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出である例を示したが、このような形態に限らず、第2変化演出が、保留表示の表示態様を変化させる演出であってもよい。例えば、第2のミニスロット可変表示の表示結果(文字図柄)によって、実行されていない変動表示(先読み予告のターゲットとなる変動表示)の表示結果を予告する先読み予告演出を実行し、第2のミニスロット可変表示の表示結果に基づく文字アイコンを、当該先読み予告のターゲットとなる変動表示に対応した保留表示に付加する第2変化演出を実行してもよい。このように、第2のミニスロット可変表示によって示唆する表示結果は、実行されている変動表示の表示結果に限らず、実行されていない変動表示の表示結果であってもよい。また、第2変化演出により変化させる対応情報の対象とは、実行されている変動表示に対応した対応情報(アクティブ表示)に限らず、実行されていない変動表示に対応した対応情報(保留表示)であってもよい。

30

【0575】

(7) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1(3リール)で実行される第1のミニスロット可変表示を2回(1回目の成立役が「ベル」又は「はずれ」、2回目の成立役が「ベル」以外となる)まで実行可能である例を示したが、これに限らず、第1のミニスロット可変表示を3回以上実行可能としてもよい。例えば、第1設定示唆演出を実行することに決定したことに基づいて、第1のミニスロット可変表示を2回実行し、期待度予告演出を実行することに決定したことに基づいて、期待度予告演出に関する第1のミニスロット可変表示を2回し、さらに期待度予告演出に関する第2のミニスロット可変表示を実行してもよい。例えば、第1のミニスロット可変表示が計4回実行される場合、1回目の成立役を「はずれ」とした後に2回目の成立役を「ベル」として(第1設定示唆演出)、3回目の成立役を「スイカ」とした後に4回目の成立役を「チェリー」とすることが可能である。

40

【0576】

(8) 上記の実施形態では、期待度予告演出を実行することに決定したことに基づいて、第2のミニスロット可変表示を1回のみ実行する例を示したが、これに限らず、第2のミニスロット可変表示を2回以上実行してもよい。例えば、1回目のミニスロット可変表示の表示結果を「CHANCE」とした後に、2回目のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」としてもよい。このように、第2のミニスロット可変表示を複数回実行する場合には、期待度の高い表示結果の後に期待度の低い表示結果となることがないように、そ

50

それぞれの表示結果を決定し、予告文字の成り下がりを制限するものとする。

【0577】

また、第2のミニスロット可変表示が複数回実行されたことに対応して、第2変化演出を複数回実行するようにしてもよい。例えば、1回目のミニスロット可変表示の表示結果が「CHANCE」となったことに基づいて、「CHANCE」の文字アイコンをアクティブ表示に重畳表示させ、その後、2回目のミニスロット可変表示の表示結果が「激熱」となったことに基づいて、「CHANCE」の文字アイコンに代えて「激熱」の文字アイコンをアクティブ表示に重畳表示させてもよい。このように、第2変化演出を複数回実行する場合には、期待度の高い表示態様から期待度の低い表示態様に変化することがないように、それぞれの表示態様を決定し、アクティブ表示の表示態様の成り下がり

10

【0578】

(9) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄の可変表示の特殊態様として、フリーズ態様のみを例示したが、これに限らず、複数種類の特殊態様を設けてもよい。例えば、特殊態様として、上述したフリーズ態様の他に、ミニスロット図柄が可変表示される速さ(スクロールの速度)が通常態様よりも極端に早い又は極端に遅い態様を設けてもよく、可変表示されるミニスロット図柄が拡大される(例えば通常態様の200%となる)態様を設けてもよい。さらに、特殊態様の種類に応じて成立役の割合が異なるようにしてもよい。例えば、第1特殊態様(ミニスロット図柄が拡大される態様)よりも第2特殊態様(フリーズ態様)の方が、当該ミニスロット図柄の可変表示の成立役が「チェリー」または「7揃い」となる割合が高いようにしてもよい。

20

【0579】

(10) 上記の実施形態において、ミニスロット図柄の可変表示パターン(可変表示時間)を複数設けてもよい。例えば、ミニスロット図柄の可変表示パターンとして、可変表示時間が3.5秒の可変表示パターンと、可変表示時間が30秒の可変表示パターンとを設けてもよい。そして、ミニスロット図柄の可変表示パターンに応じて、成立役が異なる割合で決定されるようにしてもよい。例えば、可変表示時間が30秒の可変表示パターンである場合には、可変表示時間が3.5秒の可変表示パターンである場合よりも、成立役が「チェリー」または「7揃い」となる割合が高いようにしてもよい。

【0580】

(11) 上記の実施形態において、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にミニスロット図柄の組合せが停止表示される(成立役が成立する)タイミングで、成立役に対応した態様でミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にエフェクト画像を表示しても良い。例えば、成立役として「リプレイ」が成立した場合、青色のエフェクト画像を表示し、成立役として「ベル」が成立した場合、黄色のエフェクト画像を表示し、成立役として「スイカ」が成立した場合、緑色のエフェクト画像を表示し、成立役として「チェリー」が成立した場合、赤色のエフェクト画像を表示し、成立役として「7揃い」が成立した場合、虹色のエフェクト画像を表示してもよい。

30

【0581】

(12) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、大当たりが確定したことを報知する成立役として「7揃い」を停止表示させる例を示したが、これに限らず、大当たりが確定したことを報知する成立役として「BAR揃い」を停止表示させるようにしてもよい。成立役としての「BAR揃い」停止表示させることは、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[BAR][BAR][BAR]の組合せを停止表示させることである。また、「7揃い」が成立したときには確変大当たりが確定し、「BAR揃い」が成立したときには通常大当たりが確定するような構成にしても良い。

40

【0582】

(13) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄を含むミニスロット16TM030が、特別図柄の変動表示が実行されているか否か(飾り図柄の変動表示が実行されているか

50

否か)によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である例を示したが、このような形態に限らず、所定の期間においてミニスロット16TM030を非表示としても良い。例えば、スーパーリーチの演出が実行されている期間において、ミニスロット16TM030を非表示としても良い。

【0583】

(14) 上記の実施形態では、1回の特別図柄の変動表示中に、「はずれ」を除いて同一の成立役(例えば「ベル」)が複数回成立することがない例を示したが、このような形態に限らず、1回の特別図柄の変動表示中に、「はずれ」ではない同一の成立役(例えば「ベル」)が複数回成立することがあるようにしても良い。このような構成を採用した場合、仮に、成立役(例えば「ベル」)が成立した回数全てを累計回数に含めてしまうと、[実行されたn回の変動表示のうちの何回の変動表示に対応して成立役「ベル」が成立したか]という、設定値を推測する上で最も重要な情報を把握することが極めて困難になり、ミニリアル情報16TM200に表示されている情報の重要性が低下して、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、1回の特別図柄の変動表示中に、同一の成立役(例えば「ベル」)が複数回成立した場合でも、その同一の成立役がこの変動表示中に成立した回数を1回として、累計回数をカウントする。例えば、1回の特別図柄の変動表示中に、「ベル」の成立役が3回成立した場合でも、「ベル」の成立役がこの変動表示中に成立した回数を1回とみなして、ミニリアル情報16TM200の「ベル」が当選した累計回数に1を加算する。

【0584】

(15) 上記の実施形態では、変動回数表示16TM040の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様(白色態様)から設定示唆態様(例えば紫色態様)に変化させる例を示したが、特定の設定値(例えば5、6等の特に遊技者にとって有利な設定値)に関しては、設定示唆態様が他の設定値の場合とは異なるようにしてもよい。例えば、設定値が1～4の範囲である場合は、変動回数表示16TM040の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様(白色態様)から第1設定示唆態様(例えば紫色態様)に変化させ、設定値が5または6である場合は、変動回数表示16TM040の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様(白色態様)から第2設定示唆態様(例えば金色態様)に変化させる。なお、第1設定示唆態様とするか否かに関しては、前述したように25回に1回の割合で抽選が行われるのに対して、第2設定示唆態様とするか否かに関しては、50回に1回の割合で別に抽選が行われるようにしてもよい。そして、第2設定示唆態様とすることに決定された場合には、第1設定示唆態様とすることに決定されたか否かにかかわらず、変動回数表示16TM040を第2設定示唆態様(例えば金色態様)とする。

【0585】

(16) 上記の実施形態では、低確低ベース状態(通常状態)において、変動パターン(変動時間)にかかわらず第1設定示唆演出の実行割合が共通に設定されている例を示したが、これに限らず、変動パターン(変動時間)に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、短い変動時間の変動パターンよりも、長い変動時間の変動パターンの方が、高い割合で第1設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0586】

(17) 上記の実施形態では、画面の中央下部でミニスロット図柄の可変表示が実行され、その表示結果によって設定値が示唆される例を示したが、このような形態に限らず、ミニスロット図柄の可変表示に対応して実行される他の演出によって設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、ミニスロット図柄の可変表示に対応して複数種類のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが出現する演出が実行され、出現したキャラクタの種別によって設定値が示唆されるようにしてもよい。

【0587】

なお、ミニスロット図柄の可変表示や、ミニスロット図柄の可変表示に対応した他の演出は、画面の中央下部とは異なる領域で実行されてもよい。例えば、画面の右端または左端であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rと重ならない(重畳しない)領域で実行さ

10

20

30

40

50

れてもよく、画像表示装置 5 とは異なる表示装置（所謂サブ表示装置）で実行されてもよい。

【0588】

（18）上記の実施形態では、保留表示に作用する演出、アクティブ表示に作用する演出が、画面の中央下部（図9-10（11）を参照）または右下部（図9-9（5）を参照）で実行される例を示したが、これらの演出は異なる領域で実行されてもよい。例えば、画面の右端または左端であって、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R と重ならない（重畳しない）領域で実行されてもよく、画像表示装置 5 とは異なる表示装置（所謂サブ表示装置）で実行されてもよい。

【0589】

（19）上記の実施形態では、ミニスロット図柄の可変表示による設定示唆演出や期待度予告演出が、低確低ベース状態（通常状態）において実行される例を示したが、これに限らず、高確高ベース状態や、高確低ベース状態（通常状態よりも小当りになりやすい K T 制御）で実行されてもよい。

【0590】

このような演出構成において、設定示唆演出の実行割合（成立役が「ベル」となる割合）は、〔（設定示唆演出を実行可能な遊技状態で実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示回数）に対しての、（当該遊技状態における設定示唆演出の実行回数（ミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数）の割合）である。従って、高確高ベース状態でミニスロット図柄の可変表示が実行される場合には、〔（高確高ベース状態において実行されたミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数）÷（高確高ベース状態で実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示回数）〕により、設定示唆演出の実行割合が算出され、その算出値によって設定値が示唆される。また、高確低ベース状態（K T 状態）でミニスロット図柄の可変表示が実行される場合には、〔（高確低ベース状態（K T 状態）において実行されたミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数）÷（高確低ベース状態（K T 状態）で実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示回数）〕により、設定示唆演出の実行割合が算出され、その算出値によって設定値が示唆される。

【0591】

上記〔特徴部 16 T M に関する説明〕には、以下の手段 A 1 ～手段 A 10 に係る構成の一例、並びに、以下の手段 B 1 ～手段 B 10 に係る構成の一例が示されている。

【0592】

ここで、特開 2010-200902 号公報（図 12）に示すように、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定変更前後の設定値に応じたキャラクタ画像を表示する遊技機が提案されている。特開 2010-200902 号公報（図 12）に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関しては、演出の興趣を向上させる余地がある。以下に示す手段 A 1 ～手段 A 10 に係る構成、並びに、以下に示す手段 B 1 ～手段 B 10 に係る構成は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関する演出の興趣を向上させることを目的とする。

【0593】

手段 A 1 の遊技機（パチンコ遊技機 1）は、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、前記設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）と、前記有利状態の制御の示唆に対応する特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄）とを表示可能であり、

可変表示期間が所定期間のときには前記特別表示を表示可能であり（変動パターン（変動時間）が、非リーチはずれ（10秒）、ノーマルリーチはずれ（30秒）、またはノーマルリーチ大当り（30秒）の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能であり）、可変表示期間が前記所定期間よりも長いときには前記特別表示を表示した後に前記特定表示を表示可能である（変動パターン（変動時間）がスーパーリーチはずれ（120秒）またはスーパーリーチ大当り（120秒）の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させ、さらに、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄を停止表示させることが可能である）ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を特定表示よりも優先して表示させることが可能であるため、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。

【0594】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定する（変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定しており（ステップS16TM2000）、図9-6（G）に示すように、設定値に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示が実行されるときに、遊技者が設定値を推測することが可能となる。

【0595】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定し、該決定を行った後に前記特定表示を表示するか否かを決定する（図9-5に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020で期待度予告演出の実行有無を決定する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を表示するか否かを決定した後に、特定表示を表示するか否かを決定するので、特別表示を優先した適切な演出制御が可能となる。

【0596】

手段A4の遊技機は、

手段A1～手段A3から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）は、特定演出（スーパーリーチにおけるバトル演出）が実行されるときに前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）を非表示とする

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者を特定演出に注目させることができる。

【0597】

手段A5の遊技機は、

手段A1～手段A4から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1、または、5LCR1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の可変表示）を実行可能であり、当該特定領域に前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）または前記特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、もしくは「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「CHANCE」、「激熱」、もしくは「FEVER」の文字図柄）、もしくは所定表示（成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「表示なし」の図柄）を表示可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、表示手段の特定領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0598】

手段A6の遊技機は、

手段A1～手段A5から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特定領域において実行される可変表示の態様が特殊態様（フリーズ態様）となったときには、特殊態様（フリーズ態様）とならなかったときよりも前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される割合が高い（図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄がフリーズ態様の変動表示を行うときの成立役は、「チェリー（フリーズ）」又は「7揃い（フリーズ）」となり、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様の変動表示を行うときよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示の態様が特殊態様となることにより、遊技者を表示手段に注目させることができる。

【0599】

手段A7の遊技機は、

手段A1～手段A6から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（成立役として「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」があり、表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図9-7（K）に示すように、大当たり遊技状態に制御される期待度は、「スイカ」＜「チェリー」＜「7揃い」の順で高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類に関心を持たせることができる。

【0600】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別表示の表示履歴（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せが停止表示した累計回数）を記憶する記憶手段（演出制御基板12のRAM122）と、

10

20

30

40

50

所定条件が成立したときに（メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ 31A 及び押しボタン 31B の操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されたこと）、前記表示履歴に関する情報（成立役が「ベル」となる当選確率）を表示可能な履歴表示手段（ミニリール情報 16TM200 を表示する画像表示装置 5）と、を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が設定値を推測するために、特別表示の表示履歴に関する情報を容易に把握することができる。

【0601】

手段 A9 の遊技機は、

手段 A1 ～手段 A8 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120）は、特殊領域（画像表示装置 5 の画面左下部）に設定値を示唆する特殊表示（変動回数表示 16TM040）を表示可能であり、

前記特殊表示が表示される割合と、前記特別表示が表示される割合とは異なり（第 1 設定示唆演出は 1 回の変動表示毎に実行抽選を行っており、第 2 設定示唆演出は 25 回の変動表示毎に実行抽選を行っており）、

前記特殊表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合と、前記特別表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合とは異なる（図 9-6（G）に示すように、第 1 設定示唆演出の実行割合が、3%（設定値 1）～8%（設定値 6）であるのに対して、図 9-7（M）に示すように、第 2 設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値 1）～20%（設定値 6）であるため、第 1 設定示唆演出と第 2 設定示唆演出とは、実際の演出実行割合に基づいて推測される設定値が当該遊技機の設定値と合致する割合が異なる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示であるか又は特殊表示であるかに応じて、示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合が異なるため、何れの表示によって設定値を示唆されるかに注目させることができる。

【0602】

手段 A10 の遊技機は、

手段 A1 ～手段 A9 から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用 CPU 120）は、第 1 装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を第 1 領域（画面中央の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R）で実行可能であり、第 1 装飾識別情報よりも視認性が低い第 2 装飾識別情報の可変表示（小図柄の変動表示）を第 2 領域（画面右上部の小図柄表示エリア 5l、5c、5r）で実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特別表示または前記特定表示の少なくとも一方を前記第 1 領域に表示可能であり（画面中央下部のミニリール図柄表示エリア 5L1、5C1、5R1 にミニスロット図柄の組合せが表示され）、前記第 2 領域における前記特別表示および前記特定表示の表示を制限する（小図柄表示エリア 5l、5c、5r には、ミニスロット図柄を表示させない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 2 領域における第 2 装飾識別情報の可変表示の視認性が低下することを防ぐことができる。

【0603】

手段 B1 の遊技機（パチンコ遊技機 1）は、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）と、を備え、

前記表示手段は、前記設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）と、前記有利状態の制御の示唆に対応する特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄）とを特定領域に表示可能であり、

可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示16TM003）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）と、

前記特定表示が前記特定領域に表示された（図9-9（8）に示すように、ミニスロット図柄表示領域5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、図9-10（10）に示すように、ミニスロット図柄表示領域5LCR1に、「激熱」の文字図柄を停止表示させる）ことに対応して前記対応表示の態様を変化させる変化演出（図9-10（11）及び（12）に示すように、ミニスロット図柄の文字（「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンをアクティブ表示16TM030に付加する第2変化演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、設定示唆に対応する特別表示を表示可能な遊技機で、特定表示が特定領域に表示されたことに対応して変化演出を実行可能であるため、演出の興趣を向上させることができる。

【0604】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記対応表示（アクティブ表示）の態様として複数種類の特別態様（通常態様、青色態様、赤色態様）があり、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記対応表示の前記特別態様を変化させる特別演出（第1変化演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別態様の対応表示が変化することを遊技者に期待させることができる。

【0605】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記変化演出（第2変化演出）として、前記変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示）に作用する演出を実行可能である（図9-10（11）及び（12）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄（「激熱」）が、ミニスロット16TM30から飛び出してアクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄の文字（「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示16TM030に付加される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化演出の興趣を向上させることができる。

【0606】

手段B4の遊技機は、

手段B1～手段B3の何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（第1のミニスロット可変表示の成立役として「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、「7揃い」があり、第2のミニスロット可変表示の表示結

10

20

30

40

50

果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて、前記変化演出の対象となる対応表示の態様が異なる割合で決定される（図9-7（K）及び（L）に示すように、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役は「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」の何れに決定され、何れの成立役に決定されたかに応じて、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。そして、第2のミニスロット可変表示の表示結果とアクティブ表示16TMO03に付加される文字アイコンの態様とは合致しているので、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役が何れに決定されたかに応じて、アクティブ表示16TMO03に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なる）

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類と対応表示の態様に関連性を持たせることができ、演出の興趣を向上させることができる。

【0607】

手段B5の遊技機は、

手段B1～手段B4から選択される何れかの遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定し、該決定を行った後に前記特定表示を表示するか否かを決定する（図9-5に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020で期待度予告演出の実行有無を決定する）

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を表示するか否かを決定した後に、特定表示を表示するか否かを決定するので、特別表示を優先した適切な演出制御が可能となる。

【0608】

手段B6の遊技機は、

手段B1～手段B5から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1、または、5LCR1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の可変表示）を実行可能であり、当該特定領域に前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）または前記特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、もしくは「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「CHANCE」、「激熱」、もしくは「FEVER」の文字図柄）、もしくは所定表示（成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「表示なし」の図柄）を表示可能である

30

ことを特徴とする。

このような構成によれば、表示手段の特定領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0609】

手段B7の遊技機は、

手段B1～手段B6から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニス

40

50

ロット図柄の変動表示)を実行可能であり、

前記特定領域において実行される可変表示の態様が特殊態様(フリーズ態様)となったときには、特殊態様(フリーズ態様)とならなかったときよりも前記有利状態(大当り遊技状態)に制御される割合が高い(図9-7(K)に示すように、ミニスロット図柄がフリーズ態様の変動表示を行うときの成立役は、「チェリー(フリーズ)」又は「7揃い(フリーズ)」となり、「チェリー」以上の成立役(「チェリー」又は「7揃い」)が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様の変動表示を行うときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示の態様が特殊態様となることにより、遊技者を表示手段に注目させることができる。

【0610】

手段B8の遊技機は、

手段B1～手段B7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり(成立役として「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」があり、表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」があり)、

前記特定表示の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる(図9-7(K)に示すように、大当り遊技状態に制御される期待度は、「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で高くなっている)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類に関心を持たせることができる。

【0611】

手段B9の遊技機は、

手段B1～手段B8から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別表示の表示履歴(成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せが停止表示した累計回数)を記憶する記憶手段(演出制御基板12のRAM122)と、

所定条件が成立したときに(メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及び押しボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されたこと)、前記表示履歴に関する情報(成立役が「ベル」となる当選確率)を表示可能な履歴表示手段(ミニリール情報16TM200を表示する画像表示装置5)と、を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が設定値を推測するために、特別表示の表示履歴に関する情報を容易に把握することができる。

【0612】

手段B10の遊技機は、

手段B1～手段B9から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段(演出制御用CPU120)は、特殊領域(画像表示装置5の画面左下部)に設定値を示唆する特殊表示(変動回数表示16TM040)を表示可能であり、

前記特殊表示が表示される割合と、前記特別表示が表示される割合とは異なり(第1設定示唆演出は1回の変動表示毎に実行抽選を行っており、第2設定示唆演出は25回の変動表示毎に実行抽選を行っており)、

前記特殊表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合と、前記特別表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合とは異なる(図9-6(G)に示すように、第1設定示唆演出の実行割合が、3%(設定値1)～8%(設定値6)であるのに対して、図9-7(M)に示すように、第2設定示唆演出の実行割合は、10%(設定値1)～20%(設定値6)であるため、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出とは、実際の演出実行割合に基づいて推測される設定値が当該遊技機の設定値と合致する割合が異なる)

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示であるか又は特殊表示であるかに応じて、示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合が異なるため、何れの表示によって設定値を示唆されるかに注目させることができる。

【0613】

〔特徴部27TMに関する説明〕

次に、特徴部27TMに関して説明する。前述した〔特徴部16TMに関する説明〕において示した遊技機、即ち、設定値を変更可能な遊技機が、以下に示す特徴部27TMを備えるようにしてもよい。

【0614】

具体的には、特徴部27TMを備える遊技機では、特別図柄の変動表示中に画像表示装置5の画面全体において表示されていた演出画像（特別図柄の変動表示に対応した演出画像）が、縮小された態様で演出表示領域左部と演出表示領域右部とに分割して表示される分割演出が実行される（図10-1参照）。この分割演出によって、あたかも複数の特別図柄の変動表示（あるいは、複数の特別図柄の変動表示各々に対応した複数の飾り図柄の変動表示）が同時に並行して実行されているかのような印象を遊技者に与えることができる。この〔特徴部27TMに関する説明〕では、前述した〔特徴部16TMに関する説明〕で示した構成と同様の構成に関しては、説明を省略する。

【0615】

（分割演出実行時の画面構成）

図10-1は、本実施形態において分割演出が実行されたときに画面に表示される各演出情報の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図10-1に示すように、画像表示装置5において演出情報を表示可能な領域（画面全体の領域）を、演出表示領域27TM005Aとしている。

【0616】

演出表示領域27TM005Aの左上部には、第1小図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられており、第1小図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄の変動表示に対応した第1小図柄の変動表示が実行される。また、演出表示領域27TM005Aの画面右上部には、第2小図柄表示エリアが設けられており、この第2小図柄表示エリアでは、第2特別図柄の変動表示に対応した第2小図柄の変動表示が実行されるものとする。

【0617】

すなわち、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示に対応した演出用図柄の変動表示として、図柄表示エリア5L、5C、5Rでは飾り図柄（主演出用図柄）の変動表示が実行され、第1小図柄表示エリア5L、5C、5Rでは第1小図柄（主演出用図柄よりも小さく視認性が低い副演出用図柄）の変動表示が実行される。また、第2特別図柄の変動表示に対応した演出用図柄の変動表示として、図柄表示エリア5L、5C、5Rでは飾り図柄（主演出用図柄）の変動表示が実行され、第2小図柄表示エリアでは第2小図柄（主演出用図柄よりも小さく視認性が低い副演出用図柄）の変動表示が実行される。

【0618】

演出表示領域27TM005Aの下部には第1保留記憶数（0～4の第1保留表示27TM010）を表示する第1保留表示領域27TM011と、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示27TM030を表示するアクティブ表示領域27TM031と、第2保留記憶数（0～4の第2保留表示27TM020）を表示する第2保留表示領域27TM021が設けられている。アクティブ表示領域27TM031を中央に、遊技者から見て左側が第1保留表示領域27TM011、右側が第2保留表示領域27TM021となっている。

【0619】

また、演出表示領域27TM005Aの左端部近傍で鉛直方向中央部には、第1保留記憶数を数字により表示する第1保留記憶数特別表示領域27TM015が設けられ、演出表示領域27TM005Aの右端部近傍で鉛直方向中央部には、第2保留記憶数を数字に

10

20

30

40

50

より表示する第2保留記憶数特別表示領域27TM025が設けられている。第1保留表示領域27TM011には第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（第1保留表示27TM010）が表示されるため、第1保留表示領域27TM011に表示される第1保留記憶数よりも第1保留記憶数特別表示領域27TM015に表示される第1保留記憶数の方が目立たず視認性が低い。また、第2保留表示領域27TM021には第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（第2保留表示27TM020）が表示されるため、第2保留表示領域27TM021に表示される第2保留記憶数よりも第2保留記憶数特別表示領域27TM025に表示される第2保留記憶数の方が目立たず視認性が低い。

【0620】

分割演出では、変動表示する飾り図柄（主演出用図柄）とその飾り図柄の周囲を囲む枠の組合せが1組から2組に増加して、その一方が第1演出画像表示領域27TM100Aに表示され、他方は第2演出画像表示領域27TM200Aに表示されることになる。第1演出画像表示領域27TM100Aには、第1飾り図柄（第1の主演出用図柄）を含む第1演出画像27TM100及び第1演出画像枠27TM110が表示される。第2演出画像表示領域27TM200Aには、第2飾り図柄（第2の主演出用図柄）を含む第2演出画像27TM200及び第2演出画像枠27TM210が表示される。

【0621】

このように、第1演出画像表示領域27TM100Aに表示される第1演出画像27TM100及び第1演出画像枠27TM110を含む第1の演出情報と、第2演出画像表示領域27TM200Aに表示される第2演出画像27TM200及び第2演出画像枠27TM210を含む第2の演出情報は、いずれも実行中の特別図柄の変動表示に対応した演出情報である。例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その第1特別図柄の変動表示（共通の特別図柄の変動表示）に対応して、第1の演出情報と第2の演出情報とが同時に並行して表示されることになる。

【0622】

ここで、第1の演出情報（第1演出画像表示領域27TM100Aに表示される第1演出画像27TM100及び第1演出画像枠27TM110を含む演出情報）は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴って演出制御用CPU120が受信した変動パターン指定コマンドに対応した演出情報であって、その変動パターン指定コマンドに対応した変動パターンの変動表示期間中に、分割演出が終了した後も継続して演出表示領域27TM005Aに表示可能な演出情報（例えば、第1飾り図柄）を含む。

【0623】

一方、第2の演出情報（第2演出画像表示領域27TM200Aに表示される第2演出画像27TM200及び第2演出画像枠27TM210を含む演出情報）も、特別図柄の変動表示が開始されることに伴って演出制御用CPU120が受信した変動パターン指定コマンドに対応した演出情報であるが、第1の演出情報とは異なり、その変動パターン指定コマンドに対応した変動パターンの変動表示期間中に、分割演出が終了したことに伴い表示されなくなる（非表示制御される）演出情報である。

【0624】

また、第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200は、所定期間（分割演出が実行されている期間内で）左右に並んで表示される画像であり、当該所定期間内において一方が他方と異なる態様となる場合がある。また、本実施形態では、第1演出画像27TM100に、変動開始時演出決定処理において決定された当該変動表示の表示結果を示唆する予告演出の画像（例えば、後述するカットイン予告演出のカットイン画像）が重畳表示される場合がある。

【0625】

これに対して、第2演出画像27TM200は、変動パターンに対応して予め定められた所定期間のムービー（本例では、後述するムービーA（ショート／ロング）、ムービーB（ショート／ロング））に基づく画像である。そのため、第1演出画像27TM100とは異なり、変動開始時演出決定処理において決定された当該変動表示の表示結果を示唆

10

20

30

40

50

する予告演出の画像が重畳表示されることはないが、ムービー中の画像として予告演出の画像（例えば、後述するカットイン画像）が表示される場合がある。

【0626】

分割演出が実行されると、（１）演出表示領域 27TM005A の右部に第 1 演出画像表示領域 27TM100A が形成され、演出表示領域 27TM005A の左部に第 2 演出画像表示領域 27TM200A が形成される第 1 パターンの演出制御が実行される場合と、（１）とは逆に、（２）演出表示領域 27TM005A の右部に第 2 演出画像表示領域 27TM200A が形成され、演出表示領域 27TM005A の左部に第 1 演出画像表示領域 27TM100A が形成される第 2 パターンの演出制御が実行される場合とがある。図 10-1 に示す例では、分割演出において（１）第 1 パターンの演出制御が実行されて

10

【0627】

本実施形態では、CPU103 による特別図柄の変動開始時の判定（例えば、第 1 特別図柄の変動開始時の判定）で、（１）画面右部が第 1 演出画像表示領域 27TM100A となり、画面左部が第 2 演出画像表示領域 27TM200A となる第 1 パターンの演出制御を実行することに決定されたことに基づいて、画面右部に、第 1 演出画像 27TM100 及び第 1 演出画像枠 27TM110 が表示され、画面左部に、第 2 演出画像 27TM200 及び第 2 演出画像枠 27TM210 が表示されることになる（図 10-1 を参照）。

【0628】

また、CPU103 による特別図柄の変動開始時の判定（例えば、第 1 特別図柄の変動開始時の判定）で、（２）画面右部が第 2 演出画像表示領域 27TM200A となり、画面左部が第 1 演出画像表示領域 27TM100A となる第 2 パターンの演出制御を実行することに決定されたことに基づいて、画面左部に、第 1 演出画像 27TM100 及び第 1 演出画像枠 27TM110 が表示され、画面右部に、第 2 演出画像 27TM200 及び第 2 演出画像枠 27TM210 が表示されることになる。

20

【0629】

分割演出において第 1 パターンの演出制御が実行されて、画面右部に第 1 の演出情報が表示され、画面左部に第 2 の演出情報が表示された場合（図 10-1 の場合）、分割演出前よりも縮小された背景画像及び飾り図柄を含む第 1 演出画像 27TM100、並びに第 1 演出画像枠 27TM110 は、矩形の右辺（画面右側の辺）よりも矩形の左辺（画面中央側の辺）が短く表示され、矩形の上辺と矩形の下辺とは、右端（画面右側）から左端（画面中央側）に向けて両者の間隔が狭まるように表示される。即ち、第 1 演出画像 27TM100 及び第 1 演出画像枠 27TM110 は、仮想の三次元空間内で右端（画面右側）より左端（画面中央側）が画面奥側（遊技者から遠ざかる方向）に位置しており、その第 1 演出画像 27TM100 及び第 1 演出画像枠 27TM110 を、画面と垂直方向であって画面よりも遊技者側にある視点から見た態様となっている。

30

【0630】

また、分割演出前よりも縮小された背景画像及び飾り図柄を含む第 2 演出画像 27TM200、並びに第 2 演出画像枠 27TM210 は、矩形の左辺（画面左側の辺）よりも矩形の右辺（画面中央側の辺）が短く表示され、矩形の上辺と矩形の下辺とは、左端（画面左側）から右端（画面中央側）に向けて両者の間隔が狭まるように表示される。即ち、第 2 演出画像 27TM200 及び第 2 演出画像枠 27TM210 は、仮想の三次元空間内で左端（画面左側）より右端（画面中央側）が画面奥側（遊技者から遠ざかる方向）に位置しており、その第 2 演出画像 27TM200 及び第 2 演出画像枠 27TM210 を、画面と垂直方向であって画面よりも遊技者側にある視点から見た態様となっている。

40

【0631】

一方、分割演出において第 2 パターンの演出制御が実行されて、画面右部に第 2 の演出情報が表示され、画面左部に第 1 の演出情報が表示された場合（図 10-1 とは逆の場合）、分割演出前よりも縮小された背景画像及び飾り図柄を含む第 1 演出画像 27TM100、並びに第 1 演出画像枠 27TM110 は、矩形の左辺（画面左側の辺）よりも矩形の

50

右辺（画面中央側の辺）が短く表示され、矩形の上辺と矩形の下辺とは、左端（画面左側）から右端（画面中央側）に向けて両者の間隔が狭まるように表示される。即ち、第1演出画像27TM100及び第1演出画像枠27TM110は、仮想の三次元空間内で左端（画面左側）より右端（画面中央側）が画面奥側（遊技者から遠ざかる方向）に位置しており、その第1演出画像27TM100及び第1演出画像枠27TM110を、画面と垂直方向であって画面よりも遊技者側にある視点から見た態様となる。

【0632】

また、分割演出前よりも縮小された背景画像及び飾り図柄を含む第2演出画像27TM200、並びに第2演出画像枠27TM210は、矩形の右辺（画面右側の辺）よりも矩形の左辺（画面中央側の辺）が短く表示され、矩形の上辺と矩形の下辺とは、右端（画面右側）から左端（画面中央側）に向けて両者の間隔が狭まるように表示される。即ち、第2演出画像27TM200及び第2演出画像枠27TM210は、仮想の三次元空間内で右端（画面右側）より左端（画面中央側）が画面奥側（遊技者から遠ざかる方向）に位置しており、その第2演出画像27TM200及び第2演出画像枠27TM210を、画面と垂直方向であって画面よりも遊技者側にある視点から見た態様となっている。

【0633】

（第1実施形態）

【特徴部16TMに関する説明】で示したように、設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。即ち、演出制御用CPU120は、設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能である。以下に説明する第1実施形態では、分割演出中に設定示唆演出を実行可能な例として、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて設定示唆演出を実行可能である一方で、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて設定示唆演出を実行しない構成を特徴とする。

【0634】

（分割演出の具体例）

図10-2を用いて分割演出の具体的態様を説明する。図10-2は、分割演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0635】

本実施形態において、分割演出を伴う変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、分割演出を伴う変動パターン指定コマンドに対応した演出画像と、変動開始時演出決定処理で決定された各種演出の演出画像とを、当該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基づく飾り図柄の変動表示期間中に、演出表示領域27TM005Aに表示させる。

【0636】

図10-2（1）に示すように、分割演出の実行前は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第1特別図柄の変動表示に同期して、装飾識別情報としての飾り図柄（主演出用図柄）の変動表示が行われる。CUP103が、第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【0637】

演出制御用CPU120は、分割演出の実行前は、演出表示領域27TM005Aに単一の背景画像を表示させるとともに、演出表示領域27TM005Aの中央より左側の図柄表示エリア5Lには左飾り図柄を表示させ、演出表示領域27TM005Aの中央の図柄表示エリア5Cには中飾り図柄を表示させ、演出表示領域27TM005Aの中央より右側の図柄表示エリア5Rには右飾り図柄を表示させる。

【0638】

分割演出前の背景画像及び飾り図柄の表示態様は、矩形の背景画像に複数の飾り図柄（

10

20

30

40

50

左飾り図柄、中飾り図柄、右飾り図柄）が、同サイズ、等間隔で重畳表示された態様となっている。即ち、仮想の三次元空間内で背景画像及び飾り図柄が画面と平行に配置されており、その背景画像及び飾り図柄を、画面と垂直方向（画面よりも遊技者側）にある視点から見た態様となっている。

【0639】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が3であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を3つ表示させている。

10

【0640】

次いで、演出制御用CPU120は、分割演出の実行に伴い、演出表示領域27TM005Aに表示されている情報のうちの背景画像及び飾り図柄に基づいて、2組の背景画像及び飾り図柄の組み合わせを演出表示領域27TM005A上に出現させる。その一方の組み合わせが第1演出画像27TM100を含む第1の演出情報となり、他方が第2演出画像27TM200を含む第2の演出情報となる。

【0641】

図10-2(2)に示すように、演出制御用CPU120は、分割演出の実行に伴い、演出表示領域27TM005A右部の第1演出画像表示領域27TM100Aに第1演出画像27TM100を表示させ、演出表示領域27TM005A左部の第2演出画像表示領域27TM200Aに第2演出画像27TM200を表示させる。即ち、本例では、第1パターンの演出制御を実行することに決定されたことに基づいて、第1の演出情報を画面右部に表示させ、第2の演出情報を画面左部に表示させている。

20

【0642】

そして、第1演出画像27TM100の第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1では、第1特別図柄の変動表示に対応して、装飾識別情報としての第1飾り図柄の変動表示が行われ、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2では、第1特別図柄の変動表示に対応して、装飾識別情報としての第2飾り図柄の変動表示が行われる。このとき、第1特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて第1小図柄の変動表示を継続させている。

30

【0643】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を継続して表示させており、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を継続して表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を継続して表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を継続して3つ表示させている。

【0644】

40

即ち、本実施形態では、分割演出が実行され、画面右部の第1演出画像表示領域27TM100Aに第1演出画像27TM100が表示され、画面左部の第2演出画像表示領域27TM200Aに第2演出画像27TM200が表示されている状態であっても、第1保留記憶数特別表示領域27TM015、第2保留記憶数特別表示領域27TM025、アクティブ表示領域27TM031、及び第1保留表示領域27TM011の各位置を、分割演出開始前の各位置から変更せず、第1保留記憶数の「3」、第2保留記憶数の「0」、アクティブ表示27TM030、及び第1保留表示27TM010を、分割演出開始前の各位置に継続して表示させている。

【0645】

次いで、図10-2(3)に示すように、分割演出が実行されてから所定期間が経過す

50

ると、演出制御用CPU120は、第1演出画像27TM100を徐々に拡大表示させる。この第1演出画像27TM100を徐々に拡大表示させる拡大表示期間において、第1演出画像27TM100は、第2演出画像27TM200よりも高い優先度（第2演出画像27TM200よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。このように、拡大表示期間における第1演出画像27TM100及び第2演出画像27TM200の表示優先度について、第2演出画像27TM200<第1演出画像27TM100の関係が成立するため、拡大表示期間において、第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200とが重複した領域については、第1演出画像27TM100の視認性が第2演出画像27TM200の視認性よりも高くなる。

10

【0646】

図10-2（3）の状態から第1演出画像27TM100がさらに拡大表示されて、第2演出画像27TM200を完全に覆い隠した後（第2演出画像27TM200が完全に視認不能になった後）、最終的に第1演出画像27TM100の矩形（第1演出画像枠27TM110）が、演出表示領域27TM005Aの矩形と重なるまで拡大表示されたタイミングで（図10-2（4）に示す状態となったときに）分割演出が終了する。

【0647】

図10-2（3）及び（4）に示すように、分割演出が終了するタイミングで、第1演出画像27TM100の第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に表示されていた第1飾り図柄は、分割演出が終了した後に演出表示領域27TM005Aの図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄として表示されることになる。

20

【0648】

このように、第1の演出情報は、第2の演出情報よりも演出表示領域27TM005Aに表示される表示期間が長い。また、分割演出が終了するときの第1の演出情報と、分割演出が終了した後に演出表示領域27TM005Aに表示される演出情報とは、共通の演出情報（例えば、同一の飾り図柄の組合せ）を有しているため、分割演出の実行中から分割演出の終了後にかけて演出の継続性が担保されている。

【0649】

従って、遊技者にとっては、分割演出の終了後も継続して同一の演出情報が表示されることになる第1の演出情報の方が真の演出情報であり、分割演出の終了に伴い非表示となる第2の演出情報（予め変動パターンに関連付けられたムービー）の方は偽の演出情報であるということもできる。また、分割演出が終了するときに視認性が高くなる第1の演出情報の方が真の演出情報であり、分割演出が終了するときに視認性が低くなる第2の演出情報（予め変動パターンに関連付けられたムービー）の方が偽の演出情報であるということもできる。

30

【0650】

（変動パターンの決定）

前述したようにROM101には、変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルが記憶されている。CPU103は、特別図柄の変動開始時に判定した当該変動表示の表示結果（「はずれ」又は「大当たり」）に対応した変動パターン判定テーブルと、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数とに基づいて、当該変動表示の変動パターンを決定する。そして、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

40

【0651】

本実施形態では、変動パターン判定テーブルとして、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0652】

（変動パターン種別）

50

図10-3に示すように、本実施形態では、はずれ用変動パターンの種別として、「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、の各種別がある。そして、各変動パターンの種別毎に、分割演出の実行有無及び分割演出の態様（第2表示ムービー種別）、並びに、擬似連の実行回数及び擬似連の態様（擬似連種別）、に対応した各変動パターンが存在する。

【0653】

「非リーチはずれ」の変動パターン種別は、変動表示が開始された後にリーチ状態が成立することなく、最終的に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0654】

「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン種別は、変動表示が開始されてリーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終的に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0655】

「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン種別は、変動表示が開始されてリーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタAとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出Aが実行され、さらに味方キャラクタが敵キャラクタAに敗北する演出が実行されて、最終的に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0656】

「スーパーリーチBはずれ」の変動パターン種別は、変動表示が開始されてリーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタBとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出Bが実行され、さらに味方キャラクタが敵キャラクタBに敗北する演出が実行されて、最終的に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0657】

また、図10-4に示すように、本実施形態では、大当り変動パターンの種別として、「ノーマルリーチ大当り」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチB大当り」、の各種別がある。そして、各変動パターンの種別毎に、分割演出の実行有無及び分割演出の態様（第2表示ムービー種別）、並びに、擬似連の実行回数及び擬似連の態様（擬似連種別）、に対応した各変動パターンが存在する。

【0658】

「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン種別は、変動表示が開始されてリーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終的に変動表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0659】

「スーパーリーチA大当り」の変動パターン種別は、変動表示が開始されてリーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタAとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出Aが実行され、さらに味方キャラクタが敵キャラクタAに勝利する演出が実行されて、最終的に変動表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0660】

「スーパーリーチB大当り」の変動パターン種別は、変動表示が開始されてリーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタBとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出Bが実行され、さ

10

20

30

40

50

らに味方キャラクタが敵キャラクタBに勝利する演出が実行されて、最終的に変動表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組み合わせが確定停止される変動パターンの種別である。

【0661】

このように、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチBはずれ」、並びに、「スーパーリーチA大当り」及び「スーパーリーチB大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。そして、最終表示結果が「大当り」となる場合（大当り図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行され、最終表示結果が「はずれ」となる場合（はずれ図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が実行される。

10

【0662】

図10-3に示すはずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン種別、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン種別、「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン種別、及び「スーパーリーチBはずれ」の変動パターン種別、の各変動パターン種別に対応した各変動パターンに対して、それぞれ表示結果が「はずれ」となる変動パターンを決定するための判定値が割り振られている。

【0663】

図10-4に示す大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン種別、「スーパーリーチA大当り」の変動パターン種別、及び「スーパーリーチB大当り」の変動パターン種別、の各変動パターン種別に対応した各変動パターンに対して、それぞれ表示結果が「大当り」となる変動パターンを決定するための判定値が割り振られている。

20

【0664】

（擬似連）

本実施形態では、各変動パターンについて、擬似連が実行されるか否かと、擬似連が実行される場合の実行回数とが設定されている。擬似連を1回以上実行する変動パターンに決定された場合、当該変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5において当該変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示期間中に擬似連を1回以上実行することになる。

30

【0665】

擬似連とは、飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が確定停止して表示結果が導出表示されるまでの期間内に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域において飾り図柄を一旦は仮停止させた後に再度変動表示させる演出である。擬似連が実行されることにより、特別図柄の変動表示が1回実行される期間内、即ち、1の保留記憶に対応した1の変動パターン指定コマンドに基づく飾り図柄の変動表示期間内に、あたかも複数回の飾り図柄の変動表示が実行されているかのように見せることができる。

【0666】

本実施形態に示す擬似連では、左図柄の表示領域及び右図柄の表示領域に、それぞれ数字からなる飾り図柄が仮停止した状態となり、次いで、中図柄の表示領域に「NEXT」という文字からなる擬似連図柄（後述する図10-9（A2）及び（B2）に示す擬似連図柄27TM300）が仮停止した状態となった後に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域における飾り図柄の変動表示が再開される（所謂再変動が行われる）。ここで、「飾り図柄が仮停止した状態」とは、完全に飾り図柄が停止せずに、上下に僅かに動く状態であるが、これに限らず、飾り図柄が揺動している状態、飾り図柄が拡大・縮小を繰り返している状態、及び、飾り図柄が最終停止時（図柄確定時）とは異なる形態となっている（変形している）状態等であってもよい。

40

【0667】

また、本実施形態では、後述するように、擬似連の種別として、大当りとなる期待度が

50

低い種別 X の擬似連と、大当たりとなる期待度が高い種別 Y の擬似連とが存在する。

【0668】

（はずれ変動パターン）

「非リーチはずれ」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「非リーチはずれ〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンのみが存在する。

【0669】

表示結果が「はずれ」となる場合には、「非リーチはずれ〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンが60%の割合で選択される。

【0670】

「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「ノーマルリーチはずれ〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別 X の擬似連が1回実行される「ノーマルリーチはずれ〔分割演出無し、擬似連1回（種別 X）〕」の変動パターンと、が存在する。

【0671】

表示結果が「はずれ」となる場合には、「ノーマルリーチはずれ〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンが7%の割合で選択され、「ノーマルリーチはずれ〔分割演出無し、擬似連1回（種別 X）〕」の変動パターンが5.5%の割合で選択される。

【0672】

「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別 X の擬似連が1回実行される「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連1回（種別 X）〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別 X の擬似連が2回実行される「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連2回（種別 X）〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が高い種別 Y の擬似連が2回実行される「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連2回（種別 Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

【0673】

表示結果が「はずれ」となる場合には、「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンが3.5%の割合で選択され、「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連1回（種別 X）〕」の変動パターンが3%の割合で選択され、「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連2回（種別 X）〕」の変動パターンが2.5%の割合で選択され、「スーパーリーチ A はずれ〔分割演出無し、擬似連2回（種別 Y）〕」の変動パターンが2%の割合で選択される。

【0674】

「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービー A の種別のうち再生期間が短い種別のムービー A（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別 Y の擬似連が2回実行される「スーパーリーチ A はずれ〔第1パターン分割演出（ムービー A（ショート））、擬似連2回（種別 Y）〕」の変動パターンと、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービー A の種別のうち再生期間が長い種別のムービー A（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別 Y の擬似連が2回実行される「スーパーリーチ A はずれ〔第1パターン分割演出（ムービー A（ロング））、擬似連2回（種別 Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

【0675】

「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービー A の種別のうち再生期間が短い種別のムービー A（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別 Y の擬似連が2回実行される「スーパーリーチ A は

10

20

30

40

50

ずれ「第2パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）」の変動パターンと、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーAの種別のうち再生期間が長い種別のムービーA（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチAはずれ「第2パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、が存在する。

【0676】

表示結果が「はずれ」となる場合には、「スーパーリーチAはずれ「第1パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1.5%の割合で選択され、「スーパーリーチAはずれ「第1パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1%の割合で選択され、「スーパーリーチAはずれ「第2パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1.5%の割合で選択され、「スーパーリーチAはずれ「第2パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1%の割合で選択される。

【0677】

「スーパーリーチBはずれ」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連無し」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が1回実行される「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連1回（種別X）」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が高い種別Yの擬似連が1回実行される「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連1回（種別Y）」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が2回実行される「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連2回（種別X）」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、が存在する。

【0678】

表示結果が「はずれ」となる場合には、「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連無し」」の変動パターンが2.5%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連1回（種別X）」」の変動パターンが2%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連1回（種別Y）」」の変動パターンが1.5%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連2回（種別X）」」の変動パターンが1.5%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「分割演出無し、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1%の割合で選択される。

【0679】

「スーパーリーチBはずれ」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が短い種別のムービーB（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチBはずれ「第1パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が長い種別のムービーB（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチBはずれ「第1パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、が存在する。

【0680】

「スーパーリーチBはずれ」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が短い種別のムービーB（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチBは

10

20

30

40

50

ずれ「第2パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）」の変動パターンと、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が長い種別のムービーB（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチBはずれ「第2パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、が存在する。

【0681】

表示結果が「はずれ」となる場合には、「スーパーリーチBはずれ「第1パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「第1パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが0.5%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「第2パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが1%の割合で選択され、「スーパーリーチBはずれ「第2パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが0.5%の割合で選択される。

【0682】

（大当たり変動パターン）

「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「ノーマルリーチ大当たり「分割演出無し、擬似連無し」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が1回実行される「ノーマルリーチ大当たり「分割演出無し、擬似連1回（種別X）」」の変動パターンと、が存在する。

【0683】

表示結果が「大当たり」となる場合には、「ノーマルリーチ大当たり「分割演出無し、擬似連無し」」の変動パターンが0.5%の割合で選択され、「ノーマルリーチ大当たり「分割演出無し、擬似連1回（種別X）」」の変動パターンが1%の割合で選択される。

【0684】

「スーパーリーチA大当たり」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連無し」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が1回実行される「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連1回（種別X）」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が2回実行される「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連2回（種別X）」」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、が存在する。

【0685】

表示結果が「大当たり」となる場合には、「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連無し」」の変動パターンが1.5%の割合で選択され、「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連1回（種別X）」」の変動パターンが2%の割合で選択され、「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連2回（種別X）」」の変動パターンが2.5%の割合で選択され、「スーパーリーチA大当たり「分割演出無し、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンが5%の割合で選択される。

【0686】

「スーパーリーチA大当たり」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーAの種別のうち再生期間が短い種別のムービーA（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチA大当たり「第1パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）」」の変動パターンと、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーAの種別のうち再生期間が長い種別のムービーA（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬

10

20

30

40

50

似連が2回実行される「スーパーリーチA大当り〔第1パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

【0687】

「スーパーリーチA大当り」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーAの種別のうち再生期間が短い種別のムービーA（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチA大当り〔第2パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーAの種別のうち再生期間が長い種別のムービーA（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチA大当り〔第2パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

10

【0688】

表示結果が「大当り」となる場合には、「スーパーリーチA大当り〔第1パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが6%の割合で選択され、「スーパーリーチA大当り〔第1パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが7%の割合で選択され、「スーパーリーチA大当り〔第2パターン分割演出（ムービーA（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが6%の割合で選択され、「スーパーリーチA大当り〔第2パターン分割演出（ムービーA（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが7%の割合で選択される。

20

【0689】

「スーパーリーチB大当り」の変動パターン種別として、分割演出が実行されず、擬似連も実行されない「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が1回実行される「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連1回（種別X）〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が高い種別Yの擬似連が1回実行される「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連1回（種別Y）〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が低い種別Xの擬似連が2回実行される「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連2回（種別X）〕」の変動パターンと、分割演出が実行されず、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

30

【0690】

表示結果が「大当り」となる場合には、「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連無し〕」の変動パターンが2%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連1回（種別X）〕」の変動パターンが2.5%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連1回（種別Y）〕」の変動パターンが3%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連2回（種別X）〕」の変動パターンが3%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔分割演出無し、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが7%の割合で選択される。

40

【0691】

「スーパーリーチB大当り」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が短い種別のムービーB（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチB大当り〔第1パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が長い種別のムービーB（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬

50

似連が2回実行される「スーパーリーチB大当り〔第1パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

【0692】

「スーパーリーチB大当り」の変動パターン種別として、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が短い種別のムービーB（ショート）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチB大当り〔第2パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、第1演出画像が画面左部に表示され第2演出画像が画面右部に表示される第2パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が長い種別のムービーB（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチB大当り〔第2パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンと、が存在する。

10

【0693】

表示結果が「大当り」となる場合には、「スーパーリーチB大当り〔第1パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが10%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔第1パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが12%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔第2パターン分割演出（ムービーB（ショート））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが10%の割合で選択され、「スーパーリーチB大当り〔第2パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが12%の割合で選択される。

20

【0694】

図10-3に示すように、表示結果が「はずれ」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、「スーパーリーチAはずれ」の変動パターンが選択される割合は、 $[3.5 + 3 + 2.5 + 2 + 1.5 + 1 + 1.5 + 1 = 16\%]$ であり、「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンが選択される割合は、 $[2.5 + 2 + 1.5 + 1.5 + 1 + 1 + 0.5 + 1 + 0.5 = 11.5\%]$ である。

【0695】

一方、図10-4に示すように、表示結果が「大当り」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、「スーパーリーチA大当り」の変動パターンが選択される割合は、 $[1.5 + 2 + 2.5 + 5 + 6 + 7 + 6 + 7 = 37\%]$ であり、「スーパーリーチB大当り」の変動パターンが選択される割合は、 $[2 + 2.5 + 3 + 3 + 7 + 10 + 12 + 10 + 12 = 61.5\%]$ である。

30

【0696】

このように、「スーパーリーチA」の変動パターンが選択される場合よりも、「スーパーリーチB」の変動パターンが選択される場合の方が、表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。

【0697】

図10-3に示すように、表示結果が「はずれ」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、スーパーリーチを伴う変動パターンにおいて「分割演出実行なし」の変動パターンが選択される割合は、 $[スーパーリーチA（分割演出実行なし）+スーパーリーチB（分割演出実行なし）]$ の割合であるので、 $[(3.5 + 3 + 2.5 + 2) + (2.5 + 2 + 1.5 + 1.5 + 1) = 19.5\%]$ であり、スーパーリーチを伴う変動パターンにおいて「分割演出実行あり」の変動パターンが選択される割合は、 $[スーパーリーチA（分割演出実行あり）+スーパーリーチB（分割演出実行あり）]$ の割合であるので、 $[(1.5 + 1 + 1.5 + 1) + (1 + 0.5 + 1 + 0.5) = 8\%]$ である。

40

【0698】

一方、図10-4に示すように、表示結果が「大当り」である場合（即ち表示結果指定

50

コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、スーパーリーチを伴う変動パターンにおいて「分割演出実行なし」の変動パターンが選択される割合は、[スーパーリーチ A（分割演出実行なし）+スーパーリーチ B（分割演出実行なし）] の割合であるので、 $[(1.5 + 2 + 2.5 + 5) + (2 + 2.5 + 3 + 3 + 7)] = 28.5\%$ であり、スーパーリーチを伴う変動パターンにおいて「分割演出実行あり」の変動パターンが選択される割合は、[スーパーリーチ A（分割演出実行あり）+スーパーリーチ B（分割演出実行あり）] の割合であるので、 $[(6 + 7 + 6 + 7) + (10 + 12 + 10 + 12)] = 70\%$ である。

【0699】

このように、「分割演出実行なし」の変動パターンが選択される場合よりも、「分割演出実行あり」の変動パターンが選択される場合の方が、表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。

【0700】

図10-3に示すように、表示結果が「はずれ」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、「擬似連回数0回（なし）」の変動パターンが選択される割合は、[非リーチはずれ（擬似連回数0回（なし））+ノーマルリーチはずれ（擬似連回数0回（なし））+スーパーリーチ A はずれ（擬似連回数0回（なし））+スーパーリーチ B はずれ（擬似連回数0回（なし））] の割合であるので、 $[60 + 7 + 3.5 + 2.5] = 73\%$ であり、「擬似連回数1回」の変動パターンが選択される割合は、[ノーマルリーチはずれ（擬似連回数1回）+スーパーリーチ A はずれ（擬似連回数1回）+スーパーリーチ B はずれ（擬似連回数1回）] の割合であるので、 $[5.5 + 3 + (2 + 1.5)] = 12\%$ であり、「擬似連回数2回」の変動パターンが選択される割合は、[スーパーリーチ A はずれ（擬似連回数2回）+スーパーリーチ B はずれ（擬似連回数2回）] の割合であるので、 $[(2.5 + 2 + 1.5 + 1 + 1.5 + 1) + (1.5 + 1 + 1 + 0.5 + 1 + 0.5)] = 15\%$ である。

【0701】

一方、図10-4に示すように、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、「擬似連回数0回（なし）」の変動パターンが選択される割合は、[ノーマルリーチ大当たり（擬似連回数0回（なし））+スーパーリーチ A 大当たり（擬似連回数0回（なし））+スーパーリーチ B 大当たり（擬似連回数0回（なし））] の割合であるので、 $[0.5 + 1.5 + 2] = 4\%$ であり、「擬似連回数1回」の変動パターンが選択される割合は、[ノーマルリーチ大当たり（擬似連回数1回）+スーパーリーチ A 大当たり（擬似連回数1回）+スーパーリーチ B 大当たり（擬似連回数1回）] の割合であるので、 $[1 + 2 + (2.5 + 3)] = 8.5\%$ であり、「擬似連回数2回」の変動パターンが選択される割合は、[スーパーリーチ A 大当たり（擬似連回数2回）+スーパーリーチ B 大当たり（擬似連回数2回）] の割合であるので、 $[(2.5 + 5 + 6 + 7 + 6 + 7) + (3 + 7 + 10 + 12 + 10 + 12)] = 87.5\%$ である。

【0702】

このように、「擬似連回数0回（なし）」の変動パターンと、「擬似連回数1回」の変動パターンと、「擬似連回数2回」の変動パターンとの関係について、表示結果が「大当たり」となる割合は、「擬似連回数0回（なし）」<「擬似連回数1回」<「擬似連回数2回」の順で高くなっている。従って遊技者は、擬似連が多く実行されることを期待する。

【0703】

図10-3に示すように、表示結果が「はずれ」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、擬似連が実行され、その擬似連の種別として種別 X が選択される割合は、 $[5.5 + 3 + 2.5 + 2 + 1.5] = 14.5\%$ であり、擬似連が実行され、その擬似連の種別として種別 Y が選択される割合は、 $[2 + 1.5 + 1 + 1.5 + 1 + 1.5 + 1 + 1 + 0.5 + 1 + 0.5] = 12.5\%$ である。

【0704】

図10-4に示すように、表示結果が「大当り」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、擬似連が実行され、その擬似連の種別として種別Xが選択される割合は、 $[1+2+2.5+2.5+3=11\%]$ であり、擬似連が実行され、その擬似連の種別として種別Yが選択される割合は、 $[5+6+7+6+7+3+7+10+12+10+12=85\%]$ である。

【0705】

このように、種別Xの擬似連が実行される変動パターンよりも、種別Yの擬似連が実行される変動パターンの方が、表示結果が「大当り」となる割合が高い。

【0706】

（始動入賞時演出決定処理）

図10-5は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップS161）において、図10-5に示す始動入賞時演出決定処理を実行する。

【0707】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS27TM1000）。

【0708】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、及び、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、及び、大当りとなる場合の大当り種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否か、スーパーリーチとなるか否か、及び、分割演出が実行されるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第1保留記憶数加算指定コマンドは、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【0709】

本実施形態では、CPU103が、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数と、図10-3及び図10-4に示した変動パターン判定用テーブルに基づいて、当該始動入賞に対応した変動表示に対応した変動パターンを、当該始動入賞に対応した変動表示の実行前に判定して、その判定結果に基づく変動カテゴリコマンドを演出制御用CPU120に送信することが可能となっている。そのため、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信するよりも前に、始動入賞時の判定結果に基づいて分割演出が実行されるか否かを確認することができる。

【0710】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップS27TM1000でNO）、そのまま処理を終了する。

【0711】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば（ステップS27TM1000でYES）、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した変動カテゴリコマンドに基づいて、分割演出を実行すると判定されたか否かを確認する（ステップS27TM1010）。

【0712】

分割演出を実行すると判定されていなければ（ステップS27TM1010でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS27TM1030に処理を進める。分割演出を実行すると判定されていれば（ステップS27TM1010でYES）、演出制御用CPU120は、変化禁止フラグをセットし（ステップS27TM1020）、ステップS27TM1030に処理を進める。変化禁止フラグは、ステップS27TM1020でセットされ（オンとなり）、受信した当該始動入賞時のコマンドに対応した変動表示が終了したタイミングでリセットされる（オフとなる）。

【0713】

次いで、演出制御用CPU120は、変化禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS27TM1030）。変化禁止フラグがセットされていれば（ステップS27TM1030でYES）、そのまま処理を終了する。変化禁止フラグがセットされていなければ（ステップS27TM1030でNO）、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図9-3（A）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM1010）。

10

【0714】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の変化パターン、並びに、第1変化演出の実行有無及び実行回数を、アクティブ表示の変化パターン決定テーブル（図9-3（B）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM1020）。

【0715】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示の変化パターンを、保留表示の変化パターン決定テーブル（図9-4を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM1030）、そのまま処理を終了する。

20

【0716】

本実施形態では、図10-2（1）～（4）に示すように、分割演出が実行されているか否かにかかわらず、第1保留表示27TM010は、第1演出画像27TM100及び第2演出画像27TM200のいずれとも異なる領域である第1保留表示領域27TM011に表示されており、アクティブ表示27TM030は、第1演出画像27TM100及び第2演出画像27TM200のいずれとも異なる領域であるアクティブ表示領域27TM031に表示されている。

【0717】

そして、図10-5に示すように、変化禁止フラグがセットされていない場合（ステップS27TM1030でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS16TM1010～ステップS16TM1030の処理を実行し、アクティブ表示又は保留表示の態様を変化させる第1変化演出の実行有無を決定して、第1変化演出を実行可能となっている。一方で、変化禁止フラグがセットされている場合（ステップS27TM1030でYES）、ステップS16TM1010～ステップS16TM1030の処理をスキップし、そのまま処理を終了しているので、第1変化演出を実行不能となっている。

30

【0718】

このように、始動入賞時の判定で分割演出を実行すると判定された場合には、当該始動入賞時から当該始動入賞時の判定対象となった変動表示が終了するまでの期間、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させないようにすることで、遊技者の関心を、「分割演出が実行されるか否かということ」に向けさせることができる。また、分割演出が実行されているときに、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させないようにすることで、遊技者を分割演出に注目させることができる。

40

【0719】

なお、始動入賞時の判定で分割演出を実行すると判定された場合に、当該始動入賞時から当該始動入賞時の判定対象となった変動表示が開始される前までの期間は、保留表示又はアクティブ表示の表示態様を変化させることを許容するが（第1変化演出を実行可能とするが）、分割演出を伴う変動表示の実行中（あるいは分割演出の実行中）は、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させない（第1変化演出を実行不能とする）ように

50

してもよい。

【0720】

仮に、分割演出が実行されているときに、アクティブ表示の表示態様を変化させたとすると、第1演出画像27TM100及び第2演出画像27TM200の態様と、アクティブ表示の表示態様に変化したタイミングによっては、左右何れの画像が第1演出画像27TM100であるか（即ち、遊技者にとって真の画像であるか）を、遊技者が容易に把握してしまう可能性があるため、少なくとも分割演出が実行されている期間は、アクティブ表示を対象とした作用演出を実行しないことが好ましい。

【0721】

一方で、分割演出を伴う変動表示の実行中（あるいは分割演出の実行中）は、保留表示の表示態様を変化させないものの、アクティブ表示の表示態様を変化させることが可能であるようにしてもよい。例えば、分割演出を伴う変動表示に対応した対応情報であるアクティブ表示の表示態様を変化させることを可能とすることで、分割演出が実行されていることにより、アクティブ表示がどのような態様に变化するかについて、遊技者に関心を持たせることができる。

【0722】

本実施形態において、演出制御用CPU120が、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能な演出構成としてもよい。例えば、キャラクタが投げたボールが保留表示又はアクティブ表示に当たる作用演出が実行されたことに伴い、そのボールが当たった保留表示又はアクティブ表示の表示態様が変化する場合があるようにしてもよい。

【0723】

そして、始動入賞時の判定で分割演出を実行すると判定された場合には、当該始動入賞時から当該始動入賞時の判定対象となった変動表示が終了するまでの期間、作用演出を実行しないようにしてもよい。

【0724】

なお、始動入賞時の判定で分割演出を実行すると判定された場合に、当該始動入賞時から当該始動入賞時の判定対象となった変動表示が開始される前までの期間は、作用演出を実行可能とするが、分割演出を伴う変動表示の実行中（あるいは分割演出の実行中）は、作用演出を実行しないようにしてもよい。

【0725】

また、始動入賞時の判定で分割演出を実行すると判定された場合には、当該始動入賞時から当該始動入賞時の判定対象となった変動表示が終了するまでの期間、保留表示及びアクティブ表示の表示態様を変化させない（第1変化演出を実行不能である）一方で作用演出は実行可能であってもよい。例えば、キャラクタが投げたボールが保留表示又はアクティブ表示に当たる作用演出は実行されるものの、結果として、ボールが当たった保留表示又はアクティブ表示の表示態様は変化しないようにしてもよい。

【0726】

以上に示したように、本実施形態では、変動表示中に分割演出が実行されていない期間よりも、変動表示中に分割演出が実行されている期間の方が、保留表示又はアクティブ表示の表示態様を変化させる演出（保留表示又はアクティブ表示に作用する演出）の実行割合が低くなる。

【0727】

（演出動画の具体例）

次に、演出動画の具体例に関して、図10-6及び図10-7を用いて説明する。図10-6は、分割演出が実行されるときに、第2演出画像表示領域27TM200Aに表示される第2演出画像27TM200の一例である「ムービーA」の一例を示す説明図であり、図10-7は、分割演出が実行されるときに、第2演出画像表示領域27TM200Aに表示される第2演出画像27TM200の一例である「ムービーB」の一例を示す説明図である。

【0728】

前述したように、本実施形態において分割演出が実行される場合には、第2演出画像27TM200として、変動パターンに対応した所定のムービーの画像が表示されることになる。そして、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて設定示唆演出は実行されない。

【0729】

(ムービーAの具体例)

図10-6(1)に示すように、演出制御用CPU120により分割演出が実行されると、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示が開始される。

【0730】

次いで、図10-6(2)に示すように、演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2及び第2図柄表示エリア5R2に「2」の第2飾り図柄、第2図柄表示エリア5C2に擬似連図柄27TM300を仮停止させるとともに、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に、それぞれ、白色のエフェクト画像27TM400Aを表示させる。このときの第2飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度(エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示される。即ち、第2飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<第2飾り図柄の順で高くなっている。

【0731】

この第2演出画像27TM200としてムービーAが再生される例では、擬似連図柄27TM300が仮停止したときに後述する擬似連エフェクト画像27TM300Aが表示されておらず、擬似連の種別のうち種別X(期待度低)の擬似連が実行されている。また、この第2演出画像27TM200としてムービーAが再生される例では、エフェクト画像27TM400Aは、後述する第4設定示唆演出のように設定値を示唆する態様(青又は赤)とはなっていない。

【0732】

次いで、図10-6(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の1回目の再変動表示を実行させる。

【0733】

次いで、図10-6(4)に示すように、演出制御用CPU120は、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2及び第2図柄表示エリア5R2に「2」の第2飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、第2演出画像27TM200の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。

【0734】

このとき、演出制御用CPU120は、リーチ状態を継続したまま、第2演出画像27TM200の中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示27TM350と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー27TM360とを表示させる。操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

【0735】

本実施形態においてタイムバー27TM360は、表示された当初のタイミングでは残り時間が100%の表示となっており、時間経過に応じて徐々に残り時間の割合が減少し、操作促進表示27TM350の表示が終了するタイミングで残り時間が0%の表示となる。

【0736】

しかしながら、第2演出画像27TM200として操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されるときには、その操作促進表示27TM350及びタイ

10

20

30

40

50

ムバー 27 T M 3 6 0 は、あくまで変動パターンに対応したムービー中のオブジェクトにすぎない。実際には、操作促進表示 27 T M 3 5 0 及びタイムバー 27 T M 3 6 0 の表示期間中にも、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となっておらず、プッシュセンサ 3 5 B の動作検出手段によって動作が検出されない。

【0737】

本実施形態において、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 としてタイムバー 27 T M 3 6 0 が表示されるときには、後述するように、タイムバー 27 T M 3 6 0 の残り時間が 2 0 % の表示となるタイミングで、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作が実際に行われたか否かにかかわらず、後述するカットイン予告演出の態様を模した演出画像が表示されることになる。

【0738】

次いで、図 10-6 (5) に示すように、タイムバー 27 T M 3 6 0 が表示されてから所定期間が経過したことに応じて、演出制御用 C P U 1 2 0 により、タイムバー 27 T M 3 6 0 の表示は残り 2 5 % に更新されている。

【0739】

次いで、図 10-6 (6) に示すように、タイムバー 27 T M 3 6 0 の表示が残り 2 0 % まで更新されたタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作が実際に行われたか否かにかかわらず、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 として、「チャンス？」という文字が表示されたカットイン画像 27 T M 3 7 0 A を表示させる。ただし、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 として表示されるカットイン画像は、あくまで変動パターンに対応したムービー中のオブジェクトにすぎない。このカットイン画像 27 T M 3 7 0 A は、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で表示される。

【0740】

このように、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 として表示されたタイムバー 27 T M 3 6 0 により示唆される残りの操作有効期間が所定期間（残り 2 0 %）となったタイミングで、実際の操作の有無にかかわらずカットイン画像が表示されることになる。即ち、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効である場合に、実際にプッシュボタン 3 1 B の操作が行われて、プッシュセンサ 3 5 B の動作検出手段によって動作が検出されたときと同様の演出が実行されることになる。

【0741】

次いで、図 10-6 (7) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 として、「バトル」という文字が表示されるとともに、味方キャラクタ 27 T M 5 0 0 と敵キャラクタ A (27 T M 5 1 0 A) とがバトルを行うバトル演出の画像を表示させる。バトル演出の画像の中央下部には、「期待度」という文字とともに 2 個の星形のオブジェクト画像 27 T M 5 5 0 が表示されており、オブジェクト画像 27 T M 5 5 0 の数によって大当たりとなる期待度を示唆する態様となっている。ただし、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 として表示されるオブジェクト画像 27 T M 5 5 0 は、あくまで変動パターンに対応したムービー中のオブジェクトにすぎない。

【0742】

(ムービー B の具体例)

図 10-7 (1) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 により分割演出が実行されると、第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 の第 2 図柄表示エリア 5 L 2、5 C 2、5 R 2 において、第 2 飾り図柄の変動表示が開始される。

【0743】

次いで、図 10-7 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 図柄表示エリア 5 L 2 及び第 2 図柄表示エリア 5 R 2 に「2」の第 2 飾り図柄、第 2 図柄表示エリア 5 C 2 に擬似連図柄 27 T M 3 0 0 を仮停止させるとともに、第 2 図柄表示エリア 5 L 2、5 C 2、5 R 2 に、それぞれ、白色のエフェクト画像 27 T M 4 0 0 A を表示させる。このときの第 2 飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示され

10

20

30

40

50

る。即ち、第2飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<第2飾り図柄の順で高くなっている。

【0744】

次いで、図10-7(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第2演出画像27TM200として擬似連エフェクト画像27TM300Aを表示させる。

【0745】

この第2演出画像27TM200としてムービーBが再生される例では、擬似連図柄27TM300が仮停止したときに擬似連エフェクト画像27TM300Aが表示されており、擬似連の種別のうち種別Y(期待度高)の擬似連が実行されている。また、この第2演出画像27TM200としてムービーBが再生される例では、エフェクト画像27TM400Aは、後述する第4設定示唆演出のように設定値を示唆する態様(青又は赤)とはなっていない。

【0746】

次いで、図10-7(4)に示すように、演出制御用CPU120は、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の1回目の再変動表示を実行させる。

【0747】

次いで、図10-7(5)に示すように、演出制御用CPU120は、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2及び第2図柄表示エリア5R2に「5」の第2飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、第2演出画像27TM200の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。

【0748】

このとき、演出制御用CPU120は、リーチ状態を継続したまま、第2演出画像27TM200の中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示27TM350と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー27TM360とを表示させる。操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

【0749】

次いで、図10-7(6)に示すように、タイムバー27TM360が表示されてから所定期間が経過したことに応じて、演出制御用CPU120は、タイムバー27TM360の表示は残り25%に更新されている。

【0750】

次いで、図10-7(7)に示すように、タイムバー27TM360の表示が残り20%まで更新されたタイミングで、演出制御用CPU120は、遊技者による押しボタン31Bの操作が実際に行われたか否かにかかわらず、第2演出画像27TM200として、「チャンス!」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Bを表示させる。このカットイン画像27TM370Bは、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で表示される。

【0751】

次いで、図10-7(8)に示すように、演出制御用CPU120は、第2演出画像27TM200として、「バトル」という文字が表示されるとともに、味方キャラクタ27TM500と敵キャラクタA(27TM510A)とがバトルを行うバトル演出の画像を表示させる。バトル演出の画像の中央下部には、「期待度」という文字とともに2個の星形のオブジェクト画像27TM550が表示されており、オブジェクト画像27TM550の数によって大当たりとなる期待度を示唆する態様となっている。

【0752】

(演出動画の再生制御)

本実施形態では、図10-2及び図10-3に示したように、分割演出を伴う変動パタ

10

20

30

40

50

ーンに対応した第2演出画像27TM200として再生可能な演出動画として、[ムービーA(ショート)]と、[ムービーA(ロング)]と、[ムービーB(ショート)]と、[ムービーB(ロング)]とがある。図10-8は、分割演出が実行される場合の各演出動画の再生期間を示すタイムチャートである。

【0753】

図10-8に示すように、演出動画種別として[ムービーA(ショート)]が選択された場合には、演出制御用CPU120は、[ムービーA]の演出画像の表示を開始させ(T0のタイミング)、図10-6(1)~(3)に示す[ムービーA]の演出画像を表示させた後に、[ムービーA]の演出画像の表示を終了させる(TA1のタイミング)。また、演出動画種別として[ムービーA(ロング)]が選択された場合には、演出制御用CPU120は、[ムービーA]の演出画像の表示を開始させ(T0のタイミング)、図10-6(1)~(7)に示す[ムービーA]の演出画像を表示させた後に、[ムービーA]の演出画像の表示を終了させる(TA2のタイミング)。

10

【0754】

ここで[ムービーA(ショート)]の演出画像(図10-6(1)~(3))と、[ムービーA(ロング)]の前半部分の演出画像(図10-6(1)~(3))とは共通である。そのため[ムービーA(ショート)]の再生は、[ムービーA(ロング)]の前半部分を再生させる制御を実行することで足りる。従って、演出制御基板12のROM121には[ムービーA(ロング)]に関する演出データを記憶させておき、演出制御用CPU120が、変動パターン指定コマンドに応じて、[ムービーA(ロング)]の前半部分のみの表示制御を実行するか([ムービーA(ショート)]を再生させるか)、又は、[ムービーA(ロング)]の全体部分(フル)の表示制御を実行するか([ムービーA(ロング)]を再生させるか)を決定して、その決定に基づいて表示制御を実行することで、2パターンのムービー再生が可能となる。

20

【0755】

また、演出動画種別として[ムービーB(ショート)]が選択された場合には、演出制御用CPU120は、[ムービーB]の演出画像の表示を開始させ(T0のタイミング)、図10-7(1)~(4)に示す[ムービーB]の演出画像を表示させた後に、[ムービーB]の演出画像の表示を終了させる(TB1のタイミング)。また、演出動画種別として[ムービーB(ロング)]が選択された場合には、演出制御用CPU120は、[ムービーB]の演出画像の表示を開始させ(T0のタイミング)、図10-7(1)~(8)に示す[ムービーB]の演出画像を表示させた後に、[ムービーB]の演出画像の表示を終了させる(TB2のタイミング)。

30

【0756】

ここで[ムービーB(ショート)]の演出画像(図10-7(1)~(4))と、[ムービーB(ロング)]の前半部分の演出画像(図10-7(1)~(4))とは共通である。そのため[ムービーB(ショート)]の再生は、[ムービーB(ロング)]の前半部分を再生させる制御を実行することで足りる。従って、演出制御基板12のROM121には[ムービーB(ロング)]に関する演出データを記憶させておき、演出制御用CPU120が、変動パターン指定コマンドに応じて、[ムービーB(ロング)]の前半部分のみの表示制御を実行するか([ムービーB(ショート)]を再生させるか)、又は、[ムービーB(ロング)]の全体部分(フル)の表示制御を実行するか([ムービーB(ロング)]を再生させるか)を決定して、その決定に基づいて表示制御を実行することで、2パターンのムービー再生が可能となる。

40

【0757】

図10-8に示したように、ROM121に記憶される1の演出動画に複数の終了タイミングを設けることにより、分割演出を伴う変動パターン毎に個別の演出動画を記憶させておく必要がなくなり、演出データの記憶容量が過度に増大してしまうことを防止することができる。また、1の演出動画の終了タイミングを変動パターンに応じて異ならせることにより、遊技者に対してあたかも複数の演出動画が用意されているかのように見せるこ

50

とができる。

【0758】

なお、本実施形態では、図10-3及び図10-4に示したように、表示結果が「はずれ」になる場合には、「ムービーA（ショート）」の変動パターンが選択される割合が $[1.5 + 1.5] = 3\%$ であり、「ムービーA（ロング）」の変動パターンが選択される割合が $[1 + 1] = 2\%$ であるのに対して、表示結果が「大当たり」になる場合には、「ムービーA（ショート）」の変動パターンが選択される割合が $[6 + 6] = 12\%$ であり、「ムービーA（ロング）」の変動パターンが選択される割合が $[7 + 7] = 14\%$ である。従って、「ムービーA（ショート）」の変動パターンが選択された場合よりも、「ムービーA（ロング）」の変動パターンが選択された場合の方が、大当たりとなる割合が高い。

10

【0759】

また、本実施形態では、図10-3及び図10-4に示したように、表示結果が「はずれ」になる場合には、「ムービーB（ショート）」の変動パターンが選択される割合が $[1 + 1] = 2\%$ であり、「ムービーB（ロング）」の変動パターンが選択される割合が $[0.5 + 0.5] = 1\%$ であるのに対して、表示結果が「大当たり」になる場合には、「ムービーB（ショート）」の変動パターンが選択される割合が $[10 + 10] = 20\%$ であり、「ムービーB（ロング）」の変動パターンが選択される割合が $[12 + 12] = 24\%$ である。従って、「ムービーB（ショート）」の変動パターンが選択された場合よりも、「ムービーB（ロング）」の変動パターンが選択された場合の方が、大当たりとなる割合が高い。

20

【0760】

従って、「ムービーA」が再生された場合には、その再生期間が長いほど（終了タイミングが遅いほど）大当たり期待度が高く、「ムービーB」が再生された場合にも、その再生期間が長いほど（終了タイミングが遅いほど）大当たり期待度が高いことになる。このような演出制御を行うことにより、遊技者は、分割演出が一旦実行されると（ムービーが一旦再生されると）、その分割演出ができるだけ長く継続する（そのムービーができるだけ長く再生される）ことを期待するようになる。

【0761】

また、本実施形態では、図10-3及び図10-4に示したように、表示結果が「はずれ」になる場合に、「ムービーA」の変動パターンが選択される割合が $[1.5 + 1 + 1.5 + 1] = 5\%$ であり、「ムービーB」の変動パターンが選択される割合が $[1 + 0.5 + 1 + 0.5] = 3\%$ であるのに対して、表示結果が「大当たり」になる場合には、「ムービーA」の変動パターンが選択される割合が $[6 + 7 + 6 + 7] = 26\%$ であり、「ムービーB」の変動パターンが選択される割合が $[10 + 12 + 10 + 12] = 44\%$ である。従って、図10-8に示すように、再生期間が比較的短い演出動画であるムービーAが再生された場合よりも、再生期間が比較的長い演出動画であるムービーBが再生された場合の方が、大当たりとなる割合が高い。

30

【0762】

従って、遊技者は、分割演出が実行されたときに、ムービーAよりもムービーBが再生されること、即ち、再生期間が比較的長い演出動画が再生されることを期待するようになる。

40

【0763】

なお、本実施形態では、演出動画の再生期間が長いほど大当たり期待度が高くなる例を示したが、このような形態に限らず、演出動画の種別によっては、再生期間が短いほど大当たり期待度が高くなる場合があるようにしてもよい。また、演出動画の再生期間と大当たり期待度とが関連していない（演出動画の終了タイミングによって大当たり期待度が変化しない）演出構成としてもよい。

【0764】

（擬似連演出の具体例）

本実施形態に示す擬似連演出として、前述したように、種別Xの擬似連演出（以下、擬

50

似連演出〔X：弱〕ともいう）と、種別Yの擬似連演出（以下、擬似連演出〔Y：強〕ともいう）とがある。擬似連演出〔X：弱〕が実行される場合よりも擬似連演出〔Y：強〕が実行される場合の方が、表示結果が「大当り」となる割合が高くなっている。擬似連演出の具体例に関して、図10-9（A1）～（A3）及び（B1）～（B4）を用いて説明する。

【0765】

図10-9（A1）～（A3）は、擬似連演出〔X：弱〕が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図10-9（B1）～（B4）は、擬似連演出〔Y：強〕が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

10

【0766】

（擬似連演出〔X：弱〕の具体例）

図10-9（A1）に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【0767】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が3であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を3つ表示させている。

20

【0768】

次いで、図10-9（A2）に示すように、演出制御用CPU120は、擬似連演出〔X：弱〕の実行に伴い、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄をそれぞれ仮停止させ、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄27TM300を仮停止させる。

【0769】

次いで、図10-9（A3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の再変動表示を実行させる。

30

【0770】

（擬似連演出〔Y：強〕の具体例）

図10-9（B1）に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【0771】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が3であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を3つ表示させている。

40

【0772】

次いで、図10-9（B2）に示すように、演出制御用CPU120は、擬似連演出〔Y：強〕の実行に伴い、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄をそれぞれ仮停止させ、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄27TM300を仮停止させる。

【0773】

50

次いで、図10-9(B3)に示すように、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄27TM300を仮停止させた状態で、擬似連エフェクト画像27TM300Aを表示させる。このとき擬似連図柄を含む飾り図柄は、擬似連エフェクト画像よりも高い優先度（擬似連エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。即ち、擬似連図柄を含む飾り図柄、擬似連エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<擬似連エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。

【0774】

また、演出制御用CPU120は、擬似連演出[Y：強]が実行されたことに対応して可動体演出を実行し、可動体27TM600を傾倒位置から起立位置に動作させる。本例では、可動体27TM600が起立位置に動作したことにより、擬似連図柄27TM300の前方に可動体27TM600が位置している。即ち、擬似連演出に係る擬似連図柄27TM300と動作後の可動体27TM600とは対応した位置関係にあるため、擬似連エフェクト画像27TM300Aは、擬似連図柄27TM300に対応したエフェクト画像であるとともに、起立位置にある可動体27TM600に対応したエフェクト画像でもある。

【0775】

次いで、図10-9(B4)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の再変動表示を実行させるとともに、可動体27TM600を起立位置から傾倒位置に動作させることにより可動体演出を終了させる。

【0776】

このように、擬似連演出[X：弱]が実行されると、擬似連図柄27TM300が仮停止した後に、擬似連エフェクト画像27TM300Aが表示されることなく、また、可動体演出が実行されることなく、飾り図柄の再変動表示が実行されている。一方で、擬似連演出[Y：強]が実行されると、擬似連図柄27TM300が仮停止した後に、擬似連エフェクト画像27TM300Aが表示されるとともに、可動体27TM600が傾倒位置から起立位置に動作する。次いで、飾り図柄の再変動表示が実行されるとともに、可動体27TM600が起立位置から傾倒位置に動作する。

【0777】

ここで、図10-9に示した例では、分割演出が実行されていない状態で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて擬似連演出[X：弱]又は擬似連演出[Y：強]が実行される例を説明したが、擬似連演出[X：弱]及び擬似連演出[Y：強]は、分割演出が実行されているときに、第1演出画像表示領域27TM100A及び第2演出画像表示領域27TM200Aの少なくとも一方で実行可能である。

【0778】

即ち、分割演出が実行されたことに伴い、第1演出画像27TM100の第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、装飾識別情報としての第1飾り図柄の変動表示が実行されて、その第1飾り図柄に基づいて、擬似連演出[X：弱]及び擬似連演出[Y：強]の何れかが実行される場合がある。また、分割演出が実行されたことに伴い、第2演出画像27TM200の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、装飾識別情報としての第2飾り図柄の変動表示が実行されて、その第2飾り図柄に基づいて、擬似連演出[X：弱]及び擬似連演出[Y：強]の何れかが実行される場合がある。

【0779】

ただし、本実施形態において、分割演出が実行されていない状態（図10-9に示した例）では、擬似連演出[Y：強]が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像27TM300Aが表示されるとともに可動体演出が実行されるようになっているが、分割演出が実行されている状態（図10-7に示した例）では、擬似連演出[Y：強]が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像27TM300Aは表示されるものの、可

10

20

30

40

50

動体演出は実行されないようになっている。

【0780】

（設定示唆演出の概要）

本実施形態の遊技機は、遊技機の設定値を示唆する設定示唆演出として、第3設定示唆演出及び第4設定示唆演出を実行可能である。本実施形態の遊技機を、[特徴部16TM]で説明した第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に加えて、第3設定示唆演出及び第4設定示唆演出を実行可能な構成とすることも可能である。

【0781】

第3設定示唆演出及び第4設定示唆演出は、分割演出が実行されていないときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止するタイミング（図柄表示エリア5L、5C、5Rに擬似連図柄が仮停止するタイミングを含む）で、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様を、設定値に応じて異なる割合で決定することにより、表示されたエフェクト画像の態様によって設定値を示唆する演出である。

【0782】

また、第3設定示唆演出及び第4設定示唆演出は、分割演出が実行されているときに、第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に第1飾り図柄が停止するタイミング（第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に擬似連図柄が仮停止するタイミングを含む）で、第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に表示されるエフェクト画像の態様を、設定値に応じて異なる割合で決定することにより、表示されたエフェクト画像の態様によって設定値を示唆する演出である。

【0783】

本実施形態では、(i)変動パターンが、「非リーチ」である場合には、飾り図柄が停止するタイミングで、第3設定示唆演出又は第4設定示唆演出を実行可能である。(ii)変動パターンが、「擬似連を伴わないノーマルリーチ又はスーパーリーチ」である場合には、図柄表示エリア5L及び5Rに同じ飾り図柄が停止してリーチ状態となるタイミング（分割演出を伴う場合には、第1図柄表示エリア5L1及び5R1に同じ第1飾り図柄が停止してリーチ状態となるタイミング）で、第3設定示唆演出又は第4設定示唆演出を実行可能である。(iii)変動パターンが「擬似連を伴うノーマルリーチ又はスーパーリーチ」である場合には、図柄表示エリア5Cに最初に擬似連図柄が仮停止するタイミング（分割演出を伴う場合には、第1図柄表示エリア5C1に最初に擬似連図柄が仮停止するタイミング）で、第3設定示唆演出又は第4設定示唆演出を実行可能である。

【0784】

第3設定示唆演出又は第4設定示唆演出が実行されたときの飾り図柄（擬似連図柄を含む）は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。即ち、第3設定示唆演出又は第4設定示唆演出が実行されるときに飾り図柄（擬似連図柄を含む）、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。

【0785】

詳細に関しては後述するが、本実施形態において第3設定示唆演出が実行された場合は、図柄表示エリア5L、5C、5R（分割演出が実行されているときは第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）に表示されるエフェクト画像が金色となり、第4設定示唆演出が実行された場合には、図柄表示エリア5L、5C、5R（分割演出が実行されているときは第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）に表示されるエフェクト画像が青色又は赤色となる。

【0786】

また、本実施形態において第3設定示唆演出及び第4設定示唆演出の何れも実行されない場合には、図柄表示エリア5L、5C、5R（分割演出が実行されているときは第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）に表示されるエフェクト画像が白色となる。

【0787】

このように、飾り図柄の停止位置に対応させて設定値を示唆する設定示唆情報（エフェクト画像）を表示させることにより、遊技者は、停止した飾り図柄のみならず、飾り図柄に対応して表示される設定示唆情報にも注目することになる。

【0788】

また、第1実施形態では、第2演出画像27TM200で設定示唆を行わないようにしており、第2演出画像27TM200として再生されるムービー中の画像として、第3設定示唆演出に係る画像及び第4設定示唆演出に係る画像は何れも表示されない。従って、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に表示される飾り図柄のエフェクト画像は白色である。

【0789】

（カットイン予告演出の概要）

次に、大当り遊技状態に制御されることを予告する予告演出について説明する。本例では、予告演出としてカットイン予告演出を実行可能となっている。カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する予告演出である。

【0790】

後述する図10-13（2）～（4）に示すように、演出制御用CPU120は、分割演出が実行されていない場合には、図柄表示エリア5L及び5Rの飾り図柄でリーチ状態が成立しているときに、画像表示装置5の画面中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示27TM350と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー27TM360とを表示させる。

【0791】

そして、演出制御用CPU120は、画面中央部に操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されているときに、遊技者によって押しボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行する。カットイン予告演出が実行されると、カットイン画像が、画面上下方向の中央領域全体に表示される。このカットイン画像は、他の演出画像（背景画像、飾り図柄、及び「リーチ!!」の文字）よりも優先度の高い表示態様で表示される。

【0792】

また、本実施形態において、演出制御用CPU120は、分割演出が実行されている場合には、第1図柄表示エリア5L1及び5R1の第1飾り図柄でリーチ状態が成立しているときに、第1演出画像表示領域27TM100Aの中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示27TM350と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー27TM360とを表示させる。

【0793】

そして、演出制御用CPU120は、第1演出画像表示領域27TM100Aの中央部に操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されているときに、遊技者によって押しボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行する。カットイン予告演出が実行されると、カットイン画像が、第1演出画像表示領域27TM100Aの上下方向の中央領域全体に表示される。このカットイン画像は、第1演出画像表示領域27TM100Aの他の演出画像（背景画像、飾り図柄、及び「リーチ!!」の文字）よりも優先度の高い表示態様で表示される。

【0794】

（変動開始時演出決定処理）

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【0795】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド

10

20

30

40

50

（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容（リーチ及びスーパーリーチ等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容（リーチ及びスーパーリーチ等）を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【0796】

本実施形態では、変動パターン指定コマンドによって、分割演出の実行有無及び分割演出のムービー種別（ムービーA（ショート）、ムービーA（ロング）、ムービーB（ショート）、ムービーB（ロング））、並びに、擬似連回数（0、1、2）及び擬似連種別（種別X、種別Y）が指定されている。そのため、演出制御用CPU120は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、これから実行する飾り図柄の変動表示に対応して、分割演出を実行するか否かと、分割演出を実行する場合の分割演出の態様を決定することが可能であり、また、擬似連回数と、擬似連を実行する場合の擬似連の態様を決定することが可能となっている。

20

【0797】

図10-10は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、第3設定示唆演出、第4設定示唆演出、及びカットイン予告演出について、それぞれの実行有無及び演出態様が決定される。

【0798】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンド（保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンド）を受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行する演出を、図10-10に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

30

【0799】

まず、演出制御用CPU120は、設定値が「6」（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」）であるか否かを判定する（ステップS27TM2000）。設定値が「6」ではない場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」ではない場合）には（ステップS27TM2000でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS27TM2030に処理を進める。

【0800】

設定値が「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」である場合）には（ステップS27TM2000でYES）、演出制御用CPU120は、第3設定示唆演出の実行有無を、第3設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図10-11（A）参照）に基づいて決定し、ステップS27TM2020に処理を進める。

40

【0801】

図10-11（A）に示すように、第3設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値が「6」である場合にのみ第3設定示唆演出が実行されるように判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」である場合）には、99.5%の割合で第3設定示唆演出を実行しないことに決定し、0.5%の割合で第3設定示唆演出を実行す

50

ることに決定する。

【0802】

このように、設定値が「6」である場合にのみ（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」である場合にのみ）、第3設定示唆演出の実行有無が決定されて、決定結果に基づいて第3設定示唆演出が実行される。第3設定示唆演出が実行された場合には、その遊技機について設定された設定値が「6」であることが確定することになるため、遊技者は、第3設定示唆演出が実行されるか否かについて大きな関心を持つことになり、飾り図柄のエフェクト画像が金色で表示されることを期待することになる。

【0803】

次いで、演出制御用CPU120は、第3設定示唆演出を実行することに決定されたか否かを判定する（ステップS27TM2020）。第3設定示唆演出を実行することに決定された場合には（ステップS27TM2020でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS27TM2040に処理を進める。

10

【0804】

第3設定示唆演出を実行することに決定されていない場合（ステップS27TM2020でNO）、演出制御用CPU120は、第4設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第4設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図10-11（B）参照）に基づいて決定し、ステップS27TM2040に処理を進める。

【0805】

図10-11（B）に示すように、第4設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第4設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

20

【0806】

演出制御用CPU120は、設定値が「1」、「3」、「5」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「3」、「5」の何れかである場合）には、30%の割合で第4設定示唆演出を実行しないことに決定し、40%の割合で青色態様の第4設定示唆演出を実行することに決定し、30%の割合で赤色態様の第4設定示唆演出を実行することに決定する。

【0807】

演出制御用CPU120は、設定値が「2」、「4」、「6」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「2」、「4」、「6」の何れかである場合）には、30%の割合で第4設定示唆演出を実行しないことに決定し、30%の割合で青色態様の第4設定示唆演出を実行することに決定し、40%の割合で赤色態様の第4設定示唆演出を実行することに決定する。

30

【0808】

このように、設定値が「1」、「3」、「5」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「3」、「5」の何れかである場合）には、飾り図柄のエフェクト画像が赤色で表示される割合よりも、飾り図柄のエフェクト画像が青色で表示される割合の方が高くなっている。一方、設定値が「2」、「4」、「6」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「2」、「4」、「6」の何れかである場合）には、飾り図柄のエフェクト画像が青色で表示される割合よりも、飾り図柄のエフェクト画像が赤色で表示される割合の方が高くなっている。

40

【0809】

従って、青色のエフェクト画像が表示される第4設定示唆演出は、設定値が奇数（設定値が「1」、「3」、「5」の何れか）であることを示唆する演出となっている。また、赤色のエフェクト画像が表示される第4設定示唆演出は、設定値が偶数（設定値が「2」、「4」、「6」の何れか）であることを示唆する演出となっている。このように、第4設定示唆演出は、設定値が偶数であるか又は奇数であるかを示唆する偶奇示唆演出である。

【0810】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」であるか否か

50

を判定する（ステップ S 2 7 T M 2 0 4 0）。変動パターンが「非リーチはずれ」である場合（ステップ S 2 7 T M 2 0 4 0 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 0 8 1 1 】

変動パターンが「非リーチはずれ」ではない場合（ステップ S 2 7 T M 2 0 4 0 で N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を、カットイン予告演出の実行有無決定テーブル（図 1 0 - 1 1 （C）参照）に基づいて決定して（ステップ S 2 7 T M 2 0 5 0）、処理を終了する。

【 0 8 1 2 】

図 1 0 - 1 1 （C）に示すように、カットイン予告演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

【 0 8 1 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「はずれ」である場合には、80%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、15%の割合でカットイン画像 2 7 T M 3 7 0 A（「チャンス？」という文字が表示されたカットイン画像）を表示するカットイン予告演出を実行することに決定し、8%の割合でカットイン画像 2 7 T M 3 7 0 B（「チャンス！」という文字が表示されたカットイン画像）を表示するカットイン予告演出を実行することに決定し、2%の割合でカットイン画像 2 7 T M 3 7 0 C（「大チャンス！！」という文字が表示されたカットイン画像）を表示するカットイン予告演出を実行することに決定する。

【 0 8 1 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「大当たり」である場合には、40%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、15%の割合でカットイン画像 2 7 T M 3 7 0 A（「チャンス？」という文字が表示されたカットイン画像）を表示するカットイン予告演出を実行することに決定し、20%の割合でカットイン画像 2 7 T M 3 7 0 B（「チャンス！」という文字が表示されたカットイン画像）を表示するカットイン予告演出を実行することに決定し、25%の割合でカットイン画像 2 7 T M 3 7 0 C（「大チャンス！！」という文字が表示されたカットイン画像）を表示するカットイン予告演出を実行することに決定する。

【 0 8 1 5 】

（第 3 設定示唆演出の具体例）

次に、第 3 設定示唆演出の具体例に関して、図 1 0 - 1 2 （A 1）～（A 3）を用いて説明する。図 1 0 - 1 2 （A 1）～（A 3）は、設定値が「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」である場合）であって、変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンであるときに、飾り図柄が停止するタイミング（前述した（i）のタイミング）で、第 3 設定示唆演出が実行される例を示す説明図である。

【 0 8 1 6 】

図 1 0 - 1 2 （A 1）に示すように、C U P 1 0 3 が、第 1 特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、第 1 小図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【 0 8 1 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 3 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 7 T M 0 1 5 に「3」を表示させており、第 2 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 7 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 7 T M 0 3 1 には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 2 7 T M 0 3 0 を表示させており、第 1 保留表示領域 2 7 T M 0 1 1 には、第 1 保留表示 2 7 T M 0 1 0 を 3 つ表示させている。

【0818】

図10-12(A2)に示すように、変動パターンが「非リーチはずれ」であることに基づいて、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「はずれ」となる非リーチの飾り図柄の組み合わせ（本例では、「247」）を停止表示させるとともに、第3設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、それぞれ、金色のエフェクト画像27TM400Dを表示させる。

【0819】

このときの飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。即ち、飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第1特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて第1小図柄の変動表示を継続させている。

【0820】

そして、図10-12(A3)に示すように、主基板11から飾り図柄を確定停止させることを指定するコマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されていた金色のエフェクト画像27TM400Dを消去することにより第3設定示唆演出を終了させるとともに、第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」となることに対応して、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「247」）を確定停止させる。また、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定停止させる飾り図柄の組み合わせを「247」としていることに基づいて、第1小図柄表示エリア5l、5c、5rに「247」の第1小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0821】

(第4設定示唆演出の具体例)

次に、第4設定示唆演出の具体例に関して、図10-12(B1)～(B3)を用いて説明する。図10-12(B1)～(B3)は、設定値が「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「6」である場合）であって、変動パターンが「種別Xの擬似連を伴うノーマルリーチ又はスーパーリーチ」の変動パターンであるときに、擬似連図柄が仮停止するタイミング（前述した(iii)のタイミング）で、第4設定示唆演出が実行される例を示す説明図である。

【0822】

図10-12(B1)に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【0823】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が3であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を3つ表示させている。

【0824】

図10-12(B2)に示すように、変動パターンが「種別Xの擬似連を伴うノーマルリーチ又はスーパーリーチ」であることに基づいて、演出制御用CPU120は、擬似連演出[X:弱]の実行に伴い、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄をそれぞれ仮停止させ、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄27TM300を仮停止させるとともに、第4設定示唆演出を実行する。

【0825】

本実施形態では、演出制御用CPU120は、赤色態様の第4設定示唆演出を実行することに決定したことに基づいて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、それぞれ、赤色のエフェクト画像27TM400Cを表示させる。

【0826】

このときの飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示されている。即ち、飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第1特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて第1小図柄の変動表示を継続させている。

10

【0827】

そして、図10-12(B3)に示すように、主基板11から飾り図柄を確定停止させることを指定するコマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されていた赤色のエフェクト画像27TM400Cを消去することにより第4設定示唆演出を終了させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の再変動表示を実行させる。このとき、第1特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて第1小図柄の変動表示を継続させている。

20

【0828】

（カットイン予告演出の具体例）

次に、カットイン予告演出の具体例に関して、図10-13を用いて説明する。図10-13(1)～(4)は、カットイン予告演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0829】

また、図10-13では、演出図と対応させて、押しボタン31Bの態様を演出図の右下方に示している。押しボタンの態様には、押しボタン31Bの操作が有効となっていることを示唆する点滅態様と、押しボタン31Bの操作が有効となっていないことを示唆する通常態様（消灯態様）とがある。

30

【0830】

図10-13(1)に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【0831】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が3であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を3つ表示させている。

40

【0832】

図10-13(1)に示す演出画像が画像表示装置5に表示されているときは、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されておらず、且つ、押しボタン31Bの操作が有効となっていないことに対応して、押しボタン31Bは通常態様（消灯態様）となっている。

【0833】

次いで、図10-13(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置

50

5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の画面上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、リーチ状態を継続したまま、画像表示装置5の画面中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示27TM350と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー27TM360とを表示させる。操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

【0834】

演出制御用CPU120は、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されるとともに、押しボタン31Bの操作が有効となったことに対応して（操作有効期間が開始されたことに対応して）、押しボタン31Bを通常態様（消灯態様）から点滅態様に切り替える。

【0835】

押しボタン31Bの操作が有効となっているものの（操作有効期間内であるものの）、未だ押しボタン31Bの操作が押しセンサ35Bによって検出されていない操作待機状態では、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が継続して表示される。タイムバー27TM360は、表示された当初のタイミングでは残り時間が100%の表示となっており、操作待機状態における時間の経過に応じて徐々に残り時間の割合が減少する。この操作待機状態において押しボタン31Bは点滅態様となっている。

【0836】

次いで、図10-13（3）に示すように、操作待機状態で所定期間が経過したことに応じて、タイムバー27TM360の表示は残り25%に更新されている。そして、操作待機状態であることに対応して押しボタン31Bは継続して点滅態様となっている。

【0837】

次いで、タイムバー27TM360の表示が残り0%となる前の操作有効期間内に、遊技者により押しボタン31Bの操作が行われたものとする。このとき、押しボタン31Bの操作が押しセンサ35Bによって検出されたことにより、操作待機状態が終了する。演出制御用CPU120は、操作待機状態が終了したことに対応して、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360を非表示とする（消去する）とともに、押しボタン31Bを点滅態様から通常態様（消灯態様）に切り替える。また、図10-13（4）に示すように、操作有効期間内に押しボタン31Bの操作が押しセンサ35Bによって検出されたことに基づいて、カットイン予告演出を実行する。

【0838】

図10-13（4）に示すカットイン予告演出の例では、「チャンス!」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Bが、画像表示装置5の画面上下方向の中央領域全体に表示されている。このカットイン画像27TM370Bは、他の演出画像（背景画像、飾り図柄、及び「リーチ!!」の文字）よりも優先度の高い表示態様で表示されている。また、カットイン画像が表示されているときは、押しボタン31Bの操作が有効となっていないことに対応して（操作有効期間内に操作が完了したことに対応して）、押しボタン31Bは通常態様（消灯態様）となっている。

【0839】

遊技者から見ると、他の演出に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、本実施形態のように複数のカットイン画像が存在することにより、何れのカットイン画像が表示されるかに対しても関心を持つことになる。

10

20

30

40

50

【0840】

(分割演出実行中の設定示唆演出)

前述したように、第1実施形態の遊技機では、分割演出が実行されているときに、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて設定示唆演出を実行可能である一方で、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて設定示唆演出を実行しないようにしている。この場合の演出例に関して、図10-14～図12-19を用いて説明する。

【0841】

図10-14は、分割演出が実行される場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-15～図10-19は、分割演出が実行される場合の各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【0842】

本例では、第1特別図柄の変動開始時に、変動パターンが、第1演出画像が画面右部に表示され第2演出画像が画面左部に表示される第1パターンの演出制御が実行されるとともにムービーBの種別のうち再生期間が長い種別のムービーB（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別Yの擬似連が2回実行される「スーパーリーチB大当たり〔第1パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」に決定されている。

【0843】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチB大当たり〔第1パターン分割演出（ムービーB（ロング））、擬似連2回（種別Y）〕」の変動パターンが指定された変動パターンコマンドに基づいて飾り図柄の変動表示を実行する。この変動パターンでは、分割演出が実行されている期間において、画面右部の第1演出画像表示領域27TM100Aで、擬似連演出〔Y：強〕が2回実行された後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタBとがバトルを行うことにより大当たりに当選しているか否かを報知するバトル演出Bが実行され、画面左部の第2演出画像表示領域27TM200Aで、ムービーB（ロング）に基づいた演出画像が表示されることになる。

【0844】

また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理において、赤色態様の第4設定示唆演出を実行することに決定し（ステップS27TM2030）、「大チャンス！！」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Cを表示するカットイン予告演出を実行することに決定した（ステップS27TM2050）したものとする。

【0845】

図10-15～図10-19では、演出図と対応させて、プッシュボタン31Bの態様を演出図の右下方に示している。プッシュボタンの態様には、プッシュボタン31Bの操作が有効となっていることを示唆する点滅態様と、プッシュボタン31Bの操作が有効となっていないことを示唆する通常態様（消灯態様）とがある。

【0846】

図10-15（1）に示すように、CUP103が、図10-14に示すT1のタイミングで開始した第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させている。

【0847】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が3であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域27TM015に「3」を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域27TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域27TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示27TM030を表示させており、第1保留表示領域27TM011には、第1保留表示27TM010を3つ表示させている。

10

20

30

40

50

【0848】

また、図10-15(1)に示すように、分割演出が実行されておらず、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示が実行されている状態では、カットイン予告演出を実行するタイミングではないこと(操作促進表示27TM350とタイムバー27TM360を表示させるべきタイミングではないこと)に対応して、プッシュボタン31Bは通常態様(消灯態様)となっている。

【0849】

図10-15(2)に示すように、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動開始から所定期間経過したタイミング(図10-14に示すT2のタイミング)で、分割演出を開始する。本例では、第1パターンの演出制御が実行されることに基づいて、演出表示領域27TM005Aの右部に設定された第1演出画像表示領域27TM100Aに、第1演出画像27TM100を表示させ、演出表示領域27TM005Aの左部に設定された第2演出画像表示領域27TM200Aに、第2演出画像27TM200を表示させている。

10

【0850】

ここで、演出制御用CPU120は、分割演出の開始に伴い、第1演出画像表示領域27TM100Aの第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1飾り図柄の変動表示を実行させている。また、演出制御用CPU120は、分割演出の開始に伴い、第2演出画像表示領域27TM200Aで[ムービーB]を再生させる。従って、第2演出画像27TM200として、[ムービーB]に基づいた演出画像が表示される。このとき、再生された[ムービーB]に基づいて、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示が実行されることになる。

20

【0851】

また、第1特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて第1小図柄の変動表示を継続させている。

【0852】

また、図10-15(2)以降に示すように、分割演出が実行されている状態では、カットイン予告演出を実行するタイミングであるか否かにかかわらず(操作促進表示27TM350とタイムバー27TM360を表示させるべきタイミングであるか否かにかかわらず)、プッシュボタン31Bは通常態様(消灯態様)となっている。

30

【0853】

図10-15(3)に示すように、演出制御用CPU120は、1回目の擬似連演出[Y:強]を実行すべき所定タイミングで、第1図柄表示エリア5L1及び第1図柄表示エリア5R1に「3」の第1飾り図柄をそれぞれ仮停止させる(図10-14に示すT3のタイミング)。そして、第1図柄表示エリア5C1に擬似連図柄27TM300を仮停止させるとともに、赤色態様の第4設定示唆演出を実行する(図10-14に示すT4のタイミング)。即ち、第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、それぞれ赤色のエフェクト画像27TM400Cを表示させる。

【0854】

このとき、演出制御用CPU120は、第1飾り図柄により1回目の擬似連演出が実行される所定タイミングで、第2図柄表示エリア5L2及び第2図柄表示エリア5R2に「2」の第2飾り図柄をそれぞれ仮停止させる(図10-14に示すT3のタイミング)。そして、第2図柄表示エリア5C2に擬似連図柄27TM300を仮停止させるとともに、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に、それぞれ白色のエフェクト画像27TM400Aを表示させる(図10-14に示すT4のタイミング)。

40

【0855】

このように、第2演出画像表示領域27TM200Aで再生される[ムービーB]に基づく第2演出画像27TM200として、第3設定示唆演出及び第4設定示唆演出を何れも実行しないことに決定したときの演出を模した演出画像が表示されることになる。

50

【0856】

図10-16(4)に示すように、演出制御用CPU120は、第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、赤色のエフェクト画像27TM400Cを継続して表示させた状態で、擬似連演出[Y:強]が実行されたことに対応して、第1演出画像表示領域27TM100Aに擬似連エフェクト画像27TM300Aを表示させる(図10-14に示すT5のタイミング)。このとき、擬似連エフェクト画像27TM300Aは、エフェクト画像27TM400Cよりも高い優先度(エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で表示される。

【0857】

また、演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に、白色のエフェクト画像27TM400Aを継続して表示させた状態で、第2演出画像表示領域27TM200Aに擬似連エフェクト画像27TM300Aを表示させる(図10-14に示すT5のタイミング)。

【0858】

このように、第2演出画像表示領域27TM200Aで再生される[ムービーB]に基づく第2演出画像27TM200として、擬似連演出[Y:強]を模した演出画像が表示されることになる。

【0859】

ここで、図10-9(B3)で示したように、分割演出が実行されていないときには、擬似連演出[Y:強]が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像27TM300Aが表示されるとともに可動体27TM600が動作する可動体演出が実行されたが、図10-16(4)に示すように、分割演出が実行されているときには、擬似連演出[Y:強]が実行されたことに対応して、擬似連エフェクト画像27TM300Aは表示されるものの可動体演出は実行されない。

【0860】

分割演出が実行されていないときの擬似連演出では、図柄表示エリア5Cに仮停止された擬似連図柄27TM300と、動作して起立位置にある可動体27TM600とが対応する位置関係にあるため、遊技者は、可動体演出が擬似連演出[Y:強]に対応して実行されたものであることを容易に把握することができる。

【0861】

一方で、仮に、分割演出が実行されているときに、擬似連演出に伴い可動体演出を実行させてしまうと、可動体27TM600の動作が、第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200のどちらに対応したものであるのかを遊技者が認識することは困難である。また、起立位置にある可動体27TM600によって、演出表示領域27TM005Aよりも小さい第1演出画像表示領域27TM100Aや第2演出画像表示領域27TM200Aに表示される演出画像の視認性をさらに低下させてしまう。さらに、可動体27TM600の動作を制御するための可動体制御コマンドを、第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200の何れの演出画像に関連付けるかについての設定等が必要となり、演出制御が複雑化する。

【0862】

そのため本実施形態では、分割演出が実行されているときには、擬似連エフェクト画像27TM300Aは表示されるものの可動体演出は実行されないようにしている。ここで、擬似連演出[Y:強]が実行されたことに伴い、分割演出が実行されていないときと同様に擬似連エフェクト画像27TM300Aを表示させるようにしているため、「擬似連演出[Y:強]が実行されたにもかかわらず可動体27TM600が動作しない」ことによる遊技者の違和感を軽減することができる。

【0863】

図10-16(5)に示すように、演出制御用CPU120は、第1図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1飾り図柄の再変動表示を実行する(図10-14に示すT6のタイミング)。また、演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2

10

20

30

40

50

、5 C 2、5 R 2において、[ムービーB]に基づいて、第2飾り図柄の再変動表示を実行する(図10-14に示すT6のタイミング)。

【0864】

図10-16(6)に示すように、演出制御用CPU120は、2回目の擬似連演出[Y:強]を実行すべき所定タイミングで、第1図柄表示エリア5 L 1及び第1図柄表示エリア5 R 1に「3」の第1飾り図柄をそれぞれ仮停止させる(図10-14に示すT7のタイミング)。そして、第1図柄表示エリア5 C 1に擬似連図柄27 T M 3 0 0を仮停止させる(図10-14に示すT8のタイミング)。

【0865】

このとき、演出制御用CPU120は、第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aにおいて、[ムービーB]に基づいて、リーチ状態の画像を表示する。本例では、第2図柄表示エリア5 L 2及び第2図柄表示エリア5 R 2に「2」の第2飾り図柄をそれぞれ停止表示させることによりリーチ状態とし、第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aの上部に「リーチ!!」の文字を表示させるとともに、第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aの中央に操作促進表示27 T M 3 5 0及びタイムバー27 T M 3 6 0を表示させる(図10-14に示すT7のタイミング)。

【0866】

また、図10-16(6)～図10-17(8)に示すように、分割演出が実行されている状態では、操作促進表示27 T M 3 5 0とタイムバー27 T M 3 6 0が表示されているか否かにかかわらず、押しボタン31 Bは通常態様(消灯態様)となっている。ここで、図10-16(6)において、操作促進表示27 T M 3 5 0とタイムバー27 T M 3 6 0が表示されているのは第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aであり、これらはムービー中の画像として表示されているにすぎない。そのため、実際には操作有効期間とはなっておらず、遊技者が押しボタン31 Bを操作したとしても、その操作に対応してカットイン予告演出の実行制御は行われない。

【0867】

図10-17(7)に示すように、演出制御用CPU120は、擬似連演出[Y:強]が実行されたことに対応して、第1演出画像表示領域27 T M 1 0 0 Aに擬似連エフェクト画像27 T M 3 0 0 Aを表示させる(図10-14に示すT9のタイミング)。このとき、第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aにおいて、[ムービーB]に基づく演出画像であるタイムバー27 T M 3 6 0の表示は、残り50%に更新されている。

【0868】

図10-17(8)に示すように、演出制御用CPU120は、第1図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1において、第1飾り図柄の再変動表示を実行する(図10-14に示すT10のタイミング)。このとき、第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aにおいて、[ムービーB]に基づく演出画像であるタイムバー27 T M 3 6 0の表示は、残り25%に更新されている。

【0869】

図10-17(9)に示すように、演出制御用CPU120は、第1演出画像表示領域27 T M 1 0 0 Aにおいて、第1図柄表示エリア5 L 1及び第1図柄表示エリア5 R 1に「3」の第1飾り図柄をそれぞれ停止表示させることによりリーチ状態とし、第1演出画像表示領域27 T M 1 0 0 Aの上部に「リーチ!!」の文字を表示させるとともに、第1演出画像表示領域27 T M 1 0 0 Aの中央に操作促進表示27 T M 3 5 0及びタイムバー27 T M 3 6 0を表示させる(図10-14に示すT11のタイミング)。

【0870】

このとき、演出制御用CPU120は、第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aのタイムバー27 T M 3 6 0の表示が残り20%まで更新されたタイミングで、押しボタン31 Bの操作が行われたか否かにかかわらず、「チャンス!」という文字が表示されたカットイン画像27 T M 3 7 0 Bを、表示中の他の演出画像よりも優先度の高い表示態様で第2演出画像表示領域27 T M 2 0 0 Aの中央に表示させている(図10-14に示すT

10

20

30

40

50

11のタイミング)。このとき、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて、[ムービーB]に基づく演出画像として、カットイン画像27TM370Bが表示されている。

【0871】

図10-14に示すT11のタイミングでは、第1演出画像表示領域27TM100Aに対応したカットイン予告演出が実行されることに決定されていることに基づいて、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されるとともに、操作有効期間に移行する。操作有効期間においてプッシュボタン31Bが操作されることで、第1演出画像表示領域27TM100Aにカットイン画像が表示されることになる。但し、分割演出が実行されている状態では、操作促進表示27TM350とタイムバー27TM360が表示されているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bは通常態様（消灯態様）となっているため、図10-17（9）に示す例では、操作有効期間であるにもかかわらず、プッシュボタン31Bは通常態様（消灯態様）のままとなっている。

10

【0872】

本実施形態では、分割演出が実行されていない場合には、操作促進表示27TM350とタイムバー27TM360が表示されたことに対応して、プッシュボタン31Bが通常態様（消灯態様）から点滅態様に変化するとともに操作有効期間に移行する。そして、操作有効期間内におけるプッシュボタン31Bの操作に対応して、演出表示領域27TM005Aの中央にカットイン画像が表示される（図10-13を参照）。

【0873】

一方、分割演出が実行されている場合には、第1演出画像表示領域27TM100A側に操作促進表示27TM350とタイムバー27TM360が表示されたときに、プッシュボタン31Bが通常態様（消灯態様）から点滅態様に変化することなく、プッシュボタン31Bが通常態様（消灯態様）のまま操作有効期間に移行する（図10-17（9）を参照）。そして、操作有効期間内におけるプッシュボタン31Bの操作に対応して、第1演出画像表示領域27TM100Aにカットイン画像が表示される（後述する図10-18（10）を参照）。

20

【0874】

また、分割演出が実行されている場合には、第2演出画像表示領域27TM200A側に操作促進表示27TM350とタイムバー27TM360が表示されたときに、プッシュボタン31Bが通常態様（消灯態様）から点滅態様に変化せず、操作有効期間に移行しない（図10-16（6）を参照）。そして、プッシュボタン31Bの操作の有無にかかわらず、所定のタイミングで第2演出画像表示領域27TM200Aにカットイン画像が表示される。

30

【0875】

即ち、分割演出が実行されている期間は、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示されているか否かにかかわらず、また、プッシュボタン31Bの操作が有効となっているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bを点灯態様とせず通常態様（消灯態様）のままにすることで、左右の何れの画像が第1演出画像27TM100であるか（真の演出であるか）を遊技者が容易に把握できないようになっている。

【0876】

40

なお、本実施形態では、分割演出実行中に、第1演出画像表示領域27TM100Aと第2演出画像表示領域27TM200Aの両方の領域において、操作促進表示27TM350及びタイムバー27TM360が表示される操作促進演出を実行可能である例を示したが、このような形態に限らず、分割演出実行中には、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて操作促進演出を実行可能な一方で、第2演出画像表示領域27TM200Aでは操作促進演出を実行しないようにしてもよい。

【0877】

また、上記の例とは異なり、分割演出実行中には、第1演出画像表示領域27TM100Aと第2演出画像表示領域27TM200Aの何れの領域においても、操作促進演出を実行しないようにしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コ

50

マンドで指定された変動パターンが、分割演出を伴う変動パターンである場合には、変動開始時演出決定処理において、操作促進演出を伴う予告演出を選択せず、他の種別の予告演出を選択するようにしてもよい。即ち、分割演出が実行されていないときに実行可能な予告演出の種別には、操作促進演出を伴う予告演出が含まれるが、分割演出が実行されているときに実行可能な予告演出の種別には、操作促進演出を伴う予告演出が含まれないようにしてもよい。

【0878】

ここで、本実施形態では、分割演出が実行されていない場合には、操作促進表示 27 T M 3 5 0 及びタイムバー 27 T M 3 6 0 が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B は通常態様（消灯態様）から点灯態様に切り替わるが、分割演出が実行されている場合には、操作促進表示 27 T M 3 5 0 及びタイムバー 27 T M 3 6 0 が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B は通常態様（消灯態様）のままである。従って、プッシュボタン 3 1 B の態様を変化させるための発光装置（例えば、プッシュボタン 3 1 B の筐体内部に設置され、操作有効期間に発光する L E D）は、分割演出が実行されていない期間に対応した演出装置ということができる。

【0879】

このように、分割演出が実行されていない期間に対応した演出装置を、分割演出を伴う変動パターンの変動表示期間中は動作させないようにしてもよい。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、分割演出を伴わない変動パターンである場合には、変動開始時演出決定処理において、プッシュボタン 3 1 B の態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定可能であるが、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が、分割演出を伴う変動パターンである場合には、変動開始時演出決定処理において、プッシュボタン 3 1 B の態様を変化させる装置を用いた演出の実行を決定不能とする。

【0880】

このように、所定の演出装置については、分割演出の実行期間中（あるいは分割演出を伴う変動パターンの変動表示中）は動作させないことにより、左右何れの画像が第 1 演出画像 27 T M 1 0 0 であるかを遊技者が容易に把握することができなくなり、分割演出の興趣を向上させることができる。

【0881】

ここで、仮に、分割演出が実行されているときに、第 1 演出画像 27 T M 1 0 0 と第 2 演出画像 27 T M 2 0 0 のそれぞれに対応させて、枠 L E D 9 や装飾用 L E D の発光制御を実行してしまうと、L E D 制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）同士が干渉してしまい、適切な L E D 制御が困難となってしまう問題が発生してしまう。本実施形態では、プッシュボタン 3 1 B の筐体内部に設置された L E D を、分割演出の実行期間中（あるいは分割演出を伴う変動パターンの変動表示中）は発光させないことにより、このような問題が発生しないようにしている。

【0882】

また、分割演出が実行されているとき（あるいは分割演出を伴う変動パターンの変動表示が実行されているとき）にのみ動作可能な演出装置（例えば装飾用 L E D 等）を設けてもよい。例えば、分割演出が実行されていないときには発光せず、分割演出が実行されているときに第 1 演出画像表示領域 27 T M 1 0 0 A の演出に対応して発光する第 1 装飾用 L E D と、分割演出が実行されていないときには発光せず、分割演出が実行されているときに第 2 演出画像表示領域 27 T M 2 0 0 A の演出に対応して発光する第 2 装飾用 L E D とを設けてもよい。このように、分割演出専用の演出装置を設けることにより、上述したような問題の発生を防ぐことができる。

【0883】

図 10-18 (10) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出画像表示領域 27 T M 1 0 0 A に操作促進表示 27 T M 3 5 0 及びタイムバー 27 T M 3 6 0 が表示されている操作有効期間内に、遊技者によりプッシュボタン 3 1 B の操作が行われて、プ

ッシュセンサ35Bによって操作が検出されたタイミングで（図10-14に示すT12のタイミングで）、「大チャンス!!」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Cを、第1演出画像表示領域27TM100Aに表示させるカットイン予告演出を実行する。

【0884】

このとき、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて、[ムービーB]に基づく演出画像として、カットイン画像27TM370Bが継続して表示されている。

【0885】

図10-18(11)に示すように、演出制御用CPU120は、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて、「大チャンス!!」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Cを継続して表示させている（図10-14に示すT13のタイミング）。

10

【0886】

このとき、演出制御用CPU120は、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて再生中の[ムービーB]に基づいて、「チャンス!」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Bの表示を終了させて、第2演出画像表示領域27TM200Aに、「バトル」という文字とともに味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタA(27TM510A)を表示させる（図10-14に示すT13のタイミング）。さらに、このとき第2演出画像表示領域27TM200Aの下部には、「期待度」という文字とともに、2個の星形のオブジェクト画像27TM550を表示させる。

20

【0887】

このように、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて再生中の[ムービーB]に基づく演出画像として、スーパーリーチAのバトル演出に関する画像（味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタA(27TM510A)の画像、並びに、2個の星形のオブジェクト画像27TM550）が表示される。

【0888】

図10-18(12)に示すように、演出制御用CPU120は、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて、「大チャンス!!」という文字が表示されたカットイン画像27TM370Cの表示を終了させて、第1演出画像表示領域27TM100Aに、「バトル」という文字とともに味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタB(27TM510B)を表示させる（図10-14に示すT14のタイミング）。さらに、このとき第1演出画像表示領域27TM100Aの下部には、「期待度」という文字とともに、4個の星形のオブジェクト画像27TM550を表示させる。

30

【0889】

このように、第1演出画像表示領域27TM100Aには、変動パターン指定コマンドにより指定されたスーパーリーチBのバトル演出に対応した演出画像として、味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタB(27TM510B)の画像、並びに、4個の星形のオブジェクト画像27TM550が表示される。

【0890】

第1演出画像表示領域27TM100Aにおいてスーパーリーチ演出に発展したことに対応して、演出制御用CPU120は、第1演出画像27TM100を拡大表示させる。演出制御用CPU120は、図10-14に示すT14~T15の拡大表示期間において、第2演出画像27TM200を拡大させることなく第1演出画像27TM100を徐々に拡大表示させる。この拡大表示期間において、第1演出画像27TM100は、第2演出画像27TM200よりも高い優先度（第2演出画像27TM200よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。

40

【0891】

即ち、拡大表示期間における第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200の表示優先度は、第2演出画像27TM200<第1演出画像27TM100の関係となっており、第1演出画像27TM100の拡大表示に伴い、第2演出画像27TM200

50

0は表示される領域が縮小してゆく(図10-18(12)を参照)。このように、第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200とは並行して表示されているが、拡大表示期間において第1演出画像27TM100の視認性が、第2演出画像27TM200の視認性よりも高められることになる。そして、拡大表示された第1演出画像27TM100が第2演出画像27TM200を完全に覆うことで、第2演出画像27TM200が視認不能となる(非表示となる)。

【0892】

図10-19(13)に示すように、演出制御用CPU120は、第1演出画像27TM100が演出表示領域27TM005Aとほぼ同じサイズまで拡大したタイミング(図10-14に示すT15のタイミング)で、分割演出を終了させる。分割演出を終了させたタイミングでは、演出表示領域27TM005Aに、変動パターン指定コマンドにより指定されたスーパーリーチBのバトル演出に対応した演出画像として、味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタB(27TM510B)の画像、並びに、4個の星形のオブジェクト画像27TM550が表示されている。さらに、分割演出が終了した後に、画面下部に表示されている4個の星形のオブジェクト画像27TM550を点滅させることにより、分割演出実行中に遊技者に示された複数の期待度(星2個と星4個)のうち、当該変動表示に対応して最終的に選択された期待度(星4個)が報知されている。

【0893】

即ち、分割演出の終了後も、分割演出の終了直前の第1演出画像27TM100に表示されていた演出情報(味方キャラクタ27TM500及び敵キャラクタB(27TM510B)の画像、並びに、4個の星形のオブジェクト画像27TM550)と共通の演出情報が画面上に継続して表示されることになるため、遊技者は、非表示となった第1演出画像27TM100に対応した演出(スーパーリーチBのバトル演出)が継続していることを理解することができる。

【0894】

図10-15～図10-19に示した例では、第1パターンの演出制御に基づく分割演出が実行されており、画面右部には第1演出画像27TM100が表示され、画面左部には第2演出画像27TM200が表示されている。第1実施形態の遊技機では、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて、変動パターン指定コマンドに基づく演出とともに変動開始時演出決定処理に基づいて決定された設定示唆演出が実行される場合があるが、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいては、変動パターンに対応した所定のムービーが再生されることになり、設定示唆演出は実行されない。

【0895】

仮に、分割演出が実行されている状態で、左右に並行して表示されている第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200について、それぞれ設定示唆演出を実行してしまうと、左右の何れの設定示唆演出に基づいて設定値の推測を行うべきか遊技者を混乱させてしまう問題が発生してしまう。本実施形態では、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて設定示唆演出を実行させないことにより、このような問題の発生を防ぐことができる。

【0896】

また、図10-15～図10-19に示すように、第1演出画像27TM100と第2演出画像とで、擬似連演出の実行回数(2回と1回)、カットイン画像の態様(「大チャンス!!」と「チャンス!」)、及び、出現するキャラクタ(キャラクタBとキャラクタA)等、大当たり期待度に関連する表示情報の態様を異ならせることが可能となっている。これにより、分割演出の興趣を一層向上させることができる。

【0897】

ここで、図10-15～図10-19に示したように、「スーパーリーチB大当たり[第1パターン分割演出(ムービーB(ロング))、擬似連2回(種別Y)]」の変動パターンが選択されたことに基づいて、第1演出画像27TM100では2回の擬似連が実行されているのに対して、第2演出画像27TM200では1回の擬似連しか実行されてい

10

20

30

40

50

い。また、第1演出画像27TM100では、最も大当たり期待度の高い「大チャンス!!」の文字が表示されているのに対して、第2演出画像27TM200では、2番目に大当たり期待度が高い「チャンス!」の文字が表示されている。さらに、第1演出画像27TM100では、スーパーリーチのうち大当たり期待度が高いスーパーリーチBに発展してキャラクタB(27TM510B)が出現するのに対して、第2演出画像27TM200では、スーパーリーチのうち大当たり期待度が低いスーパーリーチAに発展してキャラクタA(27TM510A)が出現する。

【0898】

このように、表示期間が短い第2演出画像27TM200よりも、表示期間が長い第1演出画像27TM100の方が、大当たり期待度が高い演出情報が表示される割合が高い。本例では、第2演出画像27TM200が、ムービーB(ロング)に基づく演出画像である例を示しているが、ムービーB(ショート)、ムービーA(ロング)、及び、ムービーA(ショート)の何れの場合にも、表示期間が短い第2演出画像27TM200よりも、表示期間が長い第1演出画像27TM100の方が、大当たり期待度が高い演出情報が表示される割合が高いものとする。

【0899】

このような演出構成により、遊技者は、大当たり期待度の高い演出情報が表示されている方が第1演出画像27TM100であるという期待感を抱くようになり、分割演出の興趣を向上させることができる。

【0900】

(第2実施形態)

次に、第2実施形態に係る遊技機について説明する。以下の説明では、第1実施形態に係る遊技機と共通の部分については説明を省略する。第2実施形態に係る遊技機は、第1実施形態に係る遊技機とは異なり、第2演出画像表示領域27TM200Aにおいて設定示唆演出を実行可能となっている。

【0901】

図10-20は、第2実施形態における変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。第2実施形態の遊技機は、ステップS27TM2000～ステップS27TM2030に示すように、第1実施形態の遊技機と同様に、第3設定示唆演出の実行有無及び第3設定示唆演出の演出態様を決定して、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて第1演出画像27TM100に対応した第3設定示唆演出を実行可能となっている。また、第1実施形態の遊技機と同様に、第4設定示唆演出の実行有無及び第4設定示唆演出の演出態様を決定して、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて第1演出画像27TM100に対応した第4設定示唆演出を実行可能となっている。

【0902】

また、第2実施形態の遊技機は、ステップS27TM2040～ステップS27TM2050に示すように、第1実施形態の遊技機と同様に、カットイン予告演出の実行有無及びカットイン予告演出の演出態様を決定して、第1演出画像表示領域27TM100Aにおいて第1演出画像27TM100に対応したカットイン予告演出を実行可能となっている。

【0903】

ここで、第2実施形態の変動開始時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが、分割演出を伴う変動パターンであるか否かを確認する(ステップS27TM3000)。そして、分割演出を伴う変動パターンである場合には(ステップS27TM3000でYES)、第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出の実行有無及び第5設定示唆演出の演出態様を決定するとともに、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出の実行有無及び第5設定示唆演出の演出態様を決定する(ステップS27TM3010)。

【0904】

第5設定示唆演出は、第1演出画像表示領域27TM100Aに表示される第1演出画

10

20

30

40

50

像 2 7 T M 1 0 0 に対応した第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 の表示色によって設定値を示唆する演出である。また、第 5 設定示唆演出は、第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A に表示される第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した第 2 演出画像枠 2 7 T M 2 1 0 の表示色によって設定値を示唆する演出でもある。

【0905】

本実施形態においては、図 10-21 (A1) に示すように、遊技機の設定値が、1、3、5 の何れかである場合、即ち、奇数設定である場合には、60% の割合で第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した第 5 設定示唆演出を実行しないことに決定し、30% の割合で第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定し、10% の割合で第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定する。一方、遊技機の設定値が、2、4、6 の何れかである場合、即ち、偶数設定である場合には、60% の割合で第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した第 5 設定示唆演出を実行しないことに決定し、10% の割合で第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定し、30% の割合で第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定する。

【0906】

本実施形態において、第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した第 5 設定示唆演出を実行しないことに決定された場合には、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 は白色で表示される。また、第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定された場合には、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 は青色で表示され、第 1 演出画像 2 7 T M 1 0 0 に対応した赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定された場合には、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 は赤色で表示される。

【0907】

従って、遊技者は、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 が青色で表示された場合には、設定値が奇数である可能性が高く、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 が赤色で表示された場合には、設定値が偶数である可能性が高いと推測する。また、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 が白色で表示された場合には、第 1 演出画像枠 2 7 T M 1 1 0 で設定値の示唆が行われていないことを把握する。

【0908】

本実施形態においては、図 10-21 (A2) に示すように、遊技機の設定値が、1、3、5 の何れかである場合、即ち、奇数設定である場合には、80% の割合で第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した第 5 設定示唆演出を実行しないことに決定し、11% の割合で第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定し、9% の割合で第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定する。一方、遊技機の設定値が、2、4、6 の何れかである場合、即ち、偶数設定である場合には、80% の割合で第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した第 5 設定示唆演出を実行しないことに決定し、9% の割合で第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定し、11% の割合で第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定する。

【0909】

本実施形態において、第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した第 5 設定示唆演出を実行しないことに決定された場合には、第 2 演出画像枠 2 7 T M 2 1 0 は白色で表示される。また、第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定された場合には、第 2 演出画像枠 2 7 T M 2 1 0 は青色で表示され、第 2 演出画像 2 7 T M 2 0 0 に対応した赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定された場合には、第 2 演出画像枠 2 7 T M 2 1 0 は赤色で表示される。

【0910】

従って、遊技者は、第 2 演出画像枠 2 7 T M 2 1 0 が青色で表示された場合には、設定

値が奇数である可能性が高く、第2演出画像枠27TM210が赤色で表示された場合には、設定値が偶数である可能性が高いと推測する。また、第2演出画像枠27TM210が白色で表示された場合には、第2演出画像枠27TM210で設定値の示唆が行われていないことを把握する。

【0911】

このように、第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出と、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出との共通点として、(1)第5設定示唆演出が実行された場合には演出画像枠が青色又は赤色で表示されるが、第5設定示唆演出が実行されなかった場合には演出画像枠が白色で表示される点、(2)演出画像枠が青色で表示された場合には設定値が奇数である割合が高く、演出画像枠が赤色で表示された場合には設定値が偶数である割合が高い点、がある。

10

【0912】

一方で、第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出の実行割合(40%)は、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出の実行割合(20%)よりも高い。また、第1演出画像枠27TM110が青色で表示された場合に設定値が奇数である割合は、第2演出画像枠27TM210が青色で表示された場合に設定値が奇数である割合よりも高く、第1演出画像枠27TM110が赤色で表示された場合に設定値が偶数である割合は、第2演出画像枠27TM210が赤色で表示された場合に設定値が偶数である割合よりも高い。

【0913】

20

このように、第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出の実行頻度は、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出の実行頻度よりも高い。また、第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出で示唆された設定値が、実際の遊技機の設定値に対応している割合は、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出で示唆された設定値が、実際の遊技機の設定値に対応している割合よりも高い。即ち、第1演出画像27TM100に対応した第5設定示唆演出の信頼度(精度)は、第2演出画像27TM200に対応した第5設定示唆演出の信頼度(精度)よりも高い。

【0914】

このように、第1演出画像表示領域27TM100Aで実行される第5設定示唆演出の態様と、第2演出画像表示領域27TM200Aで実行される第5設定示唆演出の態様を異ならせることが可能であるため、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

30

【0915】

図10-22は、分割演出の実行に伴い第5設定示唆演出が実行されるときに演出画像の一例を示す図であり、第1実施形態の図10-2(1)及び(2)に対応する図である。図10-22(1)に示すように、分割演出の実行前は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第1特別図柄の変動表示に同期して、装飾識別情報としての飾り図柄(主演出用図柄)の変動表示が行われる。CUP103が、第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、第1小図柄(第1特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行させている。

40

【0916】

次いで、演出制御用CPU120は、分割演出の実行に伴い、演出表示領域27TM005Aに表示されている情報のうちの背景画像及び飾り図柄に基づいて、2組の背景画像及び飾り図柄の組み合わせを演出表示領域27TM005A上に出現させる。その一方の組み合わせが第1演出画像27TM100を含む第1の演出情報となり、他方が第2演出画像27TM200を含む第2の演出情報となる。

【0917】

図10-22(2)に示すように、演出制御用CPU120は、分割演出の実行に伴い、演出表示領域27TM005A右部の第1演出画像表示領域27TM100Aに、第1

50

演出画像枠 27TM110 とともに第 1 演出画像 27TM100 を表示させ、演出表示領域 27TM005A 左部の第 2 演出画像表示領域 27TM200A に、第 2 演出画像枠 27TM210 とともに第 2 演出画像 27TM200 を表示させる。即ち、本例では、第 1 パターンの演出制御を実行することに決定されたことに基づいて、第 1 の演出情報を画面右部に表示させ、第 2 の演出情報を画面左部に表示させている。

【0918】

そして、第 1 演出画像 27TM100 の第 1 図柄表示エリア 5L1、5C1、5R1 では、第 1 特別図柄の変動表示に対応して、装飾識別情報としての第 1 飾り図柄の変動表示が行われ、第 2 演出画像 27TM200 の第 2 図柄表示エリア 5L2、5C2、5R2 では、第 1 特別図柄の変動表示に対応して、装飾識別情報としての第 2 飾り図柄の変動表示が行われる。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の第 1 小図柄表示エリア 5l、5c、5r において第 1 小図柄の変動表示を継続させている。

【0919】

図 10-22 (2) に示す例では、第 1 演出画像 27TM100 に対応して赤色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、第 1 演出画像枠 27TM110 が赤色で表示されており、第 2 演出画像 27TM200 に対応して青色態様の第 5 設定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、第 2 演出画像枠 27TM210 が青色で表示されている。

【0920】

ここで、本例では、分割演出が実行されたときに、第 1 演出画像 27TM100 に対応した第 5 設定示唆演出と、第 2 演出画像 27TM200 に対応した第 5 設定示唆演出の両方が実行されている。このような例に限らず、第 1 演出画像 27TM100 に対応した第 5 設定示唆演出が実行される（第 1 演出画像枠 27TM110 が青色又は赤色で表示される）一方で、第 2 演出画像 27TM200 に対応した第 5 設定示唆演出は実行されない（第 2 演出画像枠 27TM210 は白色で表示される）場合もある。また、第 2 演出画像 27TM200 に対応した第 5 設定示唆演出が実行される（第 2 演出画像枠 27TM210 が青色又は赤色で表示される）一方で、第 1 演出画像 27TM100 に対応した第 5 設定示唆演出は実行されない（第 1 演出画像枠 27TM110 は白色で表示される）場合もある。

【0921】

また、第 1 演出画像 27TM100 に対応した第 5 設定示唆演出と、第 2 演出画像 27TM200 に対応した第 5 設定示唆演出とが共通の態様で実行される場合（第 1 演出画像枠 27TM110 が青色で表示され且つ第 2 演出画像枠 27TM210 も青色で表示される場合、第 1 演出画像枠 27TM110 が赤色で表示され且つ第 2 演出画像枠 27TM210 も赤色で表示される場合）もある。

【0922】

図 10-23 は、第 2 実施形態の遊技機で分割演出が実行される場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、第 1 実施形態の図 10-14 に対応する図である。図 10-23 に示す例では、図 10-14 に示した例と同様に、第 1 特別図柄の変動開始時に、変動パターンが、第 1 演出画像が画面右部に表示され第 2 演出画像が画面左部に表示される第 1 パターンの演出制御が実行されるとともにムービー B の種別のうち再生期間が長い種別のムービー B（ロング）が再生される分割演出が実行され、期待度が高い種別 Y の擬似連が 2 回実行される「スーパーリーチ B 大当たり [第 1 パターン分割演出（ムービー B（ロング））、擬似連 2 回（種別 Y）]」に決定されている。

【0923】

図 10-22 及び図 10-23 に示すように、第 2 実施形態では、分割演出が実行されている期間、第 1 演出画像 27TM100 に対応した第 5 設定示唆演出と、第 2 演出画像 27TM200 に対応した第 5 設定示唆演出とを並行して実行可能である。即ち、大当たり期待度の高い演出が実行される割合が高い第 1 演出画像表示領域 27TM100A にお

10

20

30

40

50

る第5設定示唆演出と、期待度の低い演出が実行される割合が高い第2演出画像表示領域27TM200Aにおける第5設定示唆演出とを並行して実行可能である。

【0924】

図10-24は、第2実施形態の分割演出が終了するときの演出画像の一例を示す図である。図10-24(12)は、第1実施形態の図10-18(12)に対応する図であり、図10-24(13)は、第1実施形態の図10-19(13)に対応する図である。

【0925】

第1演出画像表示領域27TM100Aにおいてスーパーリーチ演出に発展したことに
対応して、演出制御用CPU120は、赤色態様の第5設定示唆演出が実行されている第
1演出画像枠27TM110とともに第1演出画像27TM100を拡大表示させる。演出
制御用CPU120は、図10-14に示すT14~T15の拡大表示期間において、
青色態様の第5設定示唆演出が実行されている第2演出画像枠27TM210及び第2演
出画像27TM200の組合せを拡大させることなく、赤色態様の第5設定示唆演出が実
行されている第1演出画像枠27TM110及び第1演出画像27TM100の組合せを
徐々に拡大表示させる。この拡大表示期間において、第1演出画像枠27TM110及び
第1演出画像27TM100の組合せは、第2演出画像枠27TM210及び第2演出画
像27TM200の組合せよりも高い優先度（第2演出画像枠27TM210及び第2演
出画像27TM200の組合せよりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見え
るよう重畳表示された態様）で表示される。

【0926】

即ち、拡大表示期間における第1演出画像枠27TM110と第2演出画像枠27TM
210の表示優先度は、第2演出画像枠27TM210<第1演出画像枠27TM110
の関係となっており、第1演出画像枠27TM110の拡大表示に伴い、第2演出画像
枠27TM210は表示される領域が縮小してゆく（図10-24(12)を参照）。この
ように、第1演出画像枠27TM110と第2演出画像枠27TM210とは並行して表
示されているが、拡大表示期間において第1演出画像枠27TM110の視認性が、第2
演出画像枠27TM210の視認性よりも高められることになる。そして、拡大表示され
た第1演出画像枠27TM110が第2演出画像枠27TM210を完全に覆うことで、
第2演出画像枠27TM210が視認不能となる（非表示となる）。

【0927】

図10-24(13)に示すように、演出制御用CPU120は、第1演出画像枠27
TM110が演出表示領域27TM005Aの枠とほぼ同じサイズまで拡大したタイミン
グ（図10-23に示すT15のタイミング）で、分割演出を終了させる。

【0928】

以上に示したように、分割演出が実行されたときに、第1演出画像表示領域27TM1
00Aと第2演出画像表示領域27TM200Aの両方の領域で設定示唆演出を実行可能
とすることにより、分割演出と設定示唆演出の興趣を向上させることができる。ここで、
第1演出画像表示領域27TM100Aで実行される設定示唆演出の態様と、第2演出画
像表示領域27TM200Aで実行される設定示唆演出の態様とを異ならせることが可能
であるため、分割演出において並行して実行されている設定示唆演出の興趣を一層向上さ
せることができる。

【0929】

ただし、第2実施形態の遊技機についても、第1実施形態の遊技機と同様に、第2演出
画像表示領域27TM200Aにおいて、設定値が「6」であることを示唆する第3設定
示唆演出（設定6確定演出）は実行されないようになっている。

【0930】

仮に、表示期間が短く期待度の低い演出が実行される割合が高い第2演出画像27TM
200に対応して、設定値が高いことを示唆する第3設定示唆演出を実行させたとする
と、第1演出画像27TM100に対応した第3設定示唆演出が実行されなかった場合に、
第2演出画像27TM200が早いタイミングで非表示となることで遊技者を落胆させる

おそれがある。また、遊技者が、第2演出画像27TM200に対応して実行された第3設定示唆演出の信頼性に疑問を持つことになる。本実施形態では、第2演出画像27TM200に対応して、第5設定示唆演出を実行可能であるものの、高い信頼度で特定の設定値を示唆する第3設定示唆演出は実行させないことで、このような問題を発生させないようにしている。

【0931】

(特徴部27TMの変形例)

次に、[特徴部27TM]の変形例について説明する。

【0932】

(1) 前述した特徴部16TMに示したように、設定示唆演出は、設定示唆演出の実行回数により設定値を示唆するものであってもよい。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央下部であってアクティブ表示16TM003の下方に設けられた特別演出領域16TM035に、ミニスロット16TM030を表示させて、そのミニスロット16TM030を変動表示させることにより設定示唆演出を実行してもよい。

【0933】

[特徴部16TMに関する説明]において示したように、演出制御用CPU120は、現在設定されている設定値を示唆する演出として第1設定示唆演出を実行可能である。この第1設定示唆演出は、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、同一図柄の組合せとして[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出である。即ち、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せが停止表示したことに基づいて、遊技者は、設定値を示唆するための第1設定示唆演出が実行されたことを認識する。

【0934】

また、前述した図9-6(G)に示すように、設定値に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なり、設定値が高いほど、高い割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。本実施形態では、変動表示を実行する毎に変動開始時演出決定処理を実行するため、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定することになる(ステップS16TM2000)。即ち、前述した第1のミニスロット可変表示の成立役を[ベル]とするか又は「はずれ」とするかを決定する。これにより、遊技者は、変動表示が実行される毎に第1設定示唆演出が実行されるか否かに関心を持つことになり、また、変動表示が実行された回数に対しての第1設定示唆演出が実行された回数(第1設定示唆演出の実行割合)に対しても関心を持つことになる。

【0935】

このように、第1設定示唆演出を実行可能な構成を、第1実施形態の遊技機又は第2実施形態の遊技機に適用可能である。但し、分割演出が実行されている期間において、第1演出画像27TM100に対応した第1設定示唆演出を実行可能である一方、第2演出画像27TM200に対応した第1設定示唆演出は実行しないものとする。

【0936】

第1設定示唆演出は、その実行回数により設定値を示唆するものであるため、遊技者は、表示されたミニスロットの可変表示の成立役を一見しただけでは、設定値を推測することが困難である。このような第1設定示唆演出の特徴から、仮に、分割演出の実行中に、第1演出画像27TM100に対応した第1ミニスロットと、第2演出画像27TM200に対応した第2ミニスロットを表示させ、第1ミニスロットと第2ミニスロットで並行して第1設定示唆演出を実行したとすると、遊技者を混乱させてしまうことになる。従って、分割演出実行中は、第2演出画像27TM200に対応した第1設定示唆演出を実行しないものとする。

【0937】

(2) なお、上記変形例(1)に示した形態に限らず、分割演出を伴う変動パターンに

10

20

30

40

50

基づく変動表示期間中は、第1演出画像27TM100に対応した第1設定示唆演出と、第2演出画像27TM200に対応した第1設定示唆演出の何れも実行しないようにしてもよい。

【0938】

例えば、分割演出を伴う変動パターンに基づく変動表示期間のうち、分割演出が実行されていない期間（分割演出実行前の期間や分割演出実行後の期間）は、画像表示装置5の画面中央下部（第1演出画像表示領域27TM100A及び第2演出画像表示領域27TM200Aの何れにも対応していない領域）であってアクティブ表示16TM003の下方に設けられた特別演出領域16TM035に表示されたミニスロット16TM030で第1設定示唆演出を実行可能であるが、分割演出の実行期間中は、第1演出画像27TM100に対応した第1設定示唆演出と、第2演出画像27TM200に対応した第1設定示唆演出の何れも実行しないようにしてもよい。

10

【0939】

このように、第1演出画像表示領域27TM100A及び第2演出画像表示領域27TM200Aの何れにも対応していない特別演出領域16TM035に、ミニスロット16TM030を表示させている場合には、分割演出の実行期間中、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1においてミニスロット図柄の変動表示を継続して実行させて、ミニスロット図柄を停止させないようにしてもよい。このような演出制御により、分割演出の実行期間中に、演出表示領域27TM005A内（画面全体）で第1設定示唆演出を実行しないようにしてもよい。

20

【0940】

（3）また、上記の第1実施形態及び第2実施形態では、分割演出の実行期間中に、第1演出画像表示領域27TM100Aと第2演出画像表示領域27TM200Aの少なくとも一方の演出画像表示領域において、何れかの種別の設定示唆演出を実行可能である例を示したが、このような形態に限らず、分割演出の実行期間中（又は分割演出を伴う変動パターンに基づく変動表示期間中）は、第1演出画像表示領域27TM100Aと第2演出画像表示領域27TM200Aの両方の演出画像表示領域において、種別によらず設定示唆演出を実行しないようにしてもよい。

【0941】

なお、分割演出の実行期間中（又は分割演出を伴う変動パターンに基づく変動表示期間中）は、第1演出画像表示領域27TM100A及び第2演出画像表示領域27TM200Aを含む演出表示領域27TM005A内（画面全体）で、種別によらず設定示唆演出を実行しないようにしてもよい。

30

【0942】

（4）上記の実施形態では、分割演出が実行されている期間は、分割演出が実行されていない期間よりも、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が低い例を示したが、このような形態に限らず、分割演出が実行されている期間は、分割演出が実行されていない期間よりも、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が高くなるようにしてもよい。これにより、分割演出が実行されたことに対応してアクティブ表示がどのような態様に変わることに関心を持たせることができる。

40

【0943】

（5）上記の実施形態では、設定示唆演出が当該遊技機の設定値を示唆する演出である例について説明したが、このような形態に限らず、設定示唆演出は、当該遊技機の電源が投入された際に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、当該遊技機の電源が投入された際に設定値を変更するための設定変更モードに制御された場合には、当該遊技機の電源が投入された際に設定変更モードに制御されなかった場合よりも高い割合で所定の設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0944】

（6）上記の第2実施形態では、第1演出画像表示領域27TM100Aで実行可能な設定示唆演出の種類（第3設定示唆演出、第4設定示唆演出、第5設定示唆演出）と、第

50

2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A で実行可能な設定示唆演出の種類（第 5 設定示唆演出）とがあり、第 1 演出画像表示領域 2 7 T M 1 0 0 A では実行可能であるが第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A では実行されない設定示唆演出の種類（第 3 設定示唆演出、第 4 設定示唆演出）が存在する一方で、第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A では実行可能であるが第 1 演出画像表示領域 2 7 T M 1 0 0 A では実行されない設定示唆演出の種類は存在しない例について説明した。

【0945】

このような形態に限らず、第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A では実行可能であるが第 1 演出画像表示領域 2 7 T M 1 0 0 A では実行されない設定示唆演出の種類を設けるようにしてもよい。例えば、第 5 設定示唆演出に関しては、第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A では実行可能であるが第 1 演出画像表示領域 2 7 T M 1 0 0 A では実行されないようにしてもよい。

【0946】

（7）上記の実施形態では、第 1 演出画像表示領域 2 7 T M 1 0 0 A 及び第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A の何れか一方の領域（例えば第 1 演出画像表示領域 2 7 T M 1 0 0 A）においてのみ実行可能であり、他方の領域（例えば第 2 演出画像表示領域 2 7 T M 2 0 0 A）では実行されない演出（第 3 設定示唆演出、第 4 設定示唆演出等）に関して説明したが、このような形態に限らず、これらの演出について、他方の領域においても実行可能であり、他方の領域においては一方の領域よりも低い割合で実行されるようにしてもよい。

【0947】

（8）上記の実施形態に示した遊技機は、例えば、特開 2 0 1 8 - 1 9 1 6 6 0 等に表示されている遊技機と同様に、立体画像を成すための右目用画像（R）と左目用画像（L）とを水平方向に交互に並べて表示可能な表示体（例えば、画像用液晶パネル）と、該表示体の前方に設けられ、遊技者の左目による右目用画像（R）の視認を阻止するとともに遊技者の右目による左目用画像（L）の視認を阻止するための視差形成体（例えば、レンチキュラシート）と、を有する立体画像表示手段（例えば、画像表示装置 5）を備えるものであってもよい。

【0948】

ここで、演出制御基板の R O M には、立体画像（立体視用）の画像データ（右目用画像（R）の画像データ及び左目用画像（L）の画像データ）と、非立体画像（平面視用）の画像データが記憶されているものとする。表示制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 や V D P）は、立体画像の画像データに基づいて右目用画像（R）と左目用画像（L）とを水平方向に交互に並べて表示体に表示させる第 1 制御と、非立体画像の画像データに基づいて非立体画像を表示体に表示させる第 2 制御とを実行可能である。

【0949】

表示制御手段が第 1 制御を実行することで、遊技者の右目からは、視差形成体を介して左目用画像（L）が視認されることなく右目用画像（R）のみが視認され、遊技者の左目からは、視差形成体を介して右目用画像（R）が視認されることなく左目用画像（L）のみが視認される。そして、遊技者の右目と右目用画像とを結ぶ直線（右目の視線）と、遊技者の左目と左目用画像とを結ぶ直線（左目の視線）との交点に融合像が生ずる効果により、左目用画像と右目用画像に基づく立体視が可能となる。

【0950】

一方、表示制御手段が第 2 制御を実行することで、遊技者の右目から視認される非立体画像と、遊技者の左目から視認される非立体画像との間に視差が形成されないことになる。その結果、遊技者の右目と非立体画像とを結ぶ直線（右目の視線）と、遊技者の左目と非立体画像とを結ぶ直線（左目の視線）との交点が、非立体画像の表示位置と合致して平面視状態になる。例えば、非立体画像として所定の（単一の）右目用画像を使用してもよく、非立体画像として所定の（単一の）左目用画像を使用してもよい。

【0951】

このように第1制御を実行している状態と、第2制御を実行している状態とを切り替えることが可能な表示制御手段を備える遊技機において、分割演出の実行期間中（あるいは分割演出を伴う変動パターンに基づく変動期間中）は、第1制御を実行せず第2制御を実行するようにしてもよい。例えば、図10-14又は図10-23に示す分割演出の実行期間（T2からT15の期間）は、第1制御を実行せずに第2制御を実行し、分割演出終了後のバトル演出画像（例えば、図10-19の（13）又は図10-24の（13）に示す画像）を表示させるタイミングで第2制御から第1制御に切り替える（立体視が可能な状態とする）ようにしてもよい。

【0952】

仮に、分割演出が実行されているときに第1制御を行い立体視が可能な状態にしようとすると、遊技者に違和感を与えないように、第1演出画像27TM100と第2演出画像27TM200の両方の画像について遊技者から見て画面の奥方向（Z軸方向）に適切な奥行きを有する融合像を生じさせるような右目用画像（R）と左目用画像（L）を予め用意しなければならなくなる。本実施形態では、分割演出が実行されているときには立体視を可能とする第1制御を実行しないことにより、用意すべき演出データが過度に増大してしまうことを防止している。

【0953】

（表示制御部の詳細）

次に、前述した〔特徴部27TMに関する説明〕で示した分割演出を実行するための構成について詳細に説明する。図10-25は、表示制御部123を示す構成図である。VDP（Video Display Processor）150内の描画回路1510は、演出制御用CPU120からCPUインタフェース1520を介して入力される表示制御指令がCGROM（Character Generator ROM）160から画像データを読み出す指令であった場合には、CGバスインタフェース1530を介してCGROM160から必要な画像データを読み出してデコーダ1550へ出力する。CGROM160には、MPEG2（Moving Picture Experts Group phase 2）方式等で符号化（データ圧縮）された画像データが格納されている。デコーダ1550は、CGROM160から読み出された画像データを伸張して、伸張後の画像データを描画素材データRAM1560に書き込む。

【0954】

描画回路1510は、描画素材データRAM1560に記憶された画像データを用いて、1フレームの画像を画像表示装置5に表示するためのフレーム画像データを生成してVRAM（Video RAM）170の描画領域に書き込む。この実施の形態では、必要に応じて、ポリゴンの集合で形成される表示対象のオブジェクトを仮想三次元空間に配置してそのオブジェクトに対してテクスチャマッピングを行い、更にレンダリング処理によってオブジェクトを仮想スクリーンに投影して得られる画像に応じたフレーム画像データが生成される。駆動回路180は、描画領域内のフレーム画像データにもとづくR（赤）、G（緑）、B（青）の画像信号及び同期信号を画像表示装置5に出力する。画像表示装置5は、例えば、多数の画素（ピクセル）を駆動するドットマトリクス方式による画面表示を行う。

【0955】

なお、VDP1500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。また、CGROM160は、例えば書き換え不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書き換え可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0956】

次に、三次元のオブジェクト画像を用いた演出画像の表示態様について図10-26～図10-30を参照して説明する。図10-26に示すように、オブジェクト画像を描画する場合には、表示制御部123内のVDP1500が、ポリゴンの集合で形成される表示対象のオブジェクトOBを仮想三次元（x，y，z）空間に配置して、そのオブジェク

10

20

30

40

50

トに対してテクスチャマッピングを行い、更にレンダリング処理によって、オブジェクトを所定の視点EY（例えば、視点EY0）から見たと仮定した場合において、その視点EYから所定距離離れた位置に配置された仮想スクリーンSCに投影して得られる画像IMを演算処理により求め、この画像IMを、駆動回路180を制御して画像表示装置5に表示させる（図10-25参照）。なお、本実施例では、仮想スクリーンSCに投影される画像IMは、透視投影により描画される。

【0957】

以下の説明において、x軸は、水平方向（画面横方向）の軸であり、原点（0, 0, 0）から画面右に向かう方向が正方向であり、原点（0, 0, 0）から画面左に向かう方向が負方向であるものとする。また、y軸は、鉛直方向（画面縦方向）の軸であり、原点（0, 0, 0）から画面上に向かう方向が正方向であり、原点（0, 0, 0）から画面下に向かう方向が負方向であるものとする。また、z軸は、画面と直交する垂直方向（画面奥行き方向）の軸であり、原点（0, 0, 0）から画面奥に向かう方向が正方向であり、原点（0, 0, 0）から画面手前に向かう方向が負方向であるものとする。

【0958】

本実施形態では、図10-27に示すように、表示制御部123のVDP1500は、演出図柄の変動表示が実行される演出画像EG（演出表示領域27TM005Aを模した画像の一例である）に基づいて、仮想三次元（x, y, z）空間に配置された、直方体のオブジェクトOBのxy平面に対してテクスチャマッピングを行うことにより（図10-27（1））、オブジェクトOBのxy平面に演出画像EGを合成（マッピング）する。これにより、仮想三次元（x, y, z）空間で、オブジェクトOBのxy平面と演出画像EGとが一体化される（図10-27（2））ことになるため、テクスチャマッピング以降は、オブジェクトOBを対象としたレンダリング処理が実行されることにより演出画像EGを対象として同様のレンダリング処理が実行されることになる。

【0959】

演出図柄の変動表示を実行するときのオブジェクト画像の描画は、プロセスデータの内容に従って表示制御部123を制御するとき実行される。演出制御用CPU120は、プロセスデータの内容に応じて、表示制御部123へ表示制御指令を出力する。表示制御部123には、そのタイミングにおいて表示対象となるオブジェクトOBのデータを指定する情報などが含まれる。表示制御部123のVDP1500内の描画回路1510は、演出制御用CPU120からCPUインタフェース1520を介して入力される表示制御指令に従い、CGROM160が表示対象のオブジェクトOBのデータを選択する。ここで、オブジェクトOBのデータには、仮想三次元空間におけるオブジェクトOBの位置情報、オブジェクトOBを形成するポリゴンの座標情報、テクスチャの座標情報などが含まれる。選択された表示対象のオブジェクトOBのデータは、描画素材データRAM1560に記憶される。そして、選択した表示対象のオブジェクトOBのデータには、そのオブジェクトOBのデータがどの演出に対応するものであるかを示す情報（演出指定情報）が付加されている。演出制御用CPU120は、この演出指定情報に基づいて、選択した表示対象のオブジェクトOBの画像データが演出画像用のオブジェクトであるか、その他の背景用のオブジェクトであるかなどを判定し、描画回路1510を用いてオブジェクトOBの描画を実行する。

【0960】

本実施形態では、図10-27に示したように、オブジェクトOBのxy平面に合成された演出画像EGにおいて、左、中、右の一組の飾り図柄が変動表示されることになる。そして、仮想三次元空間において、オブジェクトOBを変化（変形又は移動）させることで、左、中、右の一組の飾り図柄の変動表示が実行されている演出画像EGも変化（変形又は移動）することになる。その結果として、描画されたオブジェクト画像の態様（例えば、表示された直線の長さや角度等）が変化し、それに伴い、表示される飾り図柄の態様（例えば、表示される飾り図柄のサイズや縦横比率等）も変化する。

【0961】

10

20

30

40

50

図10-28は、仮想三次元空間のオブジェクトOBを、y軸を回転軸として回転させることにより、仮想三次元空間におけるオブジェクトOBの位置を変化させる例を示している。図10-28(A)は、仮想三次元空間において、xy平面を有する直方体のオブジェクトOBが演出画像EGと合成されたときの初期状態を示す図である。また、図10-28(B1)は、合成処理後の初期状態のオブジェクトOBを、y軸を回転軸として、z軸の正方向に45度回転させたときの状態を示す図である。また、図10-28(B2)は、合成処理後の初期状態のオブジェクトOBを、y軸を回転軸として、z軸の負方向に45度回転させたときの状態を示す図である。

【0962】

ここで、図10-29に示すように、オブジェクト画像を描画する場合には、オブジェクトOBに対応する視点(例えば視点EY0)が設定される。本例における視点EY0は、仮想三次元(x, y, z)空間のxy平面に相対する位置に設定されており、視線はz軸と平行になるように設定されている。即ち、遊技者が画像表示装置5の画面を見る際の視点と同様の視点EY0が設定されている。

【0963】

図10-29の例に示す視点EY0は、図28(A)に示す初期状態にあるオブジェクトOBのxy平面に関する座標を(p, q) [p, qは実数]とすると、その中点(o/2, p/2)に位置しており、z軸から所定距離|r| [rは実数、r<0]離れた位置にある。即ち、本例におけるオブジェクトOBに対応する視点EY0は、仮想三次元(x, y, z)空間の定点(p, q, r)に位置している。

【0964】

オブジェクトOBは、視点EY0から見たと仮定した場合において、仮想スクリーンSCに透視投影して得られる画像として描画される。そのため、合成処理後のオブジェクトOBが初期状態にあるときは、図28(A)に示したように、左、中、右の各飾り図柄が同等のサイズとなる画像が表示される。また、合成後のオブジェクトOGを、y軸を回転軸として、z軸の正方向に45度回転させたときは、図28(B1)に示したように、左飾り図柄が最も大きなサイズ、中飾り図柄が2番目に大きなサイズ、右飾り図柄が最も小さなサイズとなる画像が表示される。また、合成後のオブジェクトOGを、y軸を回転軸として、z軸の負方向に45度回転させたときは、図28(B2)に示したように、右飾り図柄が最も大きなサイズ、中飾り図柄が2番目に大きなサイズ、左飾り図柄が最も小さなサイズとなる画像が表示される。

【0965】

このように、表示制御部123内のVDP1500は、合成処理として、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトOBに対して、演出画像EGに基づくテクスチャマッピングを行い、テクスチャマッピングが行われたオブジェクトOBを変化(変形又は移動)させることにより、その変化後(変形又は移動後)の三次元のオブジェクトOBを視点EY0から見たときの画像を透視投影により描画して画像IMの生成を行っている。その結果、生成された画像IMには、オブジェクトOBにマッピングされた演出画像EGの変化後(変形又は移動後)の表示態様が自ずと反映されることになる。従って、オブジェクトOBのデータに関連付けられてない演出画像EGのデータのみに基づいて、演出画像EGの表示態様を逐次計算させる場合と比較して、表示制御部123の処理負担を軽減させることが可能となる。

【0966】

なお、図10-29の例では、視点EY0を仮想三次元空間の定点(p, q, r)としている。このような形態に限らず、遊技状態、変動パターン、予告演出、及び、大当たり期待度等に対応して、設定する視点の位置を異ならせてもよい。また、仮想三次元空間に複数のオブジェクトOBを配置する場合には、それぞれのオブジェクトOBについて、対応する視点を設定するようにしてもよい。例えば、以下に示すように、仮想三次元空間に2つのオブジェクトOB1及びOB2を配置した場合には、オブジェクトOB1に対応した視点EY1と、オブジェクトOB2に対応した視点EY2とを設定して、オブジェクトO

B 1 については視点 E Y 1 から見たときに得られる画像を描画し、オブジェクト O B 2 については視点 E Y 2 から見たときに得られる画像を描画するようにしてもよい。

【0967】

例えば、前述した分割演出が実行されるときには、VDP1500は、第1飾り図柄が表示される演出画像EG1を、仮想三次元(x, y, z)空間に配置された直方体のオブジェクトOB1のxy平面に合成する第1合成処理を実行する。そして、第1合成処理が実行されたオブジェクトOB1を、y軸を回転軸として、z軸の負方向に45度回転させて(図28(B2)を参照)、回転後のオブジェクトOB1を視点EY1から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM1(第1演出画像27TM100に対応した画像)の生成を行う。また、VDP1500は、第2飾り図柄が表示される演出画像EG2を、仮想三次元(x, y, z)空間に配置された直方体のオブジェクトOB2のxy平面に合成する第2合成処理を実行する。そして、第2合成処理が実行されたオブジェクトOB2を、y軸を回転軸として、z軸の正方向に45度回転させて(図28(B1)を参照)、回転後のオブジェクトOB2を視点EY2から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM2(第2演出画像27TM200に対応した画像)の生成を行う。

10

【0968】

そして、VDP1500は、背景画像の右部に画像IM1を重畳表示させ、背景画像の左部に画像IM2を重畳表示させる表示制御を実行することにより、例えば、図10-30に示すように、背景画像に重畳表示された第1演出画像27TM100及び第2演出画像27TM200を含む合成画像が、分割演出の演出画像として表示されることになる。

20

【0969】

ここで、変化後(回転後)のオブジェクトOB1を視点EY1から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM1の生成を行うときに、視点EY1を仮想三次元(x, y, z)空間の定点(p1, q1, r1) [p1, q1, r1は実数、r1<0、且つ、|r|<|r1|]に位置させることにより、視点EY0よりも離れた位置から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM1の生成を行うことになる(∵|r|<|r1|)。これにより、画像IM1(第1演出画像27TM100に対応した画像)は、演出表示領域27TM005Aよりも小さい領域である第1演出画像表示領域27TM100Aに表示されることになる。

【0970】

30

同様に、変化後(回転後)のオブジェクトOB2を視点EY2から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM2の生成を行うときに、視点EY2を仮想三次元(x, y, z)空間の定点(p2, q2, r2) [p2, q2, r2は実数、r2<0、且つ、|r|<|r2|]に位置させることにより、視点EY0よりも離れた位置から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM2の生成を行うことになる(∵|r|<|r2|)。これにより、画像IM2(第2演出画像27TM200に対応した画像)は、画像表示装置5の画面全体よりも小さい領域である第2演出画像表示領域27TM200Aに表示されることになる。

【0971】

40

なお、上記の分割演出の例では、仮想三次元空間に視点が配置されて描画される態様として、複数のオブジェクト(本例では、2つのオブジェクトOB1及びOB2)のそれぞれに対応する複数の視点(本例では、2つの視点EY1及びEY2)から見たときに得られる画像を描画する複数視点描画態様の描画態様が採用されているが、複数のオブジェクト(本例では、2つのオブジェクトOB1及びOB2)を共通する1つの視点EY1'から見たときに得られる画像を描画する1視点描画態様の描画態様が採用されてもよい。

【0972】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動表示に対応した演出画像EGを、仮想三次元(x, y, z)空間に配置されたオブジェクトOBのz軸負方向側(画面手前側)のxy平面に合成する合成処理(テクスチャマッピング)を実行し、合成処理が実行されたオブジェクトOBを変化(変形又は移動)させ、その変化後(変形又は移動後)のオブジェクト

50

OBを視点EY0から見たときの画像を透視投影により描画して画像IMの生成を行う例を示したが、このような形態に限らず、背景画像を、仮想三次元(x, y, z)空間に配置されたオブジェクトOBのz軸正方向側(画面奥側)のxy平面に合成する合成処理(テクスチャマッピング)を実行し、合成処理が実行されたオブジェクトOBを変化(変形又は移動)させ、その変化後(変形又は移動後)のオブジェクトOBを視点EY3から見たときの画像を透視投影により描画して画像IM3の生成を行ってもよい。

【0973】

このように、背景画像をオブジェクトOBに合成した状態で、オブジェクトOBを変化(変形又は移動)させることにより、画像表示装置5の演出表示領域27TM005Aの画面全体に表示されていた背景画像の態様を変化させるシェイクビジョン演出を実行可能となる。なお、前述したシェイクビジョン演出は、オブジェクトOBに合成された背景画像の態様を変化させる効果だけでなく、同じオブジェクトOBに合成された演出画像EGの態様を変化させる効果もある。このシェイクビジョン演出は、実行中の演出が終了することを示唆する演出として実行されてもよく、実行中の演出の実行期間が所定期間より長くなった場合の演出として実行されてもよく、大当り期待度が高いことを示唆するチャンスアップ演出として実行されてもよい。

【0974】

上記の実施形態において、変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用CPU120の表示制御部123のVDP1500は、第2演出画像27TM200として、指定された変動パターンに対応した所定のムービー(ムービーA(ショート)、ムービーA(ロング)、ムービーB(ショート)、ムービーB(ロング)の何れか)を再生させることになる。ここで、第2演出画像27TM200に関しては、第1演出画像27TM100とは異なり、第2演出画像27TM200を形成するための元画像(例えば、上記IM2)を仮想三次元(x, y, z)空間に配置された三次元のオブジェクトOB2に合成する合成処理を行うことなく表示可能としてもよい。

【0975】

例えば、右飾り図柄が最も大きなサイズ、中飾り図柄が2番目に大きなサイズ、左飾り図柄が最も小さなサイズで表示される第1ムービーと、左飾り図柄が最も大きなサイズ、中飾り図柄が2番目に大きなサイズ、右飾り図柄が最も小さなサイズで表示される第2ムービーとを予め用意しておく(演出制御基板のROMに、変動パターンに関連付けて記憶させておく)ものとする。そして、第1パターンの演出制御に基づく分割演出が実行される場合には、背景画像の右部分に、所定形状の第2演出画像枠27TM210を重畳表示させて、その第2演出画像枠27TM210の範囲内で第1ムービーを再生させ、第2パターンの演出制御に基づく分割演出が実行される場合には、背景画像の左部分に、所定形状の第2演出画像枠27TM210を重畳表示させて、その第2演出画像枠27TM210の範囲内で第2ムービーを再生させるようにする。

【0976】

このように、第2演出画像27TM200については、仮想三次元(x, y, z)空間に配置されたオブジェクトOBに基づく画像生成を行うことなく、背景画像に所定のムービーを重畳表示させることにより表示可能としてもよい。また、第1演出画像27TM100についても、仮想三次元(x, y, z)空間に配置されたオブジェクトOBに基づく画像生成を行うことなく、背景画像に所定のムービーを重畳表示させることにより表示可能としてもよい。また、分割演出を伴う変動表示期間内(あるいは分割演出期間内)で、仮想三次元(x, y, z)空間に配置されたオブジェクトOBに基づく画像生成を行う表示制御が実行される期間と、仮想三次元(x, y, z)空間に配置されたオブジェクトOBに基づく画像生成を行うことなく、背景画像に所定の演出画像EG(例えば変動パターンに対応したムービーの画像)を重畳表示させる表示制御が実行される期間とが切り替えられるようにしてもよい。

【0977】

なお、仮想三次元空間(x, y, z)に配置されたオブジェクトOBを移動(回転)さ

10

20

30

40

50

せるだけでなく、オブジェクトOBを変形させてもよい。例えば、仮想三次元空間（ x ， y ， z ）に配置された直方体のオブジェクトOBの頂点の座標を変更することにより直方体のオブジェクトを立方体に変形させてもよい。また、直方体のオブジェクトOBを2つの直方体のオブジェクトOBに分割して、分割後の一方の直方体のオブジェクトOBには第1演出画像枠27T110に対応した画像を合成し、分割後の他方の直方体のオブジェクトOBには第2演出画像枠27TM210に対応した画像を合成してもよい。

【0978】

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。

【0979】

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。

【0980】

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。

【0981】

本発明の遊技機としては、他にも、演出画像（画像IM）を表示可能な画像表示装置（画像表示装置5）を備え、有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を仮想空間内（仮想三次元（ x ， y ， z ）空間）に配置し、当該三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を特定視点から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像IM）の生成を行う画像生成手段（表示制御部123のVDP1500）と、設定に関する示唆を行う示唆演出（第3設定示唆演出、第4設定示唆演出）を実行可能な示唆演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、前記画像生成手段（表示制御部123のVDP1500）は、前記画像表示装置（画像表示装置5）の演出表示領域（演出表示領域27TM005A）を模した所定画像（演出画像EG）と、仮想空間（仮想三次元（ x ， y ， z ）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）とを関連付ける所定処理（合成処理）を行い、当該所定処理（合成処理）が行われた三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を変化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクトを特定視点（視点EY0）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像IM）の生成を行い、さらに、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）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る（例えば図16-7を参照）遊技機が挙げられる。

【0982】

このような構成によれば、演出表示領域の表示態様を変化させる演出の興趣を向上させ

10

20

30

40

50

ることができる。また、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機における遊技の興趣を向上させることができる。また、適切な表示の制御が可能になる。

【0983】

つまり、画像生成手段が、画像表示装置の演出表示領域を模した所定画像と、仮想空間内に配置された三次元のオブジェクトとを関連付ける所定処理を行い、当該所定処理が行われた三次元のオブジェクトを変化させ、当該変化後の三次元のオブジェクトを特定視点から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像の生成を行うことにより、演出表示領域の表示態様を変化させる演出の興趣が向上するとともに、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ことにより、動画像を表示する制御負担が増大することや文字画像の認識が困難になることを極力防止して適切な表示の制御を行うことができる。すなわち、遊技場に設置したときに、表示された文字画像を認識しやすく演出表示領域の表示態様を変化させる演出が興趣に富んだ遊技機を提供することができる。

【0984】

さらに、演出表示領域の表示態様を変化させる演出の興趣を向上させることができ、また、適切な表示の制御が可能になる遊技機の形態の一例として、遊技を実行可能な遊技機（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）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る（例えば図16-7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して説明する。

【0985】

（本実施の形態の特徴部の前提となる基本説明）

まず、図11～図13を用いて、後述する特徴部の前提となるパチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御のうち、前述した図2、図4、図5と相違する点について説明する。これら相違点以外については、特徴部の前提となるパチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御は、図1～図7を用いて説明した前述のパチンコ遊技機1の構成及び制御と基本的に同様である。

【0986】

図11は、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り、演出制御基板12には、LED制御基板14を介して枠LED9が接続されることに代えて、ランプ制御基板9014を介して遊技効果ランプ909が接続される点が図2との主な相違点である。また、遊技効果ランプ909は、図1の遊技領域周辺部の枠LED9が設けられている箇所に設けられ、遊技効果ランプ909は、LEDを含んで構成されている。

【0987】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図11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9014、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。

【0988】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ909の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板9014に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0989】

ランプ制御基板9014は、遊技効果ランプ909を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ909を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ909を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0990】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板9014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。

【0991】

前述した図3と同様の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12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12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S9021）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS9022）。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S9023）。

【0992】

情報出力処理に続いて、主基板11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S9024）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS9025）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当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）。

【0993】

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S9026）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0994】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS9027）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS9027のコマ

10

20

30

40

50

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。

【0995】

図 1 3 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 2 に示すステップ S 9 0 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 9 0 1 0 1）。

【0996】

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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 に示すステップ S 9 0 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。

【0997】

S 9 0 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 9 0 1 1 0 ～S 9 0 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 9 0 1 1 0 ～S 9 0 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0998】

ステップ S 9 0 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0999】

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

【1000】

ステップ S 9 0 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【1001】

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。

【1002】

ステップS90112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。

10

【1003】

ステップS90113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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」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。

20

【1004】

ステップS90114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【1005】

ステップS90115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23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82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【1006】

ステップS90116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

50

【1007】

ステップS90117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。

【1008】

ステップS90118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。

10

【1009】

ステップS90119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“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

【1010】

ステップS90120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”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。

【1011】

(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。

30

【1012】

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。

【1013】

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收容されている。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。

40

【1014】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを收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

50

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。

【1015】

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。

10

【1016】

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。

20

【1017】

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。

【1018】

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。

30

40

【1019】

図14-1(A)及び図14-1(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14-1(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14-2(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

50

ーブルは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値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。

【1020】

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。

【1021】

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。

【1022】

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、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1429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、1020～1272までが「大当り」に割り当てられ

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。

【1026】

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。

【1027】

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。

【1028】

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14-1（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14-1（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。

【1029】

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。

【1030】

図14-2～図14-5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14-2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

10

20

30

40

50

した当り判定値の数値範囲を示している。図14-3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14-4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14-5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。

【1031】

図14-2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。

【1032】

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。

【1033】

図14-3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。

【1034】

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。

10

【1035】

図14-4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。

20

30

【1036】

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。

40

【1037】

図14-5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

50

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、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1 3 4 7～1 3 8 3の範囲、設定値3では1 3 4 7～1 4 2 9の範囲、設定値4では1 3 4 7～1 4 8 7の範囲、設定値5では1 3 4 7～1 5 5 6の範囲、設定値6では1 3 4 7～1 6 7 4の範囲にそれぞれ設定されている。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、0～6 5 5 3 5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（1 0 2 0～1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は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1 3 4 7を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1 0 2 0を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【1 0 3 8】

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3 2 7 6 7～3 3 4 2 1までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。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1 0 2 0～1 6 7 4までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 6 7 4）とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1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

【1 0 3 9】

各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1 0 2 0を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の3 2 7 6 7を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として、可変表示結果を判定

30

【1 0 4 0】

各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は3 2 8個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は6 5 5個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7を基準値（小当り基準値）として設定されている。

40

【1 0 4 1】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6＞設定値5＞設定値4＞設定値3＞設定値2＞設定値1）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定

50

値に応じた確率で大当たり及び小当たりの当選を決定する。図14-1に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当た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たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当た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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【1042】

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（大当たり確率が高まることや、特定の大当た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。

【1043】

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が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、通常状態での大当たり確率が1/200、大当た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た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た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、大当たり確率が1/320且つ小当たり確率が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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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た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。

【1044】

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14-6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。

【1045】

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。

【1046】

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。

【1047】

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）。

10

【1048】

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。

20

【1049】

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。

30

【1050】

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。

【1051】

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。

40

【1052】

50

ステップS 8 AにおいてCPU 1 0 3は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM 1 0 2をクリアするか（RAMクリア処理（ステップS 9 A）を実行するか）否かを判定する（ステップS 8 A）。RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS 8 A；Y e s）はRAMクリア処理（ステップS 9 A）を実行した後にステップS 1 0 Aに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS 8 A；N o）はRAMクリア処理（ステップS 9 A）を実行せずにステップS 1 0 Aに進む。そして、CPU 1 0 3は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い（ステップS 1 0 A）、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

10

【1 0 5 3】

RAMクリア処理では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス（F 0 0 0）以外のアドレスに「0 0 H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAMクリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM 1 0 2の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部0 4 8 A KではアドレスF 0 0 0～F X X XのうちのF 0 0 3以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【1 0 5 4】

20

なお、ステップS 1 0 Aの処理には、パチンコ遊技機1のコールドスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM 1 0 2に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板1 2に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E .」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU 1 0 3は、第1特別図柄表示装置4 A及び第2特別図柄表示装置4 Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU 1 0 3は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4 A、第2特別図柄表示装置4 Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

30

【1 0 5 5】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップS 3 Aにて錠スイッチがONであると判定されてから、ステップS 4 Aにて開放センサがOFFであると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板1 2に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップS 1 0 Aの処理には、演出制御基板1 2に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップS 1 0 Aの処理により、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板1 2の側では、パチンコ遊技機1の電源投入時に、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

40

【1 0 5 6】

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

50

、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。

【1057】

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14-1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。

【1058】

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箇所に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。

【1059】

図14-1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。

【1060】

図14-1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。

【1061】

図14-1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

10

20

30

40

50

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。

【1062】

(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、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。

【1063】

図15-1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。

【1064】

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。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

10

20

30

40

50

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。

【1065】

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5 L、5 Rで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。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5 Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定すればよい。次に、乱数回路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5 Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定すればよい。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路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5 Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定すればよい。

10

【1066】

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5 L、5 Rで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。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5 L、5 Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定すればよい。さらに、乱数回路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5 Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定すればよい。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ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。

20

30

【1067】

最終停止図柄は、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、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。この場合は、乱数回路124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5 L、5 C、5 Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定すればよい。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技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演

40

50

出である。

【1068】

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

【1069】

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。

20

【1070】

最終停止図柄などを決定した後には、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に対して伝達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。

30

40

【1071】

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つつづつ左方向に移動（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

50

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。

【1072】

図15-2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。

【1073】

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。

【1074】

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。

【1075】

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」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「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ60AKS02

10

20

30

40

50

4)。「大当たり」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、大当たり種別が「非確変」の場合に設定示唆回数が0に決定される。大当たり種別が「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。

10

【1076】

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。

20

【1077】

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。

30

【1078】

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、大当たり種別が「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。

40

【1079】

ステップ60AKS024にて可変表示の表示結果が「大当たり」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

50

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。

【1080】

図15-3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)」を含んでいけばよい。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。

【1081】

図15-3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。

【1082】

図15-3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

10

20

30

40

50

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。

【1083】

図15-4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15-4(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15-4(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。

【1084】

図15-4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。

【1085】

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。

【1086】

図15-5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。

【1087】

図15-6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15-6(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15-6(B1)および図15-6(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15-6(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15-6(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。

【1088】

図15-6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。

【1089】

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。
【1090】

図15-7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15-7(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15-7(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。

【1091】

図15-7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。

【1092】

図15-7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。

【1093】

図15-7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。

【1094】

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。

【1095】

図15-8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

10

20

30

40

50

読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部 1 2 3 や音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 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 8 L、8 R 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。

【1096】

図 15-8 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。

10

【1097】

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

【1098】

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

【1099】

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

【1100】

ステップ 60AKS048 にて大当た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

50

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。

【1101】

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。

【1102】

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。

【1103】

図15-9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15-9（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15-9（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。

【1104】

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、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 3 1 B 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。

【1105】

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 T 2 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 6 0 A K S 0 4 8 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 6 0 A K S 0 4 9 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 6 0 A K S 0 5 1 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 3 1 B 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。

10

【1106】

続いて、タイミング T 3 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 6 0 A K S 0 5 3 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 3 1 B 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 T 4 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。

20

【1107】

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。

30

【1108】

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 T 2 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 T 2 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。

40

【1109】

操作演出決定処理のステップ 6 0 A K S 0 2 5 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 6 0 A K S 0 2 8 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、大当り種別が「非確変」または「確変」といった、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

50

応する大当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。

【1110】

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。

10

【1111】

また、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、大当り種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が最も高い大当り種別の「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。

20

【1112】

一般的に、有利度が高い大当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。

【1113】

図15-10、図15-11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、大当り報知が行われる。図15-10(A)は、大当り報知演出により大当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「非確変」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ないような印象を、遊技者に与える。

30

40

【1114】

図15-10(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15-10(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15-10(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

50

の動作が検出されたことに基づいて、大当たり種別が「確変」であることの報知が行われないことで、大当た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。

【1115】

図15-10(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15-10(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、大当たり種別が「確変」であることの報知が行われることで、大当た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「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。

【1116】

図15-10(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。

【1117】

図15-11(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15-11(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、対応キャラクターであるキャラクター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の対応キャラクターとなるキャラクター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ーに応じた有利度を、遊技者が認識可能となる。

【1118】

図15-11(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15-11(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、対応キャラクターであるキャラクターCH4を示す演出画像が表示される。図15-11(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ーの表示結果を、遊技者が認識可能に表示すればよい。図15-11(F)は、可変表示の終了に対応して、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。

【1119】

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。

【1120】

具体的な一例として、図 15-4 に示した決定例に代えて、例えば大当り種別が「非確変」である場合に、大当り種別が「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 15-4 に示した決定例において、大当り種別が「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、大当り種別が「確変」の場合よりも有利度が低い大当り種別である「非確変」の場合には、大当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、大当り種別が「非確変」または「確変」といった、複数種類の大当り遊技状態のうちで、最も有利度が低い大当り種別である「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。

【1121】

有利度が異なる複数種類の有利状態として、大当り種別が「非確変」または「確変」の大当り遊技状態に代えて、ラウンド回数が異なる大当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、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が高い大当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、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が最も高い大当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。

【1122】

これに対し、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が低い大当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、複数種類の大当り遊技状態のうちで、有利度が最も低い大当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。

【1123】

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

10

20

30

40

50

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

【1124】

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

【1125】

図15-6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

【1126】

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。

【1127】

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。

40

【1128】

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

50

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。

【1129】

図 15-2 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。

【1130】

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。

【1131】

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。

【1132】

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、プッシュボタン 31B を用いた操作演出の決定割合が 0 / 100 となり、スティックコントローラ 31A を用いた操作演出の決定割合が 100 / 100 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。

【1133】

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 31A やプッシュボタン 31B 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。

【1134】

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。

【1135】

（特徴部 60AK 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 14-13 の設定値変更処理を実行する CPU 103 などの設定手段と、遊技を進行可能な、例えば CPU 103 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 15-8 に示すステップ 60AKS045、60AKS051、60AKS053 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 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 15-8 に示すステップ 60AKS043 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 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 15-5、図 15-6、図 15-9 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。

【1136】

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 15-8 に示すステップ 60AKS049 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 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 15-2 に示すステップ 60AKS024 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 60AKS025 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。

【1137】

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 15-4 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

10

20

30

40

50

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。

【1138】

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15-4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。

10

【1139】

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15-4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。

20

【1140】

動作演出実行手段は、例えば図15-4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15-2に示すステップ60AKS027の処理にて図15-6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。

【1141】

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15-4、図15-6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。

30

【1142】

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。

40

【1143】

(特徴部91AK、92AKに関する説明)

図16-1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16-1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

50

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、VRAM 91AK147、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。

【1144】

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、CPU 91AK131、VDP 91AK132 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。

【1145】

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。

【1146】

ROM 91AK124 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。RAM 91AK125 は、演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の CPU 91AK131 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 CPU 91AK131 に入力される。タイムアウト信号の発生により、CPU 91AK131 はリセット状態になり、演出制御用マイクロ

10

20

30

40

50

プロセッサ 91AK100 を再起動させる。

【1147】

ROM 91AK124 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、ROM 91AK124 には、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、VDP 91AK132 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。RAM 91AK125 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。CPU 91AK131 は、ROM 91AK124 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、RAM 91AK125 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。

【1148】

CPU 91AK131 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、CPU 91AK131 は、ROM 91AK124 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 CPU 91AK131 が ROM 91AK124 から固定データを読み出す固定データ読出処理や、CPU 91AK131 が RAM 91AK125 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、CPU 91AK131 が RAM 91AK125 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、CPU 91AK131 が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU 91AK131 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。

【1149】

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、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 VDP 91AK132 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。VDP 91AK132 は、高速描画機能や動画像データ分離機能、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、VDP 91AK132 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。

【1150】

命令デコーダ 91AK141 は、CPU 91AK131 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、VDP 91AK132 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、VDP 91AK132 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、音声処理回路 91AK133 に供給されてもよい。解釈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。解釈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。

【1151】

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。

10

【1152】

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、VRAM91AK147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VRAM91AK147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、VRAM91AK147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、VRAM91AK147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、VRAM91AK147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、VRAM91AK147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。

20

30

【1153】

VRAM91AK147は、画像データを一時記憶して、VDP91AK132による画像データ処理のワークエリアを提供する。VRAM91AK147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、VDP91AK132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、VDP91AK132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。

40

【1154】

VRAM91AK147の内部、または内蔵メモリ91AK136といったVRAM91AK147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、VDP91AK132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

50

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、VDP91AK132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91AK148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。

【1155】

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、Vblankが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Vblank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。Vblankが開始されるごとに、VDP91AK132からCPU91AK131に対してVblank割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、VDP91AK132からCPU91AK131に対して出力されてもよい。Vblank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Vblank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Vblank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。

【1156】

音声処理回路91AK133は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ8L、8R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91AK133の音声デコーダ91AK151には、VDP91AK132のデマルチプレクサ91AK142から出力された音声データが供給される。音声デコーダ91AK151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91AK133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91AK123やROM91AK124などに含まれることで、音声処理回路91AK133の外部に設けられてもよい。音声処理回路91AK133は、CPU91AK131やVDP91AK132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。

【1157】

ランプ制御回路91AK134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91AK134は、CPU91AK131やVDP91AK132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91AK135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91AK135は、CPU91AK131やVDP132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。

【1158】

図16-2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、ROM91AKM124、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。

【1159】

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CPU91AK131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。

10

【1160】

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VDP91AK132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

【1161】

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

【1162】

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

40

50

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 9 1 A K M 0 2 に記憶されてもよい。

【1 1 6 3】

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 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 9 1 A K 1 2 3 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、V D P 9 1 A K 1 3 2 が画像処理プログラムを実行するとき用いられるので、R O M 9 1 A K 1 2 4 や内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア 9 1 A K M 1 3 は、演出データメモリ 9 1 A K 1 2 3 と、R O M 9 1 A K 1 2 4 または内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 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 9 1 A K 1 2 3、R O M 9 1 A K M 1 2 4、内蔵メモリ 9 1 A K 1 3 6 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。

【1 1 6 4】

記憶エリア 9 1 A K M 1 3 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 9 1 A K M 0 2 に記憶されてもよい。

【1 1 6 5】

記憶エリア 9 1 A K M 1 4 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 9 1 A K M 1 4 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 9 1 A K M 1 4 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 91AKM01 に記憶されてもよい。

【1166】

演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の VDP 91AK132 では、デマルチプレクサ 91AK142 に、記憶エリア 91AKM11 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 91AK143 に入力され、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、動画像レンダラ 91AK144 に供給する。動画像レンダラ 91AK144 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 VRAM 91AK147 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 91AKM11 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。

10

【1167】

演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の VDP 91AK132 では、テキスト画像レンダラ 91AK146 に、記憶エリア 91AKM13 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 91AK143 により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ 91AK146 に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ 91AK146 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 VRAM 91AK147 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 91AKM13 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。

20

【1168】

図 16-3 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。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データが設定されたテーブルである。

30

【1169】

図 16-3 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 91AKD01、91AKD02、91AKD11、91AKD12 のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル 91AKT01、91AKT02、91AKT11、91AKT12 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「SPリーチ A (大当たり)」である場合には、動画像データ 91AKD01 に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチ B (大当たり)」である場合には、動画像データ 91AKD02 に決定される。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 に決定される。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 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「SP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 91AKT01 の決定割合が 30 / 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 70 / 100 である。リーチ演出内容が「SP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 91AKT11 の決定割合が 20 / 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 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 91A

40

50

K T 0 2 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 である。リーチ演出内容が「S P リーチ B (ハズレ)」である場合には、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 7 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 1 2 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 である。

【1 1 7 0】

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 は、リーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」または「S P 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「S P リーチ B (大当たり)」または「S P 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 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 は、リーチ演出内容が「S P リーチ B (大当たり)」または「S P 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「S P リーチ A (大当たり)」または「S P 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 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 は、S P 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 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 は、S P 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。

【1 1 7 1】

リーチ演出内容が「S P リーチ A (大当たり)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 0 1 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「S P リーチ A (ハズレ)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 1 1 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 9 1 A K D 0 1 を用いて表示される動画像と、動画像データ 9 1 A K D 1 1 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 9 1 A K T 0 1、9 1 A K T 0 2 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「S P リーチ B (大当たり)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 0 2 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「S P リーチ B (ハズレ)」の場合には動画像データ 9 1 A K D 1 2 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 9 1 A K D 0 2 を用いて表示される動画像と、動画像データ 9 1 A K D 1 2 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 9 1 A K T 1 1、9 1 A K T 1 2 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。

【1 1 7 2】

図 1 6 - 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 1 6 - 4 (A 1) は、S P 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 9 1 A K T 0 1 の構成例を示し、図 1 6 - 4 (A 2) は、S P 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 9 1 A K T 0 2 の構成例を示している。図 1 6 - 4 (B) は、S P 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 9 1 A K T 1 1 の構成例を示している。

【1 1 7 3】

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し、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

10

20

30

40

50

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 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 T T M L (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。

【1174】

図 16-5 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 16-5 (A 1) は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の場合における表示制御例を示し、図 16-5 (A 2) は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の場合における表示制御例を示している。図 16-5 (B) は、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 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、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合に、タイミング T 0 0 であるときに動画像の表示が開始され、S P リーチ B のリーチ演出が実行される場合に、タイミング T 1 0 であるときに動画像の表示が開始される。

【1175】

図 16-4 (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 の場合には、図 16-5 (A 1) に示すように、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では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表示させ、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では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表示させる。なお、タイミング T 0 2 ~ T 0 4 は、いずれもタイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの期間に含まれている。タイミング T 0 5 が経過した後は、タイミング T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 4 により指定されたテキスト画像を表示させ、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では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表示させる。なお、タイミング T 0 8 はタイミング T 0 7 よりも後に到来するタイミングである。

【1176】

図 16-4 (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 の場合には、図 16-5 (A 2) に示すように、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では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表示させ、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では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表示させる。タイミング T 0 5 が経過した後は、タイミング T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間ではテキ

スト画像指定情報 9 1 A K A 1 4 により指定されたテキスト画像を表示させ、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では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表示させる。

【 1 1 7 7 】

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 9 1 A K T 0 1 や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 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間に、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの第 2 テキスト表示期間や、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 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 T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間と、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。

【 1 1 7 8 】

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 9 1 A K T 0 1 やテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 における設定により、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 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 9 1 A K A 0 1 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 T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間では、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が表示される。タイミング T 0 3 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 T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 または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 T 0 1 からタイミング T 0 2 までの期間と、タイミング T 0 3 からタイミング T 0 4 までの期間では、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 T 0 2 からタイミング T 0 3 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定された第 1 テキスト画像の表示に、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 T 0 4 からタイミング T 0 5 までの期間において、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。

【1179】

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、共通の動画データを用いた動画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、共通の動画データを用いた動画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。共通の動画データを用いた動画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。

【1180】

図16-4(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16-5(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。

【1181】

図16-6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。

【1182】

図16-6(A)は、テキスト表示設定情報91AKB01の構成例を示している。図16-6(B)は、テキスト表示設定情報91AKB02の構成例を示している。図16-6(C1)は、テキスト表示設定情報91AKB03の構成例を示している。図16-6(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。

【1183】

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

10

20

30

40

50

キスト画像が、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 T 0 4 からタイミング T 0 5 までの期間において、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の表示に付加されて、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が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 9 1 A K A 1 3 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 9 1 A K B 1 3 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

【1 1 8 4】

タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 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 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 1 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 9 1 A K B 0 2 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 T 0 4 からタイミング T 0 5 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 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 1 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 9 1 A K B 0 3 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 T 0 4 からタイミング T 0 5 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 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 0 1 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 9 1 A K B 1 3 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 T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 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 9 1 A K A 0 1 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 9 1 A K A 0 2 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 T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 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 9 1 A K A 0 1 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 9 1 A K A 0 3 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 T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 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 9 1 A K A 0 1 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 9 1 A K A 1 3 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

【1 1 8 5】

図 1 6 - 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 6 - 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

50

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。

【1186】

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。

【1187】

図 1 6 - 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 #FF0040 から #4000FF へと段階的に変化するように設定される。図 1 6 - 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 6 - 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 1 6 - 4 (B) に示された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。これらの場合に

、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、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「大当たり」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 9 1 A K 1 3 1 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 9 1 A K 1 3 2 は、CPU 9 1 A K 1 3 1 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。

【1188】

図 16-7 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「大当たり」となる場合に動画像データ 9 1 A K D 0 1 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 9 1 A K D 1 1 を用いた動画像表示が行われる。動画像データ 9 1 A K D 0 1 を用いた動画像表示と、動画像データ 9 1 A K D 1 1 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「大当たり」とな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 2 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 9 1 A K T 0 1 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、大当たり期待度を異ならせることができる。

【1189】

図 16-7 (A) に示す演出実行例 9 1 A K D 1 1 は、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 で共通する演出内容であり、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対応して、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が、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れる。この場合に、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「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。

10

【1190】

また、図16-7(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。

20

【1191】

図16-7(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。

30

【1192】

図16-7(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n

40

50

ormal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 9 1 A K A 0 2 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、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 9 1 A K A 0 1 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、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、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ればよい。

【1193】

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。

【1194】

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

10

20

30

40

50

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。

【1195】

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16-7(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。

【1196】

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。

【1197】

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。

【1198】

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、

10

20

30

40

50

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。

【1199】

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。

【1200】

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。

【1201】

図16-8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からタイミング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、それぞれ設定されている。

【1202】

図16-8（A）は、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

10

20

30

40

50

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。

【1203】

図16-8(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。

【1204】

図16-8(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。

【1205】

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。

【1206】

図16-9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表示させる。テキスト表示設定情報91AKB02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、font

10

20

30

40

50

Style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91AKB02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。

【1207】

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。

【1208】

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。

【1209】

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。

【1210】

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16-6(A)に示されたテキスト表示設定情報91AKB01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、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91AKB01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91

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。

【1 2 1 1】

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。

【1 2 1 2】

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。

【1 2 1 3】

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ー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。

【1 2 1 4】

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。

【1215】

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。

【1216】

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ー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。

10

20

30

40

50

【1217】

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。

10

【1218】

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。

20

30

40

【1219】

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

50

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。

【1220】

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。

【1221】

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。

【1222】

(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16-7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。

【1223】

文字画像制御手段は、例えば図16-8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。

【1224】

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16-6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。

10

【1225】

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16-8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。

【1226】

文字画像制御手段は、例えば図16-4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。

20

【1227】

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。

【1228】

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16-8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。

30

【1229】

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。

【1230】

(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、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

40

50

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、例えば動画像データ91AKD01を用いた動画像などの第1動画像と、第1動画像とは異なる、例えば動画像データ91AKD11を用いた動画像などの第2動画像とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02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。

【1231】

文字画像制御手段は、例えば図16-8に示すように、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、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。

10

【1232】

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16-6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。

【1233】

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16-8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。

20

【1234】

文字画像制御手段は、例えば図16-4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。

【1235】

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

【1236】

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16-8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。

【1237】

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。

40

【1238】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部91AK、92AKに関する構成は、特徴部60AK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、

50

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。

【符号の説明】

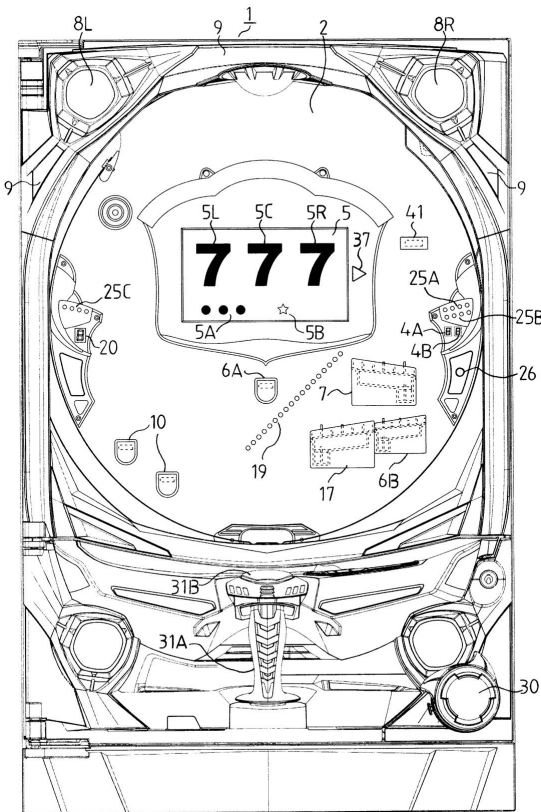
【1 2 3 9】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	10
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	枠 L E D	
1 0	…	一般入賞口	
1 1	…	主基板	
1 2	…	演出制御基板	
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	L E D制御基板	
1 5	…	中継基板	
1 7	…	特殊可変入賞球装置	20
2 0	…	普通図柄表示器	
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	…	始動口スイッチ	
2 3	…	第1カウントスイッチ	
2 4	…	第2カウントスイッチ	
3 0	…	打球操作ハンドル	
3 1 A	…	スティックコントローラ	
3 1 B	…	プッシュボタン	
3 2	…	可動体	
4 1	…	通過ゲート	30
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	
1 2 0	…	演出制御用 C P U	
1 2 3	…	表示制御部	
9 1 A K 1 0 0	…	演出制御用マイクロプロセッサ	
9 1 A K 1 3 1	…	C P U	40
9 1 A K 1 3 2	…	V D P	
9 1 A K 1 4 3	…	映像デコーダ	
9 1 A K 1 4 4	…	動画像レンダラ	
9 1 A K 1 4 6	…	テキスト画像レンダラ	
9 1 A K M 0 1、9 1 A K M 0 2、9 1 A K M 1 1～9 1 A K M 1 4	…	記憶エリア	

【図面】

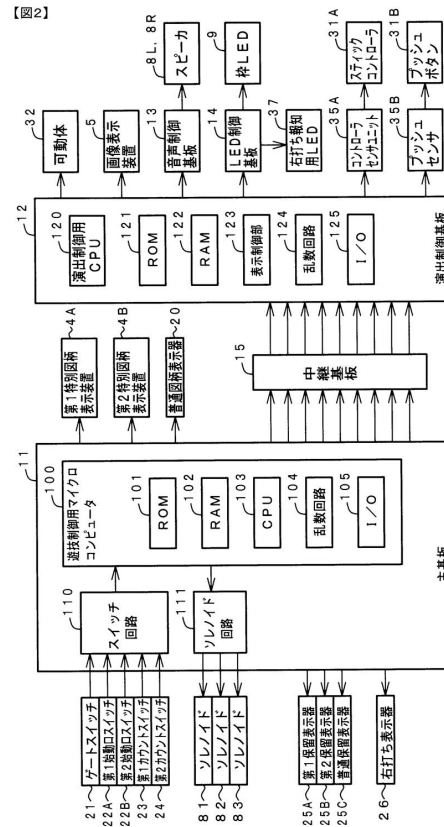
【図 1】

【図1】



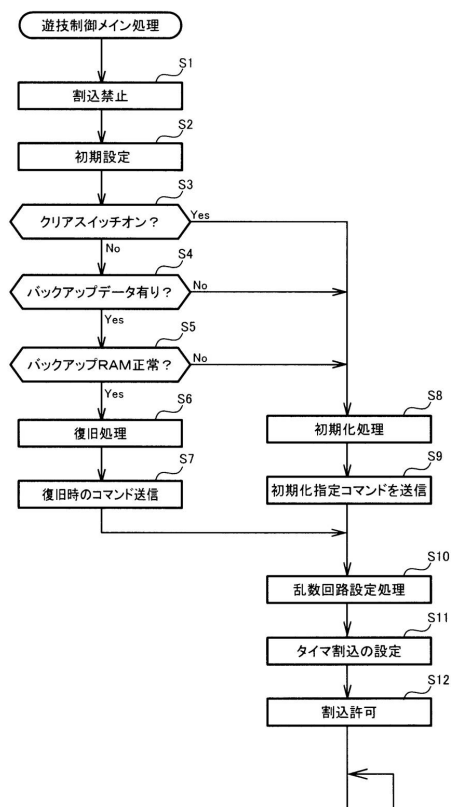
【図 2】

【図2】



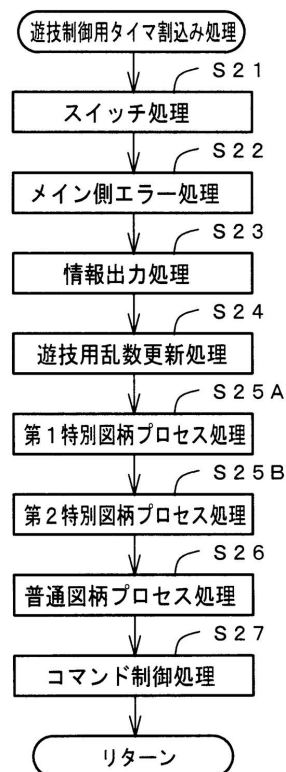
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



10

20

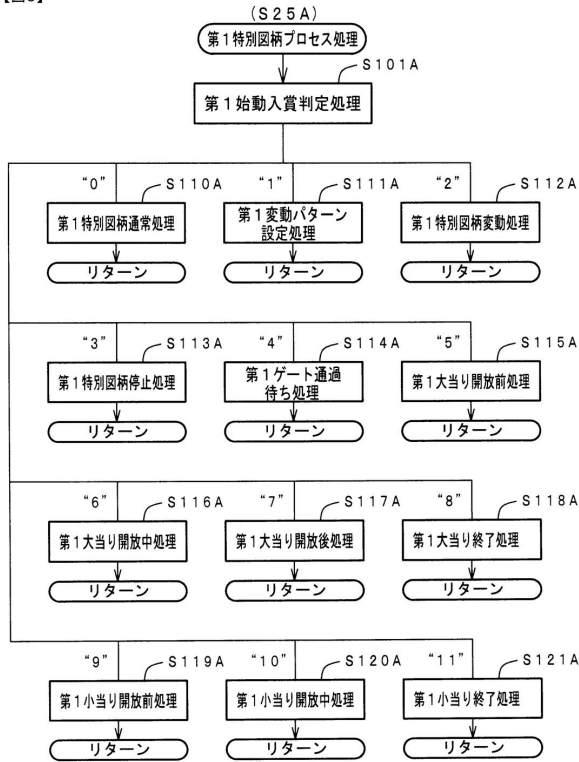
30

40

50

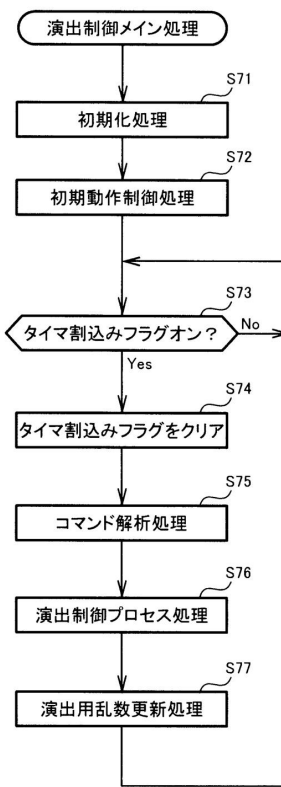
【図 5】

【図5】



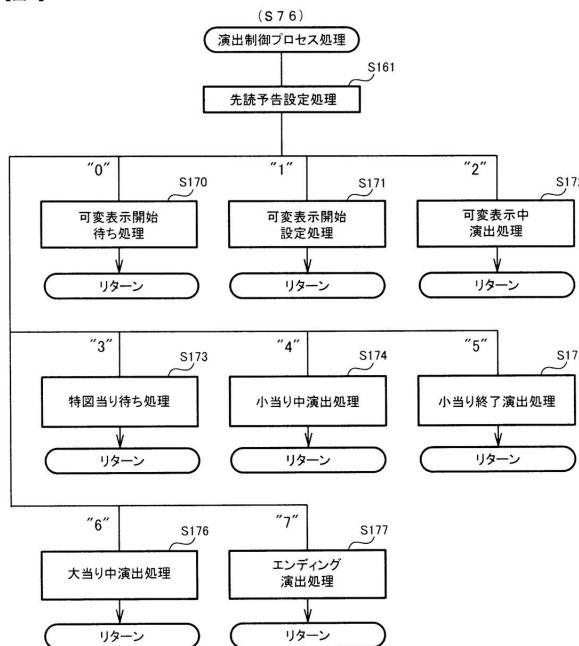
【図 6】

【図6】



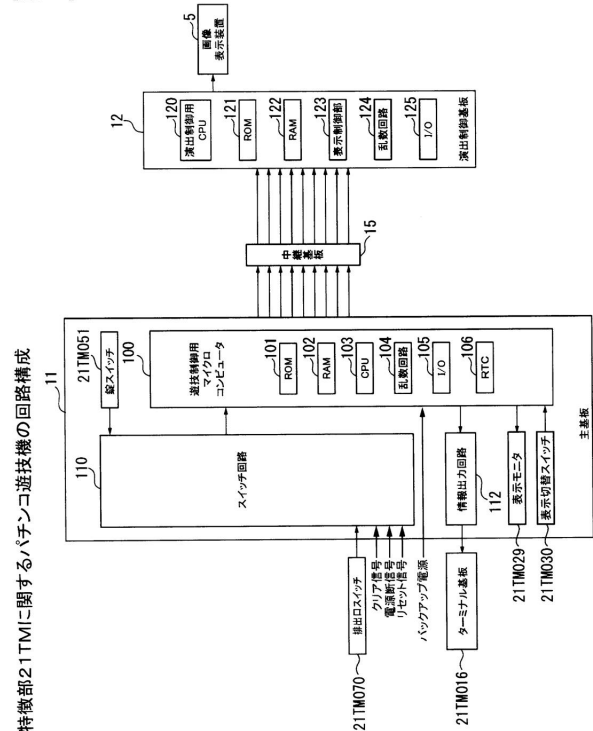
【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

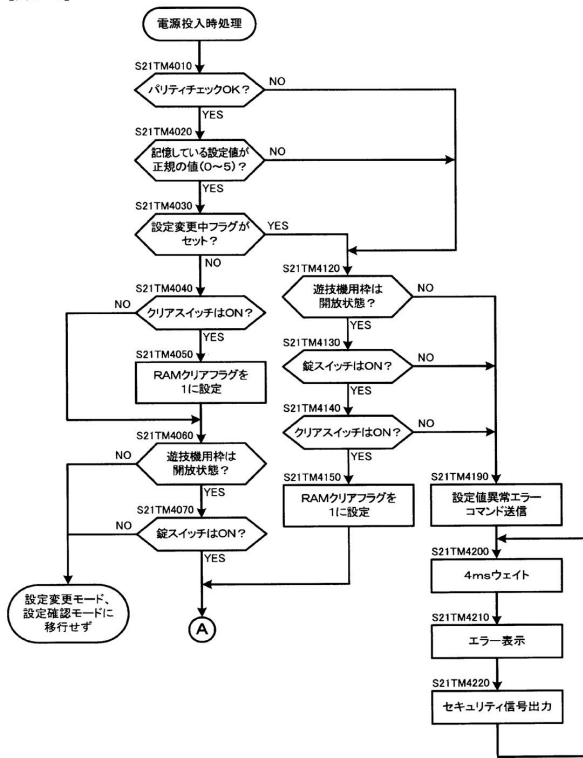
【図8-1】



特徴部21TMに関するパチンコ遊技機の回路構成

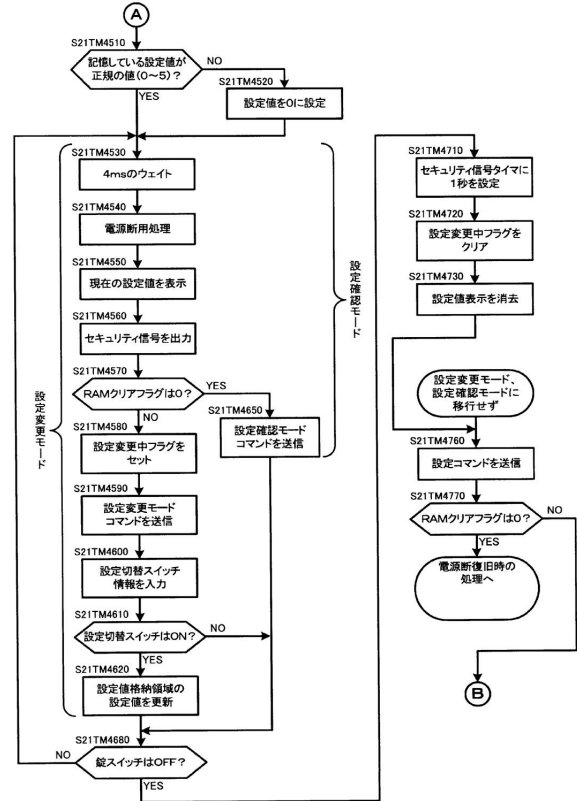
【図 8 - 6】

【図8-6】



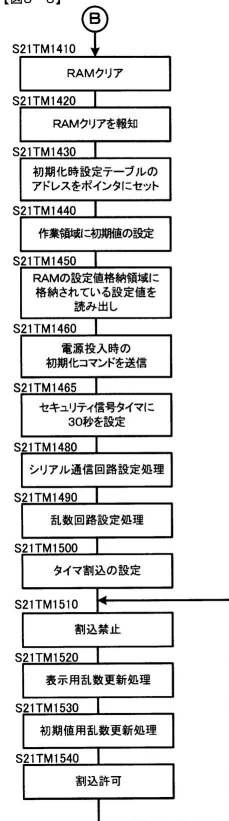
【図 8 - 7】

【図8-7】



【図 8 - 8】

【図8-8】



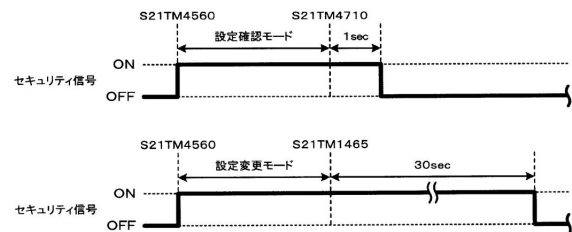
【図 8 - 9】

【図8-9】

(1) 当初の出力設定



(2) 最終的な出力設定



10

20

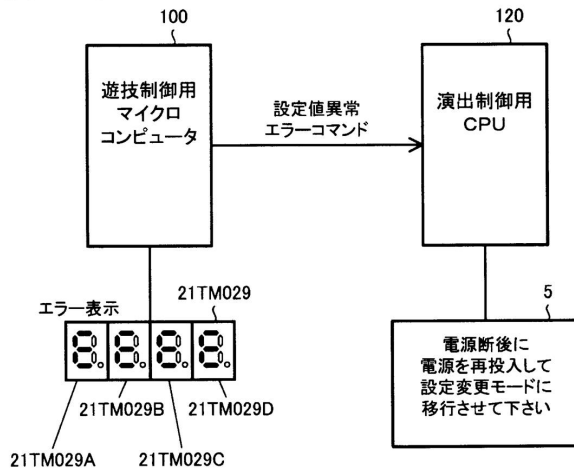
30

40

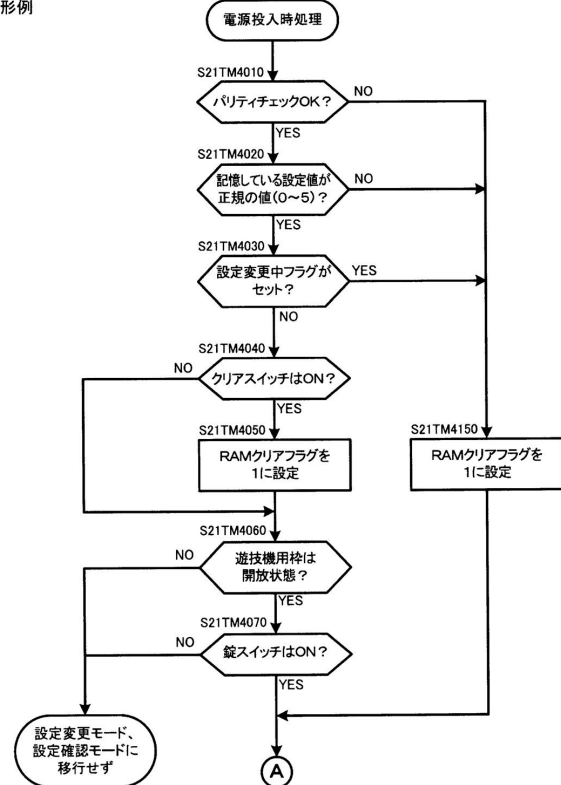
50

【図 8 - 10】

【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】
変形例

【図 8 - 12】

【図8-12】

(1) 設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合
設定値確定前に電源断

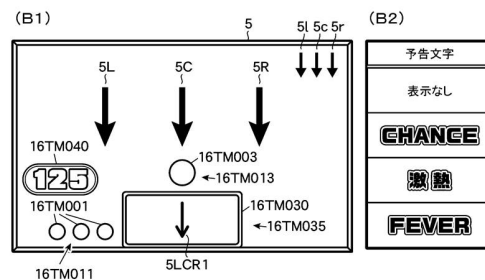
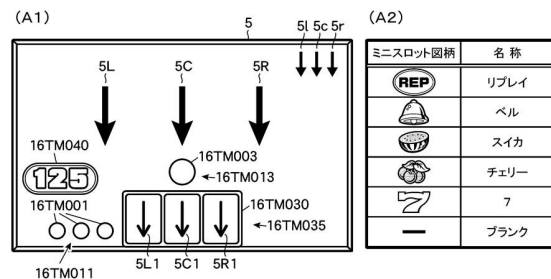
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2) 設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合
設定値確定後に電源断

順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

【図 9 - 1】

【図9-1】



10

20

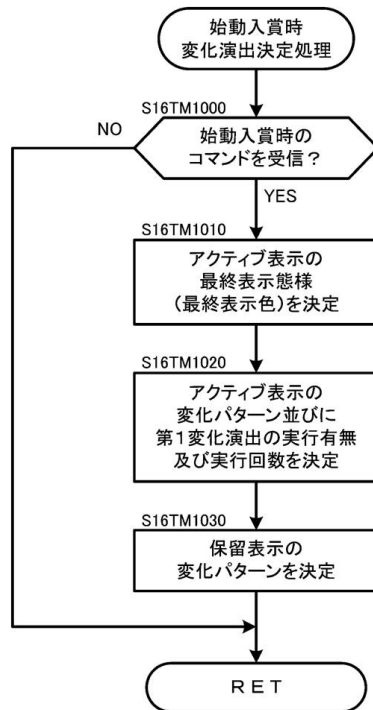
30

40

50

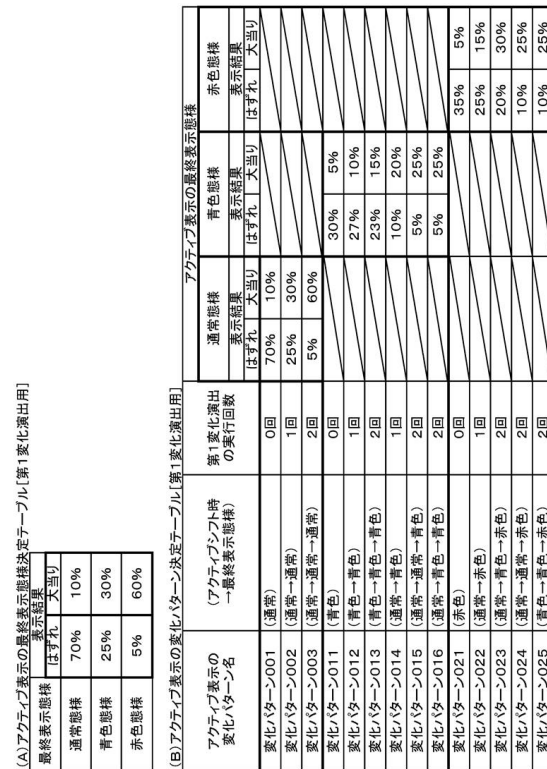
【図 9 - 2】

【図9-2】



【圖 9-3】

【图9-3】



【圖 9-4】

【图9-4】

表示画面の 変化パターン	(始動入賞時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はすれ	大当り	はすれ	大当り	はすれ	大当り
変化パターン101 (通常)		100%	100%				
変化パターン102 (青色)				100%	100%		
変化パターン103 (赤色)						100%	100%

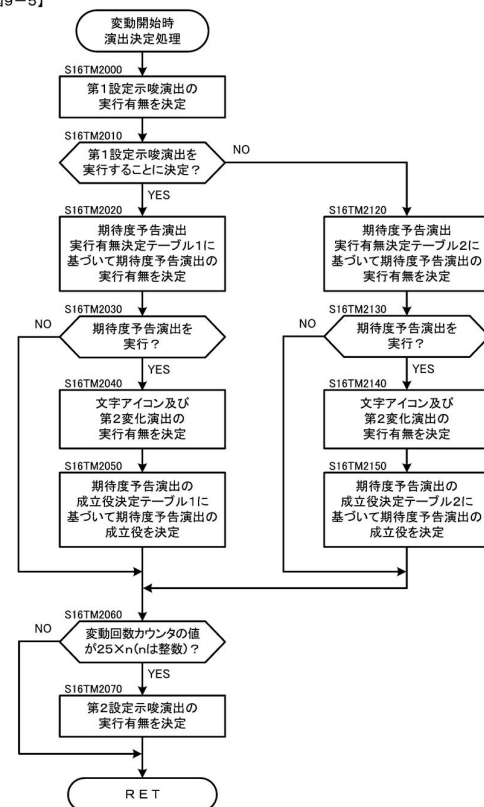
(D) 保第2期用「保第表示」の変化パターン決定テーブル 保第表示の 変化パターン名		アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン201	(通常→通常)	100%	100%				
変化パターン202	(通常→青色)			40%	60%		
変化パターン203	(青色→青色)			60%	40%		
変化パターン204	(通常→赤色)					10%	80%
変化パターン205	(赤色→赤色)					30%	30%
変化パターン206	(赤色→青色)					60%	10%

(E)【保護3期用】保護表示の変化パターン決定テーブル		アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
保護表示の 変化パターンの 番号	(始動入賞時~1回シフト時 ~2回シフト時)	通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はずれ	当り	はずれ	当り	はずれ	当り
変化パターン301	(通常→通常→通常)	100%	100%				
変化パターン302	(通常→通常→青色)			20%	40%		
変化パターン303	(通常→通常→青色)			20%	40%		
変化パターン304	(青色→青色→青色)			60%	20%		
変化パターン305	(通常→通常→赤色)					13%	20%
変化パターン306	(通常→赤色→赤色)					13%	20%
変化パターン307	(通常→赤色→赤色)					4%	30%
変化パターン308	(通常→赤色→赤色)					20%	13%
変化パターン309	(青色→青色→赤色)					20%	13%
変化パターン310	(赤色→赤色→赤色)					30%	4%

①「保留4欄目」保留表示の変化パターン決定テーブル		アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
保留表示の 変化パターン名	(始動入賞時～1シフト時 ～2シフト時～3シフト時)	通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はずれ	当り	はずれ	当り	はずれ	当り
変化パターン401	(通常→通常→通常→通常)	100%	100%				
変化パターン402	(通常→通常→通常→青色)			20%	30%		
変化パターン403	(通常→通常→青色→青色)			20%	30%		
変化パターン404	(通常→青色→青色→青色)			40%	30%		
変化パターン405	(青色→青色→青色→青色)			20%	10%		
変化パターン406	(通常→通常→通常→赤色)					3%	10%
変化パターン407	(通常→通常→青色→赤色)					3%	10%
変化パターン408	(通常→青色→青色→赤色)					3%	10%
変化パターン409	(通常→通常→青色→赤色)					10%	15%
変化パターン410	(通常→青色→青色→赤色)					10%	15%
変化パターン411	(通常→青色→赤色→赤色)					10%	15%
変化パターン412	(青色→青色→青色→赤色)					15%	7%
変化パターン413	(青色→青色→赤色→赤色)					15%	7%
変化パターン414	(赤色→赤色→赤色→赤色)					15%	7%
変化パターン415	(赤色→赤色→赤色→赤色)					16%	4%

【圖 9-5】

【图9-5】



【圖 9-4】

【图9-4】

表示画面の 変化パターン	(始動入賞時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はすれ	大当り	はすれ	大当り	はすれ	大当り
変化パターン101 (通常)		100%	100%				
変化パターン102 (青色)				100%	100%		
変化パターン103 (赤色)						100%	100%

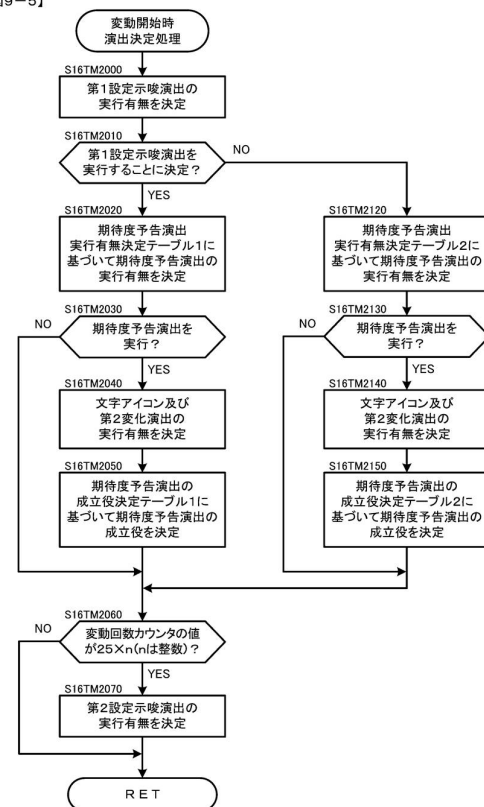
(D) 保第2回用「保第表示」の変化パターン決定テーブル 保第表示の 変化パターン名		アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン201	(通常→通常)	100%	100%				
変化パターン202	(通常→青色)			40%	60%		
変化パターン203	(青色→青色)			60%	40%		
変化パターン204	(通常→赤色)					10%	80%
変化パターン205	(赤色→赤色)					30%	30%
変化パターン206	(赤色→青色)					60%	10%

(E)【保護3期用】保護表示の変化パターン決定テーブル		アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
保護表示の 変化パターン名	(始動入賞時~1回シフト時 ~2回シフト時)	通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はずれ	当り	はずれ	当り	はずれ	当り
変化パターン301	(通常→通常→通常)	100%	100%				
変化パターン302	(通常→通常→青色)			20%	40%		
変化パターン303	(通常→通常→青色)			20%	40%		
変化パターン304	(青色→青色→青色)			60%	20%		
変化パターン305	(通常→通常→赤色)					13%	20%
変化パターン306	(通常→赤色→赤色)					13%	20%
変化パターン307	(通常→赤色→赤色)					4%	30%
変化パターン308	(通常→赤色→赤色)					20%	13%
変化パターン309	(青色→青色→赤色)					20%	13%
変化パターン310	(赤色→赤色→赤色)					30%	4%

①「保留4欄目」保留表示の変化パターン決定テーブル		アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様					
保留表示の 変化パターン名	(始動入賞時～1シフト時 ～2シフト時～3回シフト時)	通常態様		青色態様		赤色態様	
		表示結果		表示結果		表示結果	
		はずれ	当り	はずれ	当り	はずれ	当り
変化パターン401	(通常→通常→通常→通常)	100%	100%				
変化パターン402	(通常→通常→通常→青色)			20%	30%		
変化パターン403	(通常→通常→青色→青色)			20%	30%		
変化パターン404	(通常→青色→青色→青色)			40%	30%		
変化パターン405	(青色→青色→青色→青色)			20%	10%		
変化パターン406	(通常→通常→通常→赤色)					3%	10%
変化パターン407	(通常→通常→青色→赤色)					3%	10%
変化パターン408	(通常→青色→青色→赤色)					3%	10%
変化パターン409	(通常→通常→青色→赤色)					10%	15%
変化パターン410	(通常→青色→青色→赤色)					10%	15%
変化パターン411	(通常→青色→赤色→赤色)					10%	15%
変化パターン412	(青色→青色→青色→赤色)					15%	7%
変化パターン413	(青色→青色→赤色→赤色)					15%	7%
変化パターン414	(青色→赤色→赤色→赤色)					15%	7%
変化パターン415	(赤色→赤色→赤色→赤色)					16%	4%

【圖 9 - 5】

【图9-5】



【図 9 - 6】

【圖9-6】

(G) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	実行なし	実行あり
1	97%	3%
2	96%	4%
3	95%	5%
4	94%	6%
5	93%	7%
6	92%	8%

〔第1設定示唆演出を実行する場合〕
(11) 期待度予測演出の実行有無は、

(H1) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル1
[はずれ用]

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	100%	0%
スーパーリーチはずれ (120秒)	60%	40%

(H2)期待度予告演出の実行有無決定テーブル1
[大当たり用]

変動パターン	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
ノーマルリーチ大当り (30秒)	100%	0%
スーパーリーチ大当り (120秒)	20%	80%

[第1設定示唆演出を実行しない場合]
(1) 期待度予測演出の実行有無決定

〔I1〕期待度予告演出の実行有無決定テーブル2
〔はずれ用〕

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	80%	20%
スーパーリーチはずれ (120秒)	40%	60%

(12)期待度予告演出の実行有無決定テーブル2
[大当たり用]

変動パターン	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
ノーマルリーチ大当り (30秒)	30%	70%
スーパーリーチ大当り (120秒)	10%	90%

(J) 文字アイコン決定テーブル[第2変化演出用]

文字アイコン	第2変化演出の実行有無	表示結果	
		はずれ	大当
[表示なし]	実行なし	70%	22%
CHANCE	実行あり	25%	35%
激熱		5%	40%
FEVER		0%	3%

【図 9 - 7】

【图9-7】

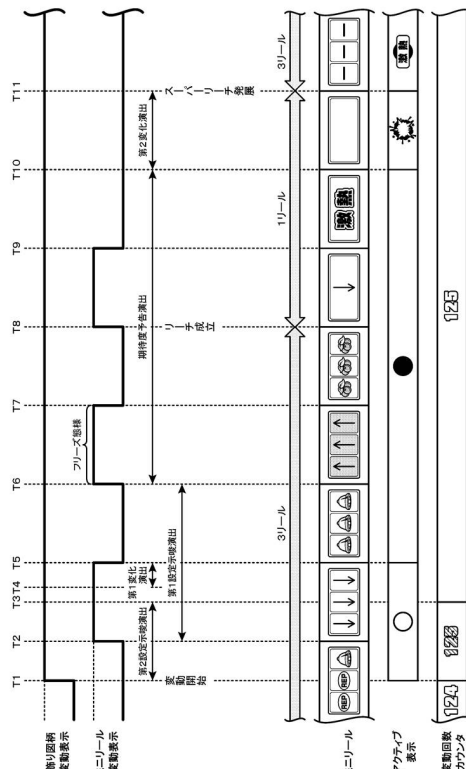
(K)第1設定示唆演出を実行する場合】期待度予想演出の成立決定テーブル1									
予兆文字 (文字アイコン)		成立役							
はずれ	スイカ	リプレイ経由	チェリー	リプレイ経由	フリーズ	7揃い	フリーズ		
[表示なし]	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
CHANCE	45%	20%	20%	2%	8%	0%	0%	0%	0%
激熱	0%	15%	10%	40%	10%	25%	0%	0%	0%
FEVER	0%	0%	0%	0%	0%	0%	70%	30%	0%

(L)第1設定示唆演出を実行しない場合】期待度予想演出の成立決定テーブル2									
予兆文字 (文字アイコン)		成立役							
はずれ	スイカ	リプレイ経由	チェリー	リプレイ経由	フリーズ	7揃い	フリーズ		
[表示なし]	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
CHANCE	5%	15%	50%	2%	18%	10%	0%	0%	0%
激熱	0%	10%	15%	10%	38%	27%	0%	0%	0%
FEVER	0%	0%	0%	0%	0%	0%	30%	70%	0%

(M)第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル		
設定値	実行なし	実行あり
1	90%	10%
2	88%	12%
3	86%	14%
4	84%	16%
5	82%	18%
6	80%	20%

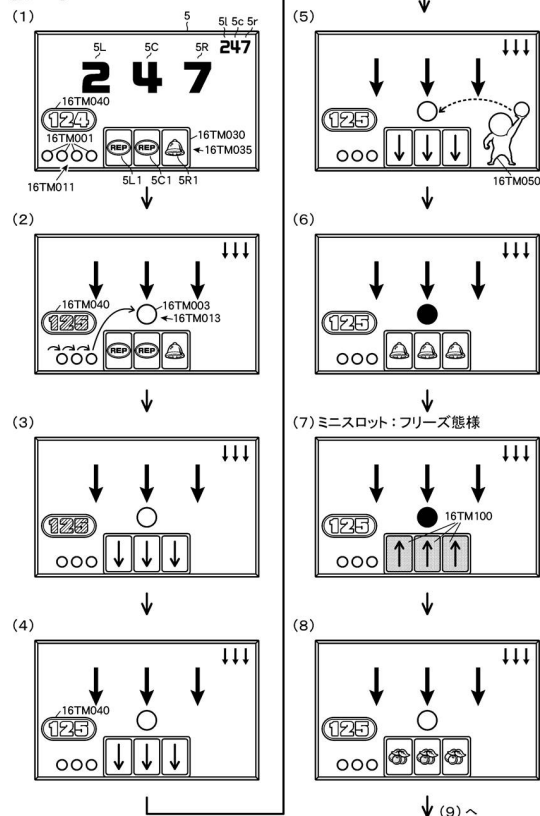
【図 9 - 8】

【圖9-8】



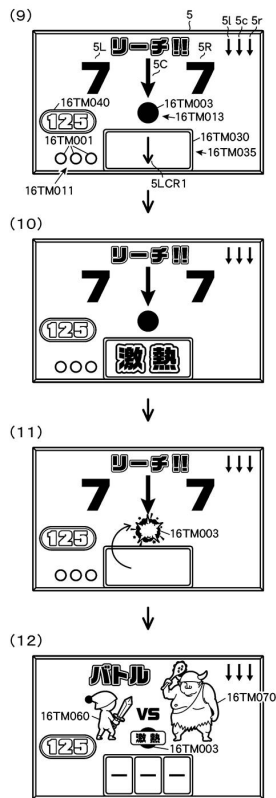
【図 9 - 9】

【图9-9】



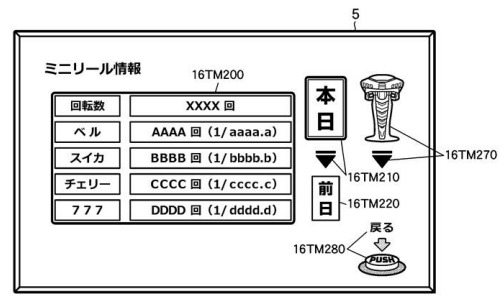
【図 9 - 10】

【図9-10】



【図 9 - 11】

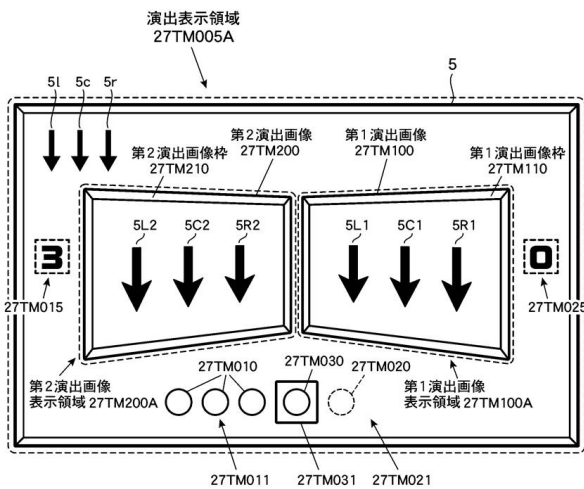
【図9-11】



10

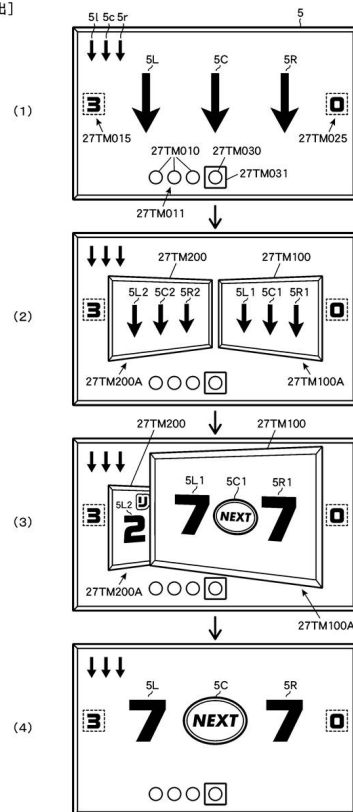
【図 10 - 1】

【図10-1】



【図 10 - 2】

【図10-2】
[分割演出]



30

40

50

【図 10 - 3】

【図10-3】

【第1実施形態、第2実施形態共通】

【はずれ用】変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	分割演出	ムービー種別	擬似連回数	種別	割り振り
非リーチはずれ			なし		60%
ノーマルリーチはずれ			なし		7%
			1回	X	5.5%
スーパーリーチAはずれ	なし		なし		3.5%
			1回	X	3%
			2回	X	2.5%
			2回	Y	2%
			2回	Y	1.5%
					1%
					1.5%
					1%
スーパーリーチBはずれ	なし		なし		2.5%
			1回	X	2%
				Y	1.5%
			2回	X	1.5%
				Y	1%
			2回	Y	1%
					0.5%
					1%
					0.5%
					0.5%

【図 10 - 4】

【図10-4】

【第1実施形態、第2実施形態共通】

【大当たり用】変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	分割演出		ムービー種別	擬似連回数	種別	割り振り	
ノーマルリーチ大当たり				なし		0.5%	
				1回	X	1%	
スーパーリーチA大当たり	なし			なし		1.5%	
				1回	X	2%	
				2回	X	2.5%	
					Y	5%	
	あり	第1演出画像(画面右部) 第2演出画像(画面左部)	ムービー-A(ショート)	2回	Y	6%	
						ムービー-A(ロング)	7%
		第1演出画像(画面左部) 第2演出画像(画面右部)				ムービー-A(ショート)	6%
						ムービー-A(ロング)	7%
スーパーリーチB大当たり	なし			なし		2%	
				1回	X	2.5%	
					Y	3%	
				2回	X	3%	
					Y	7%	
	あり	第1演出画像(画面右部) 第2演出画像(画面左部)	ムービー-B(ショート)	2回	Y	10%	
						ムービー-B(ロング)	12%
		第1演出画像(画面左部) 第2演出画像(画面右部)				ムービー-B(ショート)	10%
						ムービー-B(ロング)	12%

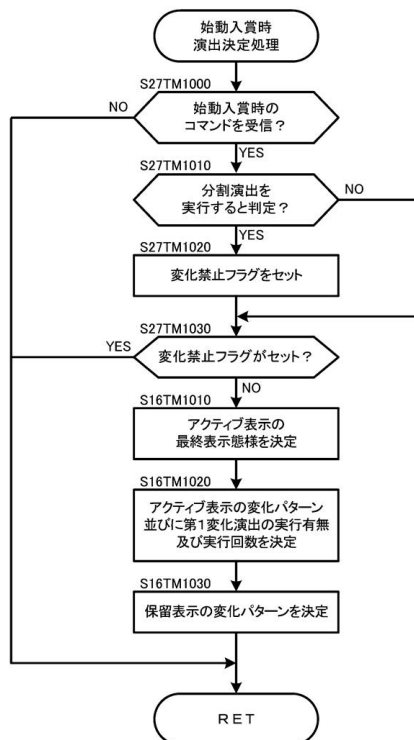
10

20

【図 10 - 5】

【図10-5】

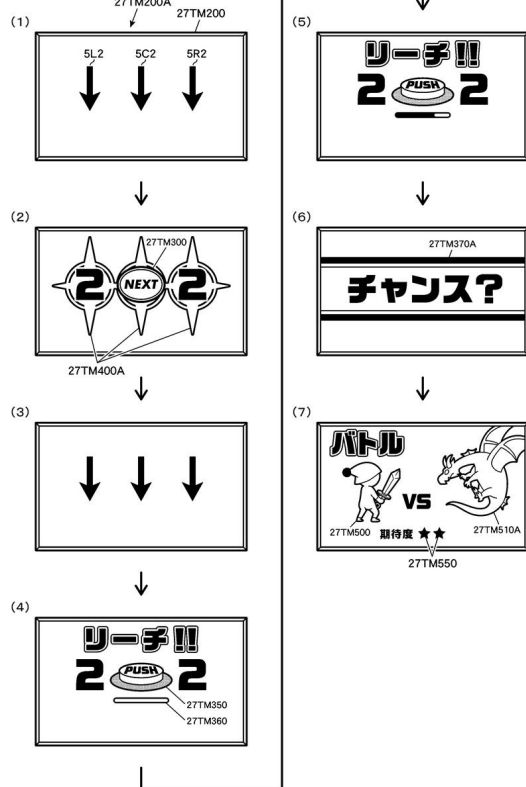
【第1実施形態、第2実施形態 共通】



【図 10 - 6】

【図10-6】

【ムービーA】



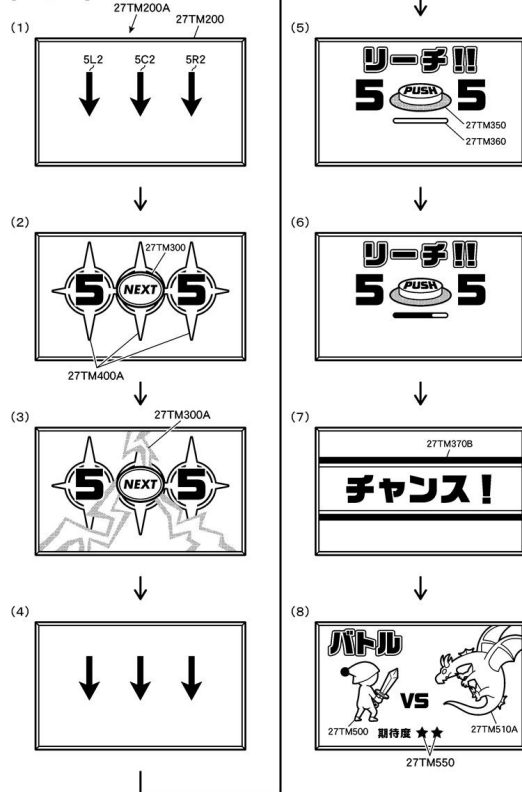
30

40

50

【図10-7】

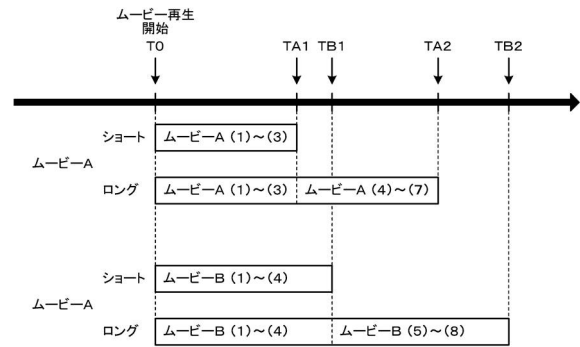
【図10-7】
[ムービーB]



【図10-8】

【図10-8】

[ムービー再生期間]



10

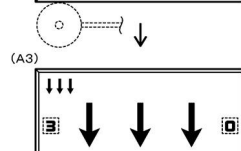
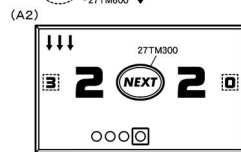
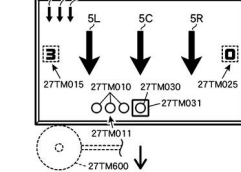
20

【図10-9】

【図10-9】

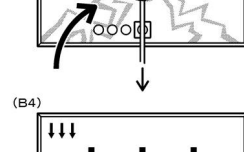
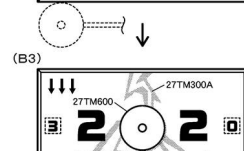
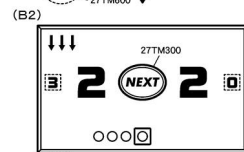
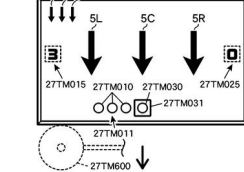
擬似連演出 [X:弱]

(A1) 5L 5C 5R



擬似連演出 [Y:強]

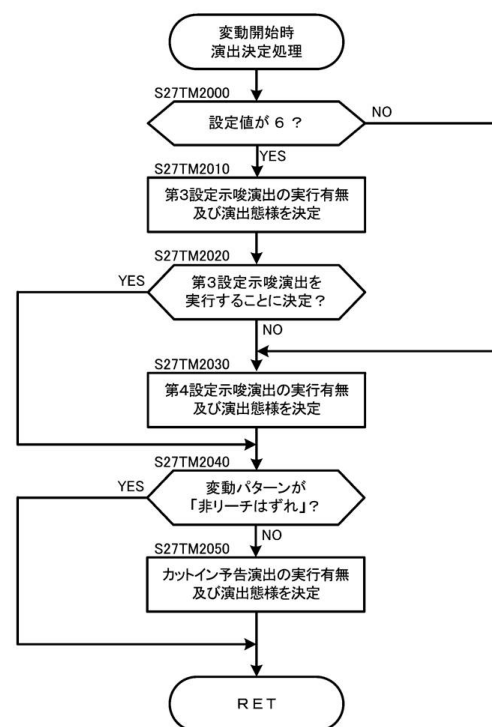
(B1) 5L 5C 5R



【図10-10】

【図10-10】

[第1実施形態]



30

40

50

【図10-11】

【図10-11】

[第1実施形態、第2実施形態共通]

(A)第3設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第3設定示唆演出 [6確定演出] (図柄エフェクト)	
	実行なし	実行あり
6 (6確定)	99.5%	0.5%
		金

(B)第4設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第4設定示唆演出 [偶奇示唆演出] (図柄エフェクト)		
	実行なし	実行あり	
	白 (デフォルト)	青	赤
1, 3, 5 (奇数示唆)	30%	40%	30%
2, 4, 6 (偶数示唆)	30%	30%	40%

(C)カットイン予告演出の実行有無決定テーブル

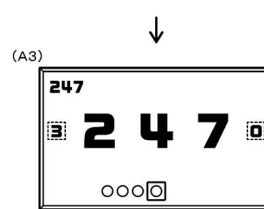
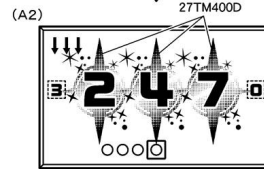
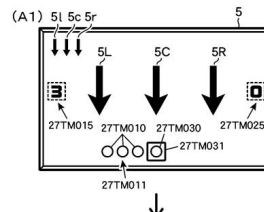
表示結果	カットイン予告演出			
	実行なし	実行あり		
		「チャンス？」	「チャンス！」	「大チャンス!!」
はずれ	80%	15%	8%	2%
大当たり	40%	15%	20%	25%

【図10-12】

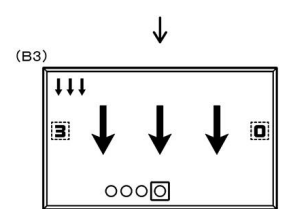
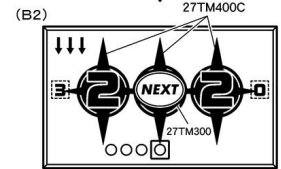
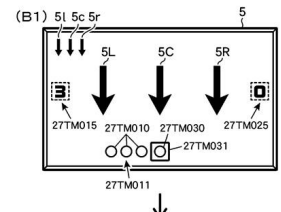
【図10-12】

[第3設定示唆演出、第4設定示唆演出]

(A)変動パターンが「非リーチ」の場合における第3設定示唆演出



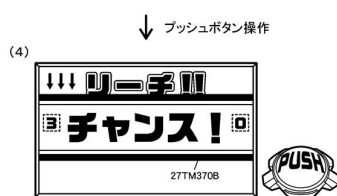
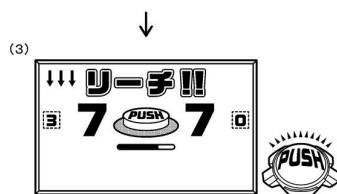
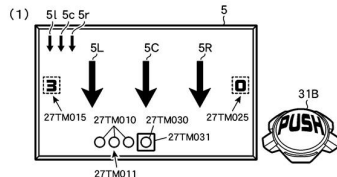
(B)変動パターンが「リーチ(擬似連)」の場合における第4設定示唆演出



【図10-13】

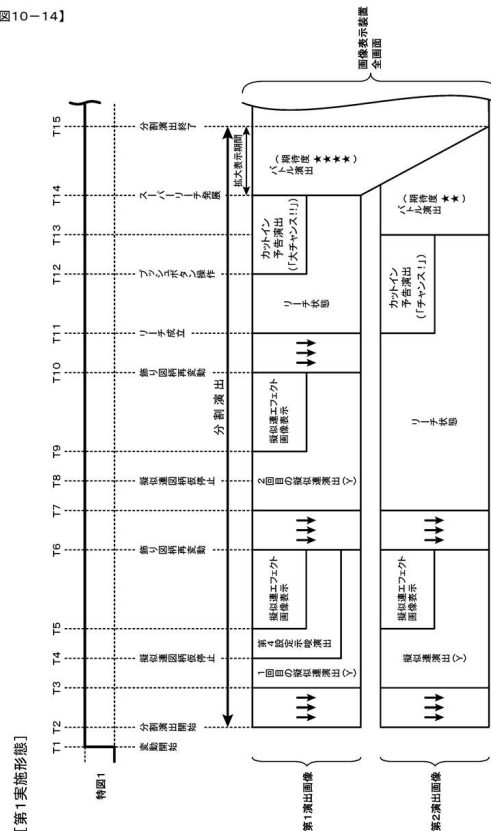
【図10-13】

[カットイン予告演出]



【図10-14】

【図10-14】



10

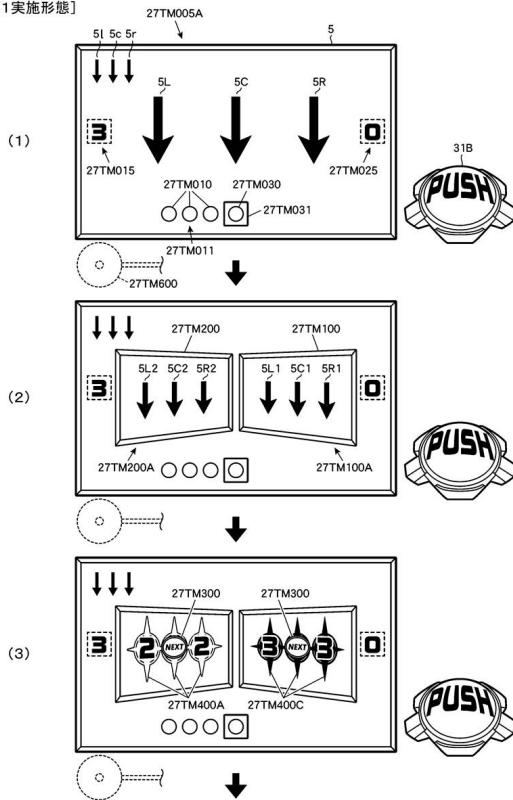
20

30

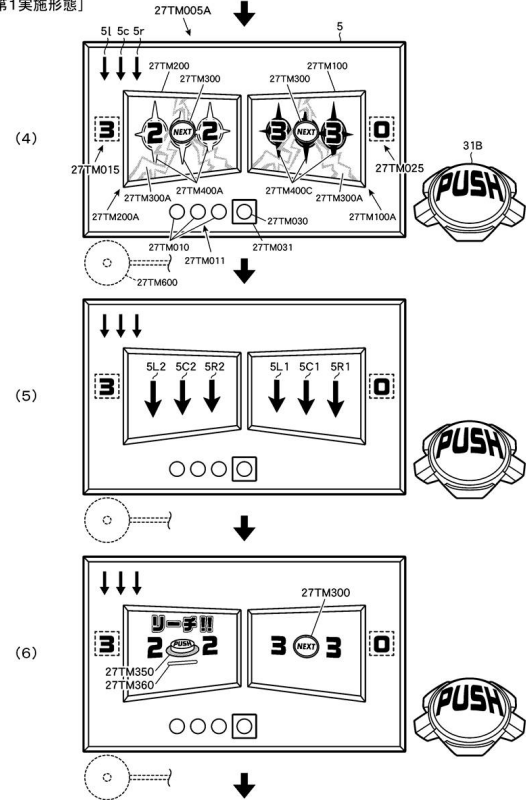
40

50

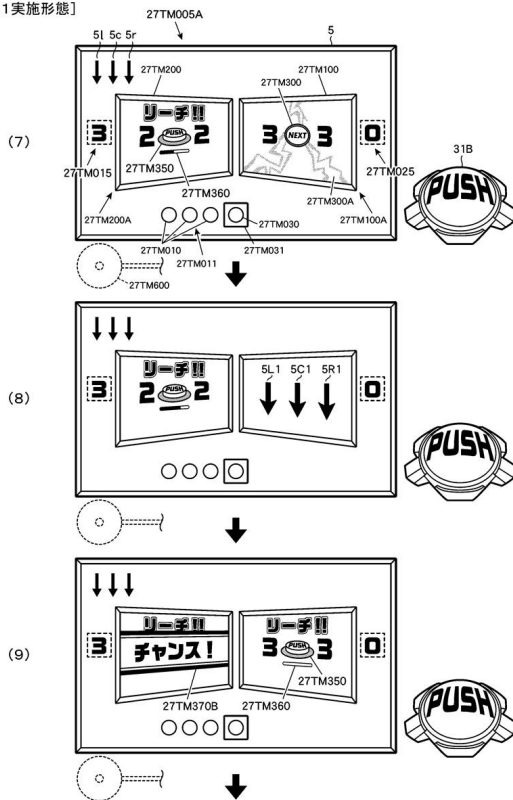
【図10-15】

【図10-15】
【第1実施形態】

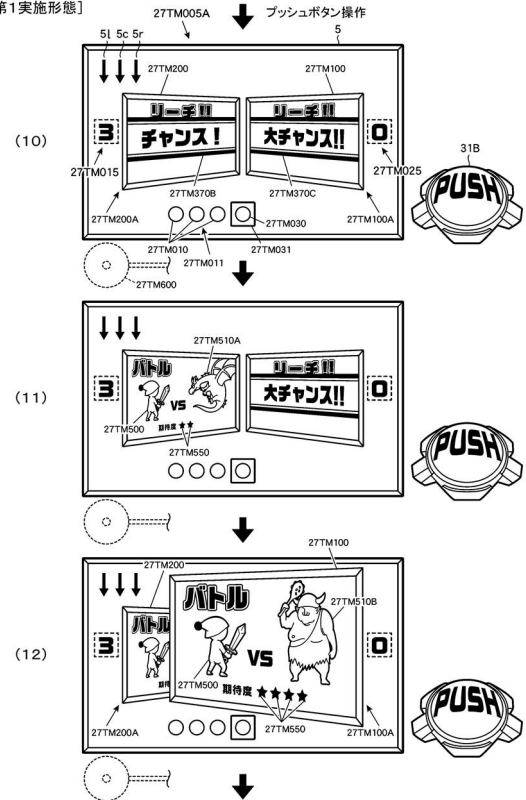
【図10-16】

【図10-16】
【第1実施形態】

【図10-17】

【図10-17】
【第1実施形態】

【図10-18】

【図10-18】
【第1実施形態】

10

20

30

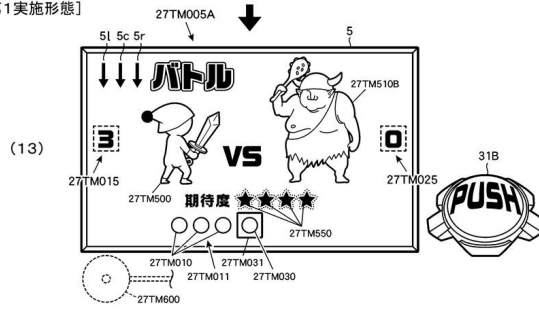
40

50

【図 10-19】

【图10-19】

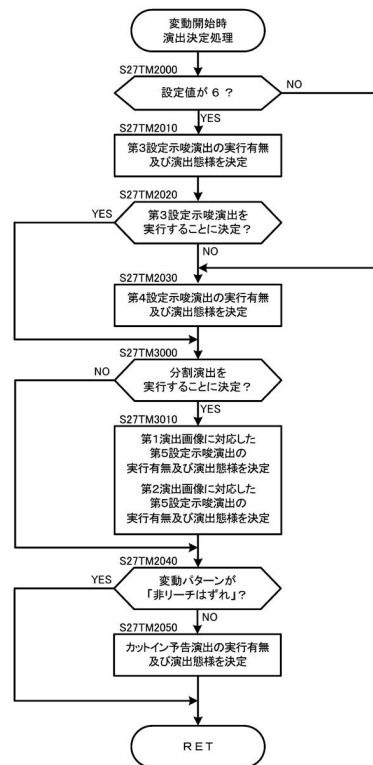
[第1実施形態]



【図 10-20】

【图10-20】

[第2実施形態]



10

20

【図 10-21】

【图10-21】

[第2実施形態]

(A1)第1演出画像における第5設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第5設定示唆演出 【偶奇示唆演出】 (分割画面枠の態様)		
	実行なし		実行あり
	白 (デフォルト)	青	赤
1, 3, 5 (奇数示唆)	60%	30%	10%
2, 4, 6 (偶数示唆)	60%	10%	30%

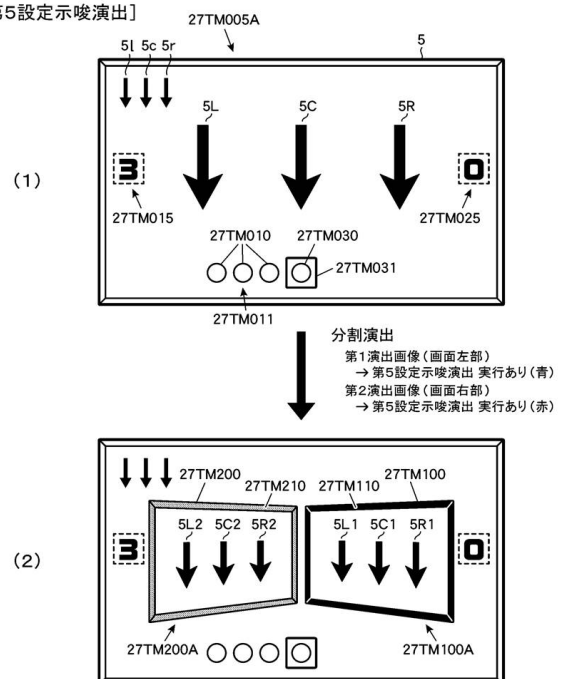
(A2)第2演出画像における第5設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第5設定示唆演出 【偶奇示唆演出】 (分割画面枠の態様)		
	実行なし	実行あり	
	白 (デフォルト)	青	赤
1, 3, 5 (奇数示唆)	80%	11%	9%
2, 4, 6 (偶数示唆)	80%	9%	11%

【図 10-22】

【图10-22】

[第5設定示唆演出]

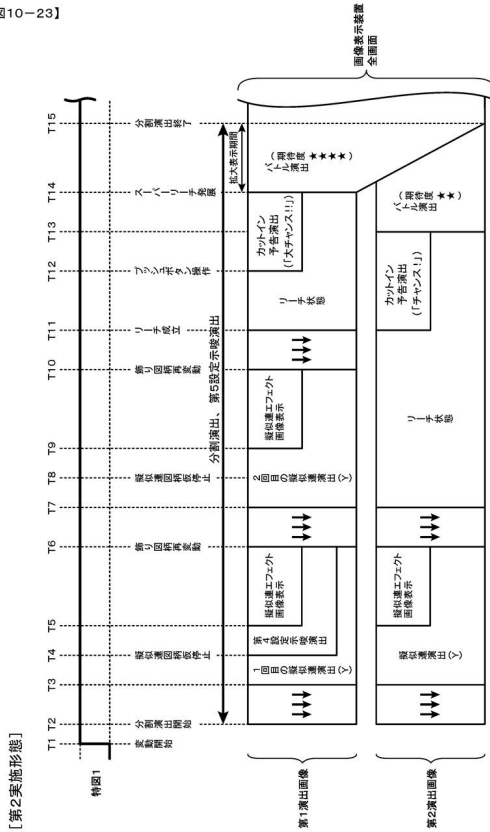


30

40

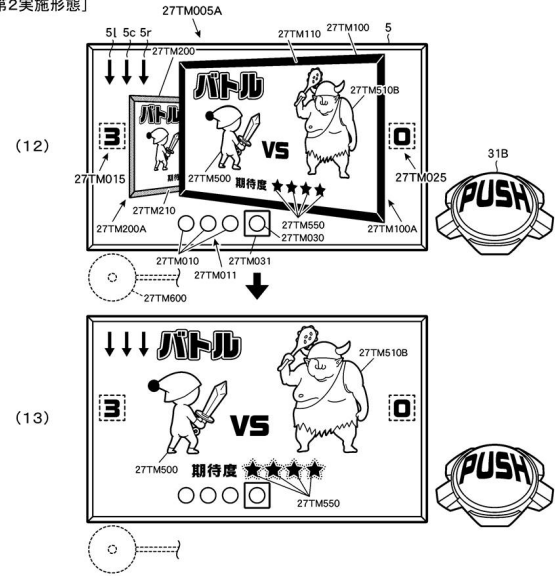
【図10-23】

【図10-23】



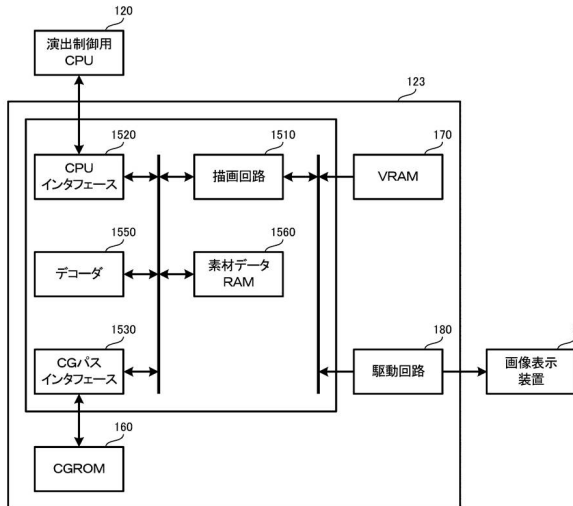
【図10-24】

【図10-24】
【第2実施形態】



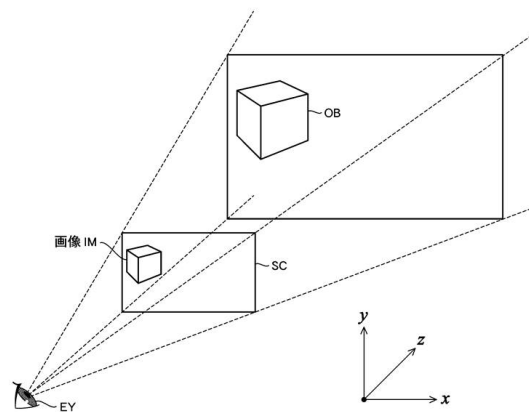
【図10-25】

【図10-25】



【図10-26】

【図10-26】



10

20

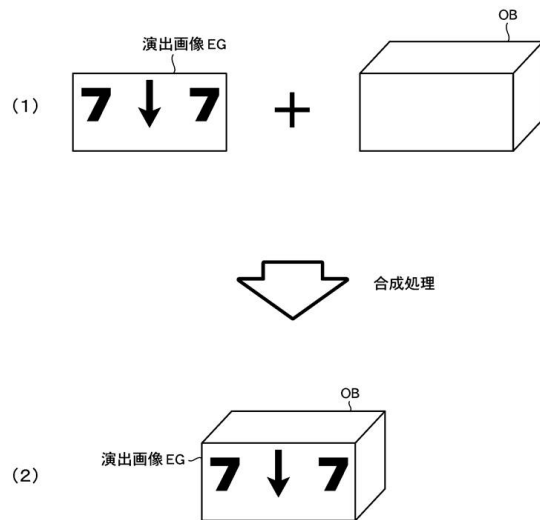
30

40

50

【図 10-27】

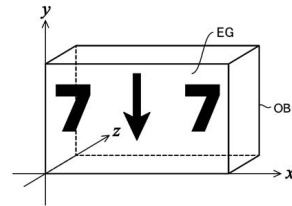
【図10-27】
[合成処理]



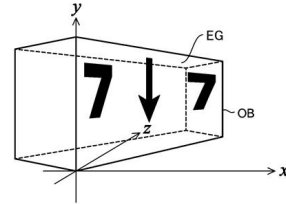
【図 10-28】

【図10-28】
[オブジェクトの回転]

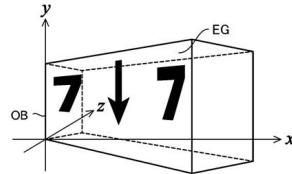
(A) 回転前のオブジェクトOB



(B1) 回転後のオブジェクトOB

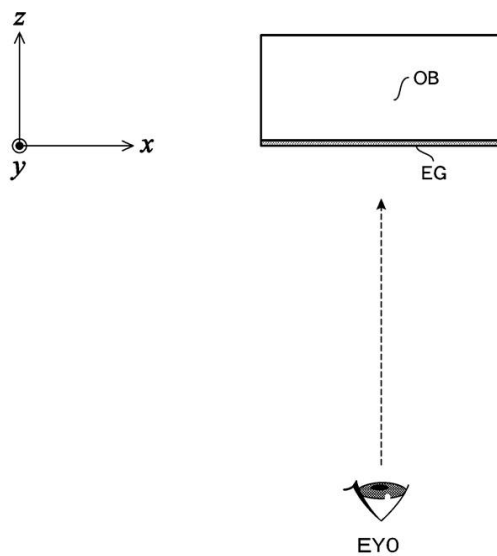


(B2) 回転後のオブジェクトOB



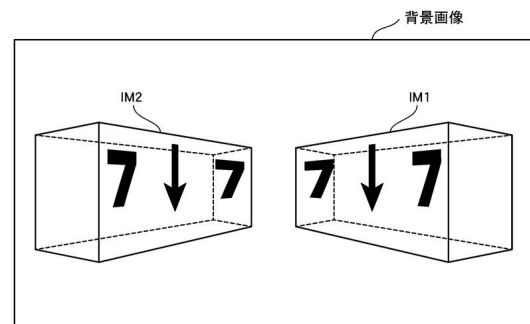
【図 10-29】

【図10-29】



【図 10-30】

【図10-30】



10

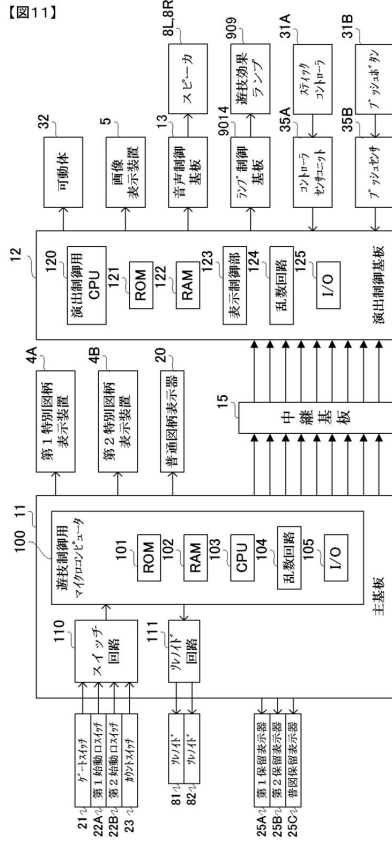
20

30

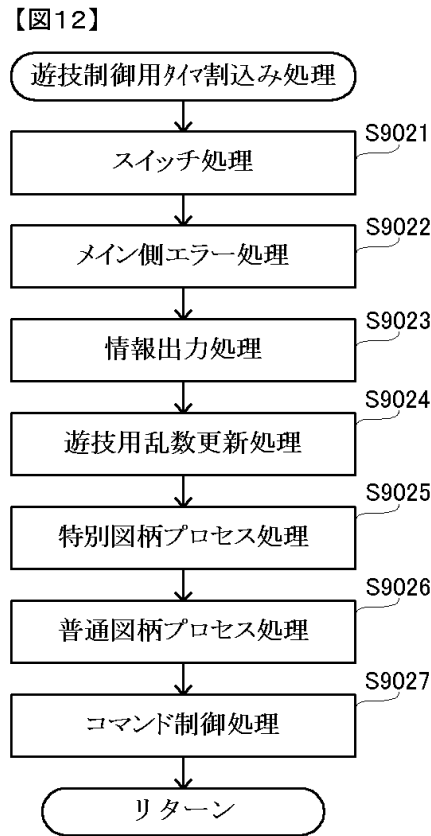
40

50

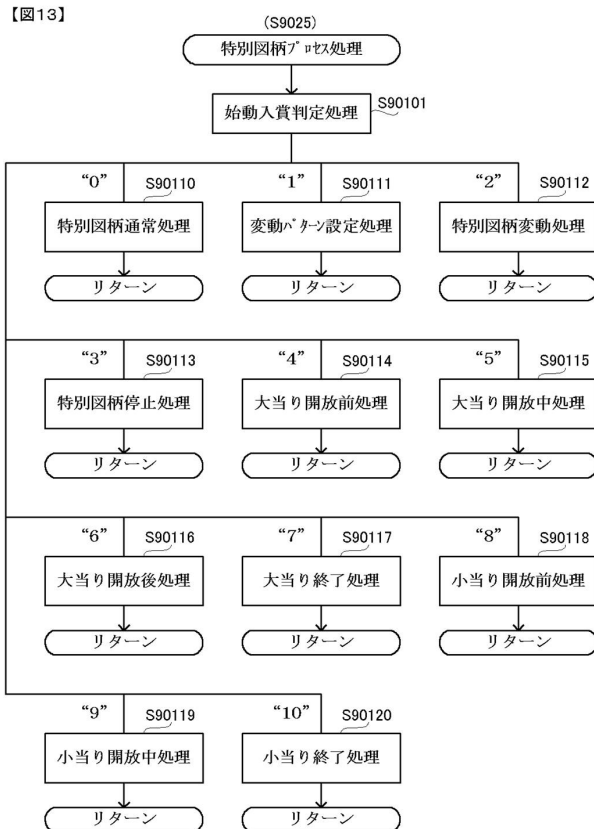
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4 - 1】

【図14-1】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル									
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1375 (確率:1/180)	1020~1404 (確率:1/160)
	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)	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	上記数値以外	上記数値以外
	確率状態	大当り (確率:1/200)	大当り (確率:1/180)	大当り (確率:1/160)	大当り (確率:1/140)	大当り (確率:1/120)	大当り (確率:1/100)	大当り (確率:1/80)	大当り (確率:1/60)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1634 (確率:1/100)	1020~1721 (確率:1/80)	1020~1818 (確率:1/60)
	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)	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	上記数値以外	上記数値以外
	確率状態	大当り (確率:1/200)	大当り (確率:1/180)	大当り (確率:1/160)	大当り (確率:1/140)	大当り (確率:1/120)	大当り (確率:1/100)	大当り (確率:1/80)	大当り (確率:1/60)

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル									
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)	MR1 (設定値7)	MR1 (設定値8)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1375 (確率:1/180)	1020~1404 (確率:1/160)
	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)	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	上記数値以外	上記数値以外
	確率状態	大当り (確率:1/200)	大当り (確率:1/180)	大当り (確率:1/160)	大当り (確率:1/140)	大当り (確率:1/120)	大当り (確率:1/100)	大当り (確率:1/80)	大当り (確率:1/60)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1634 (確率:1/100)	1020~1721 (確率:1/80)	1020~1818 (確率:1/60)
	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)	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	上記数値以外	上記数値以外
	確率状態	大当り (確率:1/200)	大当り (確率:1/180)	大当り (確率:1/160)	大当り (確率:1/140)	大当り (確率:1/120)	大当り (確率:1/100)	大当り (確率:1/80)	大当り (確率:1/60)

10

20

30

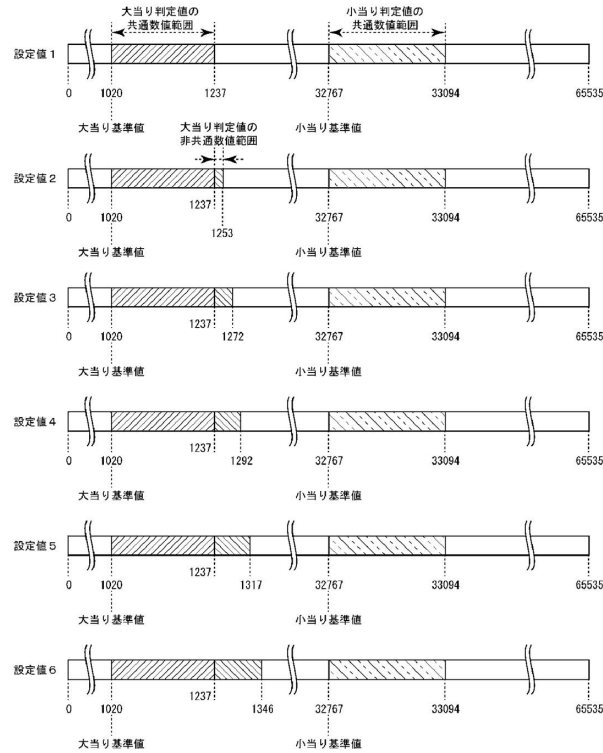
40

50

【図 14-2】

【図14-2】

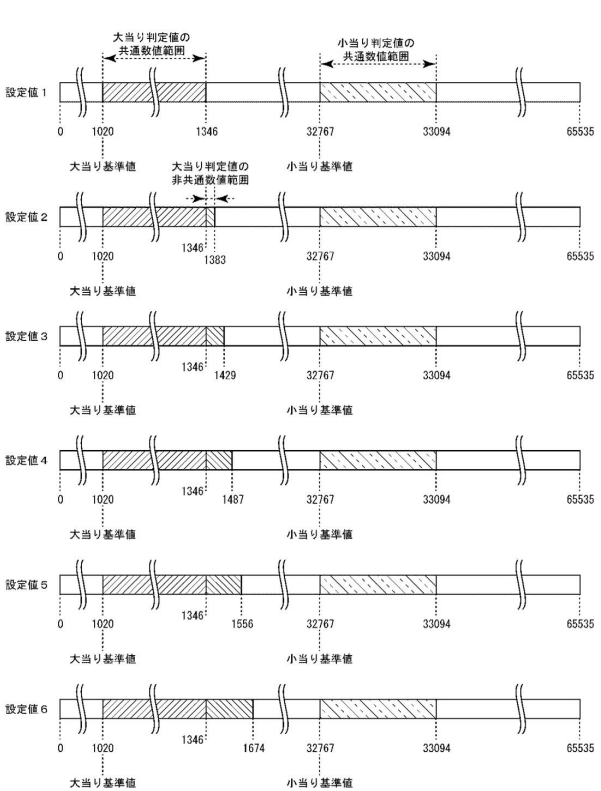
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 14-3】

【図14-3】

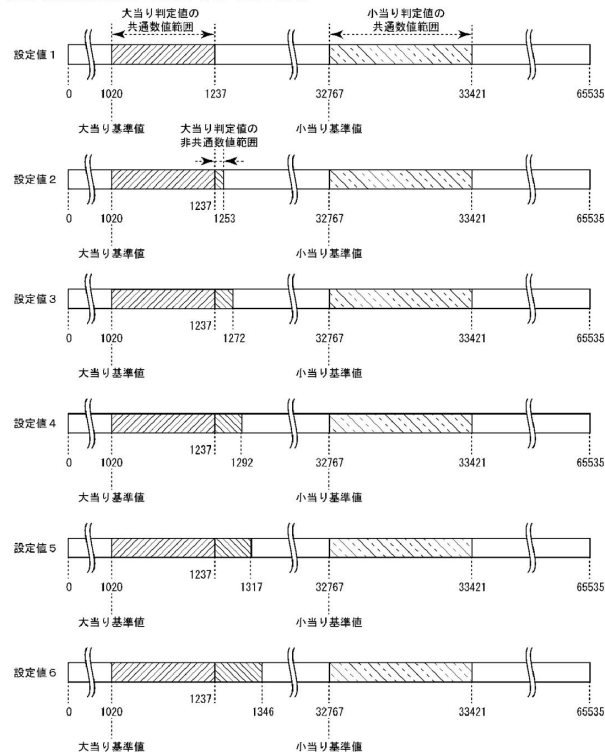
確変状態の場合（第1特図）



【図 14-4】

【図14-4】

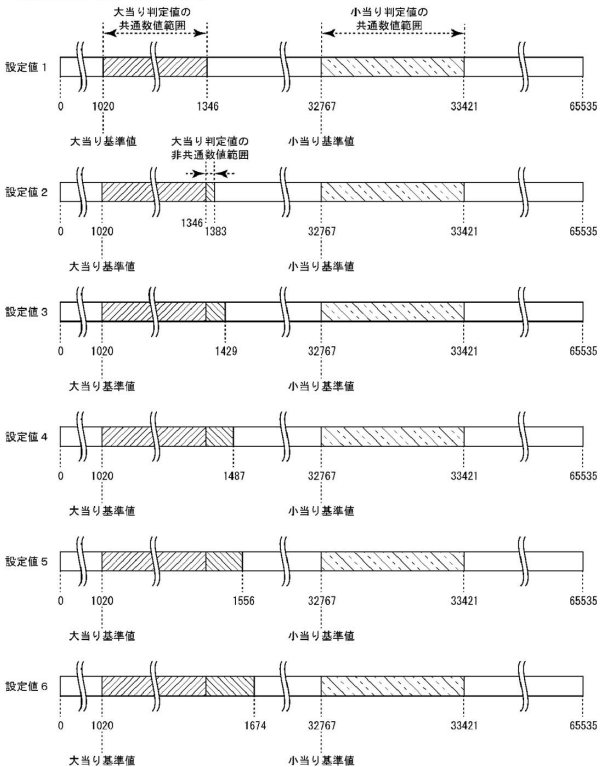
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 14-5】

【図14-5】

確変状態の場合（第2特図）



10

20

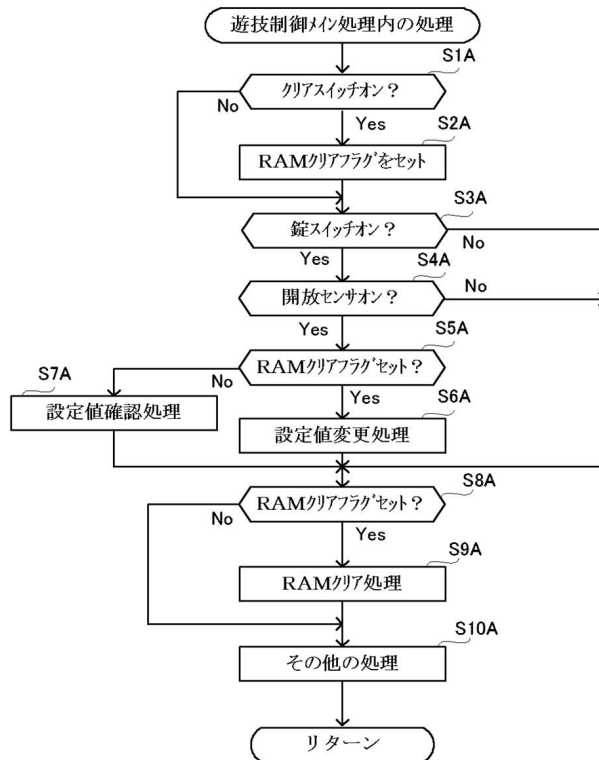
30

40

50

【図 14 - 6】

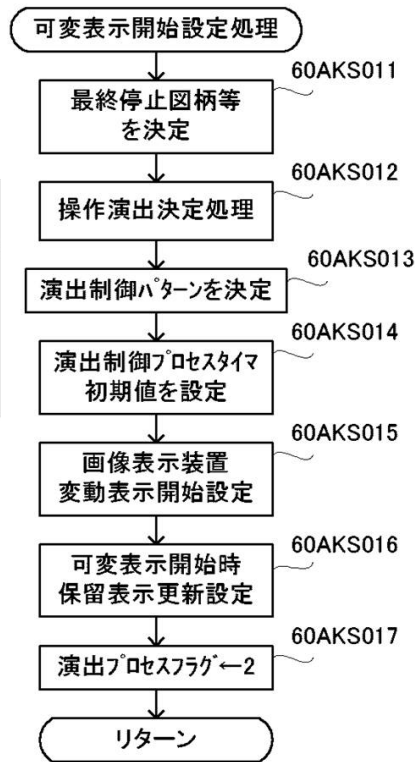
【図14-6】



【図 15 - 1】

【図15-1】

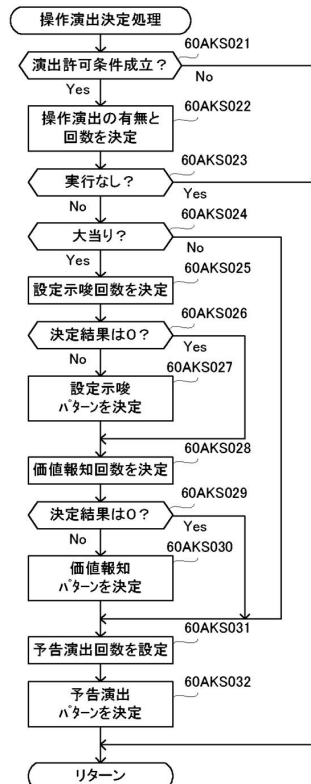
(S171)



【図 15 - 2】

【図15-2】

(60AKS012)



【図 15 - 3】

【図15-3】

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

30

40

50

【図 15 - 4】

【図15-4】

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 15 - 6】

【図15-6】

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 15 - 5】

【図15-5】

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

【図 15 - 7】

【図15-7】

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
	4	30/100
0以外	1	55/100
	2	20/100
	3	15/100
	4	10/100

10

20

30

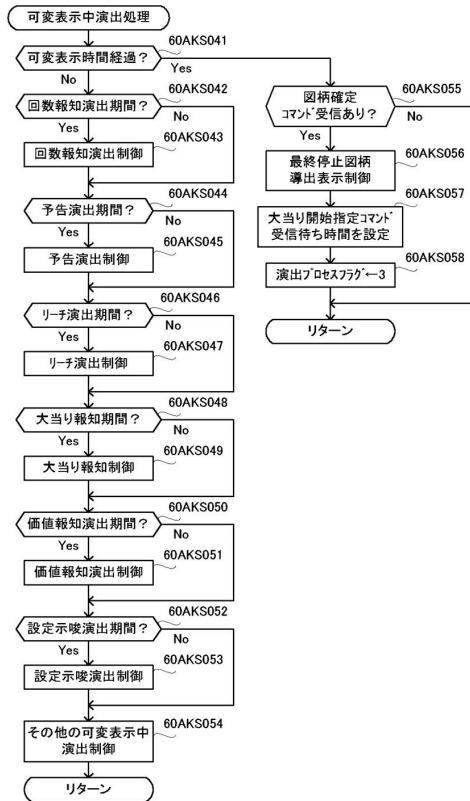
40

50

【圖 15-8】

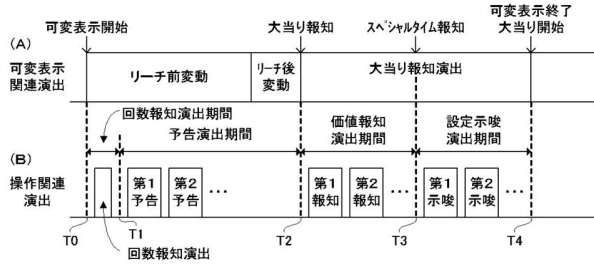
【图15-8】

(S172)



【図 15-9】

【图15-9】



10

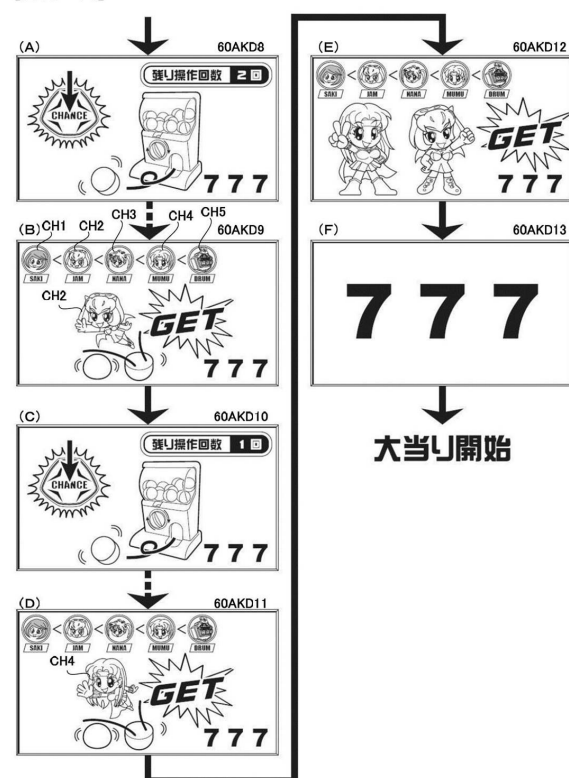
【図 15-10】

【图15-10】



【図 15-11】

【图15-11】



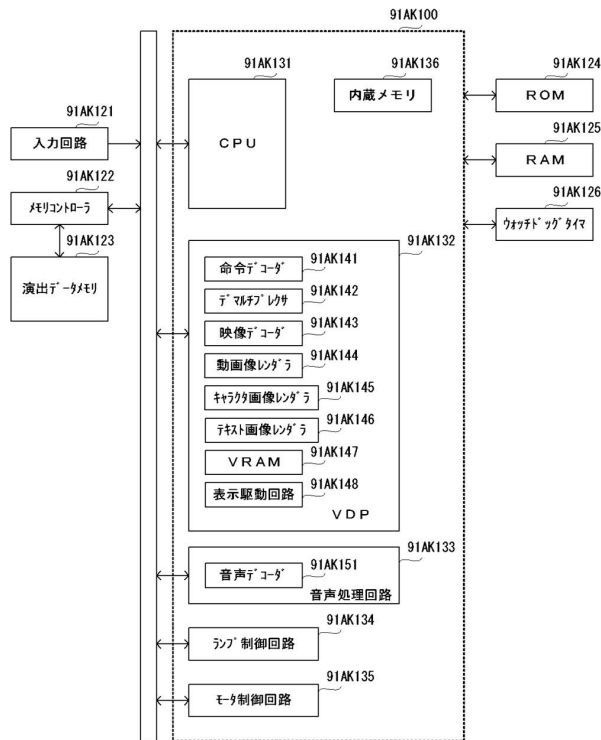
30

40

50

【図 16-1】

【図16-1】



【図 16-2】

【図16-2】

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

10

【図 16-3】

【図16-3】

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 16-4】

【図16-4】

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

30

(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

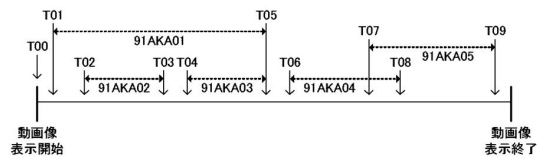
40

50

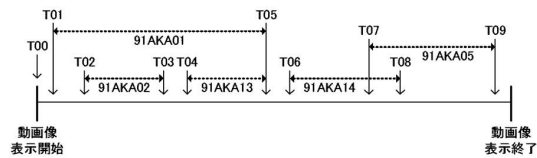
【図 16-5】

【図16-5】

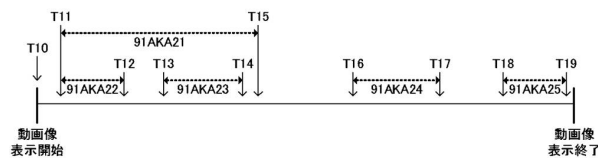
(A1) テキスト表示プロセスステップ91AKT01の場合



(A2) テキスト表示プロセスステップ91AKT02の場合



(B) テキスト表示プロセスステップ91AKT11の場合



【図 16-6】

【図16-6】

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

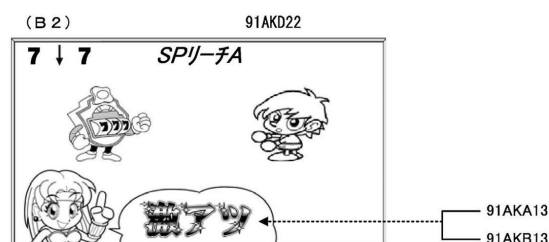
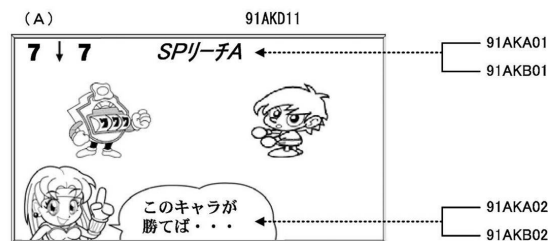
(B)	91AKB02
origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

(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

【図 16-7】

【図16-7】



【図 16-8】

【図16-8】

(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

30

40

50

【図 16 - 9】

【図16-9】

この **キャラ** が
勝てば・・・

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6961633 (JP, B2)
特開2021-049113 (JP, A)
特開2021-049114 (JP, A)
特開2012-239843 (JP, A)
特開2015-024022 (JP, A)
特開2019-005617 (JP, A)
特開2010-075297 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02