

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-43883

(P2020-43883A)

(43) 公開日 令和2年3月26日(2020.3.26)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 181 頁)

(21) 出願番号 特願2018-172119 (P2018-172119)
(22) 出願日 平成30年9月14日 (2018.9.14)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA27 CA48 CA49 CA76
CA77 CA82

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させた遊技機を提供する。

【解決手段】大当たり期待度を示唆する示唆演出として、カード画像CA1～カード画像CB5を表示するカード演出を実行。カード演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域～第5枠領域においてカード画像が表示される。複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域においてカード画像が最後に表示される。スーパーリーチAとなる場合には、味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。リーチ演出の導入部分が終了する等、リーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、スーパーリーチAのタイトル31AK002が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。

【選択図】 図9-7

【図9-7】

(a) カード演出の演出パターン一覧					
演出パターン	第1段階で表示するカード画像	第2段階で表示するカード画像	第3段階で表示するカード画像	第4段階で表示するカード画像	第5段階で表示するカード画像
パターン5-1	カード画像CA1	カード画像CA5	カード画像CA2	カード画像CA4	カード画像CA3
パターン5-2	カード画像CB2	カード画像CB4	カード画像CB1、カード画像CB5	カード画像CB3	—
パターン5-3	カード画像CA2、カード画像CA4	カード画像CA1、カード画像CA5	カード画像CA3	—	—
パターン5-4	カード画像CA2、カード画像CA4	カード画像CA1、カード画像CA3、カード画像CA5	—	—	—
：	：	：	：	：	：

(b) カード演出の演出パターンの決定割合					
	パターン5-1	パターン5-2	パターン5-3	パターン5-4	…
大当たり	5%	4%	33%	9%	…
ハズレ	3%	12%	8%	7%	…

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機として、例えば、特許文献 1 には、複数のキャラクタ 90A～90F のキャラクタ画像を、決められた順番で、決められた配置場所に 1 枚ずつ集結させる演出を実行する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2017-184974 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 に記載の遊技機では、キャラクタ画像が集結されていく際の演出パターンが単一であるため、演出のバリエーションが乏しく遊技の興趣の向上が十分でなかった。また、演出パターンを増やした場合に、遊技者が演出の最後にいずれの配置場所に注目すればよいか分かり難くなってしまう虞があった。

【0005】

この発明は、上記事情に鑑み、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

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

特定表示領域（例えば図 9-1 に示す第 3 枠領域 AK3 など）を含む複数の表示領域（例えば図 9-1 に示す第 1 枠領域 AK1～第 5 枠領域 AK5 など）のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示（例えば図 9-2 に示すカード画像 CA1～カード画像 CB5 など）を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出（例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば図 9-4 のカード演出設定処理や図 9-15 のカード演出実行処理

10

20

30

40

50

を実行する演出制御用CPU120など)を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され(例えばカード演出では、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1~第5枠領域AK5それぞれにおいてカード画像CA1~カード画像CB5が表示される)、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され(例えば図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第3枠領域AK3におけるカード画像の表示が最後に実行される)、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図11(D)、(F))。

【0007】

このような構成によれば、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。また、演出効果を高めることができる。

【0008】

(2)上記(1)の遊技機において、

前記特別表示は複数種類あり(例えば図9-2に示すカード画像CA1~カード画像CB5など)、

前記特別表示は、それぞれ、前記複数の表示領域のうち何れか1つに対応付けられており(例えばカード画像CA1~カード画像CB5は、図9-3に示すように、それぞれ、第1枠領域AK1~第5枠領域AK5のうち何れか1つに対応付けられている)、

前記示唆演出では、各種類の前記特別表示が、それぞれ、対応する表示領域において表示される(例えばカード演出では、カード画像CA1~カード画像CB5が、それぞれ、第1枠領域AK1~第5枠領域AK5のうち対応する枠領域において表示される)、

ようにしてもよい。

【0009】

このような構成によれば、多様な演出パターンで示唆演出を実行することによって遊技の興趣を向上させることができるとともに、特別表示に応じて表示される表示領域が決められているため、演出に規則性があり、演出が煩雑になりすぎることを防止できる。

【0010】

(3)上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特定表示領域において前記特別表示が表示された場合に、複数種類の変化演出(例えばストック演出など)のうち何れか1つを実行するとともに、前記複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様で特別画像(例えばストック画像AK6など)を表示する(例えばカード演出において第3枠領域AK3にカード画像が表示された場合に、複数種類のストック演出のうち何れか1つが実行されるとともに、ストック画像AK6が表示される)、

ようにしてもよい。

【0011】

このような構成によれば、遊技者を特定表示領域に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。

【0012】

(4)上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域全てにおいて前記特別表示が表示された後に、前記複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて前記特別表示を再度表示可能である(例えばカード

10

20

30

40

50

演出において第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の全てにおいてカード画像が表示された後に、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち少なくとも何れか1つにおいてカード画像を再度表示可能である）、

ようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、表示領域全てにおいて特別表示が表示された後にも、再度遊技者を楽しませることができる。

【0014】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域のうち前記特別表示が表示されている表示領域の数に応じて前記複数の表示領域の表示態様を変化させる（例えばカード演出において、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5を、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の何れにおいてもカード画像が表示されていない場合、及び、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち3つ以下の枠領域にてカード画像が表示されている場合には白色で表示する一方、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち4つ以上の枠領域にてカード画像が表示されている場合には赤色で表示する）、

ようにしてもよい。

【0015】

このような構成によれば、特別表示が表示されている表示領域の数を遊技者が把握することを容易にすることができるとともに、遊技者を高揚させることができる。

【0016】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記複数種類の演出パターンのうち何れに従って前記示唆演出が実行されるかに応じて異なる割合で前記有利状態に制御する（例えば図9-7(b)に示すように、大当りの場合には、図9-7(a)に示す複数種類のカード演出の演出パターンがそれぞれ互いに異なる割合で決定される）、

ようにしてもよい。

【0017】

このような構成によれば、遊技者を、何れの演出パターンに従って示唆演出が実行されるかに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0018】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン31Bなど）と、

演出状態（例えば、メータ画像60AK002など）が特定状態（例えば、メータが満タンになった状態（図8-10(E)）など）に変化したときに特定演出（例えば、スーパーリーチBなど）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、をさらに備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング（例えば、第1タイミング～第4タイミングなど）で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターン（例えば、操作系演出など）と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターン（例えば、非操作系演出など）と、で変化可能であり（図8-6、図8-9、図8-10など）、

前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで、前記演出状態が前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる（例えば、第1タイミング～第4タイミングそれぞれで操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なる（図8-6）など）、

ようにしてもよい。

【0019】

このような構成によれば、演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパタ

10

20

30

40

50

ーンを用意しかつ演出状態がどの変化パターンで変化するか割合を2つ以上のタイミングで異ならせたので、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【0020】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(8)～(15)に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-101428号公報に示されているような、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている。このような遊技機において演出効果を高めた遊技機を提供することが求められている。

【0021】

(8) 別態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図10(D)、(F))。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0022】

(9) 上記(8)の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい(例えば図10(C))。

このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興趣が向上する。

【0023】

(10) 上記(8)～(9)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば発展演出や予告演出)を実行可能であり、

前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【0024】

(11) 上記(8)～(10)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出)と第2示唆演出(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出)とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0025】

(12) 上記(8)～(11)のいずれかの遊技機において、

前記第2示唆演出が実行された場合よりも前記第1示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0026】

(13) 上記(8)～(12)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0027】

(14) 上記(8)～(13)のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B)と、

前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、第1特定表示(例えば小ボタン画像31AK043)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示(例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を表示可能であり、

前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図18(E)、図19(I))、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図19(J)、(K))。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0028】

(15) 上記(8)～(14)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図20(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図20(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素(図20(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図20(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図20(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1～E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0029】

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

特定表示領域(例えば図9-1に示す第3枠領域AK3など)を含む複数の表示領域(例えば図9-1に示す第1枠領域AK1～第5枠領域AK5など)のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示(例えば図9-2に示すカード画像CA1～カード画像CB5など)を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出(例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば図9-4のカード演出設定処理や図9-15のカード演出実行処理を実行する演出制御用CPU120など)を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され(例えばカード演出では、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で第1枠領域AK1～第5枠領域AK

10

20

30

40

50

5 それぞれにおいてカード画像 C A 1 ～カード画像 C B 5 が表示される）、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され（例えば図 9-7（a）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第 3 枠領域 A K 3 におけるカード画像の表示が最後に実行される）、

さらに、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値 1 ～ 3 のいずれかなど）を設定可能であり、

複数の選択肢として複数の選択肢画像を表示し、いずれかの前記選択肢画像を選択する選択演出を実行可能な選択演出実行手段（例えば選択演出において選択肢を表示する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記選択演出実行手段によって前記選択演出が実行されるときに、設定されている設定値に応じた示唆画像を表示可能である（例えば変動中に選択肢が表示される場合に、設定値に応じて異なる割合で異なるキャラクタ画像を選択肢の表示上に表示するなど）、ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、示唆演出の最後にいずれの表示領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くなることを防止できる。また、演出効果を高めることができる。

【0030】

この場合、実行される示唆演出の種類と設定値とを関連付けてもよい。例えば、設定値に応じて実行されやすい示唆演出と実行されにくい示唆演出を備えてもよい。そうすることで遊技者は実行される示唆演出の種類によって遊技機の設定を推測することができ興趣が向上する。また、このようにすれば、設定値の示唆が選択演出と示唆演出とにより行われることとなり、複数の要素で設定値の示唆が行われるので、単一の要素で設定値の示唆が行われる場合に比べ、示唆の機会や示唆の態様が豊富になって遊技の興趣が向上する。

【0031】

また、設定値を示唆するタイミングと特別表示が表示されるタイミングを別々にすることが好ましい。そうすることで、遊技者は設定値と特別表示との両方を視認しやすくなり興趣が向上する。

【0032】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0033】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【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】主な変動パターンを示す図である。

【図 8-2】メータ演出、メータ示唆演出、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B の実行期間等の関係を示す図である。

【図 8-3】メータ演出における第 1 タイミング～第 4 タイミングの時系列的な位置を示す図である。

【図 8-4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-5】メータ示唆演出の実行決定例を示す図である。

【図 8-6】メータ演出の実行パターンの内容や決定割合等を示す図である。

【図 8-7】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8-8】第 1 タイミング～第 4 タイミング中の操作タイミングとその後の演出との時系列的な関係を示す図である。

【図 8-9】メータ演出の演出画面例を示す図である。

【図 8-10】メータ演出の演出画面例を示す図である。

【図 8-11】メータ示唆演出の演出画面例を示す図である。

【図 8-12】変形例に係るメータ演出の変化タイミングの回数決定例である。

【図 8-13】変形例に係る演出画面例を示す図である。

【図 8-14】変形例に係る演出画面例を示す図である。

【図 8-15】変形例に係る演出画面例を示す図である。

【図 9-1】特徴部 1 2 3 A K に係る枠領域の一例を示す図である。

10

【図 9-2】特徴部 1 2 3 A K に係るカード画像の種類を示す図である。

【図 9-3】特徴部 1 2 3 A K に係る枠領域とカード画像との対応関係を示す図である。

【図 9-4】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-5】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の実行決定割合を示す図である。

【図 9-6】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出の実行タイミングの決定割合を示す図である。

【図 9-7】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出の演出パターンの種類と、カード演出の演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図 9-8】特徴部 1 2 3 A K に係るガセカード演出の実行決定割合を示す図である。

20

【図 9-9】特徴部 1 2 3 A K に係るガセカード演出の実行タイミングの決定割合を示す図である。

【図 9-10】特徴部 1 2 3 A K に係る大当たり時のガセカード演出において溜まるカード画像の枚数の決定割合と、ハズレ時のガセカード演出において溜まるカード画像の枚数の決定割合と、を示す図である。

【図 9-11】特徴部 1 2 3 A K に係る溜まるカード画像の枚数が 4 枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図 9-12】特徴部 1 2 3 A K に係る溜まるカード画像の枚数が 3 枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図 9-13】特徴部 1 2 3 A K に係る溜まるカード画像の枚数が 2 枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

30

【図 9-14】特徴部 1 2 3 A K に係る溜まるカード画像の枚数が 1 枚の場合におけるガセカード演出の演出パターンの種類と、演出パターンの決定割合と、を示す図である。

【図 9-15】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-16】特徴部 1 2 3 A K に係るカード演出の演出画面例を示す図である。

【図 9-17】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の演出画面例を示す図である。

【図 9-18】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の演出画面例を示す図である。

【図 9-19】特徴部 1 2 3 A K に係るストック演出の演出画面例を示す図である。

【図 10】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

40

【図 11】演出動作例を示す図である。

【図 12】演出動作例を示す図である。

【図 13】演出動作例を示す図である。

【図 14】演出動作例を示す図である。

【図 15】演出動作例を示す図である。

【図 16】演出動作例を示す図である。

【図 17】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 20】変形例の演出動作例を示す図である。

50

- 【図 2 1】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1】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 2 2 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 2 2 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 2 2 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 5】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 7】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 8】特徴部 1 2 1 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 2 - 9】特徴部 1 2 1 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 0】設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 1】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 2】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 1 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 4】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 5】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 6】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 7】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 2 - 1 8】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 1 9】初期出目決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 0】特徴部 1 1 2 A K における特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 2 1】特徴部 1 1 2 A K における右打ち指示報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 2 2】特徴部 1 1 2 A K における設定示唆の決定割合を示す図である。
- 【図 2 2 - 2 3】特徴部 1 1 2 A K における右打ち指示報知の実行態様の決定割合を示す図である。
- 【図 2 2 - 2 4】特徴部 1 1 2 A K における特定報知の演出動作例を示す図である。 30
- 【図 2 2 - 2 5】特徴部 1 1 3 A K における先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 2 6】特徴部 1 1 3 A K における保留表示段階決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 7】特徴部 1 1 3 A K における表示段階変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 8】特徴部 1 1 3 A K における表示段階変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 2 9】特徴部 1 1 3 A K における表示段階変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。 40
- 【図 2 2 - 3 0】特徴部 1 1 3 A K における表示段階変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 2 - 3 1】特徴部 1 1 3 A K における作用演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 - 3 2】特徴部 1 1 3 A K における作用演出の決定割合を示す図である。
- 【図 2 2 - 3 3】特徴部 1 1 3 A K における作用演出にて表示する画像の形状の決定割合を示す図である。
- 【図 2 2 - 3 4】特徴部 1 1 3 A K における作用演出と先読み予告演出が実行された場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 2 2 - 3 5】特徴部 1 1 4 A K における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャート 50

ャートである。

【図 2 2 - 3 6】特徴部 1 1 4 A K における所定演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 3 7】特徴部 1 1 4 A K における共通演出の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 3 8】特徴部 1 1 4 A K における共通演出の実行結果の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 3 9】特徴部 1 1 4 A K における共通演出の種類の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 4 0】特徴部 1 1 4 A K における設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 4 1】特徴部 1 1 4 A K における設定示唆の決定割合を示す図である。

10

【図 2 2 - 4 2】特徴部 1 1 4 A K における設定示唆態様の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 4 3】特徴部 1 1 4 A K における共通演出と設定示唆（示唆演出）の演出動作例を示す図である。

【図 2 2 - 4 4】変形例における設定示唆態様の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 4 5】特徴部 1 1 5 A K における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 4 6】特徴部 1 1 5 A K における設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 4 7】特徴部 1 1 5 A K における設定示唆の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 4 8】特徴部 1 1 5 A K における設定示唆態様の決定割合を示す図である。

20

【図 2 2 - 4 9】特徴部 1 1 5 A K における設定示唆の演出動作例を示す図である。

【図 2 2 - 5 0】特徴部 1 1 5 A K における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 5 1】特徴部 1 1 6 A K における設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 5 2】特徴部 1 1 6 A K における設定示唆の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 5 3】特徴部 1 1 6 A K における設定示唆態様の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 5 4】特徴部 1 1 6 A K における設定示唆の演出動作例を示す図である。

【図 2 2 - 5 5】特徴部 1 1 7 A K における設定示唆モード設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 2 2 - 5 6】特徴部 1 1 7 A K における設定示唆モードの一例を示す説明図である。

【図 2 2 - 5 7】特徴部 1 1 7 A K における設定示唆パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 5 8】特徴部 1 1 7 A K における設定示唆パターンの一例を示す説明図である。

【図 2 2 - 5 9】特徴部 1 1 7 A K における設定示唆モード設定画面、設定示唆パターン設定画面の一例を示す説明図である。

【図 2 2 - 6 0】特徴部 1 1 8 A K における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 6 1】特徴部 1 1 8 A K における選択演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 2 2 - 6 2】特徴部 1 1 8 A K における選択肢のパターンの一例を示す説明図である。

【図 2 2 - 6 3】特徴部 1 1 8 A K における設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 6 4】特徴部 1 1 8 A K における設定示唆の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 6 5】特徴部 1 1 8 A K における設定示唆態様の決定割合を示す図である。

【図 2 2 - 6 6】特徴部 1 1 8 A K における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 6 7】特徴部 1 1 8 A K における選択演出および設定示唆の演出動作例を示す

50

図である。

【図 2 2 - 6 8】変形例における選択演出および設定示唆の演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0034】

(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。

【0035】

(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。

【0036】

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

【0037】

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。

【0038】

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

【0039】

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。

【0040】

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 特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0041】

10

20

30

40

50

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

【0042】

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。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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

【００５７】

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。

【００５８】

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

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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

10

20

30

40

50

【0062】

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。

【0063】

（遊技の進行の概略）

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

10

【0064】

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

【0065】

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。

20

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

30

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。

【0069】

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

【0070】

40

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

【0071】

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

50

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。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

10

20

30

40

50

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

【0081】

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。

【0082】

（演出の進行など）

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

（基板構成）

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

【0095】

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

10

20

30

40

50

(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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演

10

20

30

40

50

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

10

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

20

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

【0109】

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

30

【0110】

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

【0111】

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

40

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

50

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

【0115】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【0116】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

【0117】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (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、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0118】

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

20

【0119】

また、CPU 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 CPU 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。

30

【0120】

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; No)、RAM 1 0 2 (バックアップ RAM) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップ 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、CPU 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、RAM 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、RAM 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 RAM 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; No)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

40

【0121】

RAM 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; Yes)、CPU 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、RAM 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、RAM 1 0

50

2 のデータが正常であると判定する。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

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

10

20

30

40

50

【0128】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置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記憶数を表示する。

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0132】

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

【0133】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第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）。

【0134】

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。

【0135】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【0136】

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。

【0137】

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

20

【0138】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0139】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

【0140】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の

50

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、大当り開放中処理を終了する。

【0141】

ステップ S116 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【0142】

ステップ S117 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。

【0143】

ステップ S118 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。

【0144】

ステップ S119 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。

【0145】

ステップ S120 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。

【0146】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 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 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S71)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S72)。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行

される。

【0147】

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

【0148】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0152】

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

て、先読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。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態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

10

20

30

40

50

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。

【0158】

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。

10

【0159】

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。

【0160】

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。

20

【0161】

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

30

【0162】

(特徴部60AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部60AKについて説明する。

【0163】

(変動パターン)

特徴部60AKでは、主に、図8-1に示す変動パターンが使用される。ここでは、ハズレ時の変動パターンとして、PA1-1、PA2-1、PA3-2～PA3-4が用意されている。また、大当り時の変動パターンとして、PB3-2～PB3-4が用意されている。なお、特徴部60AKでは、小当り等を省略してもよい。

40

【0164】

PA1-1、PA2-1は、非リーチを指定する。PA2-1は、特図変動時間が通常(PA1-1)よりも短くなっている短縮有りのパターン(時短制御時に選択されるパターン)である。PA3-2～PA3-4、PB3-2～PB3-4は、リーチを指定する。PA3-2、PB3-2は、リーチ時に実行するリーチ演出としてノーマルリーチ(発展無し)を指定し、PA3-3、PB3-3は、リーチ演出としてスーパーリーチAを指定し、PA3-4、PB3-4は、リーチ演出としてスーパーリーチBを指定する。

【0165】

CPU103は、図5のステップS111の変動パターン設定処理において、変動パターン決定用の乱数値(遊技用乱数のうちの1つ)と、ROM101に用意された変動パタ

50

ーン決定用のテーブルとによる抽選により、これから実行する特図ゲームの可変表示の変動パターンを上記変動パターンのいずれかに決定（選択）する。変動パターンの決定割合は、ハズレ時は、 $PA1-1$ 又は $PA2-1$ （時短制御時のみ選択される） $> PA3-2 > PA3-3 > PA3-4$ の順で高くなるように設定されている。大当たり時は、 $PB3-4 > PB3-3 > PB3-2$ の順で高くなるように設定されている。非リーチの変動パターン（ $PA1-1$ 又は $PA2-1$ ）は、ハズレ確定である。また、リーチ演出の大当たり期待度は、スーパーリーチ $B >$ スーパーリーチ $A >$ ノーマルリーチ（発展無し）の順で高く設定されている。また、時短制御のときには、特図変動時間が短い $PA2-1$ が選択されやすく、平均的な特図変動時間が時短制御を行っていないときよりも短くなる。CPU 103 は、変動パターンを決定したときには、決定した変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）を演出制御基板 12 に送信する。

10

【0166】

詳しい処理については後述するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドが変動パターン $PA3-2$ 又は $PB3-2$ を指定しているときには、ノーマルリーチを実行する。演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドが変動パターン $PA3-3$ 、 $PB3-3$ 、 $PA3-3$ 、 $PB3-3$ のいずれかを指定しているときには、ノーマルリーチを実行したあと、ノーマルリーチをスーパーリーチ A 又は B に発展させる。

【0167】

（メータ演出及びメータ示唆演出）

図 8-1 に示すように、ノーマルリーチからスーパーリーチ A 又は B に発展するとき（変動パターンが $PA3-3$ 、 $PB3-3$ 、 $PA3-3$ 、 $PB3-3$ のいずれかのとき）には、メータ演出が実行される（図 8-2（B）及び（C））。メータ演出は、リーチ演出の一部として実行され、ノーマルリーチから発展するスーパーリーチがスーパーリーチ B となるか否かを煽る演出である。メータ演出は、画像表示装置 5 に表示されるメータ画像 60AK002（図 8-9、図 8-10）にポイント（Pt）を貯めていく（加算していく）演出である（図 8-9、図 8-10 参照）。ポイントが上限（ここでは、100Pt）まで貯まりメータ画像 60AK002 が満タンになると、メータ演出は成功となり、スーパーリーチ B への発展がなされる（図 8-2（B））。一方、ポイントが上限（ここでは、100Pt）まで貯まらずメータ画像 60AK002 が満タンにならないと、メータ演出は失敗となり、スーパーリーチ A への発展がなされる（図 8-2（C））。スーパーリーチ B の方が、大当たり期待度が高いのでメータ演出が成功となる方が遊技者にとってはうれしい。ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しないとき（変動パターンが $PA3-2$ 又は $PB3-2$ のとき）には、メータ演出は実行されない（図 8-2（A））。

20

30

【0168】

この特徴部 60AK では、メータ演出が実行されるか否かを示唆するメータ示唆演出（図 8-11）も実行される。メータ示唆演出は、ノーマルリーチ実行時に実行されるので、スーパーリーチへの発展がないときも実行され得る（図 8-2）。

【0169】

（メータ演出）

メータ演出では、メータ画像 60AK002 にポイントを貯めるタイミング（ここでは、期間の概念を含んでいる）として、図 8-3 に示すように、第 1 タイミング～第 4 タイミングが設定されている。メータ演出のうち各タイミングで実行され得る演出として、「自動加算」、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」の各演出が用意されている。なお、メータ演出は、味方キャラ 60AK003 と敵キャラ 60AK004 とが戦うバトル演出であり、バトルの進行（第 1 タイミングから第 4 タイミングでの各演出の進行）に応じてポイントが貯まる（図 8-9 及び図 8-10）。

40

【0170】

「自動加算」は、遊技者からの操作を受け付けずにポイントを自動で貯める演出である（ポイントは、バトルの進行に応じて徐々に貯まる）（図 8-9（D）～（F））である。「自動加算」では、当該「自動加算」で貯められた合計ポイント（ここでは、加算され

50

たポイント数の合計)も報知される(図8-9(F)の「+5Pt!」の画像)。

【0171】

「小ボタン連打」は、「連打しろ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した小サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン31Bへの連打回数が所定回数に達したときにメータ画像60AK002にポイントを貯める演出である(図8-9(B)-(C))。「小ボタン連打」では、ポイントが貯まったときに、その旨(ここでは、加算されたポイント数)も報知される(図8-9(C)の「+10Pt!」の画像)。連打回数が所定回数に達しなかったときには後述する。

【0172】

「中ボタン」は、「押せ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した中サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン31Bへの押圧操作があったときにメータ画像60AK002にポイントを貯める演出である(図8-10(A)-(B))。「中ボタン」では、ポイントが貯まったときは、その旨(ここでは、加算されたポイント数)も報知される(図8-10(B)の「+35Pt!」の画像)。なお、プッシュボタン31Bへの押圧操作がなかったときには後述する。

【0173】

「大ボタン」は、「押せ!」の画像と、プッシュボタン31Bを模した大サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン31Bへの押圧操作があったときにメータ画像60AK002にポイントを貯める演出である(図8-10(D)-(F))。「大ボタン」では、ポイントが貯まったときは、その旨(ここでは、加算されたポイント数)も報知される(図8-10(E)の「+50Pt!」の画像)。なお、プッシュボタン31Bへの押圧操作がなかったときには後述する。

【0174】

上記各演出のうち、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」は、操作に応じてポイントを加算するので、操作系演出ということがある。「自動加算」は、ポイントを自動加算するので(操作が不要なので)、非操作系演出ということがある。

【0175】

メータ演出において、メータ画像60AK002が満タンになった場合、満タンになった旨が報知され(図8-10(E)の「メータMAX!!」の画像)、その後に、スーパーリーチBへの発展の演出がメータ演出の一部として行われる。メータ演出において、メータ画像60AK002が満タンにならなかった場合、その旨が報知され(例えば「残念。。。」の画像)、その後に、スーパーリーチAへの発展の演出がメータ演出の一部として行われる。

【0176】

第1タイミングから第4タイミングそれぞれで実行される演出は、メータ演出の実行パターンにより予め設定されており(図8-6)、可変表示の開始時に一括で決定される。

【0177】

(メータ示唆演出)

メータ示唆演出は、メータ演出が実行されるかを示唆する示唆画像60AK011を表示し、遊技者の操作(プッシュボタン31Bへの押圧操作)を促しながらメータ演出の開始を示唆する(図8-11)。メータ示唆演出では、プッシュボタン31Bへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像(「メータ演出の開始可能性有り!」等)を表示する。操作がなかったときには、示唆画像60AK011が消去される。なお、メータ演出が実行される場合(スーパーリーチが実行される場合)、プッシュボタン31Bへの操作があれば、その後にメータ演出が実行されることを報知する画像(「メータ演出実行!!」等)を表示してもよい。メータ演出が実行されない場合(ノーマルリーチ(発展なし)の場合)、プッシュボタン31Bへの操作があれば、その後にメータ演出が実

10

20

30

40

50

行されないことを報知する画像（「残念・・・」等）を表示してもよい。

【0178】

（可変表示開始設定処理）

演出制御用CPU120は、図7の可変表示開始設定処理（ステップS171）にて、図8-4に示す処理を実行する。

【0179】

まず、演出制御用CPU120は、これから実行する可変表示の変動パターン（以下、今回の変動パターン）及びこれから実行する可変表示の可変表示結果（以下、今回の可変表示結果）に基づいて、最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定する（ステップ60AKS101）。変動パターン及び可変表示結果は、可変表示開始時に主基板11から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド）によって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと可変表示結果との組み合わせに応じてROM121に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値及びROM121に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう（以下同じ）。乱数値は、乱数回路124又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の1つを使用する（以下、抽選について同じ）。 10

【0180】

その後、今回の変動パターンがリーチを指定するもの（PA3-2～PA3-4、PB3-2～PB3-4）であるかを判定する（ステップ60AKS102）。リーチを指定している場合（ステップ60AKS102；Yes）、メータ示唆演出の実行の有無を抽選により決定する（ステップ60AKS103）。実行する／しないの決定割合は、図8-5に示す割合に設定されている。つまり、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがノーマルリーチ（発展なし）を指定するもの（PA3-2、PB3-2）であるか、スーパーリーチを指定するもの（PA3-3～PA3-4、PB3-3～PB3-4）であるかに応じて異なる割合で、メータ示唆演出の実行の有無を決定する。ここでは、スーパーリーチの場合に、メータ示唆演出を実行しやすい。つまり、メータ演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、メータ示唆演出の実行割合が高い。 20

【0181】

その後、今回の変動パターンがスーパーリーチを指定するものであるかを判定する（ステップ60AKS104）。スーパーリーチを指定している場合（ステップ60AKS104；Yes）、これからの可変表示でスーパーリーチが実行されるためメータ演出を実行することになる。このときには、メータ演出の実行パターンを抽選により決定する（ステップ60AKS105）。 30

【0182】

メータ演出の各実行パターンの内容、各実行パターンの決定割合を図8-6に示す。

【0183】

図8-6における第1タイミング～第4タイミングの各欄には、そのときのタイミングで実行される演出名（「自動加算」、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」）が記載されている。各演出は、上記で説明した通りである。

【0184】

第1タイミング～第4タイミングの各欄の括弧書きのポイント（Pt）は、そのタイミングで加算されるポイントである（操作系演出の場合には、操作があったときに加算されるポイント。加算ポイントについて以下同じ）。図8-6のように、第1タイミングから第4タイミングそれぞれで実行される演出において加算されるポイントは、実行パターンにより予め定められている。 40

【0185】

合計ポイントの覧は、第1タイミング～第4タイミングで実行される各演出で加算されるポイントの合計である。合計ポイントが100ポイントに達する実行パターンME01、ME03、ME05、ME07、ME09は、メータ画像60AK002が満タン（100ポイントが満タン）になるので、成功のメータ演出の実行パターンである。合計ポイ 50

ントが100ポイント未満の実行パターンME02、ME04、ME06、ME08、ME10)は、メータ画像60AK002が満タン(100ポイントが満タン)に達しないので、失敗のメータ演出の実行パターンである。

【0186】

「自動加算」では、5ポイントが加算される(ポイントは徐々(例えば、0.1ポイントごと)に加算され、合計で5ポイント加算される)。「小ボタン連打」では、連打操作があったときに10ポイントが加算される。「中ボタン」では、操作があったときに35ポイントが加算される。第4タイミングで実行される「中ボタン」では、そのメータ演出が成功の場合には、操作があったときに50ポイントが加算され、それ以前の操作系演出について全て操作があった場合にメータ画像60AK002が満タンになるようになって 10
(ME05、ME06参照)。メータ演出が成功の場合の「大ボタン」では、操作があったときに50ポイント、又は、80ポイントが加算され、それ以前の操作系演出について全て操作があった場合にメータ画像60AK002が満タンになるようになっている(50ポイントについては、ME01、ME03参照。80ポイントについては、ME09参照)。メータ演出が失敗の場合の「大ボタン」では、操作があったときに45ポイントが加算される。

【0187】

操作系演出が実行されたにもかかわらず操作がなかった場合、そのメータ演出が成功のメータ演出であっても、メータ画像60AK002を満タンにできない。その場合には、第4タイミングの後の所定タイミングにおいて、メータ画像60AK002の上限ポイント(ここでは、100Pt)から現在のポイント数を減算したポイントを、メータ画像60AK002に貯め(つまり、メータ画像60AK002を満タンにし)、その後 20
にスーパーリーチBに発展する発展演出(以下、ポイント満タン用特別演出という。)をメータ演出の一部として行う。そのメータ演出が失敗のメータ演出のとき(つまり、メータ画像60AK002を満タンにする必要がないとき)には、特別な演出は実行されない。

【0188】

例えば、実行パターンME01でメータ演出を実行する場合、第1タイミングで「小ボタン連打」の演出を実行し、第2タイミングで「自動加算」の演出を実行し、第3タイミングで「中ボタン」の演出を実行し、第4タイミングで「大ボタン」の演出を実行する。 30
全ての操作系演出にて操作があった場合、メータ画像60AK002に貯まるポイントは、10ポイント→15ポイント→50ポイント→100ポイントと増えていく。少なくとも1つの操作系演出で操作がなかった場合、第4タイミング終了後にメータ画像60AK002の上限ポイント(ここでは、100Pt)から現在のポイント数を減算したポイントを、メータ画像60AK002に貯める。その後、スーパーリーチBへの発展演出を実行する。これら一連の演出により、メータ演出が構成される。

【0189】

実行パターンME02でメータ演出を実行する場合、第1タイミングで「小ボタン連打」の演出を実行し、第2タイミングで「自動加算」の演出を実行し、第3タイミングで「中ボタン」の演出を実行し、第4タイミングで「大ボタン」の演出を実行する。全ての操作系演出にて操作があった場合、メータ画像60AK002に貯まるポイントは、10 40
ポイント→15ポイント→50ポイント→95ポイントと増えていく。少なくとも1つの操作系演出で操作がなかった場合であっても、当該実行パターンでのメータ演出は失敗のメータ演出なので、特別な演出は実行されない。その後、スーパーリーチAへの発展演出を実行する。これら一連の演出により、メータ演出が構成される。

【0190】

ステップ60AKS105では、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがスーパーリーチAのとき、失敗のメータ演出の実行パターンME02、ME04、ME06、ME08、ME10のいずれかを今回のメータ演出の実行パターンとして決定(選択)する。各実行パターンの決定割合は、図8-6に示す割合に設定されている。

【0191】

10

20

30

40

50

ステップ60AKS105では、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンがスーパーリーチBのとき、成功のメータ演出の実行パターンME01、ME03、ME05、ME07、ME09のいずれか（失敗のメータ演出の実行パターン）を今回のメータ演出の実行パターンとして決定（選択）する。各実行パターンの決定割合は、図8-6に示す割合に設定されている。

【0192】

図8-6に示すように、実行パターンME02、ME04、ME06、ME08、ME10（失敗のメータ演出の実行パターン）の各決定割合は、均等となっている（それぞれ20/100）。その一方で、実行パターンME01、ME03、ME09（成功のメータ演出の実行パターンであって、第4タイミングで「大ボタン」が実行される実行パターン）の各決定割合ないし決定割合の合計は、実行パターンME05、ME07（成功のメータ演出の実行パターンであって、第4タイミングで「中ボタン」が実行される実行パターン）の各決定割合ないし決定割合の合計よりも低い。さらに、第4タイミングで「自動加算」が実行される実行パターンは、失敗のメータ演出の実行パターンしかない（ME10）。このようなことから、第4タイミングにおいて、「自動加算」が実行される場合には、スーパーリーチBに発展することではなく（スーパーリーチAのみに発展する）、「中ボタン」が実行される場合よりも、「大ボタン」が実行される場合の方が、スーパーリーチBに発展する割合は高い。また、「大ボタン」が実行される場合よりも、「中ボタン」が実行される場合の方が、スーパーリーチAに発展する割合は高い。スーパーリーチAよりもスーパーリーチBの方が、大当たり期待度は高いので、「大ボタン」の方が、「中ボタン」、「自動加算」よりも大当たり期待度が高い。「中ボタン」と「自動加算」とでは、「中ボタン」の方が大当たり期待度が高い。

【0193】

また、第1タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、40/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、60/100である。第2タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、60/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、40/100である。第3タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、80/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチA、スーパーリーチBのいずれのときも、20/100である。第4タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチAのときに80/100であり、スーパーリーチBのときに100/100であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチAのときに20/100であり、スーパーリーチBのときに0/100である。以上のことから、第1タイミング～第4タイミングの各タイミングでは、操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なっている。

【0194】

また、操作系演出で加算されるポイントは、少なくとも10ポイント以上であり、非操作系演出で加算されるポイント（5ポイント）よりも高い。

【0195】

図8-4に戻り、今回の変動パターンがリーチを指定していない場合（ステップ60AKS104；No）、今回の変動パターンがスーパーリーチを指定していない場合（ステップ60AKS104；No）、又は、ステップ60AKS105を実行したあと、演出制御用CPU120は、リーチ演出等の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ60AKS106）。具体的には、抽選により予告演出（大当たり期待度を予告する演出であり、高ベースのときと、低ベースのときとで、演出態様を異ならせてもよい。）等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の可変表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等

の実行の有無やその態様に応じて大当り期待度（スーパーリーチの実行期待度等も含む）を異ならせる。また、今回の変動パターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリーチ演出（最終停止図柄に応じて態様を異ならせてもよい）を実行すると決定する（スーパーリーチの実行の決定の場合、上記で決定した実行パターンでのメータ演出を実行するとも決定される）。

【0196】

その後、演出制御用CPU120は、上記で実行すると決定した演出（リーチ演出（メータ演出を含む）、メータ示唆演出、予告演出等）の開始タイミング（実行する演出と変動パターンとの関係で予め決められている）を設定する（ステップ60AKS107）。具体的には、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマ（RAM122に設けられ、可変表示の実行開始からの経過時間等を計測するためのタイマ）に初期値として設定するとともに、実行すると決定した演出の種類や態様（メータ演出の実行パターンを含む）等を特定する演出特定データと、当該演出の実行開始タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値（実行する演出と変動パターン（特図変動時間）との関係で予め設定されている。）と、を、対応付けてRAM122のタイマ値格納領域に格納する（ここでは、これらデータが演出制御パターンとして機能する）。演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出が複数有る場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

【0197】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが指定する態様かつ上記で決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS108）。表示制御部123は、当該指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい（保留表示のシフト等）。

【0198】

その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから（ステップ60AKS109）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0199】

（可変表示中処理）

演出制御用CPU120は、図7の可変表示中演出処理（ステップS172）にて、図8-7に示す処理を実行する。

【0200】

演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を1減じ、減じたあとのタイマ値が0であるか否かを判定することで、今回の変動パターンに対応した特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ60AKS201）。

【0201】

タイマ値が0でない場合、つまり、特図変動時間（飾り図柄の可変表示の実行期間でもある）が経過していない場合（ステップ60AKS201；No）、演出制御用CPU120は、現在がメータ示唆演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ60AKS202）。ここでは、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が上記のタイマ値格納領域に格納されており、かつ、当該実行タイミング特定タイマ値に対応する演出特定データがメータ示唆演出を特定しているときに、現在がメータ示唆演出の開始タイミングであると判定する（演出の実行開始タイミングの判定について、以下同様）。メータ示唆演出の開始タイミングである場合（ステップ60AKS202；Yes）、演出特定データが特定する態様のメータ示唆演出の実行開始指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS203）。この指示により、表示制御部123は、メータ示唆演出の実行を開始する。

【0202】

ステップ60AKS203のあと、現在がメータ示唆演出の実行開始タイミングでない

場合（ステップ60AKS202；No）、演出制御用CPU120は、現在がメータ演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ60AKS204）。メータ演出の開始タイミングである場合（ステップ60AKS204；Yes）、演出特定データが特定する態様（実行パターンME01～ME10のいずれか）のメータ演出の実行開始指示を表示制御部123に供給する（ステップ60AKS205）。この指示により、表示制御部123は、メータ演出の実行を開始する。

【0203】

ステップ60AKS205のあと、現在がメータ演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ60AKS204；No）、現在がメータ示唆演出における操作受付期間内であるかを判定する（ステップ60AKS206）。例えば、メータ示唆演出を実行すると決定した際に、当該操作受付期間に対応したタイマ値の集まり（変動パターン等との関係から予め定められているものとする）と、当該タイマ値の集まりがメータ示唆演出に関するものであることを特定する特定データとを、対応付けてRAM122に格納しておく。演出制御用CPU120は、ステップ60AKS206において、RAM122に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在がメータ示唆演出における操作受付期間内であると判定する（ステップ60AKS206；Yes）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないとは判定する（ステップ60AKS206；No）。

【0204】

操作受付期間内の場合（ステップ60AKS206；Yes）、プッシュボタン31Bへの押圧操作があったかを判定する（ステップ60AKS207）。プッシュセンサ35Bから供給される、プッシュボタン31Bに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、押圧操作があったと判定する。この場合（ステップ60AKS207；Yes）、表示制御部123に、プッシュボタン31Bへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）等を表示する指示を供給する（ステップ60AKS208）。当該指示により表示制御部123は、前記画像を画像表示装置5に表示する。このときには、上記操作受付期間が終了するので、前記タイマ値の集まりと、前記特定データとを消去する。

【0205】

なお、操作受付期間の判定（ステップ60AKS206）については、演出制御用CPU120が、表示制御部123に現在が操作受付期間であるかを問い合わせることによって行ってもよい（他の操作受付期間についても同様）。

【0206】

ステップ60AKS208のあと、現在がメータ示唆演出の操作受付期間でない場合（ステップ60AKS206；No）、操作がなかった場合（ステップ60AKS207；No）、現在がメータ演出における操作受付期間内であるかを判定する（ステップ60AKS209）。例えば、メータ演出の実行パターン等を決定した際に、今回の実行パターンに含まれる操作系演出全てについて、操作受付期間に対応するタイマ値の集まりと、当該操作受付期間が設けられた操作系演出の種類（「小ボタン連打」であるか、「中ボタン」であるか、「大ボタン」であるか等）を特定する特定データと、を対応付けてRAM122に格納しておく。演出制御用CPU120は、ステップ60AKS209において、RAM122に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在が操作受付期間内であると判定する（ステップ60AKS209；Yes）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないとは判定する（ステップ60AKS209；No）。

【0207】

操作受付期間内の場合（ステップ60AKS209；Yes）、操作系演出の種類に応じた操作があったかを判定する（ステップ60AKS210）。例えば、演出制御プロセ

スタイマのタイマ値と合致するタイマ値を含む前記タイマ値の集まりに対応した前記特定データが「小ボタン連打」を特定する場合には、プッシュボタン 3 1 B に所定回数の連打があったかを判定する。例えば、プッシュセンサ 3 5 B から供給される、プッシュボタン 3 1 B に対する操作を検出したことを示す検出信号の供給回数を、当該検出信号が供給するたびにカウントしておき、カウントしたカウント値が所定回数に達したときに、前記操作があったと判定する。前記特定データが「中ボタン」、「大ボタン」を特定する場合には、プッシュセンサ 3 5 B から供給される、プッシュボタン 3 1 B に対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、当該操作があったと判定する。

【0208】

操作があった場合（ステップ 6 0 A K S 2 1 0 ; Y e s）、表示制御部 1 2 3 に、操作の受付に対応した演出の開始指示を供給する（ステップ 6 0 A K S 2 1 1）。当該演出は、バトルにおいて、味方キャラ 6 0 A K 0 0 3 の攻撃が敵キャラ 6 0 A K 0 0 4 にヒットし、メータ画像 6 0 A K 0 0 2 にポイントが貯まり（加算され）、加算されたポイント数を報知する演出であって、操作系演出の種類等に応じて異なる演出であればよい。表示制御部 1 2 3 は、前記開始指示を受け、現在実行中の操作系演出について、前記演出を実行する（当然実行中の操作系演出に応じて演出態様は異なる）。なお、操作があった場合、当該操作受付期間は終了するので、今回使用した前記特定データ、前記タイマ値を消去する。

【0209】

第 1 タイミング～第 4 タイミングの各期間は、可変表示開始時に設定されたもので固定なので、操作タイミングにかかわらず、前記操作の受付に対応した演出の終了タイミングは同じである（第 1 タイミング～第 4 タイミングの終了タイミングが演出の終了タイミング。図 8-8 参照）。このため、当該演出では、加算されたポイント数を報知する演出等については、演出終了タイミングまでループ再生等するとよい。

【0210】

なお、上記ステップ 6 0 A K S 2 0 9～6 0 A K S 2 1 1 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、表示制御部 1 2 3 に、現在が、操作受付期間であるか、操作受付期間である場合に当該期間が第 1 タイミング～第 4 タイミングのいずれのタイミングでの期間であるか及び操作系演出の種類等を問い合わせて、操作受付期間についての情報を取得し、取得した情報に基づいて上記各種処理を行ってもよい。

【0211】

ステップ 6 0 A K S 2 1 1 のあと、現在がメータ演出の操作受付期間でない場合（ステップ 6 0 A K S 2 0 9 ; N o）、操作がなかった場合（ステップ 6 0 A K S 2 1 0 ; N o）、現在が上記で設定した演出（今回の可変表示で実行すると決定した演出）の開始タイミングであるかを判定する（ステップ 6 0 A K S 2 1 2）。ここでは、当該判定を、上記のタイマ値格納領域に格納されている実行タイミング特定タイマ値が、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致するか判定することにより行う。上記のタイマ値格納領域に、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が格納されている場合には、対応する演出（スーパーリーチなどを含む）の開始タイミングであるので（ステップ 6 0 A K S 2 1 2 ; Y e s）、当該タイマ値に対応して当該タイマ値格納領域に格納されている演出特定データが特定する演出の実行開始指示を表示制御部 1 2 3 に供給する（ステップ 6 0 A K S 2 1 3）。表示制御部 1 2 3 は、当該実行開始指示を受け、演出特定データが特定する演出を開始させる。

【0212】

演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ 6 0 A K S 2 1 2 ; N o）、ステップ 6 0 A K S 2 1 3 のあとは、可変表示中処理を終了する。

【0213】

ステップ 6 0 A K S 2 0 1 において、タイマ値が 0 である場合、つまり、特図変動時間が経過した場合（ステップ 6 0 A K S 2 0 1 ; Y e s）、特図ゲームにおいて可変表示結果を導出表示する際に主基板 1 1 から伝送される、確定飾り図柄を停止表示させることを

指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップ60AKS214）。このとき、当該コマンドの受信がなければ（ステップ60AKS214；No）、可変表示中演出処理を終了する。

【0214】

図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップ60AKS214；Yes）、最終停止図柄の導出タイミングとなったので、表示制御部123に最終停止図柄（確定飾り図柄）の導出（図柄の停止）を指示する（ステップ60AKS215）。表示制御部123は、当該指示を受け、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄の可変表示を終了させて確定飾り図柄（可変表示結果）を導出させる。その後、主基板11からの、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（当り開始指定コマンド）の受信待ち時間に対応するタイマ値をRAM122に設けられた所定のタイマに設定する（ステップ60AKS216）。これにより、受信待ち時間が設定される。その後、演出プロセスフラグの値を「3」に更新し（ステップ60AKS217）、可変表示中演出処理を終了する。

【0215】

（メータ演出の演出画面例）

メータ演出の演出画面例について図8-9及び図8-10を参照して説明する。図8-9及び図8-10は、実行パターンME01でのメータ演出の演出画面例である。図8-9（A）のように、メータ演出が開始すると、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うバトルが開始する。このとき、プッシュボタン31Bを模したボタン画像60AK005を表示開始する。なお、表示開始されるボタン画像60AK005は、まだ小サイズであり、この時点では暗く又は半透明で表示されている。暗く又は半透明で表示されることで、現在が操作受付期間でないことを報知できる。以下、ボタン画像60AK005は、操作有効期間でないときには、暗く又は半透明で表示されるものとする。なお、ボタン画像は、操作受付期間以外表示しないようにしてもよい。

【0216】

その後、第1タイミングの到来とともに、「小ボタン連打」の演出が開始される（図8-9（B））。当該演出では、「連打しろ！」の画像と、メータ演出開始時よりも明瞭（明るく又は非透明）に表示した小サイズのボタン画像60AK005（これ以降でも操作有効期間では、非操作有効期間よりも明瞭に表示される。）と、を、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン31Bへの連打が所定回数に達すると、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まる（図8-9（C））。この場合、メータ画像60AK002では、10ポイントが貯まる（メータ画像60AK002のメータレベル（ドットで塗りつぶした画像の上端）が10ポイント分上昇する）。そして、「+10Pt！」の画像により、10ポイントが貯まった（加算された）ことが報知される。連打が所定回数に達しなかった場合等では、上記攻撃のヒット及びポイントの加算がなく、「小ボタン連打」の演出がそのまま終了する。

【0217】

第1タイミングの終了後、第2タイミングが到来すると、「自動加算」の演出が開始される（図8-9（D））。「自動加算」では、遊技者からの操作を受け付けずにポイントを自動で貯める。具体的には、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが移動したり攻撃しあったりして、味方キャラ60AK003の攻撃（弱い攻撃）のたびに、ポイントを少しずつ（例えば、0.1ポイントずつ）貯めていく（メータ画像60AK002のメータレベルが徐々に上昇する）（図8-9（E））。第2タイミングの終了時、今回の「自動加算」で貯まった合計ポイントが、5ポイントに達する。このとき、「+5Pt！」の画像を表示し、5ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される（図8-9（F））。

【0218】

第2タイミングの終了後、第3タイミングが到来すると、「中ボタン」の演出が開始さ

れる（図8-10（A））。「中ボタン」では、「押せ！」の画像と、プッシュボタン31Bを模した中サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン31Bへの押圧操作（1回操作）があると、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まる（図8-10（B））。この場合、メータ画像60AK002では、35ポイントが貯まる（メータ画像60AK002のメータレベルが35ポイント分上昇する）。そして、「+35Pt！」の画像により、35ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される。前記操作がなかった場合、上記攻撃のヒット及びポイントの加算がなく、「中ボタン」の演出がそのまま終了する。

【0219】

10

第3タイミングの終了後、第4タイミングの到来の前に、中サイズのボタン画像60AK005（操作有効期間外なので、暗く又は半透明で表示されている）に星の画像60AK009が作用（ここでは、接触）し、ボタン画像60AK005が大サイズに成長する（図8-10（C））。大サイズに成長したボタン画像60AK005は、操作有効期間が到来するまで、暗く又は半透明で表示される。

【0220】

その後、第4タイミングが到来すると、「大ボタン」の演出が開始される（図8-10（D））。「大ボタン」では、「押せ！」の画像と、プッシュボタン31Bを模した大サイズのボタン画像60AK005とを、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン31Bへの押圧操作（1回操作）があると、味方キャラ60AK003の攻撃が敵キャラ60AK004にヒットし、メータ画像60AK002にポイントが貯まる（図8-10（B））。この場合、メータ画像60AK002では、50ポイントが貯まる（メータレベルが上昇する）。そして、「+50Pt！」の画像により、50ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される。ここでは、これにより、ポイントが上限値（満タン）となり、メータ画像60AK002のメータレベルも50ポイント分上昇して満タンとなる。そして、「メータMAX！！」の画像を表示することで、つまり、メータ演出が成功したことが報知され、その後、スーパーリーチBへの発展の演出が実行され、メータ演出が終了する。実行パターンがME02の場合には、ポイントが上限値に達しないので、その後、スーパーリーチAへの発展の演出が実行され、メータ演出が終了する。なお、上記各操作系演出で一度でも操作がなくポイント加算がなかった場合には、ポイントが上限値に達していないので、上記で説明したポイント満タン用特別演出を実行する。

20

30

【0221】

（メータ示唆演出の演出画面例）

メータ示唆演出では、図8-11に示すように、メータ演出が実行されるかを示唆する示唆画像60AK011を表示し、遊技者の操作（プッシュボタン31Bへの押圧操作）を促しながらメータ演出の開始を示唆する（図8-11）。メータ示唆演出では、プッシュボタン31Bへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）を表示する。操作がなかったときには、示唆画像60AK011が消去される。

40

【0222】

（特徴部60AKの効果）

（1）特徴部60AKでは、メータ演出において、メータ画像60AK002を第1タイミング～第4タイミングで変化させることができる。当該変化は、ここでは、メータの上昇である（図8-9、図8-10）。そして、当該変化のパターンとして、操作を必要としない非操作系演出（「自動加算」）と、操作を必要とする操作系演出（「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」）とを用意し、第1タイミング～第4タイミングそれぞれで、操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合を異ならせている（図8-6）。このようにして、メータ画像60AK002の変化パターンとして遊技者の操作によらないパターンを用意しかつメータ画像60AK002がどの変化パターンで変化

50

するかの割合を各タイミングで異ならせることで、メータ画像 60AK002 の変化を多様化させることができ、メータ画像 60AK002 に関して遊技の興趣が向上する。

【0223】

(2) また、遊技者の操作を促進する表示として、「連打しろ!」の画像、「押せ!」の画像、ボタン画像 60AK005 などを表示し、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像 60AK005 の態様を異ならせるなどすることで、演出を態様化でき、また、遊技者による操作が促進され、遊技の興趣が向上する。また、「小ボタン連打」は 10 ポイントの加算、「中ボタン」は 35 ポイント等の加算、「大ボタン」は 50 ポイント等の加算とすることで、ボタン画像 60AK005 の態様に応じて、メータ画像 60AK002 の変化度合い(加算ポイント)を異

10

【0224】

(3) また、メータ画像 60AK002 のメータレベルを変化させたときに、「+10Pt!」等の加算ポイントを報知する画像、「メータMAX!!」等のメータが満タンになったことを報知する画像などを表示することで、メータ画像 60AK002 に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。

【0225】

(5) また、メータ示唆演出の実行の有無に応じてメータ演出の実行割合を変えているので、メータ演出の前についても遊技者が注目し、遊技の興趣が向上する。

20

【0226】

(6) ボタン画像 60AK005 として、中サイズと、中サイズよりも大当たり期待度が高い大サイズのボタン画像 60AK005 を用意し、中サイズのボタン画像 60AK005 に星の画像 60AK009 を作用させ、ボタン画像 60AK005 を大サイズに変化させることができるので、中サイズから大サイズへの変化についての演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

【0227】

(7) 非操作系演出及び操作系演出を用意するとともに、操作系演出では、10 ポイント以上のポイント加算を行い、非操作系演出では、5 ポイントのポイント加算を行うことで、操作系演出と非操作系演出とで加算されるポイント(メータ画像 60AK002 のメータレベルの変化度、メータ画像 60AK002 に貯めるポイント)を異ならせたので、非操作系演出を用意しかつ非操作系演出と操作系演出とで加算されるポイントを異ならせたので、メータ画像 60AK002 の変化を多様化させることができ、メータ画像 60AK002 に関して遊技の興趣が向上する。

30

【0228】

(8) また、非操作系演出よりも操作系演出の方が、加算されるポイントが大きいので、遊技者の操作系演出での操作の意欲を高めることができ、遊技の興趣が向上する。

【0229】

(9) また、「自動加算」では、バトル演出の進行に応じてポイントを徐々に貯め、貯めたポイントを「+5Pt!」の画像で報知するので、メータ画像 60AK002 に関する情報(ポイントの情報)を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。なお、ポイントが徐々に貯まるたびに、貯めたポイントを報知する画像(「+0.1Pt!」等)を連続的に表示してもよく、これによっても、メータ画像 60AK002 に関する情報(ポイントの情報)を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0230】

(上記特徴部を一例とする構成)

上記特徴部を一例とする構成について、以下列挙する。なお、上記で開示している事項及び下記の構成は、どの事項及び構成であっても省略できる。

【0231】

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 など)であって、

50

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B など）と、

演出状態（例えば、メータ画像 6 0 A K 0 0 2 など）が特定状態（例えば、メータが満タンになった状態（図 8 - 1 0（E））など）に変化したときに特定演出（例えば、スーパーリーチ B など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 など）と、を備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング（例えば、第 1 タイミング～第 4 タイミングなど）で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第 1 変化パターン（例えば、操作系演出など）と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第 2 変化パターン（例えば、非操作系演出など）と、で変化可能である（図 8 - 6、図 8 - 9、図 8 - 1 0 など）、

10

遊技機。

【0 2 3 2】

上記検出手段には、遊技者により操作される操作手段が含まれる。当該操作手段として、上記スティックコントローラ 3 1 A を使用してもよい。例えば、上記メータ演出で、スティックコントローラ 3 1 A の傾倒動作に基づいてポイントを加算する。操作手段として、十字キー、複数のボタンなどを採用してもよい。上記検出手段は、遊技者の動作を検出するためのカメラ、赤外線センサ等であってもよい。

【0 2 3 3】

演出状態は、画像表示装置 5 に表示される画像、ポイントに応じて点灯個数が増減する複数の LED 等の発光手段などであってもよい。演出状態は、メータ状の他、1 つの発光部又は画像（例えば、保留表示、アクティブ表示など）、爆弾に導火線が繋がった画像、卵の画像、カウントダウン／カウントアップされる数字の画像などであってもよい。1 つの発光部又は画像は、その色が特定色（特定状態）までに順次変化していく。爆弾に導火線が繋がった画像では、導火線に火が付きどんどん短くなっていき爆弾が爆発する（特定状態）。卵の画像では、徐々にひびが入り、卵が割れると所定のキャラが誕生する（特定状態）。カウントダウン／カウントアップされる数字の画像では、0 又は 1 0 0（特定状態）まで数字がカウントダウン／カウントアップされる。

20

【0 2 3 4】

特定演出は、スーパーリーチの他、ノーマルリーチ等でもよい。また、予告演出（先読み予告演出を含む）等であってもよい。特定演出は、大当たり期待度等の有利度が高いことを報知する演出であるといよい。有利度は、遊技者にとって有利な状態になる又はすでになっている度合い（可能性）などであり、大当たり期待度等の期待度（これから有利な状態が到来する可能性）の他、確変状態、時短状態など、現在における有利さ（現在が有利な状態であるか否か。例えば、有利な状態である場合とない場合とで抽選の決定割合を変えることで実現できる）などを含む。

30

【0 2 3 5】

第 1 変化パターンで必要な操作は、長押し等であってもよい。第 2 変化パターンは、上記実施の形態では、ポイントを徐々に加算していくが、一度に所定ポイントを加算するもの（一度に演出状態を所定状態に変化させるもの）であってもよい。上記第 1 変化パターンと第 2 変化パターンとのいずれで変化させるかの決定は、予め抽選等により変動開始前、演出状態の表示開始前から行われるものであるといよい。また、複数のタイミングそれぞれについて、第 1 変化パターンと第 2 変化パターンとのいずれで変化させるかを抽選等で決定してもよい。複数のタイミングそれぞれで、第 1 変化パターンと第 2 変化パターンとのいずれでも変化させることが可能であるといよいが、一部のタイミングでは第 1 変化パターンと第 2 変化パターンとのいずれかのみで変化可能としてもよい（例えば、第 4 タイミングでは、操作系演出のみ実行可能とするなど）。片方の変化パターンのみで演出状態を変化させるパターンがあってもよい。

40

【0 2 3 6】

操作系演出、非操作系演出の各種類ごとに有利度を設定し、複数タイミングの後になる

50

ほど有利度が高い演出が実行されやすいようにしてもよい。例えば、メータ演出の実行パターンを一括に決める際、有利度が高い大ボタンが第4のタイミングで登場しやいよう各実行パターンや決定割合を設定する。また、上記特徴部60AKのように、複数タイミングの後になるほど、高いポイントが付与される種類の演出が実行されやすいようにするとよい。これらにより、遊技者の期待感が持続するので、遊技の興趣が向上する。

【0237】

上記特徴部60AK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）にも特徴部60AKを適用可能である。上記演出状態等をスロット機の演出で表示等すればよい。この場合、特定演出等は、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ等の期待度を報知する演出等とする。

【0238】

(2) 前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで、前記演出状態が前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとのいずれで変化するか割合が異なる（例えば、第1タイミング～第4タイミングそれぞれで操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なる（図8-6）など）。

【0239】

上記特徴部60AKでは、演出状態（メータ画像60AK002）を変化させ得るすべてのタイミング（第1タイミング～第4タイミング）において、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれで変化するか割合を異ならせているが、少なくとも2つタイミングにおける前記割合を異ならせ、後のタイミングでの前記割合は同じにしてもよい。前記の割合は、特徴部60AKでは操作系演出又は非操作系演出とのいずれかが実行される割合などでもある。第1変化パターン又は第2変化パターンでの変化割合は、これらが複数種類ある場合には、複数種類それぞれの変化割合の合計でも平均値でもよい。上記特徴部60AKでは、第2変化パターンとして、「自動加算」のみがあるが、複数種類の演出を用意してもよい。例えば、徐々にポイントが加算されるものと、一度にポイントが加算されるものの両者を用意してもよい。

【0240】

演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ演出状態がどの変化パターンで変化するか割合を2つ以上のタイミングで異ならせることにより、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【0241】

(3) 前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算など）。なお、当該構成は、前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで一部に共通の変化量がある場合を含む。

【0242】

第1変化パターンが複数種類用意されている場合（上記の操作系演出等）、その演出状態の変化量は、各種類の変化量であってもよいし、当該各種類の変化量の平均値等であってもよい。第2変化パターンについても同様である。また、1つの第1変化パターン、1つの第2変化パターンについて、変化可能な変化量を複数用意してもよい（「大ボタン」の+50Pt、45Ptなど）。この場合の演出状態の変化量は、各変化量であってもよいし、当該各変化量の平均値等であってもよい。

【0243】

このような構成によれば、演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ変化パターンに応じて演出状態の変化量を異ならせたので、演出状態の

変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【0244】

第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの変化量を大きくするかは任意であるが、前記第1変化パターンの方が前記第2変化パターンよりも前記演出状態の変化量が多い（例えば、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算など）、ようにするとよい。これにより、遊技者の操作意欲を高めることができ、遊技の興趣が向上する。なお、必ず多くするのではなく、一部で第2変化パターンでの変化量が多くてもよい。つまり、第1変化パターンの方が第2変化パターンよりも演出状態の変化量が多くなりやすいようにするとよい。

【0245】

(4) 前記演出状態が前記第1変化パターンで変化する際に、遊技者の動作を促進する促進演出（例えば、「連打しろ!」の画像、「押せ!」の画像、ボタン画像60AK005の表示（図8-9、図8-10）など）を実行する促進演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）をさらに備え、

前記促進演出実行手段は、前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つの異なるタイミングで異なる促進演出（例えば、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像60AK005の態様を異ならせるなど）を実行可能である。

なお、前記異なる促進演出それぞれで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、「小ボタン連打」は10ポイントの加算、「中ボタン」は35ポイント等の加算、「大ボタン」は50ポイント等の加算）ようにしてもよい。

【0246】

促進演出は、画像により遊技者の動作を促すものの他、ランプなどで遊技者の動作を促すものであってもよい。促進演出が異なるとは、その演出態様が異なると、促進する（促す）遊技者の動作が異なると、のうちの少なくとも一方であればよい。例えば、動作は同じであるが、演出態様を異ならせもよい（「中ボタン」、「大ボタン」のとき（1回操作）のボタン画像60AK005の表示など）。

【0247】

このような構成によれば、促進演出により遊技者による動作が促進され、遊技の興趣が向上する。

【0248】

(5) 前記演出状態は、前記特定演出が実行されるか否かに応じて、変化可能なタイミング数が異なる（例えば、図8-12参照）、ようにしてもよい。

【0249】

例えば、メータ演出の実行パターンを決める際に、まず、メータ演出で実行する操作系演出／非操作系演出の実行回数（変化タイミングの数）を決定し、その後に実行パターンを抽選により決定する（前記の実行回数に応じた実行パターンを予め用意しておくものとする）。例えば、図8-12に示す決定割合で実行回数を抽選により決定する。回数が多い方が、成功となりやすくとよい。なお、変化タイミングが3回の場合には、本来は4回の変化タイミングがあるはずなのに、メータ演出が途中で終わってしまうような態様（3回目での演出で、敵キャラ60AK004が勝って演出が失敗態様となる態様など）としてもよい。途中で終わる場合には、スーパーリーチへの発展がなくてもよい（ノーマルリーチ（発展無し）でもメータ演出を実行可能とし、ノーマルリーチ（発展無し）のときにはメータ演出が途中で終わるなど）。3回目未満の少ない回数で演出が終了するパターンを用意してもよい

【0250】

このような構成によれば、遊技者は演出状態の変化のタイミングにも注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【0251】

(6) 前記演出状態を変化させたときの変化後の段階又は変化量に応じて異なる所定演出

10

20

30

40

50

（例えば、「+10Pt!」等の加算ポイントを報知する画像、「メータMAX!!」等のメータが満タンになったことを報知する画像など）を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）をさらに備える。

【0252】

所定演出は、加算されたポイントなどを報知する態様であってもよいし、メータ画像60AK002に所定ポイントが貯まったことに応じて実行される演出であってもよい。メータ画像60AK002に所定ポイントが貯まったことに応じて実行される演出としては、例えば、メータ画像60AK002に所定ポイント（上限値やその半分、90%のポイントなど）が貯まったときにLED等を点灯させて、メータ画像60AK002に貯まったポイントが所定ポイントに達したことを報知する態様がある。

10

【0253】

このような構成によれば、演出状態に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。

【0254】

（7）特殊演出（例えば、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うバトル演出など）を実行する特殊演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）をさらに備え、

前記演出状態は、前記第2変化パターンで変化する際、前記特殊演出の進行に応じて変化し（例えば、バトル演出の進行に応じてポイントを徐々に貯めるなど）、

前記特殊演出は、前記演出状態が変化した際の変化量を報知可能である（例えば、「+5Pt!」等の加算ポイントを報知する画像）。

20

【0255】

特殊演出は、味方キャラ60AK003と敵キャラ60AK004とが戦うものの他、所定のキャラが走り、障害物を超えていく演出等であってもよい。

【0256】

演出状態は、上記特徴部60AKのように、第1変化パターンで変化する際に、特殊演出の進行に応じて変化してもよい。

【0257】

なお、演出状態が変化する際、画像表示装置5にエフェクト画像（例えば、味方キャラ60AK003の攻撃（パンチ又はキック）が敵キャラ60AK004に当たった際にエフェクト画像を表示するなど）を表示してもよい（「自動加算」で、徐々にポイントを加算する際の各ポイント加算時を含む）。演出状態の変化量の報知（加算ポイントを報知する画像の表示等）は、当該エフェクトと同時であっても、当該エフェクトの後であってもよい（これらにより、遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣が向上する）。変化量の報知は、「自動加算」等で徐々にポイントを加算する場合において、各ポイントの加算ごとに行ってもよい（例えば、ポイント加算毎に、「+0.1Pt!」の画像を表示する）。

30

【0258】

このような構成によれば、演出状態に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0259】

（8）前記所定期間に移行する前に前記検出手段を用いた特別演出（例えば、メータ示唆演出など）を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）をさらに備え、

前記特別演出が実行されるか否かに応じて、前記所定期間に移行する割合が異なる（例えば、図8-5など）。

【0260】

特別演出は、例えば、メータ示唆演出などのメータ演出の実行（演出状態を変化させる演出）を示唆するようなものでなくてもよい。特別演出と演出状態とは直接関連がない演出であってもよい。

50

【0261】

このような構成によれば、所定期間の前についても遊技者が注目し、遊技の興趣が向上する。

【0262】

(9) 前記検出手段に対応した特定表示（例えば、ボタン画像60AK005など）を表示する特定表示手段（例えば、演出制御基板12など）をさらに備え、

前記特定表示として、第1特定表示（例えば、中サイズのボタン画像60AK005など）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示（例えば、大サイズのボタン画像60AK005など）と、があり、

前記特定表示は、前記第1特定表示に作用する作用演出（例えば、中サイズのボタン画像60AK005に星の画像60AK009が作用する演出（図8-10（C））など）が実行されることにより前記第2特定表示に変化可能である（例えば、星の画像60AK009の作用によりボタン画像60AK005が大サイズに変化するなど）。

【0263】

小サイズのボタン画像60AK005に星の画像60AK009を作用させて、ボタン画像60AK005のサイズを中サイズに変化させてもよい。

【0264】

前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、操作受付期間以外の期間など）において、前記第1特定表示を表示した後（上記のように暗く表示する等を含む。）に前記作用演出が実行されることにより当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第2特定表示を用いた動作演出（例えば、「押せ！」の画像を表示する促進演出等）が実行される（図8-10（C））。これにより、有効期間前の期待感を高めることができる。

【0265】

前記作用演出は、複数種類あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第2特定表示に変化する割合が異なるようにしてもよい。例えば、前記条件を満たすように決定割合を設定した抽選により前記種類を決定すればよい。これにより、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0266】

前記作用演出は、複数種類あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なるようにしてもよい。例えば、前記条件を満たすように決定割合を設定した抽選により前記種類を決定すればよい。これにより、作用演出に対する期待感を高めることができる。

【0267】

前記検出手段は、複数種類（例えば、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等）あり、変化後の前記特定表示（例えば、第1特定表示及び第2特定表示は、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等の異なる操作装置それぞれに対応するようにしてもよい）に対応した前記検出手段により検出される動作演出（例えば、「押せ！」の画像を表示する促進演出等。スティックコントローラ31Aの場合には、「レバーを引け」等の表示）を実行するようにしてもよい。

【0268】

上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。

【0269】

前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する（例えば、暗く又は半透明に表示したり、「禁止」等の所定の画像を特定表示に重畳表示したりするなど）ようにしてもよい。

【0270】

上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。

【0271】

前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示（例えば、擬似連変動として複数の（再）可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等）し、変更可能であってもよい。複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

【0272】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御されることを予告する予告演出（例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等）を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記作用演出が実行されるようにしてもよい。上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

【0273】

演出に関する設定状態を第1状態（例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等）または第2状態（例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等）に設定可能な設定手段（例えば、演出制御基板12など）と、演出実行条件が成立したときに特定演出（例えば、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」におけるポイントの加算や加算ポイントの報知など）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第1状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第2状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり（例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン31Bの操作が行われなくても、ポイントの加算や加算ポイントの報知などが行われる）、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第1状態から前記第2状態に設定を変更可能（例えば、演出の実行中に所定の操作により前記設定を変更可能）であってもよい。上記構成によれば、興趣が低下することを防止することができる。

【0274】

(10) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり状態等）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1等）であって、

遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段（たとえば、図8-13の「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」を画像表示装置5に表示する演出制御用CPU120など）を備え、

前記注意喚起手段は、

少なくとも非遊技状態（たとえば、客待ちデモ状態等）のときと、前記有利状態が終了したとき（たとえば、大当たり遊技状態におけるエンディングの演出実行期間等）とでのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能（たとえば、図8-13等）であり、

前記非遊技状態のとき（たとえば、図8-13（A）等）と、前記有利状態が終了したとき（たとえば、図8-13（B）等）とで異なる態様（大きさが異なる、表示時間が異なることを含む。）によりのめり込み防止に関する注意喚起を実行する（たとえば、図8-13等）、

ようにしてもよい。

【0275】

このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【0276】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図8-13のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示期間が短い（たとえば、客待ちデモ状態のとき（図８－１３（Ａ））よりも大当り終了後のエンディング期間（図８－１３（Ｂ））のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等）、

ようにしてもよい。

【０２７７】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２７８】

前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示面積が小さい（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さい等）、

ようにしてもよい。

【０２７９】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、注意喚起表示を実行することができる。

【０２８０】

前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示が遊技者に対して目立たない位置に表示される（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される等）。

【０２８１】

このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興味が低下してしまうことを防止しつつ、注意喚起表示を実行することができる。

【０２８２】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示の表示開始タイミングを異ならせて表示する（たとえば、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する等）。

【０２８３】

このような構成によれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。

【０２８４】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示を順番にフェードインさせ、共通のタイミングでフェードアウトさせる（たとえば、のめり込み防止の画像

10

20

30

40

50

を他の注意喚起表示と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインさせた後、のめり込み防止の画像をフェードインさせ、他の注意喚起表示とのめり込み防止の画像とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる等）。

【0285】

このような構成によれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【0286】

(11) メータ演出を経由してスーパーリーチA又はBが実行される第1パターンと、メータ演出を経由せずにスーパーリーチA又はBが実行される第2パターン（たとえば、ノーマルリーチから直接発展するパターン）と、を用意してもよい（この場合、メータ演出の実行の有無も抽選により決定する）。この場合、第1パターンと第2パターンとでスーパーリーチA又はBの演出態様を異ならせてもよい。また、第1パターンと第2パターンとでスーパーリーチA又はBの演出態様を同じとしてもよい。また、第1パターンと第2パターンとで期待度（有利度）等を異ならせてもよい。

【0287】

(12) 図8-14(A)に示すように、メータ演出では、メータ画像60AK002の上限ポイントや現在のポイントを示唆する画像60AK101（「10/100」のうちの「100」が上限ポイント、「10」が現在貯まっているポイント）を表示してもよい。図8-14(B)に示すように、メータ演出では、操作受付期間の残り時間を報知する画像（時間とともに短くなっていくバー状の画像60AK102等）を表示してもよい。図8-14(C)に示すように、第1タイミング～第4タイミングそれぞれの開始時期に、これから実行される操作系演出又は非操作系演出に関する情報（題名や、操作方法等）を報知する画像60AK103を表示してもよい。画像60AK103は、表示中の他の画像（メータ画像60AK002等）の前面に重畳表示されてもよい。図8-14(D)に示すように、メータ画像60AK002にポイントが貯まる際、画像表示装置5に、味方キャラ60AK003及び敵キャラ60AK004等の他の演出画像に重畳させて、加算するポイントを報知するエフェクト画像60AK104（例えば、味方キャラ60AK003の攻撃（パンチ又はキック）が敵キャラ60AK004に当たってポイントが加算される際に表示される画像）を表示するようにしてもよい（その後、メータ画像60AK002のメータレベルが35ポイント分上昇する）。エフェクト画像60AK104は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて可変表示されている飾り図柄とは重畳しないようにする。これにより、飾り図柄の視認性を確保する。図8-14の各表示により、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

【0288】

メータ演出において表示されるボタン画像60AK005（遊技者の操作（動作）を促進する画像）の表示位置は、固定でなくてもよい。例えば、連打のとき（「小ボタン連打」と、一発操作のとき（「中ボタン」、「大ボタン」）とで、ボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい。このように、必要な操作（動作）の種類に応じてボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい。また、必要な操作の種類によらず、他の演出の種類やその演出態様に応じてボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい（例えば、他の演出の邪魔にならない位置にボタン画像60AK005を表示する）。必要な操作の種類と、他の演出の種類やその演出態様と、の組合せに応じて、ボタン画像60AK005の表示位置を変えてもよい。また、連打のときは、ボタン画像60AK005等を多数（例えば、必要な連打の回数分の数）表示してもよい（図8-15参照）。

【0289】

大サイズのボタン画像60AK005（図8-10(D)）のような特定画像（特に、大当たり期待度が高い画像であって、操作を促進する画像）を表示する場合に、当該特定画像が表示されることを報知する報知演出（特定画像の表示がないガセのパターンがあってもよい）が実行されてもよい（小から中サイズのボタン画像60AK005等の表示の際は実行しない）。これにより、特定画像の表示を盛り上げることができる。なお、暗い又

は半透明のボタン画像 60AK005 (図 8-10 (C) 等) の表示を前記報知演出で利用し、ボタン画像 60AK005 の色や大きさを順次変化させ、特定画像が表示されるか否か等を煽る報知演出を実行するようにしてもよい。例えば、半透明のボタン画像 60AK005 の色を、青→黄→緑→赤と変化させ、その次に半透明のボタン画像 60AK005 を、大サイズのボタン画像 60AK005 に変化させる報知演出を実行する。

【0290】

(13) 上記パチンコ遊技機 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加算する封入式遊技機であってもよい。

【0291】

(14) 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、「一」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい (表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい)。

【0292】

(15) 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。

【0293】

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。

【0294】

(特徴部 123AK に関する説明)

以下、本実施の形態に係る特徴部 123AK について説明する。

【0295】

特徴部 123AK は、大当たり遊技状態に制御される割合 (大当たり期待度) を示唆する示唆演出として、図 9-1 に示す第 1 枠領域 AK1 ~ 第 5 枠領域 AK5 それぞれにおいて、図 9-2 に示す複数種類のカード画像 CA1 ~ カード画像 CB5 のうち何れか 1 枚を表示するカード演出を実行可能に構成されている。

【0296】

第 1 枠領域 AK1 ~ 第 5 枠領域 AK5 は、何れも、画像表示装置 5 における表示領域である。以下、理解を容易にするため、第 1 枠領域 AK1 ~ 第 5 枠領域 AK5 においてカード画像 CA1 ~ カード画像 CB5 が表示されることを「枠領域にカード画像が溜まる」と表現する。

【0297】

本実施の形態では、第 3 枠領域 AK3 が特定表示領域として設定されている。詳細については後述するものの、カード演出では、最後に第 3 枠領域 AK3 (特定表示領域) にカード画像が溜まる (表示される)。

【0298】

図 9-1 は、第 1 枠領域 AK1 ~ 第 5 枠領域 AK5 が白色で表示されている状態を示している。第 1 枠領域 AK1 ~ 第 5 枠領域 AK5 は、第 1 枠領域 AK1 ~ 第 5 枠領域 AK5

10

20

30

40

50

の何れにおいてもカード画像が溜まっていない場合、及び、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち3つ以下の枠領域においてカード画像が溜まっている場合には白色で表示され、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち4つ以上の枠領域においてカード画像が表示されている場合には赤色で表示される。

【0299】

図9-2に示すように、カード画像CA1～カード画像CA5は、キャラクタCHA1～キャラクタCHA5をそれぞれ表す画像であり、「戦隊A」グループに属している。カード画像CB1～カード画像CB5は、キャラクタCHB1～キャラクタCHB5をそれぞれ表す画像であり、「戦隊B」グループに属している。本実施の形態では、1回のカード演出において、「戦隊A」グループに属する各カード画像と、「戦隊B」グループに属する各カード画像と、の何れか一方のみが溜まるものとする。すなわち、1回のカード演出において、「戦隊A」グループに属するカード画像と、「戦隊B」グループに属するカード画像と、が共に溜まることはない。なお、1回のカード演出とは、1回の第1特図又は第2特図の可変表示中に実行されるカード演出（同一の第1特図又は第2特図の可変表示をターゲットとするカード演出）を指す。

10

【0300】

図9-3に示すように、カード画像CA1～カード画像CB5は、それぞれ、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち何れか1つに予め対応付けられている。例えば、「戦隊A」グループに属するカード画像CA3と、「戦隊B」グループに属するカード画像CB3と、は第3枠領域AK3に予め対応付けられている。カード演出においてカード画像CA1～カード画像CB5が溜まる際には、各カード画像は、当該カード画像と予め対応付けられた枠領域に溜まる。例えば、カード演出においてカード画像CA3が溜まる場合、カード画像CA3は、カード画像CA3と予め対応付けられた第3枠領域AK3に溜まる。

20

【0301】

カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、当該カード演出が終了した後に、遊技者にとって有利な遊技価値を付与するストック演出が実行される。本実施の形態では、カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、擬似連（擬似連演出）を発生させるストック演出と、保留変化を発生させるストック演出と、スーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出と、のうち何れか1つが実行される。

30

【0302】

保留変化は、画像表示装置5に表示されている保留表示の表示態様を、第1態様から、第1態様よりも大当たり期待度が高い第2態様へ変化させる演出である。本実施の形態では、保留表示を白色で表示することを保留表示の第1態様による表示とし、保留表示を赤色で表示することを保留表示の第2態様による表示とする。

【0303】

本実施の形態では、スーパーリーチ中に、カットイン画像を表示するカットイン演出が実行される。スーパーリーチ中のチャンスアップは、カットイン演出中におけるカットイン画像の背景画像の表示態様を、第3態様から、第3態様よりも大当たり期待度が高い第4態様へ変化させる演出である。本実施の形態では、カットイン画像の背景画像を白色で表示することをカットイン画像の背景画像の第3態様による表示とし、カットイン画像の背景画像を赤色で表示することをカットイン画像の背景画像の第4態様による表示とする。

40

【0304】

本実施の形態では、各種類のストック演出の実行タイミングは、予め設定されている。また、本実施の形態では、保留変化を発生させるストック演出において何れの保留表示の表示態様を変化させるかを、乱数抽選により決定する。

【0305】

カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、カード演出の終了後、上述した複数種類のストック演出のうち何れか1つが実行される前に、当該複数種類のス

50

トック演出のうち何れの種類のストック演出が実行されるかを遊技者が認識できない態様で図9-1に示すストック画像AK6が表示される。具体的に、図9-1に示すように、ストック画像AK6は、複数種類のストック演出の何れが実行される場合でも、共通の表示態様で表示される。この構成によれば、遊技者は、複数種類のストック演出のうち何れの種類のストック演出が実行されるかを、ストック画像AK6の表示態様に基づいて認識することができない。

【0306】

遊技者は、ストック画像AK6が表示されたことに基づいて、ストック演出が実行され、遊技者にとって有利な遊技価値（擬似連の発生、保留変化の発生、スーパーリーチ中のチャンスアップの発生）が付与されることを認識できる。なお、ストック画像AK6は、
10
上述したように、複数種類のストック演出のうち何れの種類のストック演出が実行されるかを遊技者が認識できない態様で表示される。すなわち、遊技者は、ストック画像AK6が表示されたことに基づいて、遊技者にとって有利な複数種類の遊技価値（擬似連の発生、保留変化の発生、スーパーリーチ中のチャンスアップの発生）のうち何れの種類の遊技価値が付与されるかは認識できないものの、ストック演出が実行され、当該複数種類の遊技価値のうち何れかが付与されることは認識できる。

【0307】

特徴部123AKは、4枚以下のカード画像しか溜まらないカード演出を実行可能に構成されている。以下、理解を容易にするため、5枚のカード画像が溜まるカード演出を「カード演出」と呼び、4枚以下のカード画像しか溜まらないカード演出を「ガセカード演出」と呼び、互いを区別する。
20

【0308】

上述したとおり、カード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、ストック画像AK6が表示され、ストック演出が実行される。これに対して、ガセカード演出が実行された場合には、ストック画像AK6は表示されず、ストック演出も実行されない。

【0309】

図9-4は、特徴部123AKに関し、演出制御用CPU120により実行されるカード演出設定処理の一例を示すフローチャートである。このカード演出設定処理は、可変表示を開始するときに、図7のステップS171の可変表示開始設定処理にて実行される。
30

【0310】

カード演出設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、ストック演出の実行有無、及び、実行されるストック演出の種類を決定する（ステップ123AKS101）。具体的に、演出制御用CPU120は、図9-5に示す決定割合で、大当たり、スーパーリーチハズレ、ノーマルリーチハズレ及び非リーチハズレの何れであるかと、擬似連が実行されるか否かと、に応じて、ストック演出の実行有無、及び、実行されるストック演出の種類を決定する。

【0311】

図9-5に示すように、大当たりであり、かつ、擬似連が実行される場合（図9-5のテーブル中の「大当たり（擬似連有り）」の列）と、大当たりであり、かつ、擬似連が実行されない場合（図9-5のテーブル中の「大当たり（擬似連無し）」の列）と、の何れにおいても、擬似連を発生させるストック演出、保留変化を発生させるストック演出、及びスーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出が、互いに異なる割合で決定される。すなわち、大当たりの場合には、擬似連の実行有無に関わらず、複数種類のストック演出が互いに異なる割合で決定される。言い換えると、複数種類のストック演出の何れが決定されるかに応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御される。すなわち、複数種類のストック演出の何れが実行されるかに応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御される。この構成によれば、遊技者を、何れの種類のストック演出が実行されるかに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0312】

10

20

30

40

50

図 9-4 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 123 AKS 101 の処理にてストック演出を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップ 123 AKS 102）。ストック演出を実行すると決定されたと判定した場合には（ステップ 123 AKS 102 ; Yes）、ストック演出タイマによるカウントダウンを開始する（ステップ 123 AKS 103）。ストック演出タイマは、例えば RAM 122 の所定領域に設けられ、ストック演出の実行タイミングまでの残り時間をカウントダウンする。上述したとおり、ストック演出の実行タイミングは、ストック演出の種類に応じて予め設定されている。ステップ 123 AKS 103 の処理において、ストック演出タイマは、ステップ 123 AKS 101 で実行すると決定されたストック演出に応じた実行タイミングまでの残り時間のカウントダウンを開始する。

10

【0313】

演出制御用 CPU 120 は、カード演出を実行すると決定されたことを示すカード演出フラグをオン状態にセットする（ステップ 123 AKS 104）。

【0314】

演出制御用 CPU 120 は、カード演出の実行タイミングを決定する（ステップ 123 AKS 105）。具体的に、演出制御用 CPU 120 は、第 1 特図又は第 2 特図の可変表示開始時のタイミングである「タイミング A」と、大当たり予告演出中の予め設定されたタイミングである「タイミング B」と、リーチ演出が実行された後の予め設定されたタイミングである「タイミング C」と、の何れかを、図 9-6 に示す決定割合で、スーパーリーチであるか否かと、大当たり予告演出が実行されるか否かと、に応じて、カード演出の実行タイミングとして決定する。なお、大当たり予告演出は、大当たり遊技状態に制御される可能性を示唆する演出である。本実施の形態では、大当たり予告演出を実行するか否かを、乱数抽選により決定する。

20

【0315】

演出制御用 CPU 120 は、カード演出タイマによるカウントダウンを開始する（ステップ 123 AKS 106）。カード演出タイマは、例えば RAM 122 の所定領域に設けられ、カード演出の実行タイミングまでの残り時間をカウントダウンする。具体的に、ステップ 123 AKS 106 の処理において、カード演出タイマは、ステップ 123 AKS 105 の処理で決定されたカード演出の実行タイミングまでの残り時間のカウントダウンを開始する。

30

【0316】

演出制御用 CPU 120 は、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つを、図 9-7 (b) に示す決定割合で、大当たりであるかハズレであるかに応じて、カード演出の演出パターンとして決定し（ステップ 123 AKS 107）、カード演出設定処理を終了する。なお、図 9-7 (a) 及び図 9-7 (b) は、カード演出の演出パターンの一部を示している。

【0317】

カード演出では、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンのうち、ステップ 123 AKS 107 の処理で決定された演出パターンに応じた順番で、第 1 枠領域 AK 1 ~ 第 5 枠領域 AK 5 それぞれにカード画像が溜まる。

40

【0318】

カード演出は、最大で 5 段階にわたって、段階的に実行される。図 9-7 (a) に示すように、カード演出の各段階の演出において、演出パターンに応じたカード画像が溜まる。なお、上述したように、カード画像 CA 1 ~ カード画像 CB 5 は、それぞれ、第 1 枠領域 AK 1 ~ 第 5 枠領域 AK 5 のうち何れか 1 つに予め対応付けられており、カード演出では、カード画像 CA 1 ~ カード画像 CB 5 が、それぞれ、対応する枠領域に溜まる。すなわち、カード演出では、各段階の演出において、演出パターンに応じたカード画像が、当該カード画像と予め対応付けられた枠領域に溜まる。

【0319】

例えば、ステップ AKS 107 の処理にて図 9-7 (a) に示す「パターン 5-1」が

50

カード演出の演出パターンとして決定された場合、第１段階の演出にてカード画像ＣＡ１が予め対応付けられた枠領域である第１枠領域ＡＫ１に溜まり、第２段階の演出にてカード画像ＣＡ５が予め対応付けられた枠領域である第５枠領域ＡＫ５に溜まり、第３段階の演出にてカード画像ＣＡ２が予め対応付けられた枠領域である第２枠領域ＡＫ２に溜まり、第４段階の演出にてカード画像ＣＡ４が予め対応付けられた枠領域である第４枠領域ＡＫ４に溜まり、第５段階の演出にてカード画像ＣＡ３が予め対応付けられた枠領域である第３枠領域ＡＫ３に溜まる。

【０３２０】

なお、カード演出の各段階の演出において、複数枚のカード画像が溜まる場合がある。すなわち、カード演出において、同一のタイミングで複数枚のカード画像が溜まる場合がある。例えば、図９－７（ａ）に示す「パターン５－３」に従ってカード演出が実行される場合には、第１段階の演出において（第１段階の演出が実行されるタイミングで）２枚のカード画像（カード画像ＣＡ２、カード画像ＣＡ４）が溜まり、第２段階の演出において（第２段階の演出が実行されるタイミングで）さらに２枚のカード画像（カード画像ＣＡ１、カード画像ＣＡ５）が溜まる。

10

【０３２１】

本実施の形態では、図９－７（ａ）に示すように、カード演出において、同一のタイミングで複数枚のカード画像が溜まる場合に、互いに隣接していない枠領域にカード画像が溜まるように設定されている。互いに隣接していない枠領域の具体例としては、両端にそれぞれ配置された枠領域（例えば図９－１に示す第１枠領域ＡＫ１と第５枠領域ＡＫ５など）や、互いに対抗する位置にそれぞれ配置された枠領域（例えば図９－１に示す第２枠領域ＡＫ２と第４枠領域ＡＫ４など）が挙げられる。

20

【０３２２】

例えば、図９－７（ａ）に示す「パターン５－４」は、第１段階の演出においてカード画像ＣＡ２、カード画像ＣＡ４が溜まり、第２段階の演出においてカード画像ＣＡ１、カード画像ＣＡ３、カード画像ＣＡ５が溜まるように設定されている。カード画像ＣＡ２及びカード画像ＣＡ４は、図９－３に示すように、第２枠領域ＡＫ２及び第４枠領域ＡＫ４にそれぞれ対応付けられており、第１段階の演出が実行されるタイミングで、第２枠領域ＡＫ２及び第４枠領域ＡＫ４にそれぞれ溜まる。第２枠領域ＡＫ２及び第４枠領域ＡＫ４は、図９－１に示すように、互いに隣接していない。カード画像ＣＡ１、カード画像ＣＡ３及びカード画像ＣＡ５は、図９－３に示すように、第１枠領域ＡＫ１、第３枠領域ＡＫ３及び第５枠領域ＡＫ５にそれぞれ対応付けられており、第２段階の演出が実行されるタイミングで、第１枠領域ＡＫ１、第３枠領域ＡＫ３及び第５枠領域ＡＫ５にそれぞれ溜まる。第１枠領域ＡＫ１、第３枠領域ＡＫ３及び第５枠領域ＡＫ５は、図９－１に示すように、互いに隣接していない。

30

【０３２３】

なお、図９－７（ａ）に示す演出パターンの何れにおいても、カード画像ＣＡ３又はカード画像ＣＢ３が最後の段階の演出にて溜まるカード画像として設定されている。すなわち、図９－７（ａ）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行される場合でも、カード演出の最後にはカード画像ＣＡ３又はカード画像ＣＢ３が溜まる。カード画像ＣＡ３及びカード画像ＣＢ３は、図９－３に示すように、何れも、第３枠領域ＡＫ３に予め対応付けられており、カード演出においては第３枠領域ＡＫ３に溜まる。従って、図９－７（ａ）に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行される場合でも、カード演出の最後には第３枠領域ＡＫ３にカード画像（カード画像ＣＡ３又はカード画像ＣＢ３）が溜まる。

40

【０３２４】

なお、カード演出の最後に第３枠領域ＡＫ３にカード画像が溜まることから、カード演出において第３枠領域ＡＫ３にカード画像が溜まるときには、第１枠領域ＡＫ１～第５枠領域ＡＫ５の全てにカード画像が溜まる。

【０３２５】

50

なお、図 9-7 (b) に示すように、大当りの場合、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンが、互いに異なる割合でカード演出の演出パターンとして決定される。すなわち、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンの何れがカード演出の演出パターンとして決定されるか (図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行されるか) に応じて異なる割合で、大当り遊技状態に制御される。

【0326】

図 9-4 に戻り、ステップ 123 KAS101 の処理にてストック演出を実行しないと決定されたと判定した場合には (ステップ 123 AKS102; No)、演出制御用 CPU120 は、ガセカード演出を実行するか否かを、図 9-8 に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて決定する (ステップ 123 AKS108)。図 9-8 に示すように、大当りの場合にもハズレの場合にも、ガセカード演出を実行すると決定されることがある。このような構成によれば、遊技者が、ハズレであるのか大当りであるのかを、ガセカード演出が実行されたことに基づいて認識することができないため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0327】

演出制御用 CPU120 は、ステップ 123 AKS108 の処理にてガセカード演出を実行すると決定されたか否かを判定する (ステップ 123 AKS109)。ステップ 123 AKS108 の処理にてガセカード演出を実行しないと決定されたと判定した場合には (ステップ 123 AKS109; No)、演出制御用 CPU120 は、カード演出設定処理を終了する。

20

【0328】

一方、ステップ 123 AKS109 の処理にてガセカード演出を実行すると決定されたと判定した場合には (ステップ 123 AKS109; Yes)、演出制御用 CPU120 は、ガセカード演出を実行すると決定されたことを示すガセカード演出フラグをオン状態にセットする (ステップ 123 AKS110)。

【0329】

演出制御用 CPU120 は、上述した「タイミング A」 (第 1 特図又は第 2 特図の可変表示開始時のタイミング)、「タイミング B」 (大当り予告演出中の予め設定されたタイミング) 及び「タイミング C」 (リーチ演出が実行された後の予め設定されたタイミング) のうち何れかを、図 9-9 に示す決定割合で、スーパーリーチであるか否かと、大当り予告が実行されるか否かと、に応じて、ガセカード演出の実行タイミングとして決定する (ステップ 123 AKS111)。

30

【0330】

演出制御用 CPU120 は、ガセカード演出タイマによるカウントダウンを開始する (ステップ 123 AKS112)。ガセカード演出タイマは、例えば RAM122 の所定領域に設けられ、ガセカード演出の実行タイミングまでの残り時間をカウントダウンする。具体的に、ステップ 123 AKS112 の処理において、ガセカード演出タイマは、ステップ 123 AKS111 の処理で決定されたガセカード演出の実行タイミングまでの残り時間のカウントダウンを開始する。

【0331】

次に、演出制御用 CPU120 は、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数を、4 枚～0 枚の何れかに決定する (ステップ 123 AKS113)。なお、溜まるカード画像の枚数が 0 枚のガセカード演出では、カード画像が溜まることを示唆する演出 (後述する図 9-16 (B)、図 9-16 (E) 及び図 9-16 (H) に示す、複数の球体 AK7 が出現する演出) が実行された後、1 枚もカード画像が溜まることなくガセカード演出が終了する。

40

【0332】

具体的に、大当りの場合、演出制御用 CPU120 は、ステップ 123 AKS113 の処理で、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数を、4 枚～0 枚の何れかに、図 9-10 (a) に示す決定割合で、非確変大当りであるか確変大当りであるかに応じて決

50

定する。

【0333】

図9-10(a)に示すように、非確変大当りの場合、より多い枚数ほどガセカード演出において溜まるカード画像の枚数として決定されやすい。すなわち、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数が多いほど高い割合で非確変大当りに制御される。また、図9-10(a)に示すように、確変大当りの場合、より多い枚数ほどガセカード演出において溜まるカード画像の枚数として決定されやすい。すなわち、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数が多いほど高い割合で確変大当りに制御される。このような構成によれば、遊技者を、溜まるカード画像の枚数に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0334】

また、ハズレの場合、演出制御用CPU120は、ステップ123AKS113の処理で、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数を、4枚～0枚の何れかに、図9-10(b)に示す決定割合で、非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレ及びスーパーリーチハズレの何れであるかに応じて決定する。

【0335】

図9-4に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ123AKS113の処理にて決定されたガセカード演出で溜まるカード画像の枚数に応じてガセカード演出の演出パターンを決定し(ステップ123AKS114)、カード演出設定処理を終了する。

【0336】

具体的に、ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が4枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-11(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-11(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-11(a)及び図9-11(b)は、4枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が3枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-12(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-12(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-12(a)及び図9-12(b)は、3枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が2枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-13(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-13(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-13(a)及び図9-13(b)は、2枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が1枚に決定された場合、演出制御用CPU120は、図9-14(a)に示す複数種類の演出パターンのうち何れかを、図9-14(b)に示す決定割合で、大当りであるかハズレであるかに応じて、ガセカード演出の演出パターンとして決定する。なお、図9-14(a)及び図9-14(b)は、1枚のカード画像が溜まる場合におけるガセカード演出の演出パターンの一部を示している。なお、ステップ123AKS113の処理にてガセカード演出で溜まるカード画像の枚数が0枚に決定された場合、上述したとおり、カード画像は溜まらない。

20

30

40

【0337】

本実施の形態では、図9-11(a)、図9-12(a)、図9-13(a)及び図9-14(a)に示すように、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数に関わらず、複数種類の演出パターンの何れにおいても、第3枠領域AK3に予め対応付けられたカード画像CA3及びカード画像CB3が溜まらないように設定されている。すなわち、ガセカード演出において溜まるカード画像の枚数に関わらず、複数種類の演出パターンの何

50

れに従ってガセカード演出が実行される場合でも、ガセカード演出において第3枠領域AK3にカード画像が溜まることはない。このため、遊技者は、第3枠領域AK3にカード画像（カード画像CA3又はカード画像CB3）が溜まったことに基づいて、ガセカード演出ではなくカード演出が実行されていることを認識し、ストック演出が実行されて遊技価値が付与される可能性が示唆されることを認識できる。また、図9-11(a)、図9-12(a)、図9-13(a)及び図9-14(a)に示すように、ガセカード演出において同一のタイミングで複数枚のカード画像が溜まる場合に、互いに隣接していない枠領域にカード画像が溜まるように設定されている。

【0338】

また、本実施の形態では、図9-7(a)、図9-11(a)、図9-12(a)、図9-13(a)及び図9-14(a)に示すように、カード演出とガセカード演出との何れにおいても、同一のカード画像が重複して溜まらないように設定されている。

【0339】

図9-15は、特徴部123AKに関し、演出制御用CPU120により実行されるカード演出実行処理の一例を示すフローチャートである。このカード演出実行処理は、図7のステップS172の可変表示中演出処理にて実行される。

【0340】

カード演出実行処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、ストック演出を実行中であることを示すストック演出実行中フラグがオンであるか否かを判定することにより、ストック演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ123AKS201）。

【0341】

ストック演出を実行中であると判定した場合には（ステップ123AKS201；Yes）、演出制御用CPU120は、ストック演出が終了したか否かを判定する（ステップ123AKS202）。ストック演出が終了したと判定した場合には（ステップ123AKS202；Yes）、演出制御用CPU120は、終了処理を実行することによって、カード演出フラグ、後述するカード演出実行中フラグ、ストック演出フラグ及びストック演出実行中フラグをクリアするとともに、カード演出タイマ及びストック演出タイマをリセットし（ステップ123AKS203）、カード演出実行処理を終了する。一方、ストック演出が終了していないと判定した場合には（ステップ123AKS202；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。

【0342】

ストック演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ123AKS201；No）、演出制御用CPU120は、ガセカード演出を実行中であることを示すガセカード演出実行中フラグがオンであるか否かを判定することにより、ガセカード演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ123AKS204）。

【0343】

ガセカード演出を実行中であると判定した場合には（ステップ123AKS204；Yes）、演出制御用CPU120は、ガセカード演出が終了したか否かを判定する（ステップ123AKS205）。ガセカード演出が終了したと判定した場合には（ステップ123AKS205；Yes）、演出制御用CPU120は、終了処理を実行することによって、ガセカード演出フラグ及びガセカード演出実行中フラグをクリアするとともに、ガセカード演出タイマをリセットし（ステップ123AKS203）、カード演出実行処理を終了する。一方、ガセカード演出が終了していないと判定した場合には（ステップ123AKS205；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。

【0344】

ガセカード演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ123AKS204；No）、演出制御用CPU120は、カード演出を実行中であることを示すカード演出実行中フラグがオンであるか否かを判定することにより、カード演出を実行中であるか否かを判定する（ステップ123AKS206）。

【0345】

カード演出を実行中であると判定した場合には（ステップ123AKS206；Yes）、演出制御用CPU120は、第3枠領域AK3にカード画像が溜まったか否かを判定することにより、カード演出が終了したか否かを判定する（ステップ123AKS207）。カード演出が終了していない（第3枠領域AK3にカード画像が溜まっていない）と判定した場合には（ステップ123AKS207；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、カード演出が終了した（第3枠領域AK3にカード画像が溜まった）と判定した場合には（ステップ123AKS207；Yes）、演出制御用CPU120は、上述したストック演出フラグをオン状態にセットし（ステップ123AKS208）、上述したストック画像AK6の表示を開始して（ステップ123AKS209）、カード演出実行処理を終了する。なお、ステップ123AKS209の処理にて開始されたストック画像AK6の表示は、ストック演出において終了される（表示されているストック画像AK6が消去される）。

10

【0346】

カード演出を実行中ではないと判定した場合には（ステップ123AKS206；No）、演出制御用CPU120は、ストック演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ123AKS210）。

【0347】

ストック演出フラグがオンであると判定した場合には（ステップ123AKS210；Yes）、演出制御用CPU120は、ストック演出タイマのカウント値が0であるか否かを判定することにより、ストック演出の実行タイミングが到来したか否かを判定する（ステップ123AKS211）。ストック演出の実行タイミングが到来していないと判定した場合には（ステップ123AKS211；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、ストック演出の実行タイミングが到来したと判定した場合には（ステップ123AKS211；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-4のステップ123AKS101の処理にて決定された種類のストック演出を開始し（ステップ123AKS212）、カード演出実行処理を終了する。

20

【0348】

ストック演出フラグがオンではないと判定した場合には（ステップ123AKS210；No）、演出制御用CPU120は、カード演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ123AKS213）。

30

【0349】

カード演出フラグがオンであると判定した場合には（ステップ123AKS213；Yes）、演出制御用CPU120は、カード演出タイマのカウント値が0であるか否かを判定することにより、図9-4のステップ123AKS105の処理にて決定されたカード演出の実行タイミングが到来したか否かを判定する（ステップ123AKS214）。カード演出の実行タイミングが到来していないと判定した場合には（ステップ123AKS214；No）、カード演出実行処理を終了する。一方、カード演出の実行タイミングが到来したと判定した場合には（ステップ123AKS214；Yes）、図9-4のステップ123AKS107の処理にて決定された演出パターンに従ったカード演出を開始し（ステップ123AKS215）、カード演出実行処理を終了する。

40

【0350】

カード演出フラグがオンではないと判定した場合には（ステップ123AKS213；No）、演出制御用CPU120は、ガセカード演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ123AKS216）。

【0351】

ガセカード演出フラグがオンではないと判定した場合には（ステップ123AKS216；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、ガセカード演出フラグがオンであると判定した場合には（ステップ123AKS216；Yes）、演出制御用CPU120は、ガセカード演出タイマのカウント値が0であるか否かを判定することにより、図9-4のステップ123AKS111の処理にて決定されたガセ

50

カード演出の実行タイミングが到来したか否かを判定する（ステップ123AKS217）。ガセカード演出の実行タイミングが到来していないと判定した場合には（ステップ123AKS217；No）、演出制御用CPU120は、カード演出実行処理を終了する。一方、ガセカード演出の実行タイミングが到来したと判定した場合には（ステップ123AKS217；Yes）、演出制御用CPU120は、図9-4のステップ123AKS114の処理にて決定された演出パターンに従ったガセカード演出を開始し（ステップ123AKS218）、カード演出実行処理を終了する。

【0352】

以下、カード演出の演出画面例について図9-16を参照して説明する。図9-16は、図9-7に示す「パターン5-3」に従ってカード演出が実行される場合の演出画面例を示している。また、図9-16は、上述した「タイミングA」（第1特図又は第2特図の可変表示開始時のタイミング）においてカード演出が実行される場合の演出画面例を示している。

【0353】

図9-16（A）に示すように、第1特図又は第2特図の可変表示が開始され、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が開始されると、カード演出の実行タイミングである「タイミングA」が到来したと判定され（カード演出タイマのカウント値が0であると判定され）、カード演出が開始される。なお、図9-16（A）～図9-16（F）は、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が白色で表示されている状態を示している。

【0354】

カード演出が開始されると、まず、カード演出の第1段階の演出が開始され、図9-16（B）に示すように、カード画像が溜まることを示唆する演出として、複数の球体AK7が出現する演出が実行される。

【0355】

その後、図9-16（C）に示すように、複数の球体AK7が割れた後に消去され、内部からカード演出の第1段階の演出において溜まるカード画像であるカード画像CA2及びカード画像CA4が出現し、画像表示装置5における第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が表示されていない領域（以下、「他の表示領域」と呼ぶ。）にて表示される演出が実行される。その後、他の表示領域にて表示されているカード画像CA2及びカード画像CA4が、図9-16（D）に示すように、それぞれ、対応する第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4へ移動し、第2枠領域AK2及び第4枠領域AK4に溜まり（表示され）、カード演出の第1段階の演出が終了する。

【0356】

次に、カード演出の第2段階の演出が開始され、図9-16（E）に示すように、カード画像が溜まることを示唆する演出として、複数の球体AK7が出現する演出が再度実行される。

【0357】

その後、図9-16（F）に示すように、複数の球体AK7が割れた後に消去され、内部からカード演出の第2段階の演出において溜まるカード画像であるカード画像CA1及びカード画像CA5が出現し、他の表示領域にて表示される演出が実行される。その後、他の表示領域にて表示されているカード画像CA1及びカード画像CA5が、図9-16（G）に示すように、それぞれ、対応する第1枠領域AK1及び第5枠領域AK5へ移動し、第1枠領域AK1及び第5枠領域AK5に溜まり、カード演出の第2段階の演出が終了する。

【0358】

なお、図9-16（G）に示すように、カード演出においてカード画像が4枚溜まると、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の表示色が白色から赤色へ変化する。図9-16（G）～図9-16（J）は、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5が赤色で表示されている状態を示している。

【0359】

次に、カード演出の第3段階の演出が開始され、図9-16（H）に示すように、カード画像が溜まることを示唆する演出として、複数の球体AK7が出現する演出が再度実行される。

【0360】

その後、図9-16（I）に示すように、複数の球体AK7が割れた後に消去され、内部からカード演出の第3段階の演出において溜まるカード画像であるカード画像CA3が出現し、他の表示領域にて表示される演出が実行される。その後、他の表示領域にて表示されているカード画像CA3が、図9-16（J）に示すように、対応する第3枠領域AK3へ移動し、第3枠領域AK3に溜まり、カード演出の第3段階の演出が終了する。

10

【0361】

第3枠領域AK3にカード画像が溜まると（第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の全てにカード画像が溜まると）、図9-16（K）に示すように、ストック画像AK6の表示が開始されるとともに、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に溜まったカード画像が全て消去され、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の表示色が赤色から白色へ変化し、カード演出が終了する。なお、表示されたストック画像AK6は、ストック演出にて消去される。

【0362】

なお、ガセカード演出は、上述したカード演出の演出態様と概ね共通の演出態様で実行されるものの、第3枠領域AK3にカード画像が溜まることなく演出が終了する点でカード演出とは相違している。なお、ガセカード演出の終了時に、上述した複数の球体AK7が出現する演出を実行する場合と、複数の球体AK7が出現する演出を実行しない場合と、があるようにしてもよい。

20

【0363】

以下、ストック演出の演出画面例について図9-17～図9-19を参照して説明する。

【0364】

まず、擬似連を発生させるストック演出の演出画面例について図9-17を参照して説明する。図9-17（A）は、ストック画像AK6が画像表示装置5にて表示されており、かつ、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて擬似連図柄とは異なるハズレ飾り図柄の組み合わせ（「773」）が停止表示されている状態を示している。この状態において、予め設定された擬似連を発生させるストック演出の実行タイミングが到来したと判定されると（ストック演出タイマのカウント値が0であると判定されると）、ストック演出が開始され、図9-17（B）に示すように、表示されたストック画像AK6が飾り図柄に作用する演出が実行されて、図9-17（C）に示すように、飾り図柄の組合せが擬似連図柄（「778」）へ変化するとともに、ストック画像AK6が消去される。その後、図9-17（D）に示すように、擬似連演出が実行される。

30

【0365】

次に、保留変化を発生させるストック演出の演出画面例について図9-18を参照して説明する。図9-18（A）は、ストック画像AK6が画像表示装置5にて表示されており、かつ、保留表示AK8～保留表示AK12とアクティブ表示AK13とが画像表示装置5に表示されている状態を示している。図9-18（A）は、保留表示AK8～保留表示AK12が白色（第1態様）で表示され、アクティブ表示AK13が白色で表示されている状態を示している。なお、図9-18は、保留変化において、保留表示AK8の表示態様が変化する場合の演出画面例を示している。図9-18（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。この状態において、予め設定された保留変化を発生させるストック演出の実行タイミングが到来したと判定されると、ストック演出が開始され、図9-18（B）に示すように、表示されたストック画像AK6が保留表示A

40

50

K 8 に作用する演出が実行されて、図 9-18 (C) に示すように、保留表示 A K 8 の表示色が白色から赤色 (第 2 態様) へ変化する保留変化が実行され、ストック画像 A K 6 が消去される。

【0366】

次に、スーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出の演出画面例について図 9-19 を参照して説明する。図 9-19 (A) は、ストック画像 A K 6 が画像表示装置 5 にて表示されており、かつ、スーパーリーチ中に上述したカットイン演出が実行されてカットイン画像 A K 14 が画像表示装置 5 に表示されている状態を示している。図 9-19 (A) は、カットイン画像 A K 14 の背景画像が白色 (第 3 態様) で表示されている状態を示している。なお、図 9-19 (A) は、画像表示装置 5 の「左」及び「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L 及び 5 R において数字の「7」を表す飾り図柄が停止表示される一方、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。この状態において、予め設定されたスーパーリーチ中にチャンスアップを発生させるストック演出の実行タイミングが到来したと判定されると、ストック演出が開始され、図 9-19 (B) に示すように、表示されたストック画像 A K 6 がカットイン画像 A K 14 の背景画像に作用する演出が実行されて、図 9-19 (C) に示すように、カットイン画像 A K 14 の背景画像の表示色が、白色から赤色 (第 4 態様) へ変化するチャンスアップが実行され、ストック画像 A K 6 が消去される。

【0367】

以上説明したように、特徴部 123 A K では、大当り遊技状態に制御される割合 (大当り期待度) を示唆する示唆演出として、図 9-1 に示す第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 において図 9-2 に示すカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 を溜める (表示する) カード演出を実行することができる。カード演出では、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 それぞれにおいてカード画像が溜まる。何れの演出パターンに従ってカード演出を実行する場合でも、最後に第 3 枠領域 A K 3 (特定表示領域) にカード画像 (カード画像 C A 3 又はカード画像 C B 3) が溜まる。このような構成によれば、カード演出の最後にいずれの枠領域に注目すればよいかを遊技者に分かり難くすることを防止できる。

【0368】

また、特徴部 123 A K では、カード演出において、同一のタイミングで第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち複数の枠領域にカード画像を溜めることができる。このような構成によれば、多様な演出パターンでカード演出を実行することによって遊技の興趣を向上させることができる。

【0369】

また、特徴部 123 A K では、カード演出において、同一のタイミングで第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち複数の枠領域にカード画像が溜まるときには、互いに隣接していない枠領域においてそれぞれカード画像が溜まる。このような構成によれば、カード画像が偏って表示されてしまうことを防止できる。

【0370】

また、特徴部 123 A K では、図 9-2 に示す複数種類のカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 が、それぞれ、図 9-3 に示すように、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち何れか 1 つに対応付けられている。カード演出では、カード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 が、それぞれ、対応する枠領域において表示される。このような構成によれば、多様な演出パターンでカード演出を実行することによって遊技の興趣を向上させることができるとともに、カード画像に応じて溜まる枠領域が決められているため、演出に規則性があり、演出が煩雑になりすぎることを防止できる。

【0371】

また、特徴部 123 A K では、第 3 枠領域 A K 3 にカード画像が溜まった場合に、複数種類のストック演出のうち何れか 1 つを実行するとともに、当該複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様でストック画像 A K 6 が表示される。

このような構成によれば、遊技者を第 3 枠領域 A K 3 に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。

【0372】

また、特徴部 1 2 3 A K では、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出が実行されるかに応じて異なる割合で大当り遊技状態に制御する。このような構成によれば、遊技者を、何れの演出パターンに従ってカード演出が実行されるか（カード画像が溜まる順番）に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0373】

なお、上記実施の形態では、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 を、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の何れにもカード画像が溜まっていない場合、及び、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち 3 つ以下の枠領域にカード画像が溜まっている場合には白色で表示する一方、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち 4 つ以上の枠領域にカード画像が溜まっている場合には赤色で表示するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の表示態様を、カード画像が溜まっている枠領域の数に応じて、任意の方法で変化させることができる。このような構成によれば、カード画像が溜まっている枠領域の数を遊技者が把握することを容易にすることができるとともに、遊技者を高揚させることができる。

【0374】

例えば、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 を、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の何れにもカード画像が溜まっていない場合、及び、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち 4 つ以下の枠領域にカード画像が溜まっている場合には白色で表示し、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにカード画像が溜まっている場合には赤色で表示するようにしてもよい。

【0375】

なお、上記実施の形態では、カード演出において、5 枚のカード画像が溜まるものとして説明したが、これは一例に過ぎず、1 回のカード演出において、6 枚以上のカード画像を溜めることができる。なお、上述したように、1 回のカード演出とは、1 回の第 1 特図又は第 2 特図の可変表示中に実行されるカード演出（同一の第 1 特図又は第 2 特図の可変表示をターゲットとするカード演出）を指す。

【0376】

例えば、1 回のカード演出において、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにおいてカード画像が溜まった後に、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 のうち少なくとも何れか 1 つにおいてカード画像を再度溜めるようにしてもよい。このような構成によれば、1 回の第 1 特図又は第 2 特図の可変表示中に（同一のターゲットに対して）第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 にてカード画像を複数回溜めることができ、第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにおいてカード画像が溜まった後にも、再度遊技者を楽しませることができる。

【0377】

具体的に、カード演出において 6 枚以上のカード画像を溜める場合、カード画像が 5 枚溜まる度に（第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 の全てにおいてカード画像が溜まる度に）、ストック画像 A K 6 を 1 つ表示するとともに溜まったカード画像を全て消去して枠領域を空白にし、空白になった各枠領域にカード画像を再度溜めるようにすればよい。

【0378】

なお、この場合、1 回のカード演出において 10 枚以上のカード画像（例えば、25 枚のカード画像）が溜まる場合には、1 回のカード演出において複数のストック画像 A K 6 が表示されるようにすればよい。各ストック画像 A K 6 に対応するストック演出（各ストック画像 A K 6 を用いたストック演出）は、互いに異なる種類のストック演出であってもよいし、互いに同一の種類のストック演出であってもよい。ストック画像 A K 6 を表示する度に、当該ストック画像 A K 6 に対応するストック演出として何れの種類のストック演出を実行するかを抽選により決定してもよい。

【0379】

なお、上記実施の形態では、大当たり期待度を示唆する示唆演出として、カード演出を実行するものとして説明したが、これは一例に過ぎず、示唆演出として、カード演出以外の演出を実行してもよい。

【0380】

例えば、示唆演出として、キャラクタ実体化演出を実行してもよい。キャラクタ実体化演出は、複数のキャラクタ輪郭領域それぞれにおいて、複数種類のキャラクタ画像のうち何れか1つを表示することによってキャラクタを実体化させる演出である。キャラクタ輪郭領域は、画像表示装置5における表示領域であり、輪郭のみが表示され、輪郭より内側は空白である。複数種類のキャラクタ画像は、それぞれ、複数種類のキャラクタのうち何れか1つを表している。複数のキャラクタ輪郭領域は、それぞれ、上述した複数種類のキャラクタのうち何れか1つの輪郭に一致する輪郭を有している。キャラクタ実体化演出では、キャラクタ画像が、当該キャラクタ画像が表すキャラクタの輪郭に一致する輪郭を有するキャラクタ輪郭領域において表示され、当該キャラクタが実体化する。具体的に、押しボタン31Bに対する押下操作が複数回にわたって検出された場合に、キャラクタ画像を、当該キャラクタ画像に対応するキャラクタ輪郭領域に表示するようにすればよい。

10

【0381】

キャラクタ実体化演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各キャラクタ輪郭領域においてキャラクタ画像を表示すればよい。この場合に、複数種類の演出パターンの何れに従ってキャラクタ実体化演出を実行する場合でも、最後に、複数のキャラクタ輪郭領域のうち予め特定表示領域として設定されたキャラクタ輪郭領域においてキャラクタ画像が表示されるようにすればよい。このような構成によれば、キャラクタ実体化演出の最後にいずれのキャラクタ輪郭領域に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。

20

【0382】

なお、キャラクタ実体化演出において、複数のキャラクタ輪郭領域において同一のタイミングでキャラクタ画像を表示できるようにしてもよい。

【0383】

また、示唆演出として、ランプステップアップ演出を実行してもよい。ランプステップアップ演出は、複数の発光部（例えばLEDなど）それぞれにおいて発光を行うことによって遊技者の大当たりに対する期待感を高める演出である。具体的に、ランプステップアップ演出では、複数の発光部のうち発光している発光部の数を演出の進行に従って増やすことによって、遊技者の大当たりに対する期待感を高める。ランプステップアップ演出は、リーチ中に実行されればよい。

30

【0384】

ランプステップアップ演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各発光部において発光を開始すればよい。この場合に、複数種類の演出パターンの何れに従ってランプステップアップ演出を実行する場合でも、最後に、複数の発光部のうち予め特定表示領域として設定された発光部における発光が開始されるようにすればよい。このような構成によれば、ランプステップアップ演出の最後にいずれの発光部に注目すればよいかが遊技者に分かり難くなることを防止できる。

40

【0385】

なお、ランプステップアップ演出において、複数の発光部において同一のタイミングで発光が開始されるようにしてもよい。

【0386】

なお、上記実施の形態では、カード演出及びガセカード演出において、複数の球体AK7が出現する演出が、カード画像が溜まることを示唆する演出として実行された後、カード画像が溜まるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、カード演出及びガセカード演出において、カード画像が溜まることを示唆する演出が実行されることなくカー

50

ド画像が溜まるようにしてもよい。

【0387】

なお、上記実施の形態では、遊技者にとって有利な遊技価値を付与するストック演出として、擬似連を発生させるストック演出と、保留変化を発生させるストック演出と、スーパーリーチ中にステップアップを発生させるストック演出と、を実行するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、ストック演出として、他の演出を実行してもよい。例えば、ストック演出として、アクティブ変化を発生させるストック演出を実行してもよい。アクティブ変化は、アクティブ表示の表示態様を、一の表示態様から、当該一の表示態様よりも大当たり期待度が高い他の表示態様へ変化させる演出である。或いは、ストック演出として、遊技者にとって有利な遊技価値（例えば擬似連、保留変化、アクティブ変化など）を付与する演出が実行されるまでの残り時間をカウントするタイマを表すタイマ画像を表示するストック演出を実行してもよい。

10

【0388】

なお、上記実施の形態では、カード演出にて第3枠領域AK3にカード画像が溜まると、当該カード演出が終了した後、ストック演出が実行されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、カード演出にて第3枠領域AK3にカード画像が溜まった場合に、当該カード演出が終了した後、ストック演出以外の演出を実行してもよい。例えば、カード演出にて第3枠領域AK3にカード画像が溜まった場合に、当該カード演出が終了した後、予め設定された専用の発展先（例えば、スーパーリーチ）へ発展する演出を実行するようにしてもよい。

20

【0389】

なお、上記実施の形態では、カード画像が、カード画像を溜めるための専用の演出であるカード演出において枠領域に溜まるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、任意のタイミングでカード画像を枠領域に溜めることができる。例えば、大当たり予告演出が開始されたことを契機として枠領域にカード画像が溜まるようにしてもよい。或いは、リーチ中に遊技者の大当たりに対する期待感を高めるための所謂チャンスアップ演出が開始されたことを契機として枠領域にカード画像が溜まるようにしてもよい。

【0390】

なお、上記実施の形態では、「戦隊A」グループに属するカード画像CA1～カード画像CA5と、「戦隊B」グループに属するカード画像CB1～カード画像CB5と、の何れかがカード演出にて第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に溜まるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、3種類以上のグループにそれぞれ属するカード画像がカード演出にて第1枠領域AK1～第5枠領域AK5に溜まるようにしてもよい。

30

【0391】

なお、上記実施の形態では、第3枠領域AK3のみが特定表示領域として予め設定されているものとして説明したが、これは一例に過ぎず、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち複数の枠領域を特定表示領域として設定してもよい。なお、この場合、何れの演出パターンに従ってカード演出が実行されるときでも、最後に特定表示領域として設定された各枠領域にカード画像が溜まるようにすればよい。

【0392】

なお、上記実施の形態では、図9-17に示すように、擬似連を発生させるストック演出として、擬似連図柄とは異なる組み合わせの飾り図柄が停止表示された後、当該飾り図柄にストック画像AK6が作用して擬似連図柄へ変化し、擬似連演出が実行される演出を実行するものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、擬似連を発生させるストック演出として、他の演出を実行してもよい。例えば、擬似連を発生させるストック演出として、可変表示中の飾り図柄にストック画像AK6が作用した後、擬似連図柄が停止表示されて擬似連演出が実行される演出を実行してもよい。

40

【0393】

なお、上記実施の形態では、図9-7(a)に示す複数種類の演出パターンの何れか1つに従ってカード演出を実行するものとして説明したが、これは一例に過ぎない。カード

50

演出において溜まるカード画像の種類と、カード画像が溜まる順番と、を乱数抽選により決定するようにしてもよい。なお、この構成において、大当りの場合、カード演出において溜まるカード画像の種類と、カード画像が溜まる順番と、を互いに異なる割合で決定してもよい。すなわち、カード演出において溜まるカード画像の種類と、カード画像が溜まる順番と、に応じて互いに異なる割合で大当り遊技状態に制御してもよい。

【0394】

なお、上記実施の形態では、カード画像C A 1～カード画像C A 5が、それぞれ、キャラクタC H A 1～キャラクタC H A 5を表し、カード画像C B 1～カード画像C B 5が、それぞれ、キャラクタC H B 1～キャラクタC H B 5を表すものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、複数のカード画像が同一のキャラクタを表すようにしてもよい。例えば、複数のカード画像それぞれにおいて、同一のキャラクタが互いに異なるポーズで表されるようにしてもよい。なお、大当りの場合、同一のキャラクタを表す複数のカード画像のうち何れが枠領域に溜まるかを互いに異なる割合で決定するようにしてもよい。すなわち、同一のキャラクタを表す複数のカード画像のうち何れが枠領域に溜まるかに応じて異なる割合で大当り遊技状態に制御してもよい。

【0395】

なお、第1枠領域A K 1～第5枠領域A K 5に、カード画像C A 1～カード画像C B 5以外の画像を表示してもよい。例えば、第1枠領域A K 1～第5枠領域A K 5のうち少なくとも何れか1つに、遊技者に有利な遊技価値（例えば擬似連、保留変化、アクティブ変化、実行中の大当り予告の演出態様をより大当り期待度が高い演出態様へ変化させる演出など）を付与するストック演出が実行されることを報知する報知画像を表示してもよい。なお、この場合、報知画像が表示された後、直ちにストック演出が実行されるようにしてもよいし、報知画像が表示された後、予め設定されたタイミングが到来したことを契機としてストック演出が実行されるようにしてもよい。

【0396】

なお、カード演出の演出パターンとして、カード演出において溜まる全てのカード画像が一段階の演出で（同一のタイミングにて）溜まる演出パターンを含むようにしてもよい。この場合において、ガセカード演出と見せかけて（カード溜まらないと見せかけて）から、ワテンポ遅れて全てのカード画像が溜まる演出パターンを設けてもよい。

【0397】

なお、ガセカード演出の演出パターンとして、ガセカード演出において溜まる全てのカード画像が一段階の演出で（同一のタイミングにて）溜まる演出パターンを含むようにしてもよい。

【0398】

なお、カード演出の終了後に複数種類のストック演出のうち何れを実行するかを、当該カード演出において「戦隊A」グループに属するカード画像と「戦隊B」グループに属するカード画像との何れが枠領域に溜まるかに応じて異なる割合で決定するようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者を、カード演出にて何れのグループに属するカード画像が溜まるかに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0399】

なお、上記実施の形態では、図9-4に示すように、ストック演出を実行するか否かを決定した後、当該決定の結果に応じて、カード演出の演出パターン等を決定したり、ガセカード演出を実行するか否かを決定したりするものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、第1特図又は第2特図の可変表示毎にカード演出を実行するか否かを決定し、ストック画像A K 6が表示されており、かつ、大当り予告演出やリーチ演出が実行された場合に当該ストック画像A K 6を用いたストック演出を実行するようにしてもよい。

【0400】

なお、上記実施の形態では、カード演出において第1枠領域A K 1～第5枠領域A K 5の全てにおいてカード画像が溜まった場合（5枚のカード画像が溜まった場合）に、ストック画像A K 6を表示すると共に、ストック演出を実行するものとして説明した。しかし

、これは一例に過ぎず、カード演出において第1枠領域AK1～第5枠領域AK5のうち4つ以下の枠領域においてカード画像が溜まった場合（4枚以下のカード画像が溜まった場合）に、ストック画像AK6を表示すると共に、ストック演出を実行するようにしてもよい。例えば、カード演出において4枚以下のカード画像が溜まり、かつ、予め設定された特殊カード画像が溜まったカード画像に含まれていた場合に、ストック画像AK6を表示すると共に、ストック演出を実行するようにしてもよい。

【0401】

なお、上記実施の形態では、第1枠領域AK1～第5枠領域AK5の5つの枠領域が設定されているものとして説明したが、これは一例に過ぎず、枠領域の数は、4以下であってもよいし、6以上であってもよい。なお、これに対応して、カード演出において溜まるカード画像の数も、4以下であってもよいし、6以上であってもよい。

10

【0402】

なお、上記特徴部123AKの構成要素の任意の一部を省略することができる。

【0403】

(1) 特徴部123AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

特定表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか1つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され、

20

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される。

【0404】

(2) 特徴部123AKに係る上記(1)の遊技機において、

前記特別表示は複数種類あり、

前記特別表示は、それぞれ、前記複数の表示領域のうち何れか1つに対応付けられており、

前記示唆演出では、各種類の前記特別表示が、それぞれ、対応する表示領域において表示される、

ようにしてもよい。

30

【0405】

(3) 特徴部123AKに係る上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特定表示領域において前記特別表示が表示された場合に、複数種類の変化演出のうち何れか1つを実行するとともに、前記複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様で特別画像を表示する、

ようにしてもよい。

【0406】

(4) 特徴部123AKに係る上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域全てにおいて前記特別表示が表示された後に、前記複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて前記特別表示を再度表示可能である、

40

ようにしてもよい。

【0407】

(5) 特徴部123AKに係る上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域のうち前記特別表示が表示されている表示領域の数に応じて前記複数の表示領域の表示態様を変化させる、

ようにしてもよい。

【0408】

(6) 特徴部123AKに係る上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記複数種類の演出パターンのうち何れに従って前記示唆演出が実行されるかに応じて異なる割合で前記有利状態に制御する、

50

ようにしてもよい。

【0409】

(7) 特徴部123AKに係る上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

演出状態が特定状態に変化したときに特定演出を実行する特定演出実行手段と、をさらに備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミングで前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターンと、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターンと、で変化可能であり、

前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで、前記演出状態が前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる、

ようにしてもよい。

【0410】

上記実施の形態は、上記特徴部123AKに係る構成要素と共に、以下の特徴部124AKに係る構成要素も含んでいる。

【0411】

(1) 特徴部124AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

特定表示領域を含む複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて特別表示を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、

前記示唆演出において、前記複数の表示領域のうち少なくとも2つ以上の表示領域において同一のタイミングで前記特別表示を表示可能であり、

前記示唆演出では、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示される。

【0412】

(2) 特徴部124AKに係る上記(1)の遊技機において、

前記特別表示は複数種類あり、

前記特別表示は、それぞれ、前記複数の表示領域のうち何れか1つに対応付けられており、

前記示唆演出では、各種類の前記特別表示が、それぞれ、対応する表示領域において表示される、

ようにしてもよい。

【0413】

(3) 特徴部124AKに係る上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記特定表示領域において前記特別表示が表示された場合に、複数種類の変化演出のうち何れか1つを実行するとともに、前記複数種類の変化演出のうち何れが実行されるかを遊技者が認識できない態様で特別画像を表示する、

ようにしてもよい。

【0414】

(4) 特徴部124AKに係る上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域全てにおいて前記特別表示が表示された後に、前記複数の表示領域のうち少なくとも何れか1つにおいて前記特別表示を再度表示可能である、

ようにしてもよい。

【0415】

(5) 特徴部124AKに係る上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記複数の表示領域のうち前記特別表示が表示されている表示領域の数に応じて前記複数の表示領域の表示態様を変化させる、

ようにしてもよい。

【0416】

(6) 特徴部 1 2 4 A K に係る上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、
前記示唆演出において、前記複数の表示領域のうち少なくとも 2 つ以上の表示領域において同一のタイミングで前記特別表示が表示されるときには、互いに隣接していない表示領域においてそれぞれ前記特別表示が表示される、
ようにしてもよい。

【0417】

(7) 特徴部 1 2 4 A K に係る上記 (1) ~ (6) のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
演出状態が特定状態に変化したときに特定演出を実行する特定演出実行手段と、をさらに備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミングで前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第 1 変化パターンと、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第 2 変化パターンと、で変化可能であり、

前記複数のタイミングのうちの少なくとも 2 つのタイミングで、前記演出状態が前記第 1 変化パターンと前記第 2 変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる、
ようにしてもよい。

【0418】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部 60 A K、1 2 3 A K に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成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、特徴部 60 A K に関し、ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理にて図 8-4 に示す処理を実行し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理にて図 8-7 に示す処理を実行する構成、特徴部 1 2 3 A K に関し、ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理にて図 9-4 に示すカード演出設定処理を実行し、ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理にて図 9-15 に示すカード演出実行処理を実行する構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

【0419】

(その他)

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。

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機 1 など)であって、

特定表示領域(例えば図 9-1 に示す第 3 枠領域 A K 3 など)を含む複数の表示領域(

10

20

30

40

50

例えば図 9-1 に示す第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 など) のうち少なくとも何れか 1 つにおいて特別表示 (例えば図 9-2 に示すカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 など) を表示することによって前記有利状態に制御される割合を示唆する示唆演出 (例えばカード演出やキャラクタ実体化演出、ランプステップアップ演出など) を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば図 9-4 のカード演出設定処理や図 9-15 のカード演出実行処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) を備え、

前記示唆演出では、複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で各表示領域において前記特別表示が表示され (例えばカード演出では、図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンのうち何れか 1 つに従った順番で第 1 枠領域 A K 1 ~ 第 5 枠領域 A K 5 それぞれにおいてカード画像 C A 1 ~ カード画像 C B 5 が表示される)、

前記複数種類の演出パターンの何れに従って前記示唆演出を実行する場合でも、前記特定表示領域における前記特別表示が最後に表示され (例えば図 9-7 (a) に示す複数種類の演出パターンの何れに従ってカード演出を実行する場合でも、第 3 枠領域 A K 3 におけるカード画像の表示が最後に実行される)、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出 (例えばリーチ演出) を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である (例えば図 11 (D)、(F)) 遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0424】

また、示唆演出の演出パターンとタイトル報知とを関連付けてもよい。例えば、特定の演出パターンが実行された場合に報知演出が実行されやすくすることで興趣が向上する。

【0425】

また、示唆演出とタイトル報知とを異なるタイミングで実行することが好ましい。別々のタイミングで表示することで各々を正確に視認することができる。また、同じタイミングで各々を表示する場合は重複しない位置に表示することが好ましい。

【0426】

さらに、遊技を向上させることができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1) であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出 (例えばリーチ演出) を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0) と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である (例えば図 10 (D)、(F)) 遊技機が挙げられる。

以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例とし説明する。

【0427】

(特徴部 31 A K に関する説明)

次に、他の実施の形態の特徴部 31 A K について説明する。図 10 は、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図 10 (A) に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1-1、P A 1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2-1 ~ P A 2-6、P A 3-1 ~ P A 3-4 等、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2-1 ~ P B 2-6、P B 3-1 ~ P B 3-4 等が用意されている。

10

20

30

40

50

【0428】

また、図10（B）に示すように、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図10（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0429】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図10（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図10（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0430】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図10（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

【0431】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【0432】

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、この実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図11、図12は、この実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図11（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図11（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0433】

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図11（C）に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図11（D）に示すように、画像表示

10

20

30

40

50

装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002（ここでは「SPリーチA」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチA」）が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図11（E）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0434】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図11（E）に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0435】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図11（C）に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図11（F）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005（ここでは「SPリーチB」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチB」）が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図11（G）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

【0436】

このように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0437】

また、スーパーリーチA（図11（C）→（D）→（E）・・・）とスーパーリーチB（図11（C）→（F）→（G）・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図11（C））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【0438】

（スーパーリーチD）

スーパーリーチDとなる場合には、図11（H）に示すように、画像表示装置5の中央

10

20

30

40

50

の一部にスーパーリーチDのタイトル3 1 A K 0 0 7（ここでは「S PリーチD」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「敵を倒せ」）が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル3 1 A K 0 0 7の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示3 1 A K 0 0 8が表示される。期待度は、図1 1（H）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

【0 4 3 9】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0 4 4 0】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図1 1（I）に示すように、画像表示装置5にキャラクタ3 1 A K 0 0 1が表示される。このとき、タイトル3 1 A K 0 0 7及び期待度示唆表示3 1 A K 0 0 8は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図1 1（I）では、図1 1（C）（スーパーリーチA、スーパーリーチB）と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【0 4 4 1】

その後、図1 1（J）に示すように、敵キャラであるキャラクタ3 1 A K 0 0 9が表示され、キャラクタ3 1 A K 0 0 1のセリフ3 1 A K 0 0 4が表示されたり、キャラクタ3 1 A K 0 0 1とキャラクタ3 1 A K 0 0 9とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

【0 4 4 2】

（スーパーリーチE）

スーパーリーチEとなる場合には、図1 2（A）に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル3 1 A K 0 1 0（ここでは「S PリーチE」の文字）が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル3 1 A K 0 1 0の表示と合わせて、キャラクタ3 1 A K 0 0 1と敵キャラであるキャラクタ3 1 A K 0 1 1とが表示され、キャラクタ3 1 A K 0 0 1のセリフ3 1 A K 0 0 4が表示されたり、キャラクタ3 1 A K 0 0 1とキャラクタ3 1 A K 0 1 1とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル3 1 A K 0 1 0が表示され続ける。

【0 4 4 3】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図1 1（D）、（F）、（H））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0444】

(タイトルの報知タイミング)

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いスーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当たり信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

10

【0445】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体(第1領域)においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部(第2領域)においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの(画面全体を使用したタイトル報知)等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

20

【0446】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

30

【0447】

(期待度示唆表示)

この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

40

【0448】

なお期待度示唆表示は、図11(H)等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図11(H)等に示すように、黒い星の

50

数によって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【0449】

（タイトルの表示終了タイミング）

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

10

【0450】

なお、ここではスーパーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

【0451】

（決め演出）

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図12（B）に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図12（C）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図12（D）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

20

【0452】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

30

【0453】

図11、図12に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

【0454】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

40

【0455】

（発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図13（A）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図13（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチ

50

Aに発展する場合には、図13(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図13(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図13に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

【0456】

なお、発展演出は図13(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0457】

(期待度示唆演出)

図11(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0458】

例えば、図14(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図14(B)に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図14(C)に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図14(D)、(E)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図14(F)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0459】

図14(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0460】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラ

クタ、モチーフ、スピーカ 8 から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0461】

図 14 (G) ~ (L) は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図 14 (A) ~ (F) に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチ D の変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチ D のリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチ D 2 のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合、図 14 (G) に示すように、スーパーリーチ D 2 のタイトル 3 1 A K 0 2 3 が表示される。このとき、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチ D 2 における期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 は、星型ではなく菱形となっている。

10

【0462】

その後、図 14 (H) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の星より大きな黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が表示され、図 14 (I) に示すように、黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ボン」という音声出力される。図 14 (J)、(K) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図 14 (L) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

20

【0463】

図 14 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

30

【0464】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようにしてもよいし、代えて実行するようにしてもよい。

【0465】

40

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図 15 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図 15 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 15 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2（ここでは「S P リーチ C」の文字）が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される

50

。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

【0466】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 1 6 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 6 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 6 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する可能性がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0467】

また、タイトルの表示態様（表示色）が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様に変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様（表示色）が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様（表示色）に応じた音声出力するようにしてもよい。

【0468】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出（特定演出）の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0469】

図 1 7 は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、主基板 1 1 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 1）。

【0470】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 2）。

【0471】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 8 (A) に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 1 8 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信

10

20

30

40

50

頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0472】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図16に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

10

【0473】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図18（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図18（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

20

【0474】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【0475】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後には、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS003）。

30

【0476】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図18（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図18（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変わるものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

40

【0477】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に变化タイミングが異なる場合より大当たり信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当たり信

50

頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【0478】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

【0479】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当たり信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なるようにすればよい。

10

【0480】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

【0481】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図18に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

20

【0482】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。

30

【0483】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様に変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や

40

50

演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0484】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

【0485】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、この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。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0486】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

【0487】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、この発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）にこの発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知にこの発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知にこの発明を適用してもよい。

【0488】

（特徴部31AKの変形例1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図12（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【0489】

図19、図20は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図19（A）に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図19（B）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表

10

20

30

40

50

示され、図19(C)～(F)、図20(G)～(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

【0490】

リーチ演出に伴い、図19(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0491】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当り信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

10

【0492】

例えば、図19(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図19(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0493】

その後、図20(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図20(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

20

【0494】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0495】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図20(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図20(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

30

【0496】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図20(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図20(M)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図20(L)に示す画像が表示される。

【0497】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

40

【0498】

なお、図19、図20に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図19、図20に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図17のステップ31AKS004にて実行

50

されればよい。

【0499】

(特徴部31AKの変形例2)

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

10

【0500】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1～E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1～E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

20

【0501】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい(たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等)。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

30

【0502】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音(メロディ)を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音(ボイス)がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

40

【0503】

図21は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図21(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音(メロディ)を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図21(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止する

50

と、図 2 1 (c) に示すように、リーチ状態となる。

【0504】

次いで、図 2 1 (d) に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 には、要素 E 1 ~ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0505】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0506】

その後、図 2 1 (e) に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図 2 1 (f) に示すように、全ての図柄が停止し、「7 7 7」の大当たり図柄が表示される。

【0507】

図 2 1 (a)、(d) に示すように、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 およびリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1 ~ E 5 を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 とリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0508】

また、図 2 1 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズは、図 2 1 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0509】

また、図 2 1 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 2 1 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまいうことを防止することができる。

【0510】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 1 7 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 1 7 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 1 7 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0511】

(特徴部121IWに関する説明)

次に、特徴部121IWについて説明する。先ず、図22-1及び図22-2に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠121IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2(図1参照)と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)121IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠121IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠121IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠121IW003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠121IW003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠121IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【0512】

また、遊技機用枠121IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠121IW003及びガラス扉枠121IW003aを開放することはできないようになっている。

【0513】

主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース121IW201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、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー121IW051と、設定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121IW052が設けられている。

20

【0514】

これら設定キー121IW051及び設定切替スイッチ121IW052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース121IW201内に収容されており、設定キー121IW051及び設定切替スイッチ121IW052は、基板ケース121IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース121IW201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

30

【0515】

設定キー121IW051及び設定切替スイッチ52を有する基板ケース121IW201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠3を開放することで操作が可能となる。また、設定キー121IW051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー121IW051は、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部121IW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たが、一のキーにて兼用されていてもよい。

40

【0516】

また、基板ケース121IW201には、表示モニタ121IW029と、該表示モニタ121IW029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ121IW030が配置されている。これら表示モニタ121IW029及び表示切替スイッチ121IW030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース121IW201の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ121IW029及び表示切替スイッチ121IW030は、基板ケース121IW201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121IW003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121IW003を開放した状

50

態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0517】

前述したように、本特徴部 1 2 1 I W における設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 2 1 I W では、図 2 2 - 2 及び図 2 2 - 3 に示すように、外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A は、短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

【0518】

尚、図 2 2 - 2 に示すように、長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 は、長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 2 2 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【0519】

つまり、本特徴部 1 2 1 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。

【0520】

基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

【0521】

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の

背面側にある設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【0 5 2 2】

また、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

10

【0 5 2 3】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、RAM 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0 5 2 4】

本特徴部 1 2 1 I W では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

30

【0 5 2 5】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 2 2 - 4 及び図 2 2 - 5 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0 5 2 6】

ROM 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 2 2 - 4 (A) に示す表示結果判定テーブル(設定値 1)、図 2 2 - 4 (B) に示す表示結果判定テーブル(設定値 2)、図 2 2 - 4 (C) に示す表示結果判定テーブル(設定値 3)、図 2 2 - 5 (A) に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル(図示略)、小当り変動パターン判定テーブル(図示略)、図 2 2 - 6 に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

40

【0 5 2 7】

本特徴部 1 2 1 I W におけるパチンコ遊技機 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。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常

50

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1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1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低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部121IWでは、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

【0528】

（表示結果判定テーブル）

図22-4（A）～（C）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、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【0529】

図22-4（A）に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「2」、「3」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

【0530】

また、図22-4（B）に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

【0531】

また、図22-4（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、変動特図指定バッファが第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（非確変時は1/280、確変時は1/28）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされて

いる場合と同じ確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選するようになっている。

【0532】

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22-4（A）～（C）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（大当り種別A～大当り種別C）とすることを決定する。また、MR1が図22-4（A）～（C）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図22-4（A）～（C）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0533】

なお、本例では、図22-4に示すように、設定値に関係なく、小当りの当選確率が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当りの当選確率と同様に、1、2、3の順に設定値の値が大きくなるほど小当りの当選確率が高くなるように構成してもよい。また、この場合、小当りの当選確率の設定差が大当りの当選確率の設定差と同じ比率となるようにしてもよい。具体的には、設定値「1」における小当りの当選確率を $1/100$ とするのであれば、設定値「2」における小当りの当選確率が $1/93.75$ となるように設計し、設定値「3」における小当りの当選確率が $1/87.5$ となるように設定してもよい。

【0534】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部121IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0535】

また、本特徴部121IWでは、CPU103は、図22-4（A）～（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小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と小当り判定テーブルとを別個に設け、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、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0536】

また、本特徴部121IWでは、設定値「1」＜設定値「2」＜設定値「3」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率／高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られるように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図22-4に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には $1/2$ の高い確率で小当りが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率／高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当りが発生しにくい（高確率／高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

【0537】

また、例えば、確変状態（高確率状態）に制御された後、所定回数（確変終了回数）の変動表示が実行されたことにもとづいて確変状態が終了する遊技機に適用した場合に、同じ確変終了回数であれば、設定値「1」＜設定値「2」＜設定値「3」の順に確変継続率（連荘率）が高くなるように構成してもよい。

【0538】

尚、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3個の設定値を設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0539】

（大当り種別判定テーブル）

10

図22-5（A）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部121IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合と、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0540】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当り種別A～大当り種別Cのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0541】

図22-5（A）に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数（MR2）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別A～大当り種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図22-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図22-7に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

【0542】

30

図22-5（A）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当り種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当り種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当り種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0543】

ここで、本特徴部121IWにおける大当り種別について、図22-5（B）を用いて説明すると、本特徴部121IWでは、大当り種別毎に、大当り遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0544】

40

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS114の大当り開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

【0545】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当り開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0546】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当り終

50

了処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、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である。

【0547】

図 2 2 - 5 (B) に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当り種別 A の場合に最も長くなり、次に大当り種別 B の場合に長くなり、大当り種別 C の場合に最も短くなるように設定されている。

【0548】

上述のように、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値が「1」である場合には、大当り種別 C と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当り種別 A と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

【0549】

本特徴部 1 2 1 I W では、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0550】

本特徴部 1 2 1 I W では、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当り中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当り中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0551】

なお、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間においては、設定される期間の長さに関わらず、共通の演出を実行するようにしてもよい。この場合には、遊技者が期間の長短に気付きにくい演出（例えば、静止画像の表示等）が共通して実行されることが望ましい。

【0552】

また、本特徴部 1 2 1 I W では、大当り種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当り種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当り種別 A < B < C の順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0553】

本特徴部 1 2 1 I W では、大当り種別 A ~ 大当り種別 C のいずれの場合にも、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部 1 2

1 I Wでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当り種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部121 I Wでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率(連荘率)が異なるようにしてもよい。

10

【0554】

また、本特徴部121 I Wでは、大当り種別A~大当り種別Cに有利度(例えば、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など)の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当り種別ごとに、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当り種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当り種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0555】

尚、本特徴部121 I Wでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当りとなる場合の大当り種別を大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cから異なる割合で決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cのうち、決定され得ない大当り種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)や、特定の大当り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

20

【0556】

また、本特徴部121 I Wでは、大当り種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当り種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」~「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」~「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

30

【0557】

このように、本特徴部121 I Wでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【0558】

尚、本特徴部121 I Wでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0559】

また、本特徴部121 I Wでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当り確率や小当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り種別Cが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

50

【0560】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当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を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0561】

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、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウン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、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が該カウン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のカウン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。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3と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である場合）を設けてもよい。

【0562】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1や4の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンスイッチ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2や3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウン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。

【0563】

（小当たり種別判定テーブル）

図22-5（C）は、ROM101に記憶されている小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図22-5（C）に示すように、本特徴部121IWでは、小当たり種別として小当たり種別A～Cが設けられている。図22-5（C）に示すように、本特徴部121IWでは、設定値「1」～「3」のいずれであるかに関係なく、小当たり種別A～Cの決定割合は同じである。

【0564】

また、本特徴部121IWでは、小当たり種別A～Cのいずれであるかに関係なく、小当たり遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

【0565】

（変動パターン判定テーブル）

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0566】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、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変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される小当たり変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ

変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0567】

(ハズレ変動パターン判定テーブル)

図22-6は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部121IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間(以下、特別期間ともいう)と、それ以外の期間(以下、非特別期間ともいう)とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0568】

具体的には、特別期間においては、図22-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図22-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部121IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯(例えば、午前9時から午前11時まで)であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当たりが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0569】

図22-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0570】

また、図22-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図22-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる(すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる)ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0571】

なお、例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン(またはそのうちの特定の変動パターン)については、設定値の違いに関わらず(または特別期間と非特別期間との違いに関わらず)、同じ割合で決定されるようにしてもよい。このようにすることにより、設定値に応じて、特定の変動パターン(本例ではノーマルリーチハズレ)のみ実行割合が異なることになり、特定の変動パターンが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。なお、逆に、設定値に応じてスーパーリーチハズレとなる変動パターンの選択割合も異ならせてもよい。

【0572】

また、図22-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合(すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス)が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図22-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり(本例では、5%ずつ高くなる)、具体的には、図22-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値

「1」＜「2」＜「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる（本例では、0.2%ずつ高くなる）ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0573】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

10

【0574】

本特徴部121IWでは、図22-6（A）、（B）に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1～3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0575】

20

なお、本特徴部121IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0576】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図22-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部121IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA～Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図22-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA～Cが含まれるようにして、非リーチハズレA～C、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に決定するように構成してもよい。

30

【0577】

図22-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC（変動時間7秒）に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB（変動時間8秒）に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA（変動時間9秒）に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

40

【0578】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」＜「2」＜「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0579】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」＜「2」＜「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」＜「2」＜「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大

50

当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0580】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

10

【0581】

また、本特徴部121IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0582】

20

また、本特徴部121IWでは、非リーチハズレA～Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA～Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0583】

なお、本特徴部121IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適當であるともいえる。そのため、本特徴部121IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部121IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

30

40

【0584】

（設定変更処理）

次に、本特徴部121IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図22-8および図22-9は、特徴部121IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部121IWにおいて、ステップIWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0585】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ121IWS003）。この場合、演出

50

制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ121 IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ121 IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ121 IWS004に戻り、ステップ121 IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ121 IWS006に移行する。

【0586】

ステップ121 IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ121 IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

【0587】

次いで、CPU103は、例えば、RAM102に工場出荷時の設定のままであることを示す工場出荷時設定フラグ（例えば、このフラグは、後述するRAMクリア処理1、2や復旧処理が実行されてもクリアされないようにし、後述する設定変更処理が実行されたときにクリアされる）がセットされるようにしておき、ステップ121 IWS006では、この工場出荷時設定フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値として工場出荷時のままであることを示す値（例えば、「0」や「-」）をセットするようにし、ステップ121 IWS006で設定値の値が工場出荷時の値のままであるか否かを確認するようにしてもよい。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ121 IWS006；No）、ステップIWS010に移行する。

【0588】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ121 IWS006；Yes）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ121 IWS007）。具体的には、ステップ121 IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ121 IWS007；No）、ステップIWS010に移行する。

【0589】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ121 IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、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121 IWS008）。ステップ121 IWS008では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ121 IWS008；No）、ステップIWS010に移行する。

【0590】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ121 IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す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121 IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ121 IWS009；No）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップIWS010に移行する。

【0591】

ステップ121 IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ121 IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ121 IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0592】

次いで、CPU103は、扉開放センサ121 IW090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121 IWS011）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS012）。設定キー121 IW051がオンであれば、CPU103は、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121 IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行する（ステップ121 IWS014）。RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア1処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ121 IWS027に移行する。

【0593】

一方、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ121 IWS011のN）、設定キー121 IW051がオフである場合（ステップ121 IWS012のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ121 IWS013のN）には、ステップ121 IWS014には移行せず、ループ処理に移行する。

【0594】

ステップ121 IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ121 IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとまっている場合（ステップ121 IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ121 IWS009のY）には、遊技機用枠121 IW003が開放された状態で設定キー121 IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ121 IWS027以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠121 IW003が開放され、設定キー121 IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

【0595】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ121 IWS009；No）、CPU103は、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121 IWS015）。

【0596】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121 IW090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121 IWS016）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS017）。設定キー121 IW051がオンであれば、CPU103は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121 IWS018）。

【0597】

演出制御基板12側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の

態様により発光させたりする)。なお、この場合、演出制御基板12側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴(いつどのようなエラーが発生したかの記録)、設定変更履歴(いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録)を確認できるモードである。なお、設定キー121IW051がオフとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

【0598】

次いで、CPU103は、設定確認処理(ステップ121IWS019)を実行する。

【0599】

設定確認処理を終了すると、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ121IWS020)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU103は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ121IWS021)。そして、ステップ121IWS034に移行する。

【0600】

一方、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなかった場合(ステップ121IWS016のN)や設定キー121IW051がオンでなかった場合(ステップ121IWS017のN)には、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ121IWS022)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ121IWS023)。そして、ステップ121IWS034に移行する。

【0601】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア2処理を実行する(ステップ121IWS024)。RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【0602】

次いで、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWS025)。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121IW051がオンであるか否かを判定する(ステップ121IWS026)。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットする(ステップ121IWS027)。

【0603】

次いで、CPU103は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ121IWS028)。演出制御基板12側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、設定変更中である旨を報知する制御を行う(例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。

【0604】

次いで、CPU103は、設定変更処理(ステップ121IWS029)を実行する。

【0605】

設定変更処理を終了すると、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ121 IWS030）。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121 IWS031）。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121 IWS032）。そして、ステップ121 IWS034に移行する。

【0606】

一方、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ121 IWS025のN）や設定キー121 IW051がオンでなかった場合（ステップ121 IWS026のN）には、CPU103は、ステップS9と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。そして、ステップ121 IWS034に移行する。

10

【0607】

なお、本特徴部121 IWにおいて、ステップIWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【0608】

次に、設定確認処理（ステップ121 IWS019）について説明する。図22-10（A）は、設定確認処理（ステップ121 IWS019）を示すフローチャートである。

【0609】

設定確認処理では、CPU103は、先ず、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ121 IW029に表示する（ステップ121 IWSA01）。

20

【0610】

次いで、CPU103は、設定キー121 IW051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121 IWSA02）。設定キー121 IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121 IW090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121 IWSA03）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121 IWSA02に移行し、ステップ121 IWSA02～SA03の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121 IW003が開放状態であり且つ設定キー121 IW051がオンの間は設定値を表示モニタ121 IW029に表示する。

30

【0611】

扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定確認エラー処理を実行する（ステップ121 IWSA04）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121 IWSA04では、例えば、CPU103は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。

40

【0612】

設定キー121 IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121 IW090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121 IWSA05）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121 IWSA05の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠121 IW003が閉鎖状態であれば）、設定確認処理を終了する。

【0613】

次に、設定変更処理（ステップ121 IWS029）について説明する。図22-10

50

(B)は、設定変更処理(ステップ121IWS029)を示すフローチャートである。

【0614】

設定変更処理では、CPU103は、先ず、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ121IW029に表示する(ステップ121IWSB01)。

【0615】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ121IW052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121IWSB02)。設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンでなければ、ステップ121IWSB05に移行する。設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンとであれば(ステップ121IWSB02のY)、CPU103は、表示モニタ121IW029に表示されている設定値を更新表示する(ステップ121IWSB03)。例えば、表示モニタ121IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ121IW0029に表示されている設定値(更新後の設定値)をRAM102のバックアップ領域に記憶(既に記憶されている設定値に対して更新記憶)させる(ステップ121IWSB04)。

【0616】

次いで、CPU103は、設定キー121IW051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121IWSB05)。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWSB06)。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSB02に移行し、ステップ121IWSB02～SB06の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121IW003が開放状態であり且つ設定キー121IW051がオンの間はステップ121IWSB02～SB06の処理が繰り返し実行される。

【0617】

扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定変更エラー処理を実行する(ステップ121IWSB07)。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121IWSB07では、例えば、CPU103は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ121IWS027で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、RAMクリア1処理が実行されて(ステップ121IWS009のY、121IWS014参照)、エラー状態が解除されることになる。

【0618】

設定キー121IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWSB08)。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSB08の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ(すなわち、遊技機用枠121IW003が閉鎖状態であれば)、設定変更処理を終了する。

【0619】

図22-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部121I

10

20

30

40

50

Wでは、図22-11に示すように、電源投入時に設定キー121IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ121IWS029）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ121IWS015～S017）が実行される。また、電源投入時に設定キー121IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理（ステップS8）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップS6）が実行される。

【0620】

次に、設定変更処理における表示モニタ121IW029の表示態様について説明する。まず、図22-12（A）及び図22-12（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ121IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0621】

次に、図22-12（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー121IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ121IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0622】

このように表示モニタ121IW029にて設定値が表示されている状態において、図22-12（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ121IW052の操作を検出する毎に表示モニタ121IW029に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ121IW052が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。また、表示モニタ121IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。

【0623】

次いで、図22-12（E）に示すように、CPU103は、設定キー121IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ121IW029を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。なお、図示する例では、表示モニタ121IW029を点滅表示させる例を示しているが、消灯させてもよい。

【0624】

また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図22-12（A）のタイミング（パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

【0625】

尚、本特徴部121IWにおける設定変更処理では、表示モニタ121IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ121IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部121IWであれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部121IWであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

【0626】

また、図22-12に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ121IW0

10

20

30

40

50

29の4桁の表示のうち1つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ121IW029の2つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ121IW029において専用の4桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ121IW029において「-S-1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ121IW029において「-S-2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ121IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ121IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタ121IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ121IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

10

【0627】

(特別図柄通常処理)

次に、本特徴部121IWにおける特別図柄通常処理(ステップS110)の処理について説明する。図22-13および図22-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ121IWS101)。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

20

【0628】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ121IWS102)。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ121IWS103)。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ121IWS104)。

【0629】

ステップ121IWS102~S104の処理が実行されることによって、本特徴部121IWでは、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、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実行するように構成してもよい。

30

【0630】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ121IWS105)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

40

【0631】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ121IWS106)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保

50

存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0632】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

10

【0633】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。

【0634】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ121IWS107）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0635】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS108）。本特徴部では、既に説明したように、ステップ121IWS031の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ121IWS108の処理が実行されることによって変動表示を開始するごとに設定値コマンドが送信される。

20

【0636】

なお、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数 $\times$ 設定値の数（本例では3）分の変動パターンコマンドが必要となり、データ容量が増大してしまうおそれがある。そこで、例えば、特定の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、特定の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるように構成してもよい。この場合、例えば、出力頻度が最も高い通常変動の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、通常変動の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるようにしてもよい。

30

【0637】

また、本例では、電源投入時に送信する設定値コマンド（ステップ121IWS031参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ121IWS108参照）とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

40

【0638】

また、本例では、変動開始時に変動パターンコマンドとは別に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、変動パターンコマンドと設定値コマンドとを兼用する演出制御コマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、同じ変動パターンAを指定する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマンドA-1を送信し、設定値「2」である場合には変動パターンコマンドA-2を送信し、設定値「3」である場合には変動パターンコマンドA-3を送信するように構成してもよ

50

い。

【0639】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100側では設定値に関係なく同じ変動パターンコマンド（例えば、変動パターンコマンドA）を出力可能に構成し、演出制御用CPU120側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選択割合を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値1であれば変動パターンA-1を選択または変動パターンA-1を高い割合で選択したり、設定値2であれば変動パターンA-2を選択または変動パターンA-2を高い割合で選択したり、設定値3であれば変動パターンA-3を選択または変動パターンA-3を高い割合で選択したりしてもよい。この場合、例えば、変動パターンA-1～A-3は、変動時間は同じであるが、疑似連の有無や疑似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターンA-1を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

10

【0640】

また、本例では、変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【0641】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ121 IWS109）。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0642】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図22-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0643】

乱数値MR1の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ121 IWS110のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ121 IWS111）。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップ121 IWS111のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップ121 IWS112）、ステップ121 IWS116に移行する。

【0644】

なお、乱数値MR1の値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ121 IWS111のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ121 IWS116に移行する。

40

【0645】

乱数値MR1の値がいずれかの大当たり判定値に一致した場合には（ステップ121 IWS110のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップIWS113）。次いで、CPU103は、大当たり種別判定テーブル（図22-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当たり種別A」、「大当たり種別B」または「大当たり種別C」）を大当たりの種別に決定する（ステップ121 IWS114）。

【0646】

また、CPU103は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM102における大当たり種別バッファに設定する（ステップ121 IWS115）。例えば、大当たり種別が「

50

大当たり種別 A」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「大当たり種別 B」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「大当たり種別 C」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0647】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ121 IWS116）。例えば、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当たり種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【0648】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ121 IWS117）。

【0649】

（演出モード変更処理）

次に、本特徴部121 IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図22-15は、特徴部121 IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部121 IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し（ステップ121 IWS201）、その後、ステップS73の処理に戻る。

20

【0650】

本特徴部121 IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクタの種類が異なる。ステップ121 IWS201の演出モード変更処理では、演出制御用CPU120は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板12にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

30

【0651】

ステップ121 IW201では、演出制御用CPU120は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

40

【0652】

なお、演出モードの変更の仕方は、演出モードA→演出モードB→演出モードC→演出モードA→・・・のように予め決められた順番で変更していくようにしてもよいし、演出モードA～Cの中からランダムに変更するようにしてもよい。

【0653】

（コマンド解析処理）

50

図 2 2 - 1 6 ~ 図 2 2 - 1 8 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 6 5 4 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 3）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【 0 6 5 5 】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 4）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 1 2 2 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 5）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも 1 回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 6）。

【 0 6 5 6 】

なお、本特徴部 1 2 1 I W では、演出制御基板 1 2 に搭載されている R A M 1 2 2 は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、R A M 1 2 2 の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板 1 2 側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【 0 6 5 7 】

また、本特徴部 1 2 1 I W では、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ 1 2 1 I W S 3 0 5 の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部 1 2 1 I W では、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ 1 2 1 I W S 3 0 5 の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【 0 6 5 8 】

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、演出制御用 C P U 1 2 0 側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「1」～「3」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「5」や「10」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマン

ドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部 1 2 1 I W で示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

【0659】

(初期出目設定)

本特徴部 1 2 1 I W では、演出制御基板 1 2 側において、コマンド解析処理にて、主基板 1 1 から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において、所定の初期出目（具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置 5 において表示されるもの）を表示する制御を行う（以下、初期出目演出ともいう）。 10

【0660】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 7）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 8）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「2 4 6」や「2 2 4」など）と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「1 3 5」や「1 1 3」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ 1 2 1 I W S 3 0 9）。そして、ステップ 1 2 1 I W S 3 1 4 に移行する。 20

【0661】

図 2 2 - 1 9 は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ 1 2 1 I W S 3 0 9 では、図 2 2 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図 2 2 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図 2 2 - 1 9 (A) に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機 1 の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。 30

【0662】

設定値コマンド受信フラグがセットされていないならば（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 0）。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値「1」であるものとして、図 2 2 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 1）。そして、ステップ 1 2 1 I W S 3 1 4 に移行する。 40

【0663】

ステップ 1 2 1 I W S 3 1 0 ~ S 3 1 1 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード A である場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される 50

。図 2 2 - 1 9 (A) に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0664】

演出モード A でなければ、演出制御用 CPU 120 は、現在の演出モードが演出モード C であるか否かを確認する（ステップ 121 IWS312）。なお、演出モード C であるか否かは、例えば、演出モード C フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード C であれば、演出制御用 CPU 120 は、演出モード C 用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ 121 IWS313）。そして、ステップ 121 IWS314 に移行する。

10

【0665】

図 2 2 - 1 9 (B) は、演出モード C 用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図 2 2 - 1 9 (B) に示すように、演出モード C 用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

【0666】

ステップ 121 IWS312 ~ S313 の処理が実行されることによって、本特徴部 121 IW では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード C である場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【0667】

そして、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において、ステップ 121 IWS309, S311, S313 で決定した初期出目を表示する制御を行う（ステップ 121 IWS314）。

【0668】

一方、演出モード C でもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モード B であった場合）には、演出制御用 CPU 120 は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置 5 において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ 121 IWS315）。

30

【0669】

ステップ 121 IWS315 の処理が実行されることによって、本特徴部 121 IW では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、一律に偶数初期出目を表示することにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0670】

なお、演出モード B で設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図 2 2 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

40

【0671】

なお、本例では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合に一律に偶数初期出目を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合に、初期出目として「???」の図柄の組み合わせなど、設定値コマンドを正常に受信できなかったとき専用の初期出目を表示するように構成してもよい。そのように何ら

50

かの形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。

【0672】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合（または設定値を正常に格納できていない場合）の処理は、本例で示したものにきぎられない。例えば、ステップ121 IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「4」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【0673】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば（ステップ121 IWS316）、すなわち設定変更処理が実行されていない場合には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ121 IWS317）。なお、本特徴部121 IWでは、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目とのいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【0674】

受信した演出制御コマンドがRAM異常エラー報知コマンドであれば（ステップ121 IWS318）、演出制御用CPU120は、RAMエラー報知を実行する（ステップ121 IWS319）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「RAMエラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8RからRAMエラー異常を示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、RAMエラー異常報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【0675】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS320）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ121 IWS321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS322）。

【0676】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS323）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ121 IWS324）。

【0677】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS325）、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS326）。

【0678】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS327）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS328）。

【0679】

10

20

30

40

50

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS329）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS330）。

【0680】

受信した演出制御コマンドが図柄指定コマンド（始動入賞判定処理（ステップS101参照）で先読み判定された大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、大当たり種別、小当たり種別の判定結果を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS331）、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップ121 IWS332）。

10

【0681】

受信した演出制御コマンドが変動カテゴリコマンド（始動入賞判定処理（ステップS101参照）で先読み判定された変動カテゴリ（変動パターン種別や変動パターン）の判定結果を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS333）、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ121 IWS334）。

【0682】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップ121 IWS335）、演出制御用CPU120は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ121 IWS336）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第1保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS337）。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップ121 IWS338）。

20

【0683】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップ121 IWS339）、演出制御用CPU120は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ121 IWS340）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第2保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS341）。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップ121 IWS342）。

30

【0684】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ121 IWS343）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS344）。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップ121 IWS345）。

40

【0685】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ121 IWS346）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS347）。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップ121 IWS348）。

【0686】

50

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ121 IWS349）。そして、ステップ121 IWS301に移行する。

【0687】

なお、本特徴部121 IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示され得るようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい（すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい）。

【0688】

また、例えば、奇数初期出目や偶数初期出目に代えて、または加えて、特定の設定値である可能性を否定する初期出目（例えば、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定する）や、特定の設定値であることが確定する初期出目などを設け、設定値に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、設定値1の場合には、特定の初期出目に決定されないようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定することになる。また、例えば、設定値3の場合にのみ、特定の初期出目に決定されるようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値3であることが確定することになる。また、初期出目決定時には、抽選によりこれらの初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【0689】

（設定示唆演出）

本特徴部121 IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出（設定示唆）として、上述した初期出目演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆を実行可能に構成されている。なお、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や遊技中（例えば、飾り図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されてもよい。この場合、本特徴部121 IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能とすればよく、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出＞遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0690】

（特徴部112 AKに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部112 AKについて説明する。図22-20は、特徴部112 AKにて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS600）。当り開始指定コマンド受信待ち時間は、ステップS182の可変表示中演出処理にて、飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに応じて予め定められた一定時間が設定される。

【0691】

ステップ S 6 0 0 にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップ S 6 0 0 ; N o）、主基板 1 1 から伝送される大当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。大当り開始指定コマンドの受信があれば（ステップ S 6 0 1 ; Y e s）、演出プロセスフラグの値を大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する（ステップ S 6 0 2）。

【0692】

ステップ S 6 0 2 の処理を大当り遊技状態の開始を報知するために予め用意された大当り報知用の演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする（ステップ S 6 0 4）。その後、使用パターンとしてセットした演出制御パターンから読み出した演出制御実行データなどに基づいて、大当り報知動作の制御を開始するための設定を行う（ステップ S 6 0 5）。そして、右打ち指示報知を行う右打ち指示報知処理を行う（ステップ 1 1 2 A K S 0 0 1）。

【0693】

特徴部 1 1 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 の遊技領域には、遊技者にとって右側の右遊技領域に普通可変入賞球装置 6 B と通過ゲート 4 1 とが設けられている。したがって、時短制御とともに高開放制御が行われているときには、右遊技領域に向けて遊技球を発射すれば、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい。また、時短制御が行われていることから、速やかに特図ゲームを消化して、可変表示結果が「大当り」となるまでの時間を短縮することができる。このように、時短制御とともに高開放制御が行われる時短状態では、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域となる。また、特徴部 1 1 2 A K におけるパチンコ遊技機 1 では、右遊技領域に特別可変入賞球装置 7 が設けられている。したがって、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されて大入賞口が開放状態（第 1 状態）と閉鎖状態（第 2 状態）とに変化するときには、右遊技領域に向けて遊技球を発射すれば、大入賞口を遊技球が通過（進入）することにより、景品として多数の賞球が得られる可能性がある。このように、大当り遊技状態や小当り遊技状態にて大入賞口が開放状態（第 1 状態）と閉鎖状態（第 2 状態）とに変化するときには、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域となる。ステップ 1 1 2 A K S 0 0 1 では、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域ことを遊技者に報知する処理を行う。

【0694】

図 2 2 - 2 1 は、図 2 2 - 2 0 のステップ 1 1 2 A K S 0 0 1 にて実行される右打ち指示報知処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 - 2 1 に示す右打ち指示報知処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、右打ち指示報知において設定値を示唆する設定示唆演出（設定示唆）を行うか否かを決定する（ステップ 1 1 2 A K S 0 0 2）。具体的に、ステップ 1 1 2 A K S 0 0 2 の処理では、大当り種別に基づいて、図 2 2 - 2 2 に示す決定割合に従って、設定示唆の実行有無を決定する。この実施の形態では、図 2 2 - 2 2 に示すように、大当り種別 A < 大当り種別 B < 大当り種別 C の順に設定示唆が実行される割合が高くなっている。なお、この実施の形態における大当り種別 A と大当り種別 B は、大当り遊技中のラウンド数が 1 6 の大当り（1 6 R 大当り）であり、大当り種別 C は大当り遊技中のラウンド数が 4 R の大当り（4 R 大当り）となっている。すなわち、特徴部 1 1 2 A K では、大当り種別 C よりも遊技者にとって有利な大当り種別 A や大当り種別 B の方が、設定示唆が実行される割合が低くなっており、大当り種別 A や大当り種別 B よりも有利度の低い大当り種別 C の方が、設定示唆が実行される割合が高くなっている。そのため、有利度の低い大当り種別 C の大当りに対しても遊技者の注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。なお、ラウンド数に限られず、例えば、確変大当りよりも非確変大当りの方が、設定示唆が実行される割合が高いなど、一方の大当りよりも有利度の低い大当りの方が、有利度の高い大当りよりも高い割合で設定示唆が行われればよい。さらに、大当り種別に限られず、例えば、可変表示中に設定示唆を行う場合において、遊技状態が通常状態である場合には、通常状態以外（確変状態や時短状態）よりも高い割合

10

20

30

40

50

で設定示唆が行われればよい。

【0695】

図22-21に戻り、ステップ112AKS002の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ112AKS002にて設定示唆を実行すると決定したか否か、すなわち設定示唆有るか否かを判定する（ステップ112AKS003）。設定示唆なしの場合、すなわちステップ112AKS002にて設定示唆を実行しないと決定した場合（ステップ112AKS003；No）、演出制御用CPU120は、通常態様の右打ち指示報知、すなわち、設定示唆を行わない右打ち指示報知を実行すると決定する（ステップ112AKS004）。ここで、通常態様の右打ち指示報知は、図22-24に示す通常態様の右打ち指示報知112AK001のように「右打ちしてね！」のメッセージを表示することにより行われる。

10

【0696】

一方、ステップ112AKS002にて設定示唆を実行すると決定した場合、すなわち設定示唆有りの場合（ステップ112AKS003；Yes）、演出制御用CPU120は、設定示唆を含む右打ち指示報知の実行態様を決定する（ステップ112AKS005）。具体的に、ステップ112AKS005の処理では、設定されている設定値に基づいて、図22-23に示す決定割合に従って、態様1～態様3のいずれかを、設定示唆を含む右打ち指示報知の実行態様として決定する。この実施の形態における設定示唆を含む右打ち指示報知は、図22-24に示す通常態様の右打ち指示報知112AK001と、図22-24（A）～（C）に示す態様1～3といった特定態様の右打ち指示報知112AK002とを含んでおり、当該態様1～3の右打ち指示報知112AK002により設定値がいずれであることを示唆する演出である。この実施の形態における態様1の右打ち指示報知は、設定値が「1」であることを示唆し、態様2の右打ち指示報知は、設定値が「2」であることを示唆し、態様3の右打ち指示報知は、設定値が「3」であることを示唆するものとなっている。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。なお、設定示唆を含む右打ち指示報知では、図22-24に示す通常態様の右打ち指示報知112AK001を行った後に、図22-24（A）～（C）に示す態様1～3の右打ち指示報知112AK002を表示する。そのため、通常態様の右打ち指示報知が行われた後に特定態様の右打ち指示報知が行われるかに対する遊技者の注目を集めることができるとともに、いずれの態様の右打ち指示報知が行われるかに対する遊技者の注目を集めることができる。特徴部112AKでは、通常態様の右打ち指示報知と特定態様の右打ち指示報知とを合わせて遊技に関する説明を行う特定報知と呼ぶ。すなわち、特徴部112AKでは、通常態様の右打ち指示報知が行われた後、特定態様の右打ち指示報知が行われる場合と、通常態様の右打ち指示報知が行われた後、特定態様の右打ち指示報知が行われない場合とがあり、特定報知に注目させることができる。図22-24は、当該通常態様の右打ち指示報知と特定態様の右打ち指示報知とを含む特定報知の演出動作例を示している。

20

30

【0697】

図22-23に示すように、特徴部112AKでは、設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる実行態様により、設定示唆を含む右打ち指示報知を実行可能に決定割合が設定されている。したがって、設定値に応じて異なる実行態様の特定報知が、異なる実行割合で実行されることから、演出効果を高めることができる。なお、異なる実行態様の特定報知が、異なる実行割合で実行されること、すなわち、実行される特定報知の種類や態様や実行割合が異なることを含めて、単に異なる実行態様により実行されるということがある。また、図22-23に示すように、態様3の右打ち指示報知は、設定値「3」である場合にのみ決定される。そのため、特定報知として態様3の右打ち指示報知が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、態様1および態様2の右打ち指示報知は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、態様1または態様2の右打ち指示報知が行われた場合と、態様3の右打ち指示報知が行われ

40

50

た場合とでは、示唆の信頼度が異なるものとなっている。したがって、示唆の信頼度が異なる態様の右打ち指示報知が実行可能であり、演出効果を高めることができる。なお、例えば変動回数が多いほど、示唆の信頼度が高い右打ち指示報知を実行可能であったり、遊技場の営業開始時よりも営業終了間際の方が示唆の信頼度が高い右打ち指示報知を実行可能であったり、遊技状態に応じて示唆の信頼度が異なるなど、状況に応じて、設定示唆を含む右打ち指示報知による示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。この場合、例えば、図22-23に示す決定割合とは別に設定された（より示唆の信頼度が高く決定割合が設定された）テーブルを設け、状況に応じて選択するテーブルを変更し、特定報知の実行態様を決定すればよい。これによれば、状況に応じて示唆の信頼度が異なることから、演出効果を高めることができる。

10

【0698】

図22-21に戻り、ステップ112AKS004またはステップ112AKS005の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、決定した実行態様の右打ち指示報知を実行し（ステップ112AKS006）、右打ち指示報知処理を終了する。なお、ステップ112AKS006にて設定示唆を含む右打ち指示報知が実行された場合には、図22-24に示す特定報知が実行される。なお、画像表示装置5における画像の表示に加えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった発光体の点灯動作などにより、右打ち指示報知が行われるようにしてもよい。また、一旦行われた右打ち指示報知は、例えば、時短状態が終了したタイミングなど、遊技領域内における遊技球の最適な発射位置（発射目標位置）が右遊技領域でなくなったタイミングで消去されればよい。

20

【0699】

図22-20に戻り、ステップ112AKS001の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該特図当り待ち処理を終了する。

【0700】

ステップS601にて大当り開始指定コマンドの受信がない場合には（ステップS601；No）、小当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS608）。小当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップS608；No）、特図当り待ち処理を終了して、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過するまで待機する。小当り開始指定コマンドの受信があった場合には（ステップS608；Yes）、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”に更新して（ステップS609）特図当り待ち処理を終了する。また、ステップS600にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過した場合には（ステップS600；Yes）、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS613）、特図当り待ち処理を終了する。

30

【0701】

（特徴部112AKの変形例）

上記実施の形態では、図22-24に示すように、通常態様の右打ち指示報知112AK001が「右打ちしてね！」のメッセージを表示するものであり、特定態様の右打ち指示報知112AK002が図22-24（A）～（C）に示す態様1～3といった右向きの矢印の画像を態様に応じた柄にて表示する例を示したが、これは一例である。設定示唆を含む右打ち指示報知として、例えば、通常態様の右打ち指示報知として「右打ちしてね！」のメッセージに加えて右向きの矢印の画像を表示し（態様は1態様でよい）、当該矢印の上部にキャラクタ画像を表示することで設定示唆を行うようにしてもよい。具体的に、態様Aの場合にはキャラクタAを表示し、態様Bの場合にはキャラクタBを表示し、態様Cの場合にはキャラクタCを表示するようにしてもよい。また、例えば、示唆の信頼度に応じて特定態様の右打ち指示報知112AK002とするのかキャラクタとするのか異なってもよい。これによれば、信頼度に応じて設定示唆の種類が異なるため演出の幅が広がり演出効果を高めることができる。

40

【0702】

50

また、上記実施の形態では、右打ち指示報知に設定示唆を含む例を示したが、これは一例である。設定示唆は、遊技に関する説明を行う演出に含まれていればよく、例えば、所定のアイテムやキャラクタを取得してミッションをクリアさせることを遊技者に説明する演出において、上記右打ち指示報知のような特定態様の表示を行うことで設定示唆を行ってもよい。また、例えば、デモ中に再生される動画にて攻略情報（例えばいずれの種類の演出が大当たり期待度が高いかなど）を遊技者に説明するような場合に、当該特定態様の表示にて説明を行うことで設定示唆を行ってもよい。

【0703】

（特徴部112AKに係る手段の説明）

以上の特徴部112AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部112AKに係る手段1の遊技機として、

遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）を設定可能であり、

遊技に関する説明を行う特定報知を実行可能な特定報知手段（例えば右打ち指示報知を行う演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定報知手段は、設定されている設定値に応じて異なる実行態様により前記特定報知を実行可能である（例えば設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる実行態様により、設定示唆を含む右打ち指示報知（特定報知）を実行可能であるなど）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0704】

特徴部112AKに係る手段2の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば大当たり種別Cの4R大当たりなど）と、前記第1有利状態よりも有利な第2有利状態（例えば大当たり種別AやBの16R大当たりなど）とを少なくとも含み、

前記特定報知手段は、前記第1有利状態に制御されるときに前記特定報知を実行可能である（例えば大当たり種別Aや大当たり種別Bよりも有利度の低い大当たり種別Cの方が、設定示唆が実行される割合が高くなっているなど）、

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、有利度の低い第1有利状態に対しても注目させることができ演出効果を高めることができる。

【0705】

特徴部112AKに係る手段3の遊技機として、

前記特定報知手段は、設定値に関わらず共通の演出（例えば通常態様の右打ち指示報知など）を実行した後、設定値に応じて異なる実行態様により演出が実行されるように前記特定報知を実行可能である（例えば通常態様の右打ち指示報知が行われた後に特定態様の右打ち指示報知が行われるなど）

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、特定報知の実行有無について遊技者の注目を集めることができる。

【0706】

特徴部112AKに係る手段4の遊技機として、

前記特定報知手段は、前記特定報知として、設定されている設定値を示唆する第1特定報知（例えば態様1または態様2の右打ち指示報知など）と、前記第1特定報知よりも示唆される設定値の信頼度が高い第2特定報知（例えば態様3の右打ち指示報知など）と、を実行可能である、

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段1～手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

10

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0707】

特徴部112AKに係る手段5の遊技機として、

前記特定報知手段は、状況に応じて異なる実行態様により前記特定報知を実行可能である（例えば遊技場の営業開始時よりも営業終了間際の方が示唆の信頼度が高い右打ち指示報知を実行可能であるなど）、

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段4の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0708】

特徴部112AKに係る手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121IWS031、S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121IWS308～S315を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第2示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121IWS313を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

30

ことを特徴とする特徴部112AKに係る手段1～手段5のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0709】

（特徴部113AKに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部113AKについて説明する。図22-25は、特徴部113AKにて実行される先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。先読み予告設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ113AKS101）。始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップ113AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した始動入賞時コマンドが、低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかであるかを判定する（ステップ113AKS102）。この実施の形態では、ステップ113AKS102の処理が実行されることによって、低ベース状態では第1始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに先読み予告演出が実行可能となり、高ベース状態では第2始動入賞口への入賞に基づいて保留記憶が増加したときに先読み予告演出が実行

40

50

可能になる。

【0710】

低ベース状態で受信した第1始動入賞口指定コマンド、または、高ベース状態で受信した第2始動入賞口指定コマンド、のいずれかであると判定した場合（ステップ113AKS102；Yes）、演出制御用CPU120は、保留表示の最終段階を決定する（ステップ113AKS103）。演出制御用CPU120は、例えば、可変表示の可変表示結果および変動パターンに応じて、ROM121の所定領域に予め記憶されている図22-26（A）～（C）に示す保留表示段階決定テーブルのいずれかを、設定されている設定値に応じて参照して、第1保留表示または第2保留表示における最終段階（先読み予告演出を実行した場合に何段階まで変化させるか）を決定する。なお、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドに含まれる図柄判定結果指定コマンドおよび変動パターン判定結果指定コマンドを参照して、可変表示の可変表示結果および変動パターンを取得すればよい。

10

【0711】

次に、保留表示の最終表示段階の決定について具体的に説明する。この実施の形態では、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示態様（形状または色）を段階的に変化させる先読み予告演出（保留予告演出）が実行される。図22-26に示す保留表示段階決定テーブルは、この表示態様の変化（遷移）の最終段階である保留表示の表示態様（「最終表示段階」ともいう）をあらかじめ決定するためのテーブルである。保留表示段階決定テーブルは、図22-26に示すように、可変表示結果（大当たり種別および変動パターンを含む）ごとに、最終表示段階を段階1～段階4までのいずれとするかを決定するための決定割合が割り当てられている。より具体的には、可変表示結果は、「大当たり（確変／非確変）」、「大当たり（突確）」、「ハズレ（スーパーリーチ）／小当たり」、「上記以外」に区分され、それぞれに、最終表示段階として用意された「段階1」、「段階2」、「段階3」、「段階4」に異なる決定割合が割り当てられている。

20

【0712】

図22-26に示すように、特徴部113AKでは、保留表示の最終段階の表示態様が段階1である「白」＜段階2である「青」＜段階3である「緑」＜段階4である「赤」の順に大当たり期待度が高くなっている。なお、段階1である「白」の表示態様は通常態様であり、最終段階の表示態様が「白」に決定された場合には、保留表示の表示態様は変化せず、すなわち先読み予告演出が実行されないことを示している。そのため、段階2～4の「青」～「赤」の態様を通常態様と区別するため、特定態様という。また、特徴部113AKでは、図22-26に示すように、設定値がいずれに設定されているかに応じて保留表示の最終段階の表示態様がいずれの態様となるかの割合が異なっている。したがって、設定値に応じて最終段階の保留表示の表示態様がいずれとなるかの割合が異なるため、演出効果を高めることができる。また、特徴部113AKでは、図22-26に示すように、設定値がいずれに設定されているかに応じて先読み予告演出の実行割合が異なっている（保留表示の表示態様の変化しない割合が異なる）。したがって、設定値に応じて保留表示の表示態様の変化するか否かの割合が異なるため、演出効果を高めることができる。

30

【0713】

さらに、図22-26（C）に示すように、設定値が「3」である場合には、最終段階の保留表示の表示態様が「赤」であると、可変表示結果が「大当たり」となることが確定するのに対し、設定値が「3」以外の場合には、図22-26（A）および（B）に示すように、最終段階の保留表示の表示態様が「赤」であっても可変表示結果が「ハズレ」となる場合がある。そのため、設定値が「1」または「2」である場合に最終段階の保留表示の表示態様が「赤」である場合、設定値が「3」である場合に最終段階の保留表示の表示態様が「赤」である場合よりも大当たり期待度が低くなる。このように、特徴部113AKでは、最終段階の保留表示の表示態様が同じ態様であっても、設定値によって大当たり期待度が異なるものとなっている。これによれば、設定値に応じて保留表示の表示態様における大当たり期待度が異なり演出効果を高めることができる。

40

50

【0714】

ステップ113AKS103の処理により保留表示の最終段階を決定した後、演出制御用CPU120は、ステップ113AKS103で決定した最終表示段階および第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドのいずれかに示される保留記憶数にしたがって、表示段階変化パターンを決定する（ステップ113AKS104）。なお、保留記憶数は、ステップ113AKS102にて第1始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第1特図保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞口指定コマンドを受信した場合には、第2特図保留記憶数指定コマンドを参照することにより特定すればよい。ステップ113AKS104の処理では、図22-27～図22-30に示す表示段階変化パターン決定テーブルを参照して、第1保留表示または第2保留表示における表示段階変化パターンを決定する。表示段階変化パターンは、最終段階まで変化させる場合に、何回目のシフトでどの段階に遷移させるかといった変化パターンを示すものがある。ステップ113AKS104にて決定された表示段階変化パターンは、第1始動入賞時コマンドバッファ内または、に示す第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納される。

【0715】

図22-27～図22-30に示す表示段階変化パターン決定テーブルは、上述したように、保留予告演出の予告対象となる保留表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンを決定するために参照されるテーブルである。表示段階変化パターン決定テーブルは、保留記憶数（保留予告演出の予告対象である保留記憶の保留表示番号）および最終表示段階に応じて区分されている。具体的には、「4」～「2」の保留数の別、および、「段階1」～「段階4」の最終表示段階の別に応じて表示段階変化パターン決定テーブルは区分されている。また、保留記憶数（保留数）および最終表示段階により区分された各表示段階変化パターン決定テーブルでは、「大当たり（16R）」、「大当たり（4R）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当たり」といった可変表示結果（大当たり種別）ごとに、最終表示段階に応じて設定された表示段階変化パターンに異なる決定割合が割り当てられている。

【0716】

保留表示は、始動入賞に伴う保留表示開始時に、「段階1」～「段階4」のいずれかの段階で表示される。また、保留表示は、保留記憶の消化に伴ってシフト表示されるごとに異なる段階に変化可能であり、「段階1」→「段階2」→「段階3」→「段階4」の順に段階的に変化する。また、保留表示は、保留表示番号「1」に対応する保留表示からその段階が変化して表示されることもある（段階1ではなく、当初から段階3の保留表示が行われるなど）。なお、段階の変化にあたり、上位の段階への変化のみ許容され（上位から下位の段階へは変化しない）、例えば、「段階1」→「段階3」のように途中を省略して上位の段階に変化することもある。

【0717】

図22-27（A）～図22-28（D）は、保留記憶数（保留数）が「4」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「4」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。

【0718】

図22-26（A）は、最終表示段階が「段階1」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図22（A）に示すように、最終表示段階が「段階1」である場合、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示が「段階1」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-1-01（表示段階変化回数「0」）のみが設定され、可変表示結果ごとに割り当てられる決定割合は一律100%である。

【0719】

図22-26（B）は、最終表示段階が「段階2」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図22（B）に示すように、表示段階変化パターンとし

て、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示が「段階2」のまま変化しないPT4-2-01（表示段階変化回数「0」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階2」に変化するPT4-2-02～04（表示段階変化回数「1」）が設定されている。

【0720】

図22-26（B）に示すように、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「0」の表示段階変化パターンPT4-2-01に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して高い。また、可変表示結果が「大当り（16R）」および「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンPT4-2-02～04のうち、PT4-2-04に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-2-01に割り当てられた決定割合が最も低い。一方、可変表示結果が「大当り（4R）」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンのうち、PT4-2-02に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-2-01に割り当てられた決定割合が最も低い。

【0721】

このような設定により、保留表示が「段階2」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-2-01が実行される場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留表示の表示段階が「段階1」から「段階2」に変化するタイミングが早いほど可変表示が「大当り（16R）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」となる可能性が高く、そのタイミングが遅いほど可変表示が「大当り（4R）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階2」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-2-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階2」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示段階が「段階1」から「段階2」に変化するタイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。

【0722】

図22-26（C）は、最終表示段階が「段階3」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図22-26（C）に示すように、表示段階変化パターンとして、保留表示番号「4」～「1」に対応する保留表示が「段階3」のまま変化しないPT4-3-01（表示段階変化回数「0」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階3」に変化するPT4-3-02～04（表示段階変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階2」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階2」から「段階3」に変化するPT4-3-05～07（表示段階変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階3」に変化するPT4-3-08～10（表示段階変化回数「2」）が設定されている。

【0723】

図22-26（C）に示すように、可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、表示段階の変化回数が「0」の表示段階変化パターンPT4-3-01に割り当てられた決定割合が他の可変表示結果の場合と比較して高く、表示段階の変化回数が「2」のPT4-3-08～10には決定割合が割り当てられていない。また、可変表示結果が「大当り（16R）」、「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」

10

20

30

40

50

の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンPT4-3-02~04とPT4-3-05~07の各区分において、PT4-3-04とPT4-3-07にそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-02とPT4-3-05にそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、可変表示結果が「大当り(16R)」の場合、保留表示が「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階3」に変化する表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターンPT4-3-08~10のうち、PT4-3-10に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-08に割り当てられた決定割合が最も低い。一方、可変表示結果が「大当り(4R)」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンPT4-3-02~04とPT4-3-05~07の各区分において、PT4-3-02とPT4-3-05とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-04とPT4-3-07とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、保留表示が「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階3」に変化する表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターンPT4-3-08~10のうち、PT4-3-08に割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-10に割り当てられた決定割合が最も低い。すなわち、表示段階変化パターンPT4-3-02~04、PT4-3-05~07、PT4-3-08~10の各区分において、保留番号が「1」のときに「段階3」にはじめて変化する表示段階変化パターンPT4-3-02、PT4-3-05、PT4-3-08にそれぞれ割り当てられた決定割合が、他の表示段階変化パターンと比較して高い。

10

【0724】

20

このような設定により、保留表示の表示色が「段階3」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-3-01が実行される場合には、可変表示結果が「ハズレ」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留表示が、「段階1」から「段階3」、または「段階2」から「段階3」に変化するタイミングが早いほど可変表示が「大当り(16R)」、「ハズレ(スーパーリーチ)」または「小当り」となる可能性が高く、そのタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り(4R)」となる可能性が高いことを示唆することができる。さらに、保留番号が「1」のときに「段階3」にはじめて変化する場合には、可変表示が「大当り(突確)」となる可能性が特に高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階3」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-3-01が実行される場合に、可変表示結果が「大当り(16R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階3」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示段階が「段階3」に変化するタイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り(16R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階1」から「段階3」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当り(16R)」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する(遊技者にインパクトを与える)ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0725】

図22-28(D)は、最終表示段階が「段階4」である場合に参照される表示段階変化パターン決定テーブルである。図22-28(D)に示すように、表示段階変化パターンとして、保留表示番号「4」~「1」に対応する保留表示が「段階4」のまま変化しないPT4-4-01(表示段階変化回数「0」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」~「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階4」に変化するPT4-4-02~04(表示段階変化回数「1」)と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階2」であって、保留表示番号「3」~「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階2」から「段階4」に変化するPT4-4-05~07(表示段階変化回数「1」)と、保留表示

50

番号「4」に対応する保留表示において「段階3」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階3」から「段階4」に変化するPT4-4-08～10（表示段階変化回数「1」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階2」、さらに「段階2」から「段階4」に変化するPT4-4-11～13（表示段階変化回数「2」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」～「1」に対応する保留表示のいずれかにおいて「段階1」から「段階3」、さらに「段階3」から「段階4」に変化するPT4-4-14～16（表示態様変化回数「2」）と、保留表示番号「4」に対応する保留表示において「段階1」であって、保留表示番号「3」に対応する保留表示において「段階1」から「段階2」、保留表示番号「2」に対応する保留表示において「段階2」から「段階3」、保留表示番号「1」に対応する保留表示において「段階3」から「段階4」に変化するPT4-4-17（表示段階変化回数「3」）が設定されている。

【0726】

図22-28（D）に示すように、可変表示結果が「大当り（16R）」の場合、表示段階の変化回数が「0」の表示段階変化パターンPT4-4-01には、他の可変表示結果の場合と比較して、高い決定割合が割り当てられている。また、可変表示結果が「大当り（16R）」、表示段階の変化回数が「1」の表示態様変化パターンPT4-4-02～04とPT4-4-05～07とPT4-4-08～10の各区分において、PT4-4-04とPT4-4-07とPT4-4-10とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-4-02とPT4-4-05とPT4-4-08とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、可変表示結果が「大当り（16R）」の場合、表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターンPT4-4-11～13とPT4-4-14～16の各区分において、PT4-4-13とPT4-4-16とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-4-11とPT4-4-14とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。さらに、表示段階の変化回数が「3」の表示段階変化パターンPT4-4-17では、変化回数が「0」の表示段階変化パターンPT4-4-01よりも決定割合が高く設定されており、さらに、他の可変表示結果の場合と比較して、高い決定割合が割り当てられている。一方、可変表示結果が「大当り（4R）」の場合、表示段階の変化回数が「1」の表示段階変化パターンPT4-4-02～04とPT4-4-05～07とPT4-4-08～10の各区分において、PT4-4-02とPT4-4-05とPT4-4-08とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-4-04とPT4-4-07とPT4-4-10とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。また、表示段階の変化回数が「2」の表示段階変化パターンPT4-4-11～13とPT4-4-14～16の各区分において、PT4-4-11とPT4-4-14とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も高く、PT4-3-13とPT4-4-16とにそれぞれ割り当てられた決定割合が最も低い。表示段階の変化回数が「3」の表示段階変化パターンPT4-4-17には変化回数が「0」の表示段階変化パターンPT4-4-01よりも決定割合が高く設定されている。可変表示結果が「ハズレ（スーパーリーチ）」または「小当り」の場合、最終表示態様が「段階4」とはならないため、表示段階変化パターンPT4-4-01～17には決定割合が割り当てられていない。

【0727】

このような設定により、保留表示が「段階4」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-4-01が実行される場合には、可変表示結果が「大当り（16R）」となる可能性が高い（「4R」よりも高い）ことを示唆することができる。また、保留表示が「段階4」に変化するタイミングが早いほど可変表示が「大当り（16R）」となる可能性が高く、そのタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り（4R）」となる可能性が高いことを示唆することができる。さらに、保留表示の段階が3回変化する場合には、可変表示が「大当り（16R）」となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、これとは別に、保留表示が「段階4」のまま変化しない表示段階変化パターンPT4-4-01

が実行される場合に、可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、入賞当初から「段階４」の保留表示が行われるため、遊技者に安心感を与えることができる。また、保留表示の表示段階が「段階４」に変化するタイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい。これによれば、保留表示に対する遊技者の注目を集めることができる。また、「段階１」から「段階４」へ複数段階一気に変化するパターンほど可変表示結果が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いように表示段階変化パターン決定テーブルの決定割合を設定してもよい（例えば、表示段階変化回数が「２」よりも「１」である表示段階変化パターンの方が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高く、また、表示段階変化回数が「１」であっても、PT４－４－０２～０４が最も「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高く、次にPT４－４－０５～０７が高く、PT４－４－０８～１０が最も低いようにしてもよい）。これによれば、複数段階格上げされた効果を発揮する（遊技者にインパクトを与える）ことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０７２８】

図２２－２９（Ａ）～（Ｄ）は、保留数「３」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「３」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「３」～「１」に対応する保留表示の表示段階の変化を示す表示段階変化パターンが設定されている。また、図２２－３０（Ａ）～（Ｄ）は、保留数「２」のとき（保留予告演出の予告対象の保留記憶が保留表示番号「２」のとき）に参照される表示段階変化パターン決定テーブルであり、保留表示番号「２」～「１」に対応する保留表示の表示段階を示す表示段階変化パターンが設定されている。

【０７２９】

図２２－２９（Ａ）～（Ｄ）および図２２－３０（Ａ）～（Ｄ）に示す表示段階変化パターン決定テーブルにおける決定割合の設定は、上述した図２２－２７（Ａ）～図２２－２８（Ｄ）に示す表示段階変化パターン決定テーブルにおける決定割合の設定と同様の特徴を有する。保留表示の最終表示段階に変化するタイミングが早いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆し、そのタイミングが遅いほど、可変表示が「大当り（４Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆することができる。また、保留表示の変化回数が多いほど、可変表示が「大当り（１６Ｒ）」となる可能性が高いことを示唆することができる。

【０７３０】

また、この実施の形態では、設定値に応じて最終段階の保留表示の表示態様がいずれとなるかの割合が異なる例を示したが、この他にも、設定値に応じていずれの表示段階変化パターンとなるかの割合が異なってもよい。例えば、設定値が高いほど、「段階１」→「段階２」→「段階３」→「段階４」の順に段階的に変化するのではなく、「段階１」→「段階３」のように途中を省略して上位の段階に変化する割合が高くなっていたり、設定値が高いほど、最終表示段階に変化するタイミングが早いようにしてもよい。これによれば、最終段階の保留表示の表示態様がいずれとなるかだけでなく、変化パターンに対する遊技者の注目を集めることができる。

【０７３１】

図２２－２５に示す保留表示設定処理の説明に戻り、ステップ１１３ＡＫＳ１０２の処理において、低ベース状態で受信した第１始動入賞口指定コマンド、および、高ベース状態で受信した第２始動入賞口指定コマンド、のいずれでもないと判定した場合（ステップ１１３ＡＫＳ１０２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留表示または第２保留表示の表示態様を、第１段階の表示態様に決定する（ステップ１１３ＡＫＳ１０５）。

【０７３２】

ステップ１１３ＡＫＳ１０４またはステップ１１３ＡＫＳ１０５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１１３ＡＫＳ１０４またはステップ１１３ＡＫＳ１０５の処理にて決定した表示態様にて、画像表示装置５の表示画面の第１保留表示部また

は第2保留表示部に、第1保留表示または第2保留表示を追加表示させるとともに、入賞音を出力する（ステップ113AKS106）。

【0733】

ステップ113AKS106の処理を実行した後、またはステップ113AKS101の処理において始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ113AKS101；No）、演出制御用CPU120は、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ113AKS107）。ステップ113AKS107では、例えば、第1変動開始指定コマンド受信フラグまたは第2変動開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否かを参照することにより、変動開始指定コマンドを受信したか否かを判定すればよい。変動開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ113AKS107；No）、演出制御用CPU120は、先読み予告設定処理を終了する。

10

【0734】

一方、変動開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ113AKS107；Yes）、演出制御用CPU120は、第1保留表示や第2保留表示の表示態様が変化することを示唆する（または煽る）作用演出の実行設定を行う作用演出実行設定処理を行う（ステップ113AKS108）。作用演出設定処理には、作用演出を実行するか否かを決定する処理や作用演出を実行するための処理が含まれていればよい。具体的に、可変表示が終了して保留表示がシフトするとき（すなわち新たな可変表示を実行するとき）に、当該保留表示が変化することを示唆する作用演出を実行すればよく、例えば、可変表示が終了して保留表示がシフトするとき（新たな可変表示を実行するとき）に、画像表示装置5において、保留表示に向かって流れ星の演出画像を表示する特定演出が実行されればよい。そして、保留表示の表示態様が変化する場合には、流れ星の演出画像（後述するように、特徴部113AKでは、星型の画像の他、五角形の画像や三角形の画像が設定値に応じて異なる割合で表示される）がその保留表示にぶつかる成功態様の特定演出が実行され、保留表示の表示態様が変化しない場合には、流れ星の演出画像（後述するように、特徴部113AKでは、星型の画像の他、五角形の画像や三角形の画像が設定値に応じて異なる割合で表示される）がその保留表示にぶつからずに、例えば、消滅したり逸れたりする失敗態様の特定演出が実行される。なお、成功態様の特定演出が実行された場合には保留表示の表示態様が変化し、失敗態様の特定演出が実行された場合には保留表示の表示態様は変化しない。なお、ステップ113AKS108における作用演出実行設定処理は、ステップS171の可変表示開始設定処理にて行われてもよい。

20

30

【0735】

図22-31は、作用演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。なお、特図表示結果が「大当たり」または「小当たり」である場合には、可変表示の終了後に大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に移行するので、作用演出を実行しないようにしてもよい。この場合、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定し、「ハズレ」の場合に作用演出実行処理を実行すればよい。また、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に移行する前の可変表示中や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において作用演出を実行するようにしてもよい。

40

【0736】

図22-31に示す当該作用設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、保留表示の表示態様がどのように変化するかあるいは維持されるか（保留表示の表示態様変化パターン）に基づいて、図22-32に示す決定割合に従って、作用演出を実行するか否かを判定し、実行する場合における作用演出の態様（作用演出態様として成功態様とするか失敗態様とするか）を合わせて決定する（ステップ113AKS121）。なお、低ベース状態では第1保留表示において先読み予告演出（保留予告演出）が実行可能であり、高ベース状態では第2保留表示において保留予告演出が実行可能である。したがって、ステップ113AKS121では、低ベース状態においては、第1保留表示それぞれに対し

50

て作用演出を実行するか否かを判定し、高ベース状態においては、第2保留表示それぞれに対して作用演出を実行するか否かを判定する。なお、この実施の形態では、複数の保留表示に対して作用演出が同時に実行される場合があるようになっている。これに対して作用演出の対象を明確にしたい場合などには、1つの保留表示に対して作用演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、表示態様が変化する保留表示に対して優先的に作用演出を実行するようにしてもよい。そのようにすることで、一の保留表示に対して失敗態様の作用演出が実行されたにも関わらず、作用演出の対象ではない他の保留表示の表示態様に変化して、演出がかみ合わずに遊技者が戸惑ってしまうことを防止できる。

【0737】

なお、保留表示の表示態様に変化するタイミングであるかについては、入賞時コマンドパuffaに記憶される表示態様変化パターン及びその保留表示番号から特定すればよい。例えば、保留表示番号2に表示態様変化パターンPT4-3-06（図22-27（C）参照）が記憶されている場合には、保留表示の表示態様（表示色）は「青」が維持される（青→青）ことが特定され、保留表示番号4に表示態様変化パターンPT4-4-17（図22-28（D）参照）が記憶されている場合には、保留表示の表示態様（表示色）は「白」から「青」に変化する（白→青）ことが特定される。

【0738】

図22-32に示すように、保留表示の表示態様（表示色）が維持される場合（例えば、「白→白」等）に作用演出を実行するときには、失敗態様の作用演出を実行することが決定され、保留表示の表示態様（表示色）が変化する場合（例えば、「白→青」等）に作用演出を実行するときには、成功態様の作用演出を実行することが決定される。なお、保留表示の表示態様（表示色）が変化する場合、変化する段階数に応じて作用演出の成功態様の演出態様を変化させてもよい。このようにすることで、作用演出が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができる。また、この他にも、設定されている設定値に応じて作用演出の実行割合が異なるよう、設定値に応じて実行割合が異なるようにしてもよい。

【0739】

また、図22-32に示すように、保留表示の表示態様（表示色）が変化する場合の方が、変化しない場合よりも作用演出が実行されやすくなっている。例えば、表示態様が「白」のまま維持される場合には、作用演出の実行割合は3%であるのに対して、「白」から「青」に変化する場合には、作用演出の実行割合は30%となっている。また、表示態様が「青」のまま維持される場合には、作用演出の実行割合は5%であるのに対して、「青」から「緑」に変化する場合には、作用演出の実行割合は50%となっている。そして、表示態様が「緑」のまま維持される場合には、作用演出の実行割合は0%であるのに対して、「緑」から「赤」に変化する場合には、作用演出の実行割合は70%となっている。このような設定により、作用演出が実行されることによって、保留表示の表示態様に変化することを遊技者に示唆することができる。

【0740】

また、保留表示の表示態様が3段階変化する場合には2段階変化する場合よりも作用演出が実行される割合が高く、保留表示の表示態様が2段階変化する場合には1段階変化する場合よりも作用演出が実行される割合が高くなっている。

【0741】

この実施の形態では、「白」→「青」→「緑」→「赤」の順に段階的に大当たり信頼度が高くなっている。そして、表示態様が「緑」のまま維持される場合には、特定演出は実行されないようになっている。即ち、表示態様が「緑」であるときに作用演出が実行された場合には、必ず「赤」に変化するようになっている。言い換えると、「緑」の表示態様である場合には、失敗態様の特定演出が実行されないようになっている。したがって、保留表示（保留予告演出）の段階が所定段階（ここでは「赤」の一個手前の「緑」）以上である場合には、失敗態様の作用演出が実行されない（成功態様の作用演出をのみ実行可能である）ようにして、遊技者の期待感を損ない、遊技の興趣が低下してしまうことを防止し

10

20

30

40

50

ている。

【0742】

図22-31に戻り、ステップ113AKS121の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ113AKS121にて作用演出を実行すると決定したか否か、すなわち、作用演出実行有るか否かを判定する（ステップ113AKS122）。作用演出実行なしの場合（ステップ113AKS122；No）、作用演出実行設定処理を終了する。一方、作用演出実行有りの場合（ステップ113AKS122；Yes）、演出制御用CPU120は、実行する作用演出の種類として、作用演出にて表示する画像の形状を、設定値に応じて図22-33に示す決定割合にて「五角形」、「三角形」、「星」のいずれかを選択し（ステップ113AKS123）、可変表示が終了して保留表示がシフトするとき、選択された形状の画像を表示する作用演出を実行する設定をしてから作用演出実行設定処理を終了する。なお、この実施の形態における「五角形」の作用演出は、設定値が「1」であることを示唆し、「三角形」の作用演出は、設定値が「2」であることを示唆し、「星」の作用演出は、設定値が「3」であることを示唆するものとなっている。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、作用演出として形状の異なる演出画像が保留表示にぶつかる成功態様と、ぶつからない失敗演出、といったように、作用演出の種類が異なっても動作は共通する（形状のみ異なる）例を示したが、作用演出の種類に応じて動作（すなわち保留表示に対する作用）が異なってもよい。例えば、キャラクタが登場して保留表示に対して作用する種類の作用演出（より具体的には保留表示に対してキャラクタが色を塗る作用を行うなど）や、玉子が孵化するといったように保留表示自体にヒビが入って異なる態様に变化する種類の作用演出など、作用の異なる種類の作用演出が実行されてもよい。

【0743】

図22-33に示すように、特徴部113AKでは、設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる形状（異なる種類）により、作用演出を実行可能に決定割合が設定されている。したがって、設定値に応じて異なる種類の作用演出が、異なる実行割合で実行されることから、演出効果を高めることができる。また、図22-33に示すように、「星」の形状の作用演出は、設定値「3」である場合にのみ決定される。そのため、作用演出として「星」の形状の作用演出が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、「五角形」の形状の作用演出および「三角形」の形状の作用演出は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、「五角形」の形状の作用演出または「三角形」の形状の作用演出が行われた場合と「星」の形状の作用演出が行われた場合とでは、すなわち、実行される作用演出の種類により、示唆の信頼度が異なるものとなっている。したがって、信頼度が異なる種類の作用演出が実行可能であり、演出効果を高めることができる。

【0744】

なお、特徴部113AKでは、成功演出ではなく失敗演出が実行される場合についても、「星」の形状の作用演出が行われるが、成功演出を実行する場合にのみ「星」の形状の作用演出が行われるようにしてもよい。この場合、例えば、実行する作用演出が成功演出であるか失敗演出であるかに応じて参照するテーブルを別々にし、失敗演出の場合には、設定値が「3」であっても「星」の形状の作用演出が実行されないよう決定割合が設定されたテーブルを参照するようにすればよい。

【0745】

図22-25に戻り、ステップ113AKS108の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ113AKS109）。受信した変動開始指定コマンドが第2変動開始指定コマンドではない、すなわち、受信した変動開始指定コマンドが第1変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ113AKS109；No）、演出制御用CPU

120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第1保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第1保留表示部において、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示を消去するとともに、「2」～「4」に対応する各第1保留表示の表示位置を1つずつ右方向に移動（シフト）させる（ステップ113AKS110）。ステップ113AKS110では、保留表示の表示態様が変化する前に、ステップ113AKS108にて設定された作用演出が実行される。

【0746】

ステップ113AKS110の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「1」の記憶内容を消去し、保留表示番号「2」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせ（ステップ113AKS111）、先読み予告設定処理を終了する。

【0747】

ステップ113AKS109の処理において、受信した変動指定コマンドが第2変動開始指定コマンドであると判定した場合（ステップ113AKS109；Yes）、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内の表示段階変動パターンの格納領域に格納された表示段階変動パターンを参照して、各第2保留表示を各々に対応付けられた表示段階変動パターンに従って変化または維持させ、画像表示装置5の第2保留表示部において、保留表示番号「1」の保留表示番号の保留表示を消去するとともに、「2」～「4」に対応する各第2保留表示の表示位置を1つずつ左方向に移動（シフト）させる（ステップ113AKS112）。ステップ113AKS112では、保留表示の表示態様が変化する前に、ステップ113AKS108にて設定された作用演出が実行される。

【0748】

ステップ113AKS112の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファ内の保留表示番号「1」の記憶内容を消去し、保留表示番号「2」～「4」に対応する記憶内容を1つずつシフトさせ（ステップ113AKS113）、先読み予告設定処理を終了する。これにより、特徴部113AKにおける先読み予告演出および作用演出が実行される。

【0749】

図22-34は、作用演出と先読み予告演出が実行された場合における演出動作例を示している。なお、図示する例では、設定値が「3」であるものとする。図22-34（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、可変表示が実行中である。第1保留表示部には、保留表示番号「1」～「4」に対応する第1保留表示H1～H4が表示されている。これらの保留表示H1～H4のうち、保留表示H2は「青」で表示され、保留表示H1、H3、H4は通常態様である「白」で表示されている。なお、保留表示H2は、変動パターンがスーパーリーチA（ハズレ）である保留記憶に基づく保留表示であり、保留表示H4は、変動パターン判定結果がスーパーリーチB（大当たり）である保留記憶に基づく保留表示であるものとする。図22-34（A）の第1保留表示H2に対して、「星」の形状の作用演出を実行することが決定された場合には、図22-34（B）に示すように、表示色が「青」の第1保留表示H2に向かって流れ星の演出画像113AK001が飛んで行く特定演出が実行される。ここでは、流れ星の演出画像113AK001が第1保留表示H2にぶつかる前に消滅する失敗態様の特定演出が実行された例を示している。図示するように、図22-34（A）において実行中であつた可変表示が終了し、画像表示装置5の表示画面では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいてハズレ図柄が可変表示結果として導出表示されている。そして、図22-34（C）に示すように、第1保留表示H2は右側にシフトするがその表示色は「青」のままとなり、図22-34（A）および（B）において第1保留表示部に表示されていた保留表示H1に対応する可変表示が開始される。

【0750】

その後、図22-34（D）に示すように、第1保留表示H4に対して、「星」の形状

10

20

30

40

50

の作用演出を実行することが決定された場合には、表示色が「白」の第1保留表示H4に向かって流れ星の演出画像113AK002が飛んで行く作用演出が実行される。ここでは、流れ星の演出画像113AK002が第1保留表示H4にぶつかって保留表示の表示態様を変化させる成功態様の作用演出が実行された例を示している。続いて図22-34(E)に示すように、第1保留表示H4は表示態様変化パターンPT4-4-14に従ってその表示色が「白」(段階1)から「緑」(段階3)に変化している。そして、図22-34(F)の第1保留表示H4に対して、「星」の形状の作用演出を実行することが決定された場合には、図22-34(G)に示すように、表示色が「緑」の第1保留表示H4に向かって流れ星の演出画像113AK002が飛んで行く特定演出が実行される。ここでは、流れ星の演出画像113AK002が第1保留表示H4にぶつかって保留表示の表示態様を変化させる成功態様の特定演出が実行された例を示している。そして、図22-34(H)に示すように、第1保留表示H4は右側にシフトして表示色が「赤」に変化している。なお、上述したように、表示色が「緑」である保留表示に対して特定演出が実行された場合には、必ず成功態様の特定演出が実行されて表示色が「赤」に変化している。したがって、遊技者の期待感を損ない、遊技の興味が低下してしまうことを防止することができる。

【0751】

(特徴部113AKの変形例)

上記実施の形態では、設定値がいずれに設定されているかに応じて保留表示の最終段階の表示態様がいずれの態様となるかの割合が異なり、保留表示の表示態様(最終段階の表示態様)により設定示唆(設定値を示唆する設定示唆演出)が行われる例を示したが、これは一例である。例えば、最終段階の表示態様が「青」であり、当該保留に対応する可変表示中に行われる演出としてストーリーが展開するスーパーリーチ(ストーリースーパーリーチ)である場合と、バトルを行うスーパーリーチ(バトルスーパーリーチ)である場合と、で示唆内容が異なるようにしてもよい。さらに、ストーリースーパーリーチが行われた場合であっても、当該可変表示に対応する保留表示の最終段階の表示態様が「青」である場合と、「緑」である場合とで示唆内容が異なるようにしてもよい。すなわち、最終段階の保留表示の表示態様と、当該保留表示に対応する可変表示中における演出との組み合わせにより異なる内容の設定示唆が異なる実行割合で行われてもよい。これによれば、保留表示とその後の変動に行われる演出の組み合わせに対する遊技者の注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。

【0752】

また、上記実施の形態における先読み予告演出(保留予告演出)とは別に、例えば、保留表示を、色と種類の異なるキャラクタにて表示し、白キャラAの保留は大当たり期待度が低く、白キャラBの保留は大当たり期待度が低いものの高設定であることを示唆し、赤キャラAの保留は大当たり期待度が高く、赤キャラBの保留は大当たり期待度が高く、さらに高設定であることを示唆する、といったように、1つの保留表示にけるキャラの種類および色を複数設け、異ならせこれにより大当たり期待度と高設定示唆をそれぞれ報知可能としてもよい。これによれば、大当たり期待度の報知と設定示唆とが遊技者に明確に報知されるため、演出効果を高めることができる。

【0753】

また、上記実施の形態では、保留表示の表示態様を段階的に変化させる先読み予告演出(保留予告演出)が実行される例を示したが、これは一例である。これに加え、例えば、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を行い、当該アクティブ表示の表示態様を変化させるようにしてもよい(アクティブ変化演出を実行してもよい)。この場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるか否かを決定し、変化させる場合には、例えばステップ113AKS103の処理において、変化させる最終段階としてアクティブ表示の表示態様を決定し、変化させない場合には、最終段階として保留表示の表示態様を決定すればよい。そして、アクティブ変化演出を実行する場合には、その実行割合や保留表示から順次変化する変化パターン、作用演出の実行割合など、設定値に応じて異なるようにすれ

10

20

30

40

50

ばよい。また、保留表示の段階で最終段階の表示態様である「赤」となる場合と、保留表示から順次変化してアクティブ表示にて「赤」となる場合とで、例えば、アクティブ表示にて「赤」となる場合の方が、大当たり期待度が高いなど、同じ表示態様であっても、保留表示にて表示された場合とアクティブ表示で表示された場合とで、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。さらに、設定値に応じて、アクティブ表示にて「赤」となる場合の方が保留表示の段階で最終段階の表示態様である「赤」となる場合よりも大当たり期待度が高い場合と、その逆の場合と、があってもよい。

【0754】

(特徴部113AKに係る手段の説明)

以上の特徴部113AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部113AKに係る手段1の遊技機として、

遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）を設定可能であり、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（例えばRAM102の所定領域に保留情報を格納するCPU103など）と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報に対応して保留表示を表示する保留表示手段（例えば保留表示を表示する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記保留表示手段は、設定されている設定値に応じて、複数の表示態様のうちいずれかの表示態様により前記保留表示を表示可能である（例えば設定値に応じて最終段階の保留表示の表示態様がいずれとなるかの割合が異なるなど）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0755】

特徴部113AKに係る手段2の遊技機として、

前記複数の表示態様には、設定されている設定値を示唆する第1態様（例えば特定態様など）と、設定されている設定値を示唆しない第2態様（例えば通常態様など）とを含み、

前記保留表示手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合で前記第1態様と前記第2態様のいずれかの表示態様の前記保留表示を表示可能である（例えば設定値がいずれに設定されているかに応じて先読み予告演出の実行割合が異なっているなど）、

ことを特徴とする特徴部113AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0756】

特徴部113AKに係る手段3の遊技機として、

前記保留表示手段は、同一態様の保留表示であっても、設定されている設定値に応じて前記有利度が異なるように前記保留表示を表示可能である（例えば最終段階の保留表示の表示態様が同じ態様であっても、設定値によって大当たり期待度が異なるものとなっているなど）、

ことを特徴とする特徴部113AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0757】

特徴部113AKに係る手段4の遊技機として、

前記保留表示手段により表示される保留表示の表示態様と、可変表示中に実行される演出の種類との組み合わせにより設定されている設定値を示唆可能である（例えば最終段階の保留表示の表示態様と、当該保留表示に対応する可変表示中における演出との組み合わせにより異なる内容の設定示唆が異なる実行割合で行われるなど）、

ことを特徴とする特徴部113AKに係る手段1～手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

【0758】

特徴部113AKに係る手段5の遊技機として、

所定画像を前記保留表示に作用させることにより前記保留表示の表示態様を変化させる作用演出手段（例えば作用演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記作用演出手段は、設定されている設定値に応じて、複数種類の作用演出うちのいずれかの種類の前記作用演出を実行可能である（例えば設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる形状（異なる種類）により、作用演出を実行可能であるなど）、

ことを特徴とする特徴部113AKに係る手段1～4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

【0759】

特徴部113AKに係る手段6の遊技機として、

前記保留表示手段は、前記有利状態に制御される期待度が第1期待度であることを示す第1表示態様と、前記有利状態に制御される期待度が前記第1期待度であり、かつ設定されている設定値を示唆する第2表示態様と、前記有利状態に制御される期待度が前記第1期待度よりも高い第2期待度であることを示す第3表示態様と、前記有利状態に制御される期待度が前記第2期待度であり、かつ設定されている設定値を示唆する第4表示態様と、のいずれかの表示態様により前記保留表示を表示可能である（例えば1つの保留表示におけるキャラの種類および色を複数設け、大当たり期待度と高設定示唆をそれぞれ報知するなど）、

30

ことを特徴とする特徴部113AKに係る手段1～5のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0760】

特徴部113AKに係る手段7の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121IWS308～S315を実行する部分）と、を備え、

40

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第2示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121IWS313を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

ことを特徴とする特徴部113AKに係る手段1～手段6のいずれかの遊技機であってもよい。

50

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0761】

(特徴部114AKに関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部114AKについて説明する。図22-35は、特徴部114AKにて実行され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。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する(ステップS521)。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされた場合には(ステップS521; Yes) 10、例えば変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する(ステップS522)。

【0762】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には(ステップS522; Yes)、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS523)。一例として、ステップS523の処理では、まず、乱数回路124またはRAM122の所定領域(演出制御カウンタ設定部など)に設けられた演出用ランダムカウンタ等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の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124 20または演出用ランダムカウンタ等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の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等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の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。 30

【0763】

ステップS522にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には(ステップS522; No)、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する(ステップS524)。一例として、ステップS524の処理では、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等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の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等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の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及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 40に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、左確定飾り図柄及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 50

に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【0764】

ステップS521にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップS521；No）、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これ以外の場合であるかを判定する（ステップS525）。「小当り」であると判定されたときには（ステップS525；Yes）、例えば開放チャンス目といった、「小当り」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS527）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1～PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

10

【0765】

ステップS525にて「小当り」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS525；No）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS526）。一例として、ステップS526の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部193のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてROM121などに予め記憶された所定の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の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

20

【0766】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか1つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

30

【0767】

ステップS523、ステップS524、ステップS526、ステップS527のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、所定演出実行設定処理を行う（ステップ114AKS001）。特徴部114AKにおける所定演出では、例えば2体のキャラクタ（主人公のキャラクタと敵のキャラクタ）がバトルを行うバトル演出（共通演出）が行われ、その演出結果が表示される。また、特徴部114AKにおける所定演出では、共通演出の実行後に設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）が行われることもある。共通演出には、主人公が勝利する成功演出（実行結果が成功となる場合）と主人公が敗北する失敗演出（実行結果が失敗となる場合）とが含まれ（その他、後述するように実行結果が大成功となる場合も含まれる）、成功演出が行われる場合（すなわち共通演出の演出結果として成功の表示が行われる場合）には、失敗演出が行われる場合（すなわち共通演出の演出結果として失敗の表示が行われる場合）よりも高い割合で設定示唆が行われる。ステップ114AKS001における所定演出実行設定処理では、当該共通演出とその演出結果、および設定示唆の実行設定が行われる（すなわち、共通演出と設定示唆を合わせ

40

50

て所定演出という)。共通演出は、成功演出となる場合と失敗演出となる場合とで行われる演出が共通であり、演出結果が異なるものである。なお、この実施の形態では、共通演出としてバトル演出を行う例を示しているが、バトル演出に限られず、例えば、くじ引きをする演出を行い、成功や失敗といった表示結果を表示したり、釣りをする演出を行い、釣れるか否かで成功や失敗を表示するようなものであってもよい。

【0768】

図22-36は、所定演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図22-36に示す所定演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、共通演出の実行有無を決定する(ステップ114AKS002)。具体的に、ステップ114AKS002の処理では、可変表示結果に基づいて、図22-37に示す決定割合に従って、共通演出の実行有無を決定する。この実施の形態における共通演出は、可変表示中に行われる演出であり、実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度の高い演出である。また、例えば、共通演出が実行されるタイミングが遅いほど期待度が高くなるように、実行する場合における実行タイミングについても複数タイミングのうちからいずれかのタイミングを決定するようにしてもよい。

【0769】

ステップ114AKS002の処理に続いて演出制御用CPU120は、ステップ114AKS002にて共通演出の実行が「有り」と決定されたか否かを判定する(ステップ114AKS003)。共通演出の実行が「無し」と決定された場合(ステップ114AKS003; No)、演出制御用CPU120は、そのまま所定演出実行設定処理を終了する。一方、共通演出の実行が「有り」とであると判定された場合(ステップ114AKS003; Yes)、共通演出の実行結果を決定する(ステップ114AKS004)。具体的に、ステップ114AKS004の処理では、変動パターン指定コマンドに基づいて変動パターンを特定し、特定した変動パターンに基づいて、図22-38に示す決定割合に従って、共通演出の実行結果を「成功」、「失敗」、「大成功」のいずれかに決定する。なお、図22-38に示すように、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」となる場合には、「失敗」となる場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。また、共通演出の実行結果が「大成功」の場合には、スーパーリーチ以上が確定するように、決定割合が割り当てられている。なお、実行結果が「大成功」となる共通演出は、可変表示結果が「大当たり」となる場合にのみ決定されるようにしてもよい。

【0770】

ステップ114AKS004の処理を実行した後、出制御用CPU120は、実行する共通演出の種類を決定する(ステップ114AKS006)。具体的に、ステップ114AKS006の処理では、ステップ114AKS004で決定した共通演出の実行結果に基づいて、図22-39に示す決定割合に従って、共通演出の種類を「種類A」、「種類B」、「種類C」のいずれかに決定する。この実施の形態における「種類A」の共通演出は、バトル演出において表示される主人公のキャラクタがキャラAであり、「種類B」の共通演出は、バトル演出において表示される主人公のキャラクタがキャラBであり、「種類C」の共通演出は、バトル演出において表示される主人公のキャラクタがキャラCである。なお、このように、バトル演出にて表示されるキャラクタの種類が異なるのではなく、「種類A」の共通演出ではバトル演出が行われ、「種類B」の共通演出では、くじ引きを行う演出が行われ、「種類C」の共通演出では、釣りをを行う演出が行われるなど、それぞれの演出自体が異なってもよい。

【0771】

図22-39に示すように、特徴部114AKでは、「種類A」、「種類B」、「種類C」のいずれの種類の共通演出が実行されるかに応じて、共通演出の実行結果が「成功」、「失敗」、「大成功」のいずれとなるかの割合が異なるように決定割合が設定されている。具体的に、特徴部114AKでは、実行される共通演出の種類に応じて当該共通演出の実行結果がいずれの結果となるかの割合が異なっており、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」の場合には、「種類C」<「種類B」<「種類A」といった順に、実

行される割合が高くなっている。なお、共通演出の実行結果が「大成功」となる割合は、他の実行結果よりも低いことから、例えば、実行結果が「成功」となる割合の最も低い「種類C」の共通演出が実行された場合には、「種類A」または「種類B」の共通演出が実行された場合よりも実行結果が「大成功」となる割合が高くなるようにしてもよい。これによれば、実行結果が「失敗」となる割合の高い「種類C」の共通演出が行われた場合であっても、「大成功」となる可能性が他の種類の共通演出よりも高いため、遊技者に期待感を与えることができる。

【0772】

図22-36に戻り、ステップ114AKS006の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ114AKS004にて決定した共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」であるか否かを判定する（ステップ114AKS007）。共通演出の実行結果が「成功」でも「大成功」でもない場合、すなわち「失敗」である場合（ステップ114AKS007；No）、演出制御用CPU120は、所定演出実行設定処理を終了する。一方、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」である場合（ステップ114AKS007；Yes）、演出制御用CPU120は、設定示唆の実行設定を行う設定示唆実行設定処理を実行してから（ステップ114AKS008）、所定演出実行設定処理を終了する。

【0773】

図22-40は、図22-36のステップ114AKS008にて実行される設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図22-40に示す設定示唆実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）の実行有無を決定する（ステップ114AKS111）。具体的に、ステップ114AKS111の処理では、可変表示結果に基づいて、図22-41に示す決定割合に従って、設定示唆の実行有無を決定する。特徴部114AKにおける設定示唆は、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」である場合に、共通演出の実行結果に合わせて表示され得る演出であり、共通演出の実行結果が「失敗」である場合には実行されない。そのため、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」の場合に、さらなる遊技者の興味を引きつけることができ、演出効果を高めることができる。なお、共通演出の実行結果が「失敗」となる場合であっても、「成功」または「大成功」の場合と比較して低い割合で設定示唆が実行されてもよい。図22-41に示すように、特徴部114AKでは、可変表示結果が「大当たり」となる場合、「ハズレ」となる場合よりも設定示唆が行われる割合が高くなっている。したがって、設定示唆によりいずれの設定値の示唆が行われるかといった設定示唆の内容だけでなく、当該設定示唆が実行されるか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。なお、この実施の形態では、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」の場合に、設定示唆が実行されない場合がある例を示しているが、共通演出の実行結果が「成功」または「大成功」の場合には必ず設定示唆が実行されるようにしてもよい。この場合、例えば、図22-36に示すステップ114AKS007の処理を実行せず、ステップ114AKS008の処理において、図22-41に示す決定割合ではなく、例えば「成功」または「大成功」の場合には「実行有り」に100%、「失敗」の場合には「実行無し」に100%といった決定割合に設定されたテーブルを参照することにより設定示唆の実行有無を決定すればよい。また、この実施の形態では、共通演出の実行設定を行った後に設定示唆の実行設定を行う例を示したが、設定示唆の実行設定を行った後に、共通演出の実行設定を行ってもよい。この場合、例えば、設定示唆を実行する場合には、共通演出として成功演出を実行するよう設定し、設定示唆を実行しない場合には、共通演出として失敗演出を実行するよう設定すればよい。

【0774】

図22-40に戻り、ステップ114AKS111の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ114AKS111にて設定示唆を実行すると決定したか否か、すなわち設定示唆の実行が「有り」と決定されたか否かを判定する（ステップ114AKS112）。設定示唆の実行が「無し」とであると判定された場合（ステップ114AKS

1 1 2 ; N o) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま設定示唆実行設定処理を終了する。一方、設定示唆の実行が「有り」とであると判定された場合 (ステップ 1 1 4 A K S 1 1 2 ; Y e s) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定示唆の実行態様を決定してから (ステップ 1 1 4 A K S 1 1 3) 、設定示唆実行設定処理を終了する。具体的に、ステップ 1 1 4 A K S 1 1 3 の処理では、共通演出の実行結果が「成功」であるか「大成功」であるかに応じて図 2 2 - 4 2 (A) または図 2 2 - 4 2 (B) に示す決定割合に従い、設定示唆態様 1 ~ 設定示唆態様 3 のいずれかの実行態様を、設定値に応じて決定する。この実施の形態における「設定示唆態様 1」の設定示唆は、設定値が「1」であることを示唆し、「設定示唆態様 2」の設定示唆は、設定値が「2」であることを示唆し、「設定示唆態様 3」の設定示唆は、設定値が「3」であることを示唆するものとなっている。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。

10

【0775】

図 2 2 - 4 2 に示すように、特徴部 1 1 4 A K では、設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる態様により設定示唆を実行可能に決定割合が設定されている。したがって、設定値に応じて異なる種類の設定示唆が、異なる実行割合で実行されることから、演出効果を高めることができる。また、図 2 2 - 4 2 に示すように、「設定示唆態様 3」の態様の設定示唆は、設定値「3」である場合にのみ決定される。そのため、「設定示唆態様 3」の設定示唆が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、「設定示唆態様 1」および「設定示唆態様 2」の設定示唆は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、「設定示唆態様 1」の設定示唆、または「設定示唆態様 2」の設定示唆が行われた場合と、「設定示唆態様 3」の設定示唆が行われた場合とでは、示唆の信頼度が異なるものとなっている。すなわち、実行される設定示唆態様により、示唆の信頼度が異なるものとなっている。したがって、信頼度が異なる種類の設定示唆が実行可能であり、演出効果を高めることができる。さらに、図 2 2 - 4 2 (B) に示すように、共通演出の実行結果が「大成功」の場合には、図 2 2 - 4 2 (A) に示すように、共通演出の実行結果が「成功」である場合よりも示唆の信頼度が高くなるように、決定割合が割り当てられている。具体的に、共通演出の実行結果が「大成功」であり設定値が「1」の場合には、共通演出の実行結果が「成功」であり設定値が「1」である場合よりも高い割合で「設定示唆態様 1」の態様の設定示唆が実行されるように決定割合が設定されている。また、共通演出の実行結果が「大成功」であり設定値が「2」の場合には、共通演出の実行結果が「成功」であり設定値が「2」である場合よりも高い割合で「設定示唆態様 2」の態様の設定示唆が実行されるように決定割合が設定されている。すなわち、特徴部 1 1 4 A K では、共通演出の実行結果が「成功」となったときよりも、「大成功」となったときの方が、示唆される設定値の信頼度が高いこととなる。したがって、共通演出の実行結果により示唆の信頼度が異なるため演出効果を高めることができる。なお、「設定示唆態様 3」の設定示唆が行われた場合には、共通演出の実行結果がいずれであっても、設定値「3」であることが確定することになるが、この実施の形態では、共通演出の実行結果が「大成功」である場合の方が、「成功」である場合よりも「設定示唆態様 3」の設定示唆が行われる割合が高くなっている。そのため、共通演出の実行結果が「大成功」となるか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。

20

30

40

【0776】

また、共通演出の実行結果が「成功」となった場合と、共通演出の実行結果が「大成功」となった場合とで、例えば、「大成功」となった場合には、「成功」となった場合よりも設定示唆の表示を大きく表示したり、異なる表示色としたり、特殊音を出力するなど、共通演出の実行結果に応じて、同じ「設定示唆態様 1」~「設定示唆態様 3」でも異なる表示態様としてもよい。また、例えば、共通演出の実行結果が「成功」となった場合と、共通演出の実行結果が「大成功」となった場合とで、それぞれ設定示唆の信頼度を合わせて表示するようにしてもよく、共通演出の実行結果が「大成功」となった場合には、共通

50

演出の実行結果が「成功」となった場合よりも信頼度が高いことを示す表示を行うようにしてもよい。

【0777】

図22-35に戻り、ステップ114AKS001の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、その他の演出実行設定を行う（ステップS531）。例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ8L、8Rから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ9などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

10

【0778】

他の一例として、ステップS531の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0779】

その後、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S532）。このとき、演出制御用CPU120は、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。ステップS532の処理を実行した後は、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S533）。続いて、画像表示装置5における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S534）。このときには、例えばステップS532にて使用パターンとして決定された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等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。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S535）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

30

【0780】

図22-43は、共通演出と設定示唆（示唆演出）の演出動作例を示す図である。図22-43（A）に示すように可変表示が開始され、共通演出の実行期間となると、図22-43（B）に示すように種類Aの共通演出として、キャラAと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出114AK001が行われる。なお、共通演出実行期間は、図22-35のステップ114AKS001にて設定される。そして、図22-43（C）に示すように、バトル演出が進行し、成功演出となる場合、図22-43（D-1）に示すように、当該共通演出の実行結果としてキャラAが勝利し「成功！！」のメッセージ表示が行われるとともに、設定示唆として「設定3！？」といった示唆表示114AK003が行われる。図示する例では「設定示唆態様3」の設定示唆が行われた例を示している。一方、失敗演出となる場合には、図22-43（D-2）に示すように、当該共通演出の実行結果としてキャラAが敗北し「失敗！！」のメッセージ表示が行われる。なお、失敗演出が実行される場合には、設定示唆は実行されないことから、図示する例では示唆表示114AK003が行われていない。なお、共通演出の実行結果が「大成功」となる場合には、図22-43（D-1）と同様に、「大成功」であることを示すメッセージ表示が行われればよいが、「成功」の場合とは異なり、例えば「成功」の場合よりも大きく表示するなど、遊技者がより認識しやすい態様で表示されればよい。また、共通演出の実行結果が「

40

50

大成功」となる場合には、図 2 2 - 4 3 (D - 1) とは異なる態様で、より遊技者に認識しやすい態様で設定示唆が行われてもよい。

【0781】

(特徴部 1 1 4 A K の変形例)

上記実施の形態では、図 2 2 - 4 2 に示すように、共通演出の実行結果が「成功」であるか「大成功」であるかに応じて、設定示唆が行われた場合、同じ態様の設定示唆であっても示唆の信頼度が異なる例を示したが、これは一例である。この他にも、例えば、実行される共通演出の種類に応じて、設定示唆が行われた場合にその示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。この場合、例えば、図 2 2 - 4 0 のステップ 1 1 4 A K S 1 1 3 において、共通演出の種類に応じて、図 2 2 - 4 4 (A) ~ (C) に示す決定割合に従い、設定示唆の実行態様を決定すればよい。図 2 2 - 4 4 に示す「設定示唆態様 1」~「設定示唆態様 3」は、上記実施の形態と同様、それぞれ設定値が「1」~「3」であることを示唆するものとなっている。図 2 2 - 4 4 に示すように、この変形例では、実行される共通演出の種類が種類 A である場合、種類 B である場合よりも設定示唆が実行されたときに、その信頼度が高くなるように決定割合が設定されている。また、実行される共通演出の種類が種類 B である場合、種類 C である場合よりも設定示唆が実行されたときに、その信頼度が高くなるように決定割合が設定されている。すなわち、種類 A > 種類 B > 種類 C といった順に、設定示唆が行われた場合にその信頼度が低くなっている。このように、実行される共通演出の種類に応じて、設定示唆が行われた場合にその示唆の信頼度が異なるようにすることで、実行される共通演出の種類に対する遊技者の注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。

【0782】

また、この変形例では、実行される共通演出の種類に応じて、設定示唆が行われた場合にその示唆の信頼度が異なる例を示したが、実行される共通演出の種類に応じて、設定示唆が行われた場合にその示唆内容が異なるようにしてもよい。例えば、実行された共通演出の種類が種類 A であれば、設定示唆にて設定値が「1」~「3」のいずれかであるか、すなわち設定値そのものを示唆し、実行された共通演出の種類が種類 B であれば、設定示唆にて高設定である確率を示唆し（例えば高設定である確率を星の数で示唆するなど）、実行された共通演出の種類が種類 C であれば、設定示唆にて設定値が「1」でないことや奇数の設定値であること、偶数の設定値であること、などを示唆するようにしてもよい。このように、実行される共通演出の種類に応じて、設定示唆が行われた場合にその示唆内容が異なるようにすることで、様々な設定示唆を視認することができ、演出効果を高めることができる。

【0783】

(特徴部 1 1 4 A K に係る手段の説明)

以上の特徴部 1 1 4 A K に関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部 1 1 4 A K に係る手段 1 の遊技機として、

遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値 1 ~ 3 のいずれかなど）を設定可能であり、

設定されている設定値に応じて異なる割合で示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（

例えば設定されている設定値に応じて設定示唆を実行する演出制御用CPU120などと、を備え、

前記示唆演出実行手段は、共通演出の演出結果が第1結果となった後に前記示唆演出を実行せず、前記共通演出の演出結果が第2結果となった後に前記示唆演出を実行する（例えば共通演出の実行結果が「失敗」である場合には設定示唆を実行せず、「成功」である場合に実行するなど）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0784】

特徴部114AKに係る手段2の遊技機として、

前記示唆演出実行手段は、前記共通演出の演出結果が第3結果となった場合、前記第2結果となったときよりも示唆される設定値の信頼度が高い態様で前記示唆演出を実行する（例えば共通演出の実行結果が「大成功」となった場合には、「成功」となった場合よりも、設定示唆が行われた場合における示唆の信頼度が高いなど）

ことを特徴とする特徴部114AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0785】

特徴部114AKに係る手段3の遊技機として、

前記共通演出は複数種類あり、いずれの種類の前記共通演出が実行されるかに応じて、前記共通演出の演出結果がいずれとなるかの割合が異なる（例えば実行される共通演出の種類に応じて、共通演出の実行結果がいずれの結果となるかの割合が異なっているなど）

、
ことを特徴とする特徴部114AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0786】

特徴部114AKに係る手段4の遊技機として、

前記共通演出は複数種類あり、いずれの種類の前記共通演出が実行されるかに応じて、前記示唆演出が実行された場合に示唆される設定値の信頼度が異なる（例えば実行される共通演出の種類に応じて、設定示唆が行われた場合にその示唆の信頼度が異なるなど）、

ことを特徴とする特徴部114AKに係る手段1～手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0787】

特徴部114AKに係る手段5の遊技機として、

前記共通演出は複数種類あり、いずれの種類の前記共通演出が実行されるかに応じて、前記示唆演出が実行された場合に示唆される内容が異なる、

ことを特徴とする特徴部114AKに係る手段1～4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0788】

特徴部114AKに係る手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121IWS031、S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121IWS308～S315を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第2

10

20

30

40

50

示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS313を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

ことを特徴とする特徴部114AKに係る手段1～手段5のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0789】

10

（特徴部115AKに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部115AKについて説明する。図22-45は、特徴部115AKにて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図示するように、特徴部115AKにて実行される可変表示開始設定処理では、特徴部114AKにて実行される可変表示開始設定処理におけるステップ114AKS001の所定演出実行設定処理（図22-35参照）に代えて、ステップ115AKS001にて設定示唆実行設定処理を実行する。なお、その他の処理については、特徴部114AKにて実行される可変表示開始設定処理と同様であるため、説明を省略する。ステップ115AKS001における設定示唆実行設定処理は、設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）の実行設定を行う処理であり、特徴部115AKにおける設定示唆は、可変表示中に行われ 20
れる演出で、遊技者が遊技を終了するタイミングとなったなどの所定条件が成立する場合に、当該所定条件が成立しない場合よりも高い割合で実行される演出である。

【0790】

図22-46は、図22-45のステップ115AKS001にて行われる設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図22-45に示す設定示唆実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定示唆の実行有無を決定する（ステップ115AKS002）。具体的に、ステップ115AKS002の処理では、実行対象の可変表示が、時短状態の終了条件を成立する可変表示であるか、すなわち時短終了回の可変表示であるか否か、に基づいて、図22-47に示す決定割合に従って、設定示唆の実行有無を決定する。時短終了回とは、大当り遊技状態の終了時に設定された回数の特図 30
ゲームの最終回（例えば、設定された回数が「100」であれば、大当り終了後の100回目の可変表示）のことをいう。そして、ステップ115AKS002において、時短終了回の可変表示であるか否かは、時短状態において可変表示が実行される度にカウントされたカウント値と、大当り終了時に設定された回数とを比較して一致するか否かにより行われればよい（なお、大当り終了時に設定された時短カウント値を、可変表示の終了時に減算していくような場合には、当該時短カウント値が「1」であるか否かにより、時短終了回であるか否かを判定すればよい）。なお、時短終了回の可変表示が終了した場合には、時短状態であることを示す時短フラグと、当該カウント値（大当り終了時に設定された回数も含む）がクリアされることとなる。

30

【0791】

40

図22-47に示すように、特徴部115AKでは、実行対象の可変表示が時短終了回の可変表示である場合に、そうでない場合（時短状態ではなく通常状態である場合も含む）よりも高い割合で設定示唆を実行すると決定する。そのため、時短終了回の可変表示に対する遊技者の注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。なお、図示する例では、実行対象の可変表示が時短終了回ではない場合（通常状態である場合も含む）についても設定示唆を実行する例を示しているが、時短終了回である場合にのみ設定示唆を実行すると決定してもよい。また、ステップ115AKS002の処理では、時短終了回の可変表示であるか否かに加え、さらに、可変表示結果が「大当り」となるか否かにより、設定示唆の実行割合が異なってもよい。例えば、時短終了回の可変表示であり、可変表示結果が「大当り」である場合>時短終了回の可変表示であり、可変表示結果が「 50

50

ハズレ」である場合＞時短終了回の可変表示ではなく、可変表示結果が「大当たり」である場合＞時短終了回の可変表示ではなく、可変表示結果が「ハズレ」である場合、といった順に、設定示唆の実行割合が低くなってもよい。また、可変表示結果に代えて、設定されている設定値に応じて設定示唆の実行割合が異なってもよい。例えば、時短終了回の可変表示であり、設定値が「3」である場合＞時短終了回の可変表示であり、設定値が「2」である場合＞時短終了回の可変表示であり、設定値が「1」である場合＞時短終了回の可変表示ではなく、設定値が「3」である場合＞時短終了回の可変表示ではなく、設定値が「2」である場合＞時短終了回の可変表示ではなく、設定値が「1」である場合、といった順に、設定示唆の実行割合が低くなってもよい。すなわち、時短終了回の可変表示であるか否かに加え、設定されている設定値に応じて異なる割合で設定示唆を実行してもよい。さらに、実行対象の可変表示が時短終了回の可変表示であるか否かに関わらず、設定されている設定値に応じて異なる割合で設定示唆を実行してもよい。

10

【0792】

図22-46に戻り、ステップ115AKS002の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ115AKS002にて設定示唆を実行すると決定したか否か、すなわち、設定示唆実行有りか否かを判定する（ステップ115AKS003）。設定示唆実行なしの場合（ステップ115AKS003；No）、設定示唆実行設定処理を終了する。一方、設定示唆実行有りの場合（ステップ115AKS003；Yes）、演出制御用CPU120は、実行対象の可変表示が時短状態の終了条件を成立する可変表示であるか、すなわち時短終了回の可変表示であるか否かを判定する（ステップ115AKS004）。時短終了回の可変表示ではない（通常状態である場合も含む）場合（ステップ115AKS004；No）、演出制御用CPU120は、図22-48（A）に示す通常テーブルを参照用のテーブルとして選択する（ステップ115AKS005）。これに対し、時短終了回の可変表示である場合（ステップ115AKS004；Yes）、演出制御用CPU120は、図22-48（B）に示す特別テーブルを参照用のテーブルとして選択する（ステップ115AKS005）。

20

【0793】

図22-48に示す通常テーブルおよび特別テーブルは、設定示唆の実行態様を決定するため（後述するステップ115AKS007の処理を行うため）に参照されるテーブルであり、当該通常テーブルおよび特別テーブルは、設定示唆の実行態様として「設定示唆態様1」～「設定示唆態様3」のそれぞれに対し、設定されている設定値に応じて決定割合が割り当てられている。この実施の形態における「設定示唆態様1」の設定示唆は、設定値が「1」であることを示唆し、「設定示唆態様2」の設定示唆は、設定値が「2」であることを示唆し、「設定示唆態様3」の設定示唆は、設定値が「3」であることを示唆するものとなっている。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。

30

【0794】

図22-48（A）に示す通常テーブルでは、図示するように、「設定示唆態様3」の態様の設定示唆が、設定値「3」である場合にのみ決定されるよう、決定割合が設定されている。そのため、「設定示唆態様3」の設定示唆が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、「設定示唆態様1」および「設定示唆態様2」の設定示唆は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、「設定示唆態様1」の設定示唆、または「設定示唆態様2」の設定示唆が行われた場合と、「設定示唆態様3」の設定示唆が行われた場合とでは、示唆の信頼度が異なるものとなっている。すなわち、実行される設定示唆態様により、示唆の信頼度が異なるものとなっている。したがって、信頼度が異なる種類の設定示唆が実行可能であり、演出効果を高めることができる。これに対し、図22-48（B）に示す特別テーブルでは、図示するように、通常テーブルとは異なり、「設定示唆態様3」の態様の設定示唆が、設定値「1」～「3」のいずれであっても決定され得るよう、決定割合が設定されている。したがって、時短終了回の可

40

50

変表示では、時短終了回の可変表示ではない（通常状態である場合も含む）場合よりも、設定値が「3」であることを示唆する設定示唆（すなわち高設定であることを示唆する設定示唆）が行われる割合が高い。一方で、時短終了回の可変表示では、「設定示唆態様3」の態様の設定示唆が、設定値「1」～「3」のいずれであっても決定され得ることから、時短終了回の可変表示ではない（通常状態である場合も含む）場合よりも、示唆の信頼度が低くなっている。ここで、時短終了回の可変表示が終了すると、時短状態が終了することとなる。そのため、当該時短終了回の可変表示が終了することにより、有利な状態が終了したとして、遊技者は遊技を終了することが多々ある。特徴部115AKでは、時短終了回の可変表示において、高設定であることを示唆する設定示唆が、時短終了回以外の可変表示よりも高い割合で実行されることから、遊技者の遊技を継続させることができ、稼働率を向上させることができる。また、示唆の信頼度は低いものの、時短終了回の可変表示では、時短終了回の可変表示ではない（通常状態である場合も含む）場合よりも、設定値が「3」であることを示唆する設定示唆（すなわち高設定であることを示唆する設定示唆）が行われる割合が高いことから、遊技者は高設定であることを示唆する設定示唆を認識しやすくなり、遊技を継続させることができ、稼働率を向上させることができる。

10

【0795】

図22-46に戻り、ステップ115AKS005またはステップ115AKS006の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ115AKS005またはステップ115AKS006にて選択したテーブルに基づいて、設定値に応じて、実行する設定示唆態様を決定し（ステップ115AKS007）、設定示唆実行設定処理を終了する。なお、ステップ115AKS007の処理では、設定示唆の実行態様を決定するとともに、当該設定示唆の実行タイミングなど（設定示唆実行期間も含む）についても決定されればよい。このようにステップ115AKS001における設定示唆実行設定処理が行われ、設定示唆の実行設定が行われると、ステップS172の可変表示中演出処理において、設定示唆実行期間に設定示唆が実行されることとなる。なお、例えば、図22-48（A）に示す通常テーブルにおける設定示唆態様よりも、図22-48（B）に示す特別テーブルにおける設定示唆態様の方が、すなわち、時短終了回に実行される設定示唆の方が、時短終了回以外（通常状態である場合も含む）で行われる設定示唆よりも遊技者にとって認識しやすい態様で設定示唆が行われてもよい。すなわち、通常テーブルに基づいて決定された設定示唆態様1よりも、特別テーブルに基づいて決定された設定示唆態様1の方が、大きく表示されたり、輝度が高かったり、出力される音量が大きいなど、遊技者が認識しやすい態様となっていてよい。これによれば、遊技の継続を促進させることができ、稼働率を向上させることができる。

20

30

【0796】

図22-49は、特徴部115AKにて実行される設定示唆の演出動作例を示す図である。図22-49（A）に示すように大当り遊技状態の終了時において、時短制御が行われる可変表示の回数が報知される（図示する例では20回）。そして、大当り遊技状態が終了し、可変表示が開始されると、図22-49（B）に示すように設定示唆が行われる。図22-49（B）に示す例では、当該可変表示が時短終了回である20回目の可変表示ではないため、図22-46のステップ115AKS005にて通常テーブルが選択され、当該通常テーブルに基づいて決定された態様の設定示唆が行われる。そして、図22-49（C）に示すように、時短終了回である20回目の可変表示が開始されると、ステップ115AKS006にて特別テーブルが選択され、当該特別テーブルに基づいて決定された態様の設定示唆が行われる。なお、図22-49（B）に示す例では、「設定示唆態様2」の設定示唆が行われ、図22-49（C）に示す例では、「設定示唆態様3」の設定示唆が行われた場合を示している。また、図示する例では、時短終了回に実行される設定示唆の方が、時短終了回以外（通常状態である場合も含む）で行われる設定示唆よりも、設定示唆の表示サイズが大きく、かつ表示枠の態様を異ならせて、遊技者にとって認識しやすい態様で実行された場合について示している。また、上述したように、設定値がいずれであっても、時短終了回では「設定示唆態様3」の設定示唆が行われ得ることから

40

50

(時短終了回以外よりも高い割合で行われることから)、図22-49(C)に示す例では、「設定示唆態様3」の設定示唆が行われた場合を示している。このように、時短終了回の可変表示において「設定示唆態様3」の設定示唆、すなわち高設定であることを示唆する設定示唆が行われることで、時短状態の終了に合わせて遊技を終了してしまう、といったことを抑制し、遊技継続を好適に促進することができる。なお、この実施の形態では、時短終了回以外(通常状態である場合も含む)においても設定示唆が実行され得る例を示したが、時短終了回以外では設定示唆が実行されないようにしてもよい。また、例えば、時短終了回の可変表示に近づくほど設定示唆の実行割合が高くなるようにしてもよい。また、この実施の形態では、図22-47に示すように、時短終了回の可変表示にて設定示唆が実行されない場合がある例を示したが、時短終了回の可変表示では必ず設定示唆が行われるようにしてもよい。また、時短終了回であるか否かに関わらず設定示唆が行われるようにしてもよい。なお、例えば5日間など、数日間に亘る遊技データ(変動回数、大当たり回数、払出玉数、連荘割合など)を記憶しておき、当該記憶した遊技データに基づいて、その日に実行する設定示唆の実行態様や実行割合を異ならせてもよい。具体的に、設定されている大当たり確率が1/300である場合、5日間の遊技データとして記憶されている大当たり確率が1/500であるときには、設定示唆を行う割合を高くしてもよい。また、前日の払出玉数が差玉で10000発以上である場合、低設定であっても、高設定であることを示唆する態様の設定示唆が高い割合で実行されるようにしてもよい。

【0797】

(特徴部115AKの変形例)

上記実施の形態では、実行対象の可変表示が時短終了回の可変表示である場合に、時短終了回以外の可変表示である場合よりも高い割合で設定示唆を実行する例を示したが、これは一例である。特徴部115AKでは、遊技者が遊技を終了してしまうようなタイミング(所定条件が成立するタイミング)において高設定であることを示唆する示唆演出が高い割合で実行されれば、時短終了回の可変表示中のタイミングに限られず、所定条件が成立するタイミングは、任意のタイミングであってもよい。例えば、連続して大当たりとなる連荘の終了時のタイミング、遊技者の使用金額が10000円などといった特定金額となったタイミング、予め定められた可変表示回数(例えば確変状態終了後100回など)に達したタイミング、遊技場に設置された所定の遊技機全体で一斉に行われる一斉演出が終了したタイミング、確変潜伏状態を示す背景から通常背景に切り替わったタイミング、遊技場の閉店1時間前のタイミングなどといったタイマにて設定されたタイミングなど、所定条件が成立するタイミングは、任意のタイミングであってもよい。また、当該所定条件が成立するタイミングは、複数タイミングあってもよく、遊技機の管理者が設定可能であればよい。なお、連荘の終了時のタイミングは、例えば、初回の大当たりから、時短状態中における大当たりを連続した大当たり(連荘)とし、当該時短状態の終了時を連荘の終了時のタイミングとして判定すればよい。また、遊技者の使用金額が10000円などといった特定金額となったタイミングについては、例えば、遊技者が貸玉ボタンを20回押したことで特定金額分(この場合は1万円分)となったことを判定すればよい。一斉演出は、例えば、可変表示が行われていない期間であっても、遊技球を発射している期間や発射していない期間において、遊技場に設置された複数のパチンコ遊技機1について、リアルタイムクロック機能(RTC機能)により予め定められた時刻になる毎、また、電源投入から所定時間経過する毎などのように、所定期間毎に一斉に行われる演出である。そして、一斉演出の終了タイミングは、当該RTC機能により予め定められた時刻となってから一斉演出の実行期間経過したことをもって判定すればよい。また、確変潜伏とは、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されているか否かを特定困難にするものをいい、例えば確変状態に制御されているか否かに関わらず共通の背景画像を表示することにより、確変状態に制御されているか否かを特定困難にすることをいう。そして、確変潜伏状態を示す背景から通常背景に切り替わったタイミングは、当該共通の背景画像から、確変が潜伏されていないことを示す通常背景画像(例えば通常状態中表示される背景画像)に切り替わったタイミングを判定すればよい。なお、上記実施の形態では、時短終了回の可変表

10

20

30

40

50

示である場合に設定示唆を行う例を示したが、例えば、時短終了回の可変表示の前後3回の可変表示においても設定示唆を行うようにしてもよい。

【0798】

(特徴部115AKに係る手段の説明)

以上の特徴部115AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部115AKに係る手段1の遊技機として、

遊技を行う遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値(例えば設定値1~3のいずれかなど)を設定可能であり、

設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段(例えば設定されている設定値に応じて設定示唆を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、所定条件が成立した場合に前記示唆演出を実行可能である(例えば実行対象の可変表示が時短終了回の可変表示である場合に設定示唆を実行するなど)、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0799】

特徴部115AKに係る手段2の遊技機として、

前記示唆演出実行手段は、前記所定条件が成立した場合、前記所定条件が成立していない場合よりも高い割合で、前記示唆演出として、設定されている設定値が、複数種類のうち、遊技者にとって有利度の高い設定値であることを示唆する(例えば時短終了回の可変表示では、高設定であることを示唆する設定示唆を、時短終了回以外の可変表示よりも高い割合で実行するなど)、

ことを特徴とする特徴部115AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、遊技の継続を促進することができ、稼働率を向上させることができる。

【0800】

特徴部115AKに係る手段3の遊技機として、

前記示唆演出実行手段は、前記所定条件が成立していない場合においても前記示唆演出を実行可能であり(例えば時短終了回以外の可変表示にて設定示唆を実行可能であるなど)、

前記所定条件が成立した場合には、前記所定条件が成立していない場合よりも高い割合で前記示唆演出を実行する一方、前記所定条件が成立していない場合に実行される前記示唆演出よりも示唆される設定値の信頼度が低い(例えば時短終了回の可変表示では、高設定であることを示唆する設定示唆を、時短終了回以外の可変表示よりも高い割合で実行するものの、示唆の信頼度が低いなど)、

ことを特徴とする特徴部115AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、遊技の継続を促進することができ、稼働率を向上させることができる。

【0801】

特徴部 1 1 5 A K に係る手段 4 の遊技機として、

前記示唆演出実行手段は、前記所定条件が成立していない場合においても前記示唆演出を実行可能であり（例えば時短終了回以外の変表示にて設定示唆を実行可能であるなど）、

前記所定条件が成立した場合には、前記所定条件が成立していない場合よりも、示唆される設定値が認識しやすい態様の前記示唆演出を実行する（例えば時短終了回に実行される設定示唆の方が、時短終了回以外（通常状態である場合も含む）で行われる設定示唆よりも遊技者にとって認識しやすい態様で設定示唆が行われるなど）、

ことを特徴とする特徴部 1 1 5 A K に係る手段 1 ～手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

10

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0802】

特徴部 1 1 5 A K に係る手段 5 の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 0 3 1, S 1 0 8 を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 3 0 8 ～ S 3 1 5 を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

20

前記示唆演出として第 1 示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第 2 示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第 1 示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 1 I W S 3 1 3 を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

ことを特徴とする特徴部 1 1 5 A K に係る手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

30

【0803】

（特徴部 1 1 6 A K に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 1 1 6 A K について説明する。図 2 2 - 5 0 は、特徴部 1 1 6 A K にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図示するように、特徴部 1 1 6 A K にて実行される可変表示開始設定処理では、特徴部 1 1 4 A K にて実行される可変表示開始設定処理におけるステップ 1 1 4 A K S 0 0 1 の所定演出実行設定処理（図 2 2 - 3 5 参照）に代えて、ステップ 1 1 6 A K S 0 0 1 にて設定示唆実行設定処理を実行する。なお、その他の処理については、特徴部 1 1 4 A K にて実行される可変表示開始設定処理と同様であるため、説明を省略する。ステップ 1 1 6 A K S 0 0 1 における設定示唆実行設定処理は、設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）の実行設定を行う処理である点で、特徴部 1 1 5 A K における設定示唆実行設定処理と共通するが、特徴部 1 1 5 A K における設定示唆は、可変表示中に行われる演出で、所定条件が成立する場合に、当該所定条件が成立しない場合よりも高い割合で実行される演出であるのに対し、特徴部 1 1 6 A K における設定示唆は、特徴部 1 1 5 A K のような所定条件に関わらず実行される演出であり、実行態様に応じて遊技者の認識しやすさが異なる演出である点で相違する。特徴部 1 1 6 A K におけるステップ 1 1 6 A K S 0 0 1 の設定示唆実行設定処理では、このように、特徴部 1 1 5 A K とは異なる設定示唆の実行設定を行う。

40

【0804】

図 2 2 - 5 1 は、図 2 2 - 5 0 のステップ 1 1 6 A K S 0 0 1 にて行われる設定示唆実

50

行設定処理の一例を示すフローチャートである。図22-51に示す設定示唆実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定示唆の実行有無を決定する（ステップ116AKS002）。具体的に、ステップ116AKS002の処理では、可変表示結果に基づいて、図22-52に示す決定割合に従って、設定示唆の実行有無を決定する。この実施の形態における設定演出は、可変表示中に行われる演出であり、実行された場合には実行されない場合よりも大当たり期待度の高い演出となっている。また、ステップ116AKS002の処理では、例えば、設定示唆が実行されるタイミングが遅いほど期待度が高くなるように、実行する場合における実行タイミングについても複数タイミングのうちからいずれかのタイミングを決定するようにしてもよい。また、可変表示結果に代えて、設定されている設定値に応じて設定示唆の実行割合が異なってもよい。例えば、設定値が「3」である場合＞設定値が「2」である場合＞設定値が「1」である場合、といった順に、設定示唆の実行割合が低くなってもよい。さらに、可変表示結果に加えて、設定されている設定値に応じて設定示唆の実行割合が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「大当たり」であり、設定値が「3」である場合＞可変表示結果が「ハズレ」であり、設定値が「3」である場合＞可変表示結果が「大当たり」であり、設定値が「2」である場合＞可変表示結果が「ハズレ」であり、設定値が「2」である場合＞可変表示結果が「大当たり」であり、設定値が「1」である場合＞可変表示結果が「ハズレ」であり、設定値が「1」である場合、といった順に、設定示唆の実行割合が低くなってもよい。

10

【0805】

20

図22-51に戻り、ステップ116AKS002の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ116AKS002にて設定示唆を実行すると決定したか否か、すなわち設定示唆実行有りか否かを判定する（ステップ116AKS003）。設定実行示唆なしの場合、すなわちステップ116AKS002にて設定示唆を実行しないと決定した場合（ステップ116AKS003；No）、演出制御用CPU120は、そのまま設定示唆実行設定処理を終了する。一方、ステップ116AKS002にて設定示唆を実行すると決定した場合、すなわち設定示唆有りの場合（ステップ116AKS003；Yes）、演出制御用CPU120は、設定示唆の実行態様（設定示唆態様）を決定し（ステップ116AKS004）、設定示唆実行設定処理を終了する。具体的に、ステップ116AKS004の処理では、設定されている設定値に基づいて、図22-53に示す決定割合に従って、「設定示唆態様1」～「設定示唆態様3」のいずれかを、設定示唆の実行態様として決定する。

30

【0806】

この実施の形態における「設定示唆態様1」は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させる態様の演出であり、設定値が「1」であることを示唆するものとなっている（図22-54（A）参照）。また「設定示唆態様2」は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させるとともに、音声を出力する態様の演出であり、設定値が「2」であることを示唆するものとなっている（図22-54（B）参照）。「設定示唆態様3」は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させるとともに、音声を出力し、さらに画像表示装置5にて表示を行うとともに遊技効果ランプ9などの各種ランプを点灯させる態様の演出であり、設定値が「3」であることを示唆するものとなっている（図22-54（C）参照）。すなわち、特徴部116AKにおける設定示唆は、「設定示唆態様1」＜「設定示唆態様2」＜「設定示唆態様3」といった順に遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい態様となっている。したがって、実行される設定示唆の態様によって、示唆される内容の認識しやすさが異なるため、演出効果を高めることができる。また、「設定示唆態様1」の設定示唆は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させる態様の演出であることから、遊技者のみが認識可能な態様であり、「設定示唆態様3」の設定示唆は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させるとともに、音声を出力し、さらに画像表示装置5にて表示を行うとともに遊技効果ランプ9などの各種ランプを点灯させる態様の演出であることから、遊技者のみならず、他の遊技者や遊技店員なども認識可

40

50

能な態様である。このように特徴部 1 1 6 A Kでは、遊技者のみが認識可能な態様の設定示唆と、遊技者以外も認識可能な態様の設定示唆が行われるため、演出効果を高めることができる。また、低設定値であることを示唆する設定示唆については遊技者のみが認識可能な態様で設定示唆が行われ、高設定値であることを示唆する設定示唆については遊技者以外も認識可能な態様で設定示唆が行われることから、高設定であることが遊技者以外にも認識可能な上、低設定値であることは遊技者以外には認識されないことから、演出効果を高めることができる。なお、例えば、画像表示装置 5 における表示の大小や色相を異ならせることで認識しやすさを異ならせてもよい。また、役物を動作させる設定示唆があってもよい。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。

10

【0807】

図 2 2 - 5 3 に示すように、特徴部 1 1 6 A Kでは、設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる実行態様により、設定示唆が実行されるよう、設定値に応じてそれぞれの実行態様に決定割合が設定されている。したがって、設定値に応じて異なる実行態様の設定示唆が、異なる実行割合で実行されることから、演出効果を高めることができる。また、図 2 2 - 5 3 に示すように、「設定示唆態様 3」の設定示唆は、設定値「3」である場合にのみ決定される。そのため、「設定示唆態様 3」の設定示唆が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、「設定示唆態様 1」および「設定示唆態様 2」の設定示唆は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、「設定示唆態様 1」または「設定示唆態様 2」の設定示唆が行われた場合と、「設定示唆態様 3」の設定示唆が行われた場合とでは、示唆の信頼度が異なるものとなっている。すなわち、特徴部 1 1 6 A Kでは、遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい「設定示唆態様 3」の設定示唆は、「設定示唆態様 1」および「設定示唆態様 2」の設定示唆よりも示唆の信頼度が高くなっている。なお、例えば、「設定示唆態様 1」<「設定示唆態様 2」<「設定示唆態様 3」といった順に、示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。すなわち、遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。

20

【0808】

また、この実施の形態では、「設定示唆態様 1」<「設定示唆態様 2」<「設定示唆態様 3」といった順に、遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい例を示したが、これとは別に、設定が「1」であることを示唆する設定示唆であっても、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させるのみの態様と、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させ、さらに画像表示装置 5 にて表示を行う態様など、同じ設定値を示唆する設定示唆であっても、遊技者が認識しやすい態様とそうでない態様とを設け、例えば可変表示結果に応じて異なる決定割合にていずれかの態様を決定するようにしてもよい。

30

【0809】

図 2 2 - 5 1 におけるステップ 1 1 6 A K S 0 0 4 では、設定示唆の実行態様（設定示唆態様）を決定し、これに合わせて実行する設定示唆の実行タイミングなど（設定示唆実行期間も含む）が決定される。特徴部 1 1 6 A Kでは、遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい「設定示唆態様 3」の設定示唆の実行期間を、「設定示唆態様 1」および「設定示唆態様 2」の設定示唆よりも長い期間に設定する。「設定示唆態様 3」の設定示唆は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させるとともに、音声を出し、さらに画像表示装置 5 にて表示を行うとともに遊技効果ランプ 9 などの各種ランプを点灯させる態様の演出であることから、遊技者のみならず、他の遊技者や遊技店員などといった周囲の者も認識可能な態様となっている。そのため、当該「設定示唆態様 3」の設定示唆の実行期間を、「設定示唆態様 1」および「設定示唆態様 2」の設定示唆よりも長い期間に設定することにより、他の遊技者など、当該パチンコ遊技機 1 の遊技者以外にも高設定であることを示唆する設定示唆が行われたことを、より好適に認識させることが可能となり、演出効果を高めることができる。

40

50

【0810】

(特徴部116AKの変形例)

上記実施の形態における「設定示唆態様1」の設定示唆は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30を振動させる態様の演出である例を示したが、これは一例である。この他にも、例えば、プッシュボタン31Bを振動させるなど、遊技者のみが認識可能な態様であれば任意の態様であってよい。なお、遊技者のみが認識可能な態様には、遊技者以外が認識不可能な態様の他、遊技者以外が認識困難な態様が含まれる。そのため、例えば、「設定示唆態様1」の設定示唆は、打球操作ハンドル（操作ノブ）30やプッシュボタン31Bを振動させる態様の演出に限られず、「設定示唆態様1」の設定示唆には、例えば、画像表示装置5において、当該パチンコ遊技機1の隣に設置されたパチンコ遊技機の遊技者から認識困難な態様（小さい表示サイズや、背景色と同色で表示するなど）にてメッセージを表示することや、当該パチンコ遊技機1の隣に設置されたパチンコ遊技機の遊技者が認識困難な程度の音量で音声を出力することなどが含まれる。

10

【0811】

また、上記実施の形態では、遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい「設定示唆態様3」の設定示唆の実行期間を、「設定示唆態様1」および「設定示唆態様2」の設定示唆よりも長い期間に設定することで、遊技者のみならず、他の遊技者や遊技店員などといった周囲の者も、より好適に認識可能にする例を示したが、これは一例である。例えば、これとは反対に、「設定示唆態様3」の設定示唆の実行期間を、「設定示唆態様1」および「設定示唆態様2」の設定示唆よりも短い期間に設定するようにしてもよい。これによれば、高設定であることが示唆されたことを周囲の者に認識されにくくなるため、当該パチンコ遊技機1の遊技者に特別感を与えることができる。

20

【0812】

(特徴部116AKに係る手段の説明)

以上の特徴部116AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部116AKに係る手段1の遊技機として、

30

遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）を設定可能であり、

設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば設定されている設定値に応じて設定示唆を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

40

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、認識しやすさが異なる複数種類の示唆演出を実行可能である（例えば「設定示唆態様1」や「設定示唆態様2」の設定示唆よりも「設定示唆態様3」の設定示唆の方が示唆内容を認識しやすいなど）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0813】

特徴部116AKに係る手段2の遊技機として、

前記複数種類の示唆演出のうち、認識しやすい示唆演出は、認識しにくい示唆演出よりも示唆される前記設定値の信頼度が高い（例えば「設定示唆態様3」の設定示唆は、「設定示唆態様1」および「設定示唆態様2」の設定示唆よりも示唆の信頼度が高いなど）、

50

ことを特徴とする特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0814】

特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 3 の遊技機として、

前記複数種類の示唆演出のうち、認識しやすい示唆演出は、認識しにくい示唆演出よりも前記設定値を示唆する期間が長い（例えば遊技者が設定示唆（すなわち示唆される内容）を認識しやすい「設定示唆態様 3」の設定示唆の実行期間を、「設定示唆態様 1」および「設定示唆態様 2」の設定示唆よりも長い期間に設定するなど）、

ことを特徴とする特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

10

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0815】

特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 4 の遊技機として、

認識しやすさが異なる複数種類の示唆演出は、示唆される前記設定値を遊技者のみが認識可能な示唆演出と（例えば打球操作ハンドル 30 を振動させる態様の演出であるなど）、示唆される前記設定値を遊技者以外の者も認識可能な示唆演出とを含む（例えば打球操作ハンドル 30 を振動させるとともに、音声を出力し、さらに画像表示装置 5 にて表示を行うとともに遊技効果ランプ 9 などの各種ランプを点灯させる態様の演出であるなど）、

ことを特徴とする特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 1 ～手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

20

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0816】

特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 5 の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 1 2 1 I W S 0 3 1, S 1 0 8 を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 3 0 8 ～S 3 1 5 を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

30

前記示唆演出として第 1 示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第 2 示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第 1 示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 1 2 1 I W S 3 1 3 を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

ことを特徴とする特徴部 1 1 6 A Kに係る手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

40

【0817】

（特徴部 1 1 7 A K に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 1 1 7 A K について説明する。図 2 2 - 5 5 は、特徴部 1 1 7 A K にて実行される設定示唆モード設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 - 5 5 に示す設定示唆モード設定処理は、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理（より具体的には図 7 のステップ S 1 6 1 の処理の後など）にて実行される処理である。特徴部 1 1 7 A K では、遊技店員などの遊技機の管理者（遊技管理者）による操作により、設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）の実行割合や実行タイミング、示唆の方法などが異なる複数のモードからいずれかのモード（設定示唆モード）を選択可能である。すなわち、特徴部 1 1 7 A K では、設定示唆に関する設定が可能である。具体的に、遊技

50

店員などの遊技管理者により設定示唆モード設定用の設定示唆モードスイッチが押下されると（演出制御基板12の、当該遊技管理者のみ操作可能な位置（例えばパチンコ遊技機1の裏側など）に設けられていればよい）、演出制御用CPU120は、続けて行われる遊技管理者の操作にしたがって、設定示唆モードを選択する。図22-55に示す設定示唆モード設定処理は、設定示唆モードスイッチが押下されたことに基づいて、設定示唆モードをいずれかのモードに選択する処理である。なお、パチンコ遊技機1の裏側に設けられた設定示唆モードスイッチが押下された後は、画像表示装置5に当該複数の設定示唆モードが表示され、例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する遊技管理者の操作により、いずれかの設定示唆モードが選択可能となっている。なお、この実施の形態では、設定示唆の実行割合、実行タイミング、示唆方法の組合せが予め設定された設定示唆モードを複数の中から選択する例を示しているが、例えば、設定示唆の実行割合、実行タイミング、示唆方法をそれぞれ個別に選択可能としてもよい。なお、例えば、当該設定示唆モード設定処理は、電源投入後、所定期間内（例えば3秒以内）に実行されるようにしてもよい。この場合、電源投入後所定期間内に設定示唆モードスイッチが押下されることで、いずれかの設定示唆モードが選択可能となればよい。

10

【0818】

図22-55に示す設定示唆モード設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定示唆モード設定画面が画像表示装置5に表示中であるか否かを判定する（ステップ117AKS001）。設定示唆モード設定画面は、例えば図22-59（A）に示すように、複数用意された設定示唆モードを一覧表示し、遊技管理者による選択によりいずれかのモードを選択可能とする画面である。設定示唆モード設定画面が表示中でなければ（ステップ117AKS001；No）、主基板11から設定示唆モード指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップ117AKS002）。主基板11から設定示唆モード指定コマンドを受信していなければ（ステップ117AKS002；No）、設定示唆モード設定処理を終了する。

20

【0819】

主基板11から設定示唆モード指定コマンドを受信していれば（ステップ117AKS002；Yes）、設定示唆モードをいずれかに選択するための設定示唆モード設定画面を画像表示装置5に表示させる（ステップ117AKS003）。続いて、ステップ117AKS001にて、設定示唆モード設定画面が表示中である場合や（ステップ117AKS001；Yes）、ステップ117AKS003の処理で設定示唆モード設定画面を表示した後は、操作手段により設定示唆モードの選択操作がなされたか否かを判定する（ステップ117AKS004）。設定示唆モードの選択操作がなければ（ステップ117AKS004；No）、設定示唆モード設定処理を終了する。

30

【0820】

設定示唆モードの選択操作がなされた場合は（ステップ117AKS004；Yes）、例えば、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアの設定示唆モード格納領域に、選択された設定示唆モードを特定可能な情報を格納することにより、当該選択された設定示唆モードを記憶する（ステップ117AKS005）。なお、設定示唆モード格納領域には、初期値として、いずれかの設定示唆モードが格納されていればよい。例えば、初期値として「設定示唆モード2」が格納される。ステップ117AKS005の処理の後、設定示唆モード設定処理を終了する。ステップ117AKS005にて、設定示唆モードを格納したときには、画面表示装置5などにおいて、その設定示唆モードを遊技管理者が認識可能に表示するようにしてもよい。

40

【0821】

特徴部117AKでは、図22-56に示すように、「設定示唆モード1」～「設定示唆モード3」といった複数の設定示唆モードがあり、遊技店員など遊技管理者の操作に基づいていずれかの設定示唆モードが選択されることとなる。「設定示唆モード1」は、設定示唆の実行割合が最も高く、設定示唆の実行タイミングとしていつでも実行可能であり、示唆方法として、「音」、「画像」、「ランプ」、「振動」といった方法で設定示唆を

50

実行可能なモードである。「設定示唆モード2」は、設定示唆の実行割合が「設定示唆モード1」よりも低く、後述する「設定示唆モード3」よりも設定示唆の実行割合が高いモードであり、設定示唆の実行タイミングとして変動中や大当たり中といったタイミングに実行可能であり、示唆方法として「音」、「画像」、「振動」といった方法で設定示唆を実行可能なモードである。「設定示唆モード3」は、設定示唆の実行割合が最も低く、設定示唆の実行タイミングとして変動中のリーチ演出中や大当たり中といったタイミングで実行可能であり、示唆方法として、「音」、「画像」といった方法で設定示唆を実行可能なモードである。すなわち、「設定示唆モード1」>「設定示唆モード2」>「設定示唆モード3」の順に実行割合が低くなり、かつ、実行タイミングも限定され、さらに、示唆方法についても少なくなる。このように、特徴部117AKにおける設定示唆モード設定処理では、設定示唆に関する様々な設定が可能となっている。そのため、設定示唆に関する設定により様々な態様の設定示唆が実行可能となり、演出効果を高めることができる。また、特徴部117AKにおける設定示唆モード設定処理では、遊技店員など遊技管理者による操作に基づいて設定示唆モードを設定可能であることから、遊技環境に合わせた設定が可能であり演出効果を高めることができる。なお、図示する例の他、例えば、設定値「3」であることが確定する設定示唆など、特定の内容を示唆する設定示唆についての実行割合を高くするか低くするか（実行するか否か設定も含む）の設定が可能であってもよい。

【0822】

図22-57は、特徴部117AKにて実行される設定示唆パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図22-57に示す設定示唆パターン設定処理は、ステップS170の可変表示開始待ち処理内にて実行される処理である。特徴部117AKでは、上述したように、遊技店員などの遊技機の管理者（遊技管理者）による操作により、設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）の実行割合や実行タイミング、示唆の方法などが異なる複数のモードからいずれかのモード（設定示唆モード）を選択可能である。図22-57に示す設定示唆パターン設定処理では、当該遊技管理者により設定された設定示唆モードに応じた範囲内において、具体的な設定示唆の実行タイミング、示唆方法、画像表示装置5における表示位置（画像表示位置）などの設定示唆のパターン（設定示唆パターン）を、遊技者の操作（スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bに対する操作）に応じて設定する。特徴部117AKにおける設定示唆パターン設定処理では、設定示唆モードに応じた設定示唆パターンを、遊技者の操作に応じて複数の中から選択する処理を実行する。すなわち、特徴部117AKでは、まず、遊技店員などの遊技管理者により設定示唆モードが設定され、その後当該遊技管理者により設定された設定示唆モードに応じた設定示唆パターンが遊技者により設定される。そのため、遊技者は遊技店員など遊技管理者により設定された範囲内において設定示唆パターンを設定可能となることから、遊技環境に合わせた設定が可能であり演出効果を高めることができる。なお、設定示唆モードおよび設定示唆パターンのいずれも、遊技管理者により設定可能であってもよい。また、設定示唆モードおよび設定示唆パターンのいずれも遊技者により設定可能であってもよい。これによれば、遊技者により設定示唆に関する様々な設定が可能となり、演出効果を高めることができる。なお、この実施の形態では、設定示唆の実行タイミング、示唆方法、画像表示位置の組合せが予め設定された設定示唆パターンを複数の中から選択する例を示しているが、例えば、実行タイミング、示唆方法、画像表示位置をそれぞれ個別に選択可能としてもよい。

【0823】

図22-57に示す設定示唆パターン設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定示唆パターン設定画面が画像表示装置5に表示中であるか否かを判定する（ステップ117AKS101）。設定示唆パターン設定画面は、例えば図22-59（B）に示すように、複数用意された設定示唆パターンを一覧表示し、遊技者による選択によりいずれかの設定示唆パターンを選択可能とする画面である。設定示唆パターン設定画面が表示中でなければ（ステップ117AKS101；No）、主基板11から客待ちデモ指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップ117AKS102）。主基板1

1 から客待ちデモ指定コマンドを受信していなければ（ステップ 1 1 7 A K S 1 0 2 ; N o）、設定示唆パターン設定処理を終了する。

【0 8 2 4】

客待ちデモ指定コマンドは、特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合に主基板 1 1 の側にてデモ表示設定が行われることで送信されるコマンドである。デモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かが判定され、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了し、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信する処理が行われる。なお、デモ画面表示を開始する契機としては、この例に限定されず、特図ゲームの保留記憶数が「0」になってからの時間を演出制御基板 1 2 の側で計測し、一定期間（例えば 3 0 秒など）が経過したらデモ画面表示を開始するための処理を実行するようにしてもよい。また、特図ゲームの保留記憶数が「0」になってからの時間を主基板 1 1 の側で計測し、一定期間が経過したら客待ちデモ指定コマンドを送信して、演出制御基板 1 2 の側でデモ画面表示を行うようにしてもよい。また、演出制御基板 1 2 の側で、変動終了後に所定期間、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信しなかった場合には、遊技者が遊技中でないと判別し、デモ画面表示を開始するようにしてもよい。この他、デモ画面表示を開始する際の制御は、客待ち中にデモ画面を表示できるものであれば任意でよい。

【0 8 2 5】

主基板 1 1 から客待ちデモ指定コマンドを受信していれば（ステップ 1 1 7 A K S 1 0 2 ; Y e s）、設定示唆パターン設定画面を表示されるための操作が遊技者から行われたか否か、すなわち、設定示唆パターン設定画面移行操作が行われたか否かを判定する（ステップ 1 1 7 A K S 1 0 3）。設定示唆パターン設定画面移行操作は、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作により行われればよい。設定示唆パターン設定画面移行操作が行われていない場合（ステップ 1 1 7 A K S 1 0 3 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定示唆パターン設定処理を終了する。

【0 8 2 6】

一方、設定示唆パターン設定画面移行操作が行われた場合（ステップ 1 1 7 A K S 1 0 3 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定示唆パターンをいずれかに選択するための設定示唆パターン設定画面を、図 2 2 - 5 5 に示す設定示唆モード設定処理にて設定された設定示唆モードに応じて画像表示装置 5 に表示させる（ステップ 1 1 7 A K S 1 0 4）。具体的に、ステップ 1 1 7 A K S 1 0 4 では、設定された設定示唆モードを設定示唆モード格納領域を確認することにより特定し、当該設定された設定示唆モードに応じて図 2 2 - 5 8 に示す設定示唆パターンの一覧を、設定示唆パターン設定画面として選択可能に表示する。図示するように、この実施の形態では、設定示唆パターンとしてパターン 1 ~ パターン 3 といったパターンが用意されており、設定示唆モードに応じて同じパターンであっても内容が異なるものとなっている。また、図示するように、この実施の形態では、設定示唆モードが異なっても、設定示唆パターンが同一であれば設定示唆の実行タイミングは共通するものとなっている（すなわち、一部の内容については設定示唆モードに関わらず共通である）。そのため、設定示唆の実行タイミングが複雑化して遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。なお、実行タイミングだけでなく、設定示唆モードに関わらず共通の設定示唆パターン（内容が全て共通するパターン 4 の設定示唆パターンなど）が用意されていてもよい。その他、同じ設定示唆パターンであっても、実行タイミングを含む全ての内容が設定示唆モードに応じて異なるようにしてもよい。図 2 2 - 5 9（B）に示す例では、設定示唆モードが設定示唆モード 2 である場合の例を示しており、図 2 2 - 5 8（B）に示すパターン 1 ~ パターン 3 の内容の設定示唆設定画面が表示された場合の例を示している。図 2 2 - 5 7 のステップ 1 1 7 A K S 1 0 4 の処理では、このような設定示唆設定画面を表示する。

【0 8 2 7】

続いて、ステップ117AKS101にて、設定示唆パターン設定画面が表示中である場合や（ステップ117AKS101；Yes）、ステップ117AKS104の処理で設定示唆モードに対応した設定示唆パターン設定画面を表示した後は、操作手段により設定示唆パターンの選択操作がなされたか否かを判定する（ステップ117AKS105）。設定示唆パターンの選択操作がなければ（ステップ117AKS105；No）、設定示唆パターン設定処理を終了する。

【0828】

設定示唆パターンの選択操作がなされた場合は（ステップ117AKS105；Yes）、例えば、RAM122に設けられた演出制御用データ保持エリアの設定示唆パターン格納領域に、選択された設定示唆パターンを特定可能な情報を格納することにより、当該選択された設定示唆パターンを記憶する（ステップ117AKS106）。なお、設定示唆パターン格納領域には、初期値として、いずれかの設定示唆パターンが格納されていればよい。例えば、初期値として「パターン2」が格納される。ステップ117AKS106の処理の後、設定示唆パターン設定処理を終了する。ステップ117AKS106にて、設定示唆パターンを格納したときには、画面表示装置5などにおいて、その設定示唆パターンを遊技者が認識可能に表示するようにしてもよい。

【0829】

（特徴部117AKの変形例）

上記実施の形態では、図22-57における設定示唆パターン設定処理において、設定された設定示唆モードの範囲内において遊技者が設定示唆に関する具体的な設定を行う例を示したが、これは一例である。これに加え、例えば、あるミッション（課題または指令）を遊技者が認識可能に報知するミッション報知演出が行われてもよく、達成すべきミッションを遊技者により設定可能としてもよい。ミッションを報知する演出動作としては、例えば画像表示装置5の表示画面に達成条件を示す演出画像を表示するものや、遊技者が達成条件を認識できる音声をスピーカ8L、8Rから出力するもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDに含まれる所定のランプやLEDを点灯させて達成条件を報知するもの、遊技領域内または遊技領域外に設けられた演出用役物が備える可動部材を動作させることにより達成条件を報知するもの、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせて達成条件を遊技者に提示できるものであればよい。このミッション報知演出において報知されるミッション（すなわち達成すべきミッション）に、設定示唆の実行というミッションが含まれていてもよく（その他、スーパーリーチAの実行や、擬似連の可変表示演出の実行などといったミッションなど、複数種類のミッションが用意されていればよい）、複数のミッションが表示されるミッション一覧から、遊技者の選択操作により選択されたミッションが、達成すべきミッションとして設定されればよい。

【0830】

ミッション報知演出により報知されたミッションが達成されたときには、ミッション達成時演出を実行する。ミッション達成時演出の実行態様（出現可能な所定表示態様）は、遊技者により設定されたミッションの種類に応じた態様であればよく、例えば、達成されたミッションが設定示唆の実行であれば、当該実行された設定示唆の実行態様に応じた態様のミッション達成時演出が実行されればよい。また、ミッション報知演出により報知されたミッションが達成されないことが確定したときには、ミッション失敗時演出を実行することができればよい。なお、報知されたミッションが達成されないときでも、可変表示結果が「大当たり」となることや、特定の変動パターンによるリーチ演出などが実行されて所定表示態様となることがあってもよい。このように、達成条件として提示されるミッションは、それが達成されたことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となることや、特定の変動パターンによるリーチ演出などが実行されて所定表示態様となることが確定する一方で、ミッションが達成されないときでも可変表示結果が「大当たり」となる可能性や特定の変動パターンによるリーチ演出を実行する可能性があるものであればよい。あるいは、ミッションが達成されたときでも、可変表示結果が「大当たり」とならないことや特定の変動パターンによるリーチ演出が実行されないことがあるようにしてもよい。この場合、

可変表示結果が「大当たり」とならないときや特定の変動パターンによるリーチ演出が実行されないときには、可変表示結果が「大当たり」となるときや特定の変動パターンによるリーチ演出が実行されるときに比べて、ミッションが報知される可能性を十分に低下させて、ミッションが達成されたときに可変表示結果が「大当たり」となることや特定の変動パターンによるリーチ演出が実行されることへの遊技者の期待感を高めるようにすればよい。

【0831】

(特徴部117AKに係る手段の説明)

以上の特徴部117AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部117AKに係る手段1の遊技機として、

遊技を行う遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値(例えば設定値1~3のいずれかなど)を設定可能であり、

設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段(例えば設定されている設定値に応じて異なる割合で設定示唆を実行するなど)と、を備え、

操作手段の操作にもとづいて前記示唆演出の実行態様に関する設定が可能な実行態様設定手段(例えば設定示唆モード設定処理を実行する演出制御用CPU120など)と、

を備えることを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0832】

特徴部117AKに係る手段2の遊技機として、

前記実行態様設定手段は、遊技店員による前記操作手段の操作にもとづいて前記示唆演出の実行態様に関する設定が可能である(例えば遊技店員などの操作にもとづいて設定示唆モード設定処理を実行可能であるなど)、

ことを特徴とする特徴部117AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、遊技環境に合わせた設定が可能であり演出効果を高めることができる。

【0833】

特徴部117AKに係る手段3の遊技機として、

前記実行態様設定手段は、遊技者による前記操作手段の操作にもとづいて前記示唆演出の実行態様に関する設定が可能である(例えば設定示唆設定処理を実行する演出制御用CPU120など)、

ことを特徴とする特徴部117AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0834】

特徴部117AKに係る手段4の遊技機として、

前記実行態様設定手段は、遊技店員により設定された範囲内で、遊技者による前記操作手段の操作にもとづいて前記示唆演出の実行態様に関する設定が可能である(例えば遊技管理者により設定された設定示唆モードに応じた設定示唆パターンが遊技者により設定されるなど)、

ことを特徴とする特徴部117AKに係る手段1~手段3のいずれかの遊技機であって

もよい。

このような構成によれば、遊技環境に合わせた設定が可能であり演出効果を高めることができる。

【0835】

特徴部117AKに係る手段5の遊技機として、

所定条件が成立したときに条件達成を報知する条件達成報知を実行可能な条件達成報知実行手段（例えばミッション達成時演出を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記条件達成報知実行手段は、実行された前記示唆演出の種類に応じた態様の前記条件達成報知を実行可能である（例えば達成されたミッションが設定示唆の実行であれば、当該実行された設定示唆の実行態様に応じた態様のミッション達成時演出が実行されるなど）、

ことを特徴とする特徴部117AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0836】

特徴部117AKに係る手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121IWS031、S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121IWS308～S315を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第2示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121IWS313を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

ことを特徴とする特徴部117AKに係る手段1～手段5のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0837】

（特徴部118AKに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部118AKについて説明する。図22-60は、特徴部118AKにて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図示するように、特徴部118AKにて実行される可変表示開始設定処理では、特徴部114AKにて実行される可変表示開始設定処理とは異なり、ステップ118AKS001における選択演出実行設定処理を実行する。また、特徴部118AKにて実行される可変表示開始設定処理では、特徴部114AKにて実行される可変表示開始設定処理におけるステップ114AKS001の所定演出実行設定処理（図22-35参照）に代えて、ステップ118AKS002にて設定示唆実行設定処理を実行する。なお、その他の処理については、特徴部114AKにて実行される可変表示開始設定処理と同様であるため、説明を省略する。ステップ118AKS002における設定示唆実行設定処理は、設定示唆（設定値を示唆する設定示唆演出）の実行設定を行う処理である点で、特徴部115AKおよび特徴部116AKにおける設定示唆実行設定処理と共通するが、特徴部115AKにおける設定示唆は、可変表示中に行われる演出で、所定条件が成立する場合に、当該所定条件が成立しない場合よりも高い割合で実行される演出であり、特徴部116AKにお

る設定示唆は、特徴部 1 1 5 A K のような所定条件に関わらず実行される演出であり、実行態様に応じて遊技者の認識しやすさが異なる演出である。これに対し、特徴部 1 1 8 A K における設定示唆は、ステップ 1 1 8 A K S 0 0 1 にて設定された選択演出の実行中（より具体的には演出設定が行われる前の選択肢が表示されている期間中）に行われる演出であり、当該選択演出に関連する演出である点で相違する。特徴部 1 1 8 A K におけるステップ 1 1 8 A K S 0 0 2 の設定示唆実行設定処理では、このように、特徴部 1 1 5 A K や特徴部 1 1 6 A K とは異なる設定示唆の実行設定を行う。

【0838】

図 2 2 - 6 1 は、図 2 2 - 6 0 のステップ 1 1 8 A K S 0 0 1 にて行われる選択演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。選択演出は、複数回の変動に亘って遊技者に対して選択肢（質問内容とその選択内容（回答）とを含む）を段階的に表示し、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作により選択された回答パターン（表示した選択肢に対する回答のパターン）に従って、その後に実行される演出の種類を設定する（演出設定を行う）演出である。すなわち、特徴部 1 1 8 A K における選択演出では、遊技者による選択肢の選択パターン（表示した選択肢に対する回答のパターン）に応じた演出設定を行うため、遊技者の性格や嗜好性に沿った演出設定を行うことが可能である。また、選択演出は、複数の変動に亘って実行されることから（変動中に行われる演出の一貫として行われることから）、選択操作に対する遊技者の参加率を高めることができる。なお、選択演出には、選択肢を段階的に表示する演出の他、演出設定が行われた後の変動において実行される、当該演出設定に応じた態様の演出が含まれる。すなわち、選択演出には、演出設定前における選択肢を段階的に表示する演出に加え、演出設定が行われた後に行われる当該演出設定に応じた態様の演出が含まれる。このように、特徴部 1 1 8 A K の選択演出は、複数の変動に亘って遊技者の性格や嗜好性に沿った演出設定を行うことが可能な演出であり、これにより演出効果を高めることができる。

【0839】

図 2 2 - 6 1 に示す選択演出実行設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、設定完了フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 1 1 8 A K S 0 0 2）。設定完了フラグは、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられており、遊技者による選択肢の選択が終了して演出設定が完了したことを示すフラグである。設定完了フラグは、最終段階の選択肢に対する選択がなされたことによりオン状態にセットされ、客待ちデモ演出が実行されることによりオフ状態にクリアされる。設定完了フラグは、この他にも、例えば、発射操作が所定期間行われていないことなど、非遊技時間の長さによりクリアされればよい。特徴部 1 1 8 A K では、設定完了フラグがオフ状態であることを条件に選択肢を表示し、演出設定を行う。

【0840】

設定完了フラグがオフ状態であれば（ステップ 1 1 8 A K S 0 0 2 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ 1 1 8 A K S 0 0 3）。設定中フラグは、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられており、遊技者による選択肢の選択中であるか否かを示すフラグである。なお、設定中フラグは、後述するステップ 1 1 8 A K S 0 0 4 にて開始時選択肢（第 1 段階の選択肢）が表示されたことによりオン状態にセットされ、最終段階の選択肢が表示されたことにより、ステップ 1 1 8 A K S 1 0 9 にてオフ状態にセットされる（合わせて設定完了フラグがオン状態にセットされる）。

【0841】

設定中フラグがオフである場合（ステップ 1 1 8 A K S 0 0 3 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ち状態から変動状態に移行した際に実行された可変表示（変動）であるとして、開始時選択肢（第 1 段階の質問内容とその回答）を画像表示装置 5 に表示する設定を行い（ステップ 1 1 8 A K S 0 0 4）、選択演出実行設定処理を終了する。一方、設定中フラグがオンである場合（ステップ 1 1 8 A K S 0 0 3 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択段階（種類も含む）および選択内容に応じた選択肢（前回表示された

質問内容とその選択内容（回答）に応じた選択肢）を表示する選択肢表示設定を行い（ステップ118AKS005）、選択演出実行設定処理を終了する。具体的に、ステップ118AKS005の処理では、図22-62に示すように、選択段階（種類も含む）と選択内容に応じた選択肢（質問内容とその選択内容（回答）とを含む）を表示する設定を行う。この実施の形態では、表示した選択肢の段階（種類も含む）と遊技者による選択内容（回答）が記憶される。そして、この実施の形態では、図22-62に示すように、前回表示した選択肢の段階（種類も含む）とその選択内容（回答）に応じて（すなわち前回の質問内容とその回答に応じて）、予め表示すべき選択肢のパターンが用意されている。より具体的に、例えば、開始時選択肢にて「Y e s」が選択された場合、次の変動の開始時に実行されるステップ118AKS005において、図22-62に示すように、第2段階の選択肢Aが表示されることとなる。また、第2段階の選択肢A（選択肢の段階が第2段階で種類が選択肢A）にて「Y e s」が選択された場合には、次の変動において第3段階の選択肢Aが表示される設定が行われ、「N o」が選択された場合には、第3段階の選択肢Bが表示される設定が行われる。なお、この実施の形態では、「Y e s」または「N o」といった態様の答えだけでなく、例えば、第3段階の選択肢Aに示すように「朝」や「夜」といった態様の答えなど、より遊技者の嗜好に沿った回答が可能な態様（具体的態様）が用意されている（図22-62の第3段階の選択肢Dについても同様）。また、図示する例では、回答が2択であるが、例えば、第3段階の選択肢Aに示すように「朝」や「夜」といった態様の回答に加え、さらに「どちらも不得意」といった態様の回答を用意し、3択としてもよい。このように、図22-61のステップ118AKS005では、図22-62に示すパターンに従い、表示した選択肢の段階（種類も含む）とその選択内容（選択結果）に応じて（すなわち前回の質問内容とその回答に応じて）、今回の変動において表示すべき選択肢を表示する設定を行う。なお、この実施の形態では、図22-62に示すように、第3段階を最終段階の選択肢として、第1段階である開始時選択肢から第3段階までの選択肢に対する回答に応じて、設定A～設定Hの演出設定がそれぞれ行われる例を示している。なお、選択肢の表示段階は第3段階に限られず、より多くの段階を設けてもよいし、設定数においても同様である。また、最終段階にて異なる選択肢が表示される場合であっても、設定される演出設定が同じでとなるパターンがあってもよい。なお、この実施の形態において、設定A～設定Hといった演出は、遊技者の選択パターンに応じて決定され、実行される演出の内容や背景、出力音量や発光するライトの輝度などがそれぞれ異なっている。具体的に、特徴部118AKでは、遊技者の選択パターンに応じて遊技者のタイプ別に設定A～設定Hのいずれかに決定する。例えば、選択肢の選択パターンとして、図22-62に示す第2段階の選択肢Bにて「Y e s」と選択し、第3段階の選択肢Cにて「Y e s」と選択した遊技者については、活発的なタイプの遊技者として「設定E」に決定する。「設定E」では、演出内容としてバトル演出を、背景として原色系の色を使用し、出力音量を他の設定よりも大きくするなど、一般的に、活発的な遊技者が好む傾向の演出設定が行われる。また、例えば、第2段階の図22-62に示す第2段階の選択肢Aにて「Y e s」と選択し、第3段階の選択肢Aにて「Y e s」と選択した遊技者については、慎重派なタイプの遊技者として「設定A」に決定する。「設定A」では、演出内容として大当たり期待度を例えば星の数で表示するなど、遊技者に期待度を認識しやすい態様で報知する演出を実行する。その他、背景や出力音量などについてはその他の演出設定と同様であっても異なってもよい。すなわち、遊技者のタイプ別に、当該タイプの遊技者であれば好むであろうと想定される演出内容が、設定A～設定Hに予め設定されていればよい。なお、例えば、遊技の途中において、決定された演出設定の内容が遊技者の嗜好に合っていない場合には、他の演出設定に変更可能としてもよい。この場合には、変更前の演出設定と変更後の演出設定の内容を記憶しておき、学習により選択肢および演出設定を増加することが可能であってもよい。例えば、図22-62に示す第3段階の選択肢Cにて「Y e s」と回答され「設定E」に決定された場合であっても、遊技者がバトル演出を好まない割合が高くなったときには、例えば「格闘漫画は好きですか？」などといった選択肢を追加し、この回答に応じて「設定E1」と「設定E2」を追加するよう

10

20

30

40

50

にしてもよい。

【0842】

一方、設定完了フラグがオン状態である場合（ステップ118AKS002；Yes）、演出制御用CPU120は、図22-62に示す設定A～設定Hのいずれかの設定に応じた演出を実行する設定を行い（ステップ118AKS006）、選択演出実行設定処理を終了する。なお、ステップ118AKS004やステップ118AKS005の処理では、選択演出として選択肢を表示する期間およびその回答期間についても設定される（選択演出期間が設定される）。また、ステップ118AKS006では、設定された演出設定に応じた演出を実行する期間が、選択演出期間として設定される。なお、遊技者による操作が行われない場合には、回答期間の終了時に任意の回答が選択されればよい。

10

【0843】

図22-60に戻り、ステップ118AKS001の選択演出実行設定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、設定示唆実行設定処理を実行する（ステップ118AKS002）。図22-63は、特徴部118AKにて実行される設定示唆実行設定処理の一例を示すフローチャートである。設定示唆実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、設定完了フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ118AKS002）。特徴部118AKでは、演出設定が行われる前の、選択肢が表示される選択演出の実行中に、設定値を示唆する演出である設定示唆が行われる。そのため、ステップ118AKS002では、設定完了フラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで、演出設定が既に行われているか否かを判定している。選択完了フラグがオンである場合（ステップ118AKS010；Yes）、すなわち既に演出設定が行われている場合、演出制御用CPU120は、設定示唆を実行可能な期間ではないとして、そのまま設定示唆実行設定処理を終了する。

20

【0844】

一方、選択完了フラグがオフである場合（ステップ118AKS010；No）、演出制御用CPU120は、設定示唆を実行可能な期間であるとして、設定示唆の実行有無を決定する（ステップ118AKS011）。具体的に、ステップ118AKS011の処理では、可変表示結果に基づいて、図22-64に示す決定割合に従って、設定示唆の実行有無を決定する。この実施の形態における設定演出は、選択演出にて選択肢が表示されている期間に実行される演出であり、実行された場合には実行されない場合よりも大当り期待度の高い演出となっている。また、ステップ118AKS002の処理では、例えば、設定示唆が実行されるタイミングが遅いほど期待度が高くなるように、実行する場合における実行タイミングについても複数タイミングのうちからいずれかのタイミングを決定するようにしてもよい。具体的に、特徴部118AKにおける設定示唆は、選択演出にて選択肢が表示されている期間中に行われる演出であり、選択肢は、第1段階から第3段階（最終段階）まで、すなわち3回の変動に亘って表示される。そのため、例えば、第1段階の選択肢や第2段階の選択肢が表示されるタイミングで設定示唆が行われるよりも最終段階である第3段階の選択肢が表示されるタイミングで設定示唆が行われた方が、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。なお、この実施の形態では、第1段階の選択肢が表示されるタイミング、すなわち開始時選択肢が表示されるタイミングでは設定示唆が行われないこととなっている（図22-60にて設定中フラグがオンである場合にのみステップ118AKS002の処理が行われればよい）。これにより、最初の選択肢で設定示唆が行われてしまうことで遊技者の選択意欲が減少してしまうことを防止することができる。また、第1段階の選択肢が表示されるタイミングにおいても設定示唆が行われるようにしてもよい。また、この実施の形態では、第2段階の選択肢が表示されるタイミングと、第3段階の選択肢が表示されるタイミング、といった複数のタイミングにおいて設定示唆を実行可能であるが、いずれか一のタイミングのみ実行可能としてもよい。

30

40

【0845】

また、可変表示結果に代えて、設定されている設定値に応じて設定示唆の実行割合が異なってもよい。例えば、設定値が「3」である場合＞設定値が「2」である場合＞設

50

定値が「1」である場合、といった順に、設定示唆の実行割合が低くなってもよい。さらに、可変表示結果に加えて、設定されている設定値に応じて設定示唆の実行割合が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「大当り」であり、設定値が「3」である場合>可変表示結果が「ハズレ」であり、設定値が「3」である場合>可変表示結果が「大当り」であり、設定値が「2」である場合>可変表示結果が「ハズレ」であり、設定値が「2」である場合>可変表示結果が「大当り」であり、設定値が「1」である場合>可変表示結果が「ハズレ」であり、設定値が「1」である場合、といった順に、設定示唆の実行割合が低くなってもよい。

図22-63に戻り、ステップ118AKS011の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ118AKS011にて設定示唆を実行すると決定したか否か、すなわち設定示唆実行有りか否かを判定する(ステップ118AKS012)。設定実行示唆なしの場合、すなわちステップ118AKS011にて設定示唆を実行しないと決定した場合(ステップ118AKS012; No)、演出制御用CPU120は、そのまま設定示唆実行設定処理を終了する。一方、ステップ118AKS011にて設定示唆を実行すると決定した場合、すなわち設定示唆有りの場合(ステップ118AKS012; Yes)、演出制御用CPU120は、設定示唆の実行態様(設定示唆態様)を決定し(ステップ118AKS013)、設定示唆実行設定処理を終了する。具体的に、ステップ118AKS013の処理では、設定されている設定値に基づいて、図22-65に示す決定割合に従って、「設定示唆態様1(キャラA)」~「設定示唆態様3(キャラC)」のいずれかを、設定示唆の実行態様として決定する。

【0846】

この実施の形態における「設定示唆態様1(キャラA)」は、キャラクタAの画像を選択肢の表示上に表示する態様であり、設定値が「1」であることを示唆する態様である。「設定示唆態様2(キャラB)」は、キャラクタBの画像を選択肢の表示上に表示する態様であり、設定値が「2」であることを示唆する態様である。「設定示唆態様3(キャラC)」は、キャラクタBの画像を選択肢の表示上に表示する態様であり、設定値が「3」であることを示唆する態様となっている。この他にも、設定値そのものではなく、例えば、設定値が「1」ではないことを示唆したり、高設定値であること、偶数の設定値であることや奇数の設定値であること、をそれぞれの態様によって示唆するようにしてもよい。

【0847】

図22-65に示すように、特徴部118AKでは、設定されている設定値に応じて異なる実行割合で、異なる態様により設定示唆を実行可能に決定割合が設定されている。したがって、設定値に応じて異なる種類の設定示唆が、異なる実行割合で実行されることから、演出効果を高めることができる。また、図22-65に示すように、「設定示唆態様3(キャラC)」の態様の設定示唆は、設定値「3」である場合にのみ決定される。そのため、「設定示唆態様3(キャラC)」の設定示唆が行われた場合には、設定値「3」であることが確定することになる。これに対し、「設定示唆態様1(キャラA)」および「設定示唆態様2(キャラB)」の設定示唆は、設定値がいずれであっても決定される。そのため、「設定示唆態様1(キャラA)」の設定示唆、または「設定示唆態様2(キャラB)」の設定示唆が行われた場合と、「設定示唆態様3(キャラC)」の設定示唆が行われた場合とでは、示唆の信頼度が異なるものとなっている。すなわち、実行される設定示唆態様により、示唆の信頼度が異なるものとなっている。したがって、信頼度が異なる種類の設定示唆が実行可能であり、演出効果を高めることができる。

【0848】

このように、特徴部118AKでは、選択演出の実行設定が行われた後、変動中に選択肢が表示される場合に、設定値に応じて異なる割合で異なるキャラクタ画像を選択肢の表示上に表示する設定示唆の実行設定が行われることとなる。これにより、選択演出における選択肢の表示中に、設定値に応じて異なる割合で、異なる態様の設定示唆を実行することができ、演出効果を高めることができる。なお、設定示唆は、キャラクタ画像に限られず、メッセージ表示やランプの点灯、音声出力など、様々な実行態様により行われてもよ

い。

【0849】

図22-66は、特徴部118AKにて実行され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。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、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が経過したか否かを判定する（ステップS801）。演出制御用CPU120は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間（変動時間）が経過したと判定すればよい。

【0850】

ステップS801にて可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップS804）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップS804；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出用の背景画像を表示するなど、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップS805）。

【0851】

ステップS805の処理の実行後、または、リーチ演出期間でないと判定した場合（ステップS804；No）、演出制御用CPU120は、選択演出期間であるか否かを判定する（ステップ118AKS101）。当該選択演出期間の始期は、図22-61のステップ118AKS003またはステップ118AKS004の処理にて決定された、選択肢を表示するタイミング（選択肢表示タイミング）または設定内容に応じた演出の実行タイミングであり、当該演出期間の長さは、それぞれの演出に応じてステップS532の処理にて決定された演出制御パターンにおいて予め定められていればよい。

【0852】

選択演出期間であると判定した場合（ステップ118AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、設定完了フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ118AKS102）。設定完了フラグがオフである場合（ステップ118AKS102；No）、続いて設定中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ118AKS103）。設定中フラグは、RAM122の所定領域に設けられており、遊技者による選択肢の選択中であるか否かを示すフラグである。なお、設定中フラグは、開始時選択肢（第1段階の選択肢）が表示されたことによりオン状態にセットされ、最終段階の選択肢が表示されたことによりオフ状態にセットされる（合わせて設定完了フラグがオン状態にセットされる）。設定中フラグがオフである場合（ステップ118AKS103；No）、演出制御用CPU120は、客待ち状態から変動状態に移行した際に実行された可変表示（変動）であるとして、開始時選択肢を画像表示装置5に表示するとともに、設定中フラグをオン状態にセットする（ステップ118AKS104）。なお、ステップ118AKS104にて表示された選択肢について、遊技者の選択操作が行われると（選択操作が行われず回答期間が終了した場合も含む）、その内容（表示した選択肢の段階（種類も含む）と遊技者による選択内容（回答））を記憶するとともに、当該選択肢の表示が消去されればよい。

【0853】

一方、設定中フラグがオンである場合（ステップ118AKS103；Yes）、演出制御用CPU120は、前回表示された選択肢とその選択内容（回答）に応じた選択肢を表示する（ステップ118AKS105）。例えば、ステップ118AKS105では、前回表示された選択肢が図22-62に示す開始時選択肢であり、その選択内容（回答）が「Yes」である場合、第2段階の選択肢Aの選択肢を表示する。また、前回表示された選択肢が図22-62に示す第2段階の選択肢Aの選択肢であり、その選択内容（回答）として「Yes」が選択された場合には、第3段階の選択肢Aを表示する。図22-6

10

20

30

40

50

6に示すステップ118AKS105の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、設定示唆期間であるか否かを判定する（ステップ118AKS106）。当該設定示唆期間の始期は、図22-63のステップ118AKS011の処理にて決定されていればよく、当該設定示唆期間の長さは、設定示唆の実行態様に依じてステップS532の処理にて決定された演出制御パターンにおいて予め定められていればよい。なお、設定示唆期間の始期についても、設定示唆の実行態様に依じて異なるようにしてもよい。なお、ステップ118AKS105にて表示された選択肢について、遊技者の選択操作が行われると（選択操作が行われず回答期間が終了した場合も含む）、その内容（表示した選択肢の段階（種類も含む）と遊技者による選択内容（回答））を記憶するとともに、当該選択肢の表示が消去されればよい。また、表示された選択肢が最終段階の選択肢である場合には、選択内容に応じた演出設定を記憶する。

10

【0854】

設定示唆期間である場合（ステップ118AKS106；Yes）、演出制御用CPU120は、図22-63のステップ118AKS013にて決定された態様の設定示唆を実行する（ステップ118AKS107）。ステップ118AKS107の処理を実行した後、またはステップ118AKS106にて設定示唆期間ではないと判定した場合（ステップ118AKS106；No）、演出制御用CPU120は、ステップ118AKS105の処理にて表示した選択肢が最終段階の選択肢であるか否かを判定する（ステップ118AKS108）。表示した選択肢が最終段階の選択肢である場合（ステップ118AKS108；Yes）、演出制御用CPU120は、設定中フラグをオフ状態にクリア

20

【0855】

ステップ118AKS102にて設定完了フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ118AKS102；Yes）、演出制御用CPU120は、設定内容に応じた演出制御、すなわち設定A～設定Hのいずれかの演出設定に応じた演出を実行する制御を行う（ステップ118AKS110）。

【0856】

ステップ118AKS110、ステップ118AKS104、ステップ118AKS109のいずれかの処理を実行した後、ステップ118AKS101にて選択演出期間でないと判定した場合（ステップ118AKS101；No）、またはステップ118AKS108にて最終段階ではないと判定した場合（ステップ118AKS108；No）、演出制御用CPU120は、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い（ステップS808）、可変表示中演出処理を終了する。

30

【0857】

一方、ステップS801にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS801；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S809）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS809；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。

40

【0858】

ステップS809にて図柄確定コマンドの受信があった場合（ステップS809；Yes）、演出制御用CPU120は、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S810）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS811）。次に、演出制御用CPU120は、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（ステップS812）、可変表示中演出処理を終了する。このようにして、特徴部118AKでは、選択演出や設定示唆が実行される。

50

【0859】

図22-67は、選択演出および設定示唆が実行された場合における演出動作例を示している。図示する例では、設定示唆態様3（キャラC）の設定示唆が第2段階の選択肢を表示するタイミングで行われる例を示している。客待ち状態から変動状態に移行して変動が開始されると、図22-67（A）に示すように、開始時選択肢に対応する質問内容とその選択内容（回答）とを含む選択肢118AK001を表示する。そして、図22-67（B）に示すように変動が終了する。続いて次の変動が開始され、選択演出期間となると、開始時選択肢にて「Yes」と判定した場合には、図22-67（C-1）に示すように、選択肢118AK001として、第2段階の選択肢Aが表示される。なお、図22-67（C-1）に示す例では、設定示唆を実行しないと決定した場合について示している。一方、開始時選択肢にて「No」と判定した場合には、図22-67（C-2）に示すように、選択肢118AK001として、第2段階の選択肢Bが表示される。なお、図22-67（C-2）に示す例では、設定示唆を実行すると決定した場合について示している。そのため、図22-67（C-2）に示すように、当該選択肢118AK001とともに、設定示唆態様3（キャラC）の設定示唆が行われ、キャラクタCの画像が選択肢上に表示される。なお、設定示唆としてのキャラクタ画像が表示される位置については任意の位置であってよい。また、開始時選択肢にて「Yes」と判定した場合には、図22-67（C-1）に示すように、選択肢118AK001として、第2段階の選択肢Aが表示されるが、設定示唆を実行すると決定した場合には、図22-67（C-2）と同様に、設定示唆が行われ、設定示唆態様3（キャラC）である場合にはキャラクタCの画像が選択肢上に表示される。

10

20

【0860】

続いて図22-67（C-1）や図22-67（C-2）に示す第2段階の選択肢が表示された後、当該選択肢の選択内容（回答）に応じて、次の変動において最終段階の選択肢が表示され、その選択内容（回答）により、図22-67（D-1）や図22-67（D-2）に示すように、選択内容に応じた演出設定が行われる。図22-67（D-1）に示す例では、演出設定として「設定A」が、図22-67（D-2）に示す例では、演出設定として「設定E」が設定されたことを示している。その後、続けて実行される変動において、当該設定された演出設定に応じた態様の演出が実行される。なお、質問内容とその選択内容（回答）とを含む選択肢上にキャラクタ画像を表示することで設定示唆を行う例を示しているが、例えば、質問内容の上に表示する場合と、選択内容（YesやNo）の上に表示する場合とがあってもよい。また、例えば、キャラクタ画像を表示するのではなく、質問内容の表示色や選択内容の表示色を、通常時とは異なる表示色（例えば緑、青、赤といった3態様のいずれか）とすることにより設定示唆を行うようにしてもよい。

30

【0861】

（特徴部118AKの変形例）

上記実施の形態における設定示唆では、キャラクタ画像を選択肢の表示上に表示する例を示したが、これは一例である。例えば、選択演出にて表示される選択肢を、例えば、「午後の予定はキャンセルできますか？」などといったように、図22-62に示す質問内容とは異なる特殊内容の選択肢とすることで設定示唆を行うようにしてもよい。具体的に、図22-60のステップ118AKS002における設定示唆実行設定処理において、設定示唆を実行する場合に、その実行態様として特殊内容の質問内容を複数の中から決定すればよい。そして、図22-60のステップ118AKS001にて選択演出実行設定処理を行った後、ステップ118AKS002にて設定示唆実行設定処理を行い、設定示唆を実行する場合には、ステップ118AKS001にて表示するよう設定した選択肢を、ステップ118AKS002の設定示唆実行設定処理にて決定した態様の設定示唆（決定した質問内容）に変更すればよい。なお、設定示唆態様として、図22-65に示すように3態様の特殊内容が用意されていればよい。すなわち、当該変形例では、設定示唆を、選択演出における選択肢として表示することで実行する。これによれば、特殊な内容の選択肢が表示され得るため、演出効果を高めることができる。

40

50

【0862】

図22-68は、当該変形例における選択演出と設定示唆が実行された場合の演出動作例を示している。図示する例では、図22-67（C-2）に示すように選択肢118AK001とともに、設定示唆態様3（キャラC）の設定示唆が行われ、キャラクタCの画像が選択肢上に表示されるのとは異なり、図22-68（C-2）に示すように、設定示唆を実行する場合に特殊内容118AK002が表示される。なお、図示するように、特殊内容を表示する場合には、通常を選択肢（予め設定されたパターンの選択肢であって図22-62に示す内容の選択肢）を表示する場合よりも、表示枠やメッセージ（選択内容も含む）を、太く、大きく、かつ点滅させて表示するように、遊技者に認識しやすい態様で表示する。このように、この変形例における設定示唆では、遊技者が通常を選択肢よりも特殊内容の選択肢を認識しやすい態様で表示する。したがって、演出効果を高めることができる。なお、遊技者が通常を選択肢よりも特殊内容の選択肢を認識しやすい態様であれば、任意の態様であってよい。また、上記実施の形態における設定示唆にて表示されるキャラクタ画像を、例えば点滅させて表示するなど、遊技者がより認識しやすい態様で表示してもよい。すなわち、この変形例では、設定示唆にて表示される画像（例えば特殊内容の選択肢やキャラクタ画像）を、通常を選択肢よりも認識しやすい態様で表示する。これによれば、演出効果を高めることができる。なお、開始時選択肢にて「Yes」と判定した場合には、図22-68（C-1）に示すように、選択肢118AK001として、第2段階の選択肢Aが表示されるが、設定示唆を実行すると決定した場合には、図22-68（C-2）と同様に、特殊内容118AK002が表示されればよい。

10

20

【0863】

また、上記変形例では、上記実施の形態における選択演出として演出設定を行うための選択肢として、特殊内容の選択肢を表示する例を示したが、これは一例である。例えば、上記実施の形態のように遊技者が選択を行う選択演出の選択肢としてではなく、例えば、「チャンス」、「スーパーリーチ」、「NEXT」など、のようにスーパーリーチのリーチ演出が行われることを示す選択肢、擬似連の可変表示演出が行われることを示す選択肢など、複数の選択肢がルーレットのように表示され、時間経過とともにいずれかが選択される（操作に関わらず選択される）ルーレット演出における選択肢の一つとして、例えば「設定2」などといった、設定値を示唆する示唆画像が表示されるようにしてもよい。なお、例えば「チャンス」の選択肢が選択された場合にはリーチ状態となりリーチ演出が実行され（ノーマルリーチを含む）、「スーパーリーチ」の選択肢が選択された場合には、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、「NEXT」の選択肢が選択された場合には、擬似連の可変表示演出が実行されるなど、選択された選択肢の内容の演出が実行されればよい。すなわち、複数の選択肢の中から時間経過とともにいずれかの選択肢が操作に起因せずに選択されるルーレット演出の選択肢の一つとして示唆画像が表示される。これによれば、ルーレット演出の一貫として設定示唆を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0864】

（特徴部118AKに係る手段の説明）

以上の特徴部118AKに関して、従来、遊技に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そこで、演出効果を高めることが可能な遊技機を提供するための特徴部118AKに係る手段1の遊技機として、

40

50

遊技を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）を設定可能であり、

複数の選択肢として複数の選択肢画像を表示し、いずれかの前記選択肢画像を選択する選択演出を実行可能な選択演出実行手段（例えば選択演出において選択肢を表示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記選択演出実行手段によって前記選択演出が実行されるときに、設定されている設定値に応じた示唆画像を表示可能である（例えば変動中に選択肢が表示される場合に、設定値に応じて異なる割合で異なるキャラクタ画像を選択肢の表示上に表示するなど）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

10

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０８６５】

特徴部１１８ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記選択演出実行手段は、実行条件が成立した場合、複数回の可変表示に亘って前記選択演出を実行可能であり（例えば客待ち状態から変動状態に移行した際に選択演出を実行するなど）、

前記複数回の可変表示に亘って表示される前記複数の選択肢画像が選択されることで演出態様の設定が可能である（例えば遊技者による選択肢の選択パターン（表示した選択肢に対する回答のパターン）に応じた演出設定を行うなど）、

ことを特徴とする特徴部１１８ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

20

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０８６６】

特徴部１１８ＡＫに係る手段３の遊技機として、

前記選択演出実行手段は、前記複数の選択肢画像に前記示唆画像を含めて表示可能である（例えば選択演出にて表示される選択肢を特殊内容の選択肢とすることで設定示唆を行うなど）、

ことを特徴とする特徴部１１８ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０８６７】

30

特徴部１１８ＡＫに係る手段４の遊技機として、

前記選択演出実行手段は、前記示唆画像を前記複数の選択肢画像よりも遊技者が認識しやすい態様にて表示可能である（例えば設定示唆にて表示される画像（例えば特殊内容の選択肢やキャラクタ画像）を、通常の選択肢よりも認識しやすい態様で表示するなど）、

ことを特徴とする特徴部１１８ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０８６８】

特徴部１１８ＡＫに係る手段５の遊技機として、

前記選択演出実行手段は、前記複数の選択肢画像として、前記示唆画像と、選択された場合に実行される所定演出の内容を報知する演出報知画像と、を表示可能であり、いずれかの前記選択肢画像が遊技者の選択操作によらず選択される前記選択演出を実行可能である（例えば、複数の選択肢の中から時間経過とともにいずれかの選択肢が操作に起因せずに選択されるルーレット演出の選択肢の一つとして示唆画像が表示されるなど）、

40

ことを特徴とする特徴部１１８ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０８６９】

特徴部１１８ＡＫに係る手段６の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド

50

）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２１ＩＷＳ０３１，Ｓ１０８を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、初期出目演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ３０８～Ｓ３１５を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第１示唆演出（例えば、特殊初期出目による初期出目演出）と第２示唆演出（例えば、偶数初期出目による初期出目演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第１示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第２示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ３１３を実行することにより、特殊初期出目による初期出目演出を実行しない）、

ことを特徴とする特徴部１１８ＡＫに係る手段１～手段５のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【０８７０】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部３１ＡＫ、特徴部１２１ＩＷ、および特徴部１１２ＡＫ～特徴部１１８ＡＫに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成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、特徴部１２１ＩＷでは、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合に不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。この特徴部を当該特徴部１１２ＡＫ～特徴部１１８ＡＫにおける設定示唆に適用し、設定値コマンドに限られず、設定示唆の演出時に必要となるコマンドの取りこぼしやデータ化けなどが生じた場合、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技者にとって有利な設定値を示唆する設定示唆の実行を防止するよう、低い設定値であることを示唆する設定示唆を実行すればよい。

【０８７１】

また、例えば特徴部１１７ＡＫにおける設定示唆モードの一例として特徴部１１８ＡＫにおける演出設定が可能となるモードがあってもよい。そして、例えば、特徴部１１８ＡＫにおける演出設定の設定Ａ～設定Ｈの一例として、例えば特徴部３１ＡＫ、特徴部１１２ＡＫ～特徴部１１６ＡＫのいずれか１つの特徴部、または複数の特徴部の組合せが演出設定として決定されるようにしてもよい。

【符号の説明】

【０８７２】

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

10

20

30

40

50

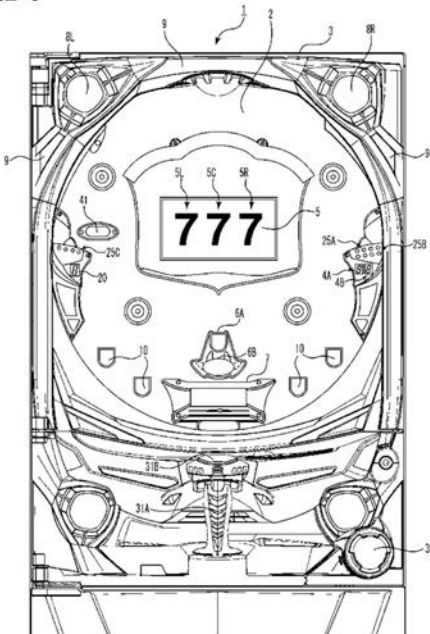
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 1 3 … 音声制御基板
- 1 4 … ランプ制御基板
- 1 5 … 中継基板
- 2 0 … 普通図柄表示器
- 2 1 … ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B … 始動口スイッチ
- 2 3 … カウントスイッチ
- 3 0 … 打球操作ハンドル
- 3 1 A … スティックコントローラ
- 3 1 B … プッシュボタン
- 3 2 … 可動体
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 … ROM
- 1 0 2、1 2 2 … RAM
- 1 0 3 … CPU
- 1 0 4、1 2 4 … 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 … I/O
- 1 2 0 … 演出制御用CPU
- 1 2 3 … 表示制御部

10

20

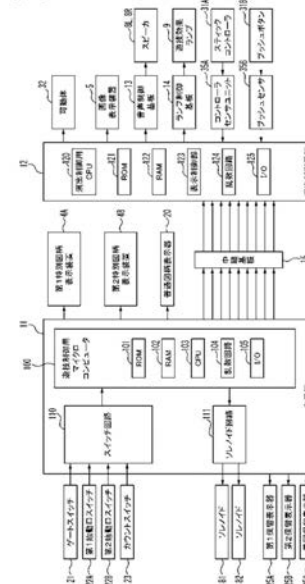
【図 1】

【図 1】



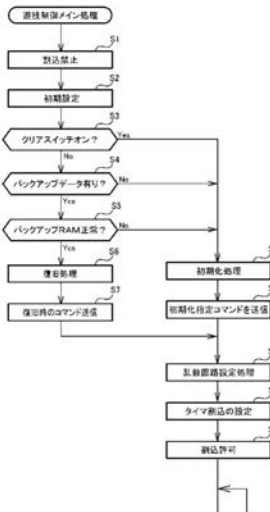
【図 2】

【図 2】



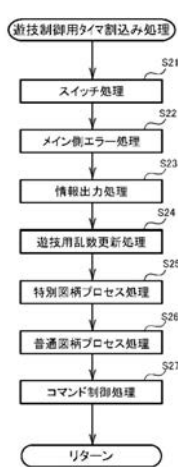
【図 3】

【図 3】



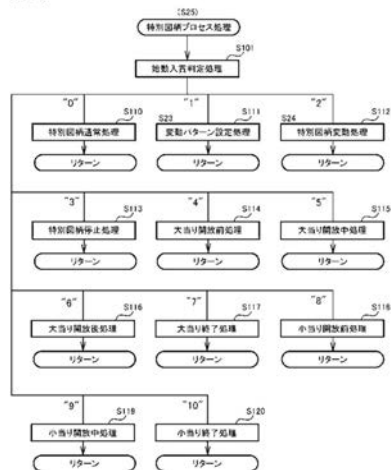
【図 4】

【図 4】



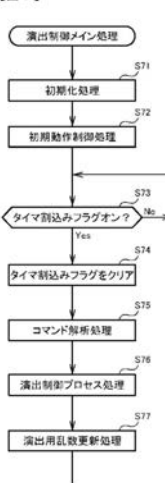
【図 5】

【図 5】



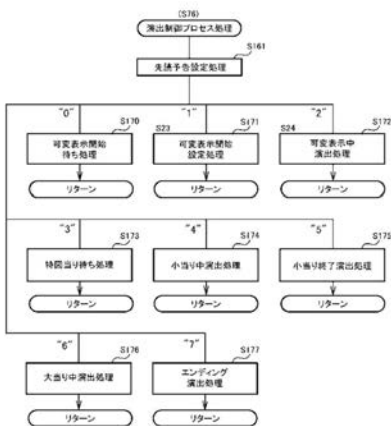
【図 6】

【図 6】



【图 7】

【圖 7】



【图 8-1】

【图8-1】

60AKで使用する主な変動パターン

変動ﾊﾞﾚｰﾝ	内容
PA1-1	非ﾘｰﾅ(ﾊｽﾞﾙ)
PA2-1	短縮有ﾘｰ非ﾘｰﾅ(ﾊｽﾞﾙ)
PA3-2	ﾉﾏﾘｰﾅ(ﾊｽﾞﾙ)
PA3-3	ﾉﾏﾘｰﾅｰｽﾞﾊﾞｰﾘｰﾅA(ﾊｽﾞﾙ)
PA3-4	ﾉﾏﾘｰﾅｰｽﾞﾊﾞｰﾘｰﾅB(ﾊｽﾞﾙ)
PB3-2	ﾉﾏﾘｰﾅ(大当ﾘ)
PB3-3	ﾉﾏﾘｰﾅｰｽﾞﾊﾞｰﾘｰﾅA(大当ﾘ)
PB3-4	ﾉﾏﾘｰﾅｰｽﾞﾊﾞｰﾘｰﾅB(大当ﾘ)

期待度: $s-h^+$ -リーチB $>$ $s-h^+$ -リーチA $>$ ノーマルリーチ (発展無し)

【图 8-5】

【图8-5】

メタ示唆演出の実行決定例(60AKS103)

メタ示唆演出	決定割合	
	ノーマルリーチ	スバリーチ
実行する	30/100	80/100
実行しない	70/100	20/100

【图 8-6】

【圖 8-4】

[illegible]

【図 8-2】

【518-2】



【図 8-3】

【008-3】



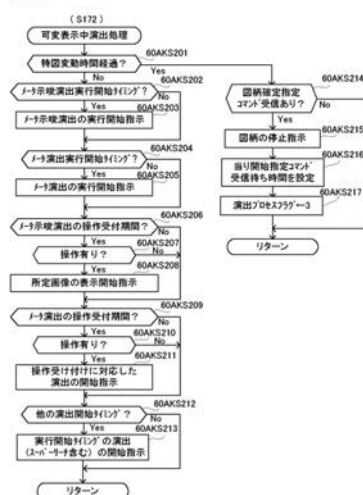
【図 8-4】

【图8-4】



【图 8-7】

【020-7】

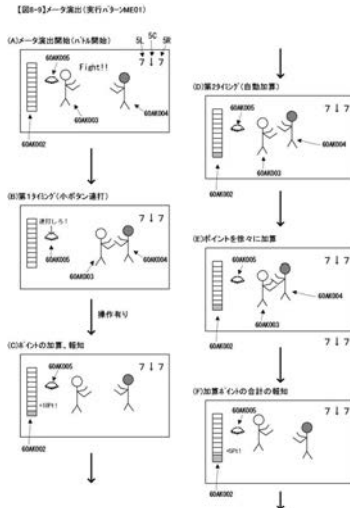


【图 8-8】

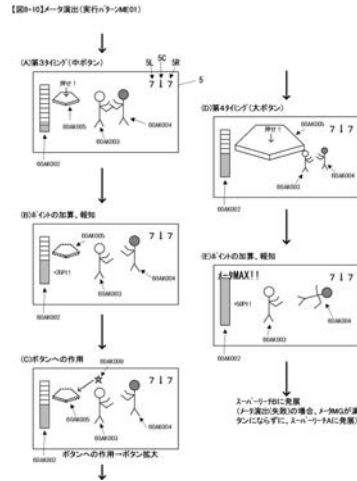
【图8-8】



【図 8 - 9】

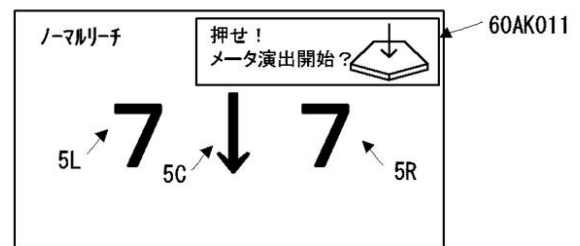


【図 8 - 10】



【図 8 - 11】

【図8-11】メータ示唆演出



【図 8 - 12】

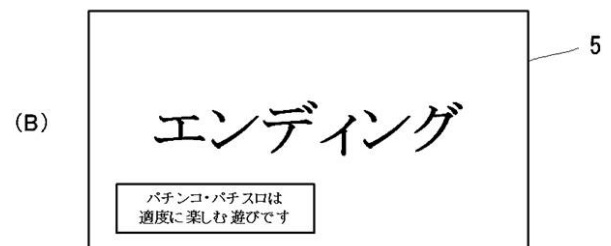
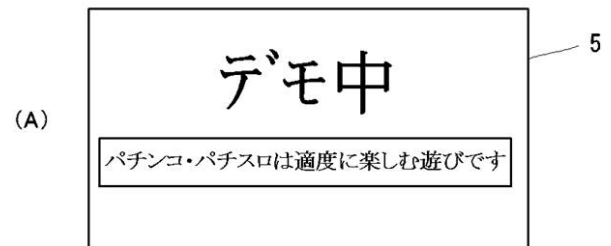
【図8-12】

メータ演出の変化タイミングの回数決定例

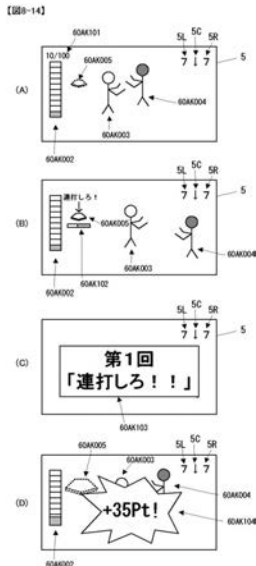
メータ演出	決定割合	
	スパーリーチA	スパーリーチB
3回	70/100	20/100
4回	30/100	80/100

【図 8 - 13】

【図8-13】

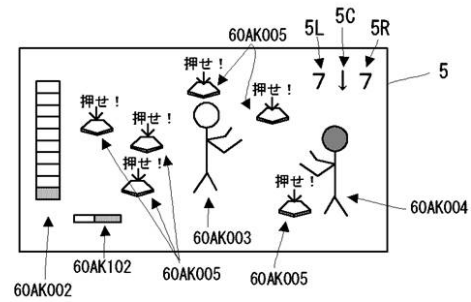


【図 8 - 1 4】



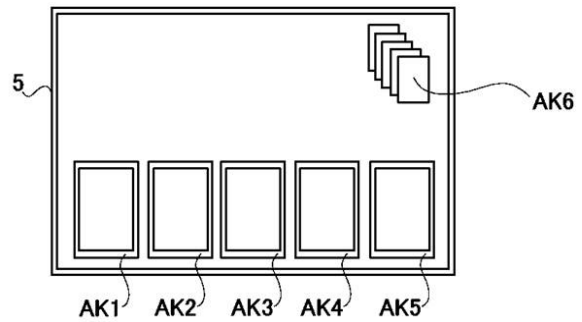
【図 8 - 1 5】

【図8-15】



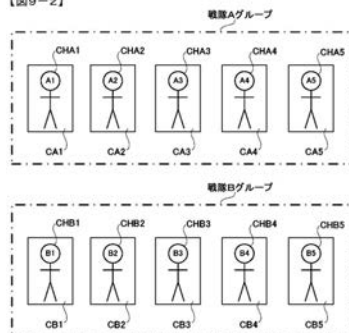
【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】



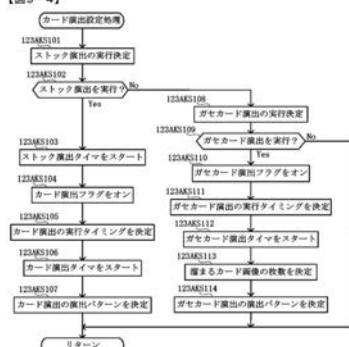
【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】



【図 9 - 5】

【図9-5】

ストック演出の実行決定割合

	大当たり (確率変動あり)	大当たり (確率変動なし)	スーパーボーナス (確率変動あり)	スーパーボーナス (確率変動なし)	通常時
ストック演出	40%	1%	20%	20%	10%
ストック演出	0%	0%	30%	30%	40%
スーパーボーナス (確率変動あり)	30%	0%	30%	30%	40%
スーパーボーナス (確率変動なし)	0%	0%	20%	20%	10%
通常時	0%	0%	0%	0%	100%
通常時	0%	1%	0%	0%	99%

【図 9 - 6】

【図9-6】

カード演出の実行タイミングの決定割合

	タイミングA (可変表示開始時)	タイミングB (大当たり予告中)	タイミングC (リターン演出の実行後)
スーパーボーナス (大当たり予告あり)	70%	20%	10%
スーパーボーナスのみ	70%	0%	30%
大当たり予告のみ	80%	20%	0%
それ以外	100%	0%	0%

【図 9 - 7】

【図9-7】

(a) カード演出の演出パターン一覧

演出	演出1で表示されるカード画像	演出2で表示されるカード画像	演出3で表示されるカード画像	演出4で表示されるカード画像	演出5で表示されるカード画像
パターン1-1	カード画像CA1	カード画像CA2	カード画像CA3	カード画像CA4	カード画像CA5
パターン1-2	カード画像CB1	カード画像CB2	カード画像CB3	カード画像CB4	カード画像CB5
パターン2-1	カード画像CA1	カード画像CA2	カード画像CA3	カード画像CA4	カード画像CA5
パターン2-2	カード画像CB1	カード画像CB2	カード画像CB3	カード画像CB4	カード画像CB5
パターン3-1	カード画像CA1	カード画像CA2	カード画像CA3	カード画像CA4	カード画像CA5
パターン3-2	カード画像CB1	カード画像CB2	カード画像CB3	カード画像CB4	カード画像CB5
パターン4-1	カード画像CA1	カード画像CA2	カード画像CA3	カード画像CA4	カード画像CA5
パターン4-2	カード画像CB1	カード画像CB2	カード画像CB3	カード画像CB4	カード画像CB5

【図 9 - 8】

【図9-8】

カード演出の演出パターンの決定割合

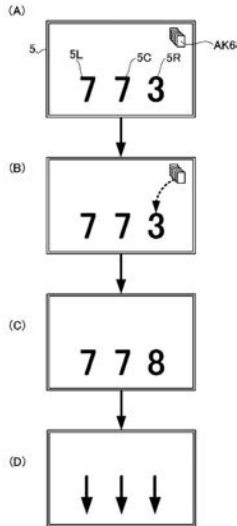
	パターン1-1	パターン1-2	パターン2-1	パターン2-2	パターン3-1	パターン3-2	パターン4-1	パターン4-2
大当たり	5%	4%	30%	3%	—	—	—	—
ハズレ	9%	12%	8%	2%	—	—	—	—

ガセカード演出の実行決定割合

	ガセカード演出を実行する	ガセカード演出を実行しない
大当たり	50%	50%
ハズレ	5%	95%

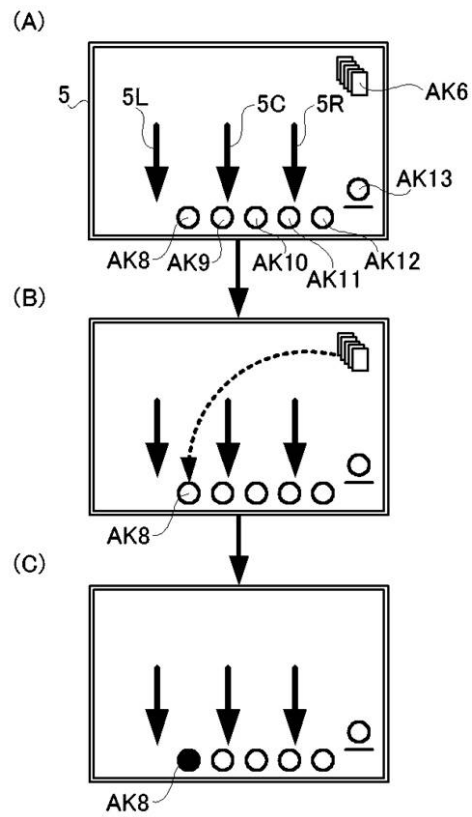
【図 9 - 17】

【図9-17】



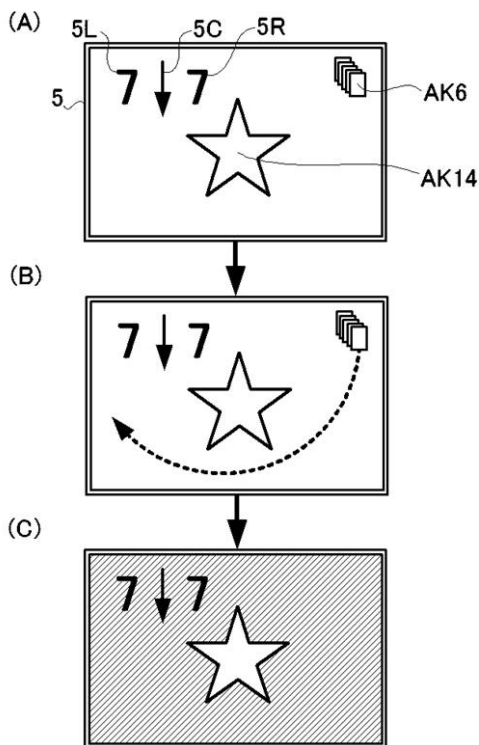
【図 9 - 18】

【図9-18】



【図 9 - 19】

【図9-19】

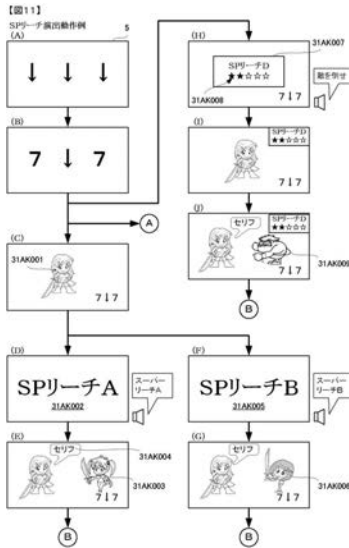


【図 10】

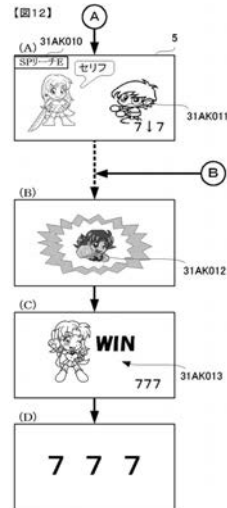
【図10】

(A)		
実行パターン	内容	
PA1-1	非リーチハズレ	
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)	
PA2-1	ノーマルリーチハズレ	
PA2-2	スーパーリーチEハズレ	
PA2-3	スーパーリーチDハズレ	
PA2-4	スーパーリーチCハズレ	
PA2-5	スーパーリーチBハズレ	
PA2-6	スーパーリーチAハズレ	
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ	
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ	
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ	
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ	
⋮	⋮	
PB2-1	ノーマルリーチ大当り	
PB2-2	スーパーリーチE大当り	
PB2-3	スーパーリーチD大当り	
PB2-4	スーパーリーチC大当り	
PB2-5	スーパーリーチB大当り	
PB2-6	スーパーリーチA大当り	
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り	
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り	
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り	
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り	
⋮	⋮	
(B)		
リーチ種類	信頼度	タイトル振込
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

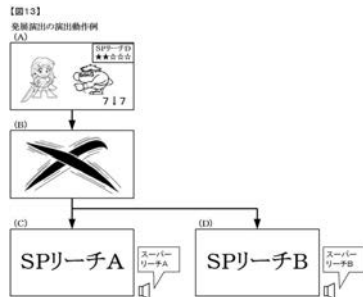
【図 11】



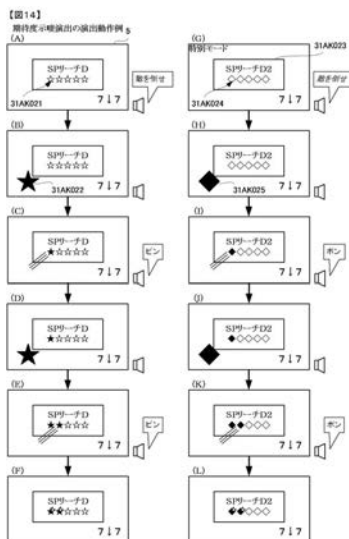
【図 12】



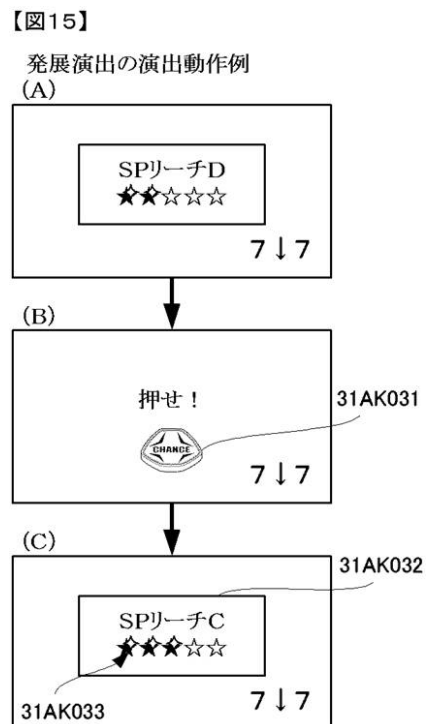
【図 13】



【図 14】



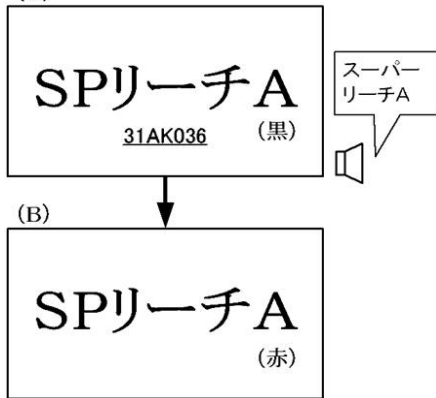
【図 15】



【図 16】

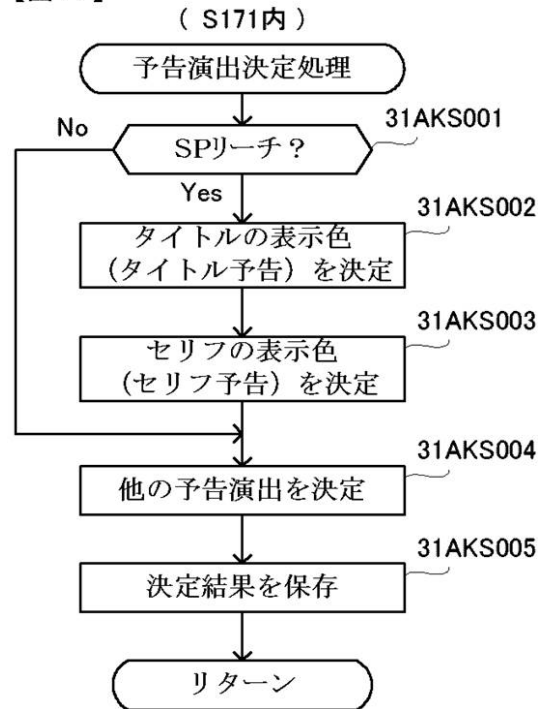
【図16】

タイトル予告の演出動作例
(A)



【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

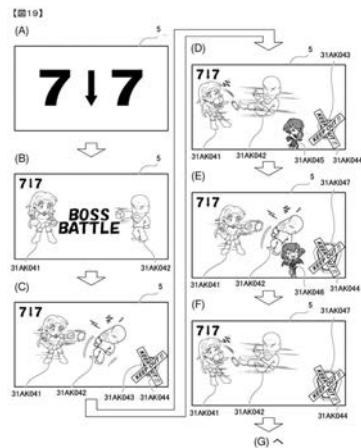
(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

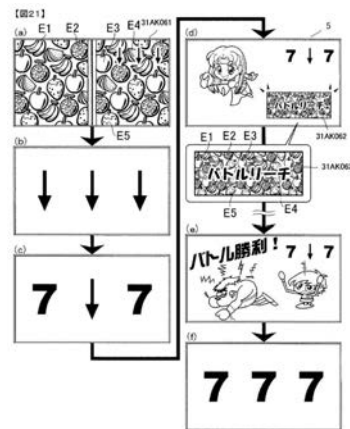
【図 19】



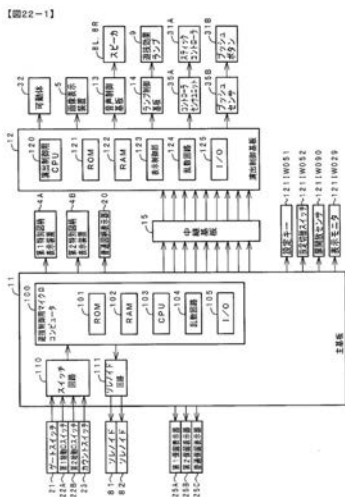
【図 20】



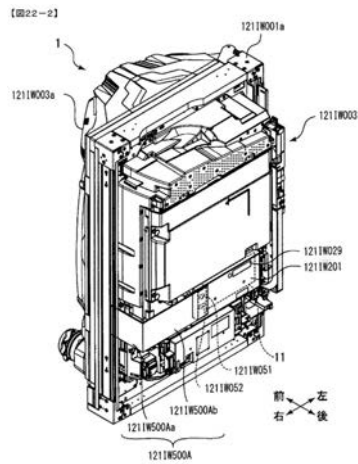
【図 2 1】



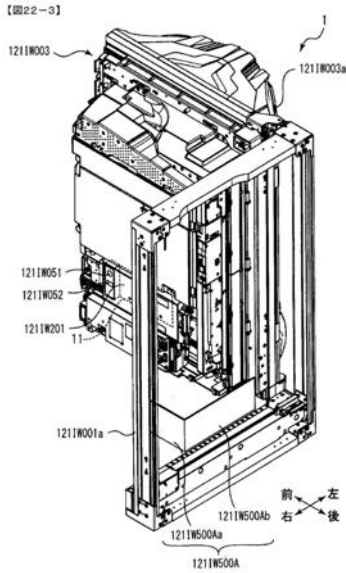
【図 2 2 - 1】



【図 2 2 - 2】



【図 22-3】



【図 22-4】

【図22-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)	
変動特設指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非連賞時) 1020~1079, 13220~13464 (確率: 1/320) 大当り (連賞時) 1020~1519, 13220~14067 (確率: 1/32) 小当り 32767~32429 (確率: 1/96)
変動特設指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非連賞時) 1020~1079, 13220~13464 (確率: 1/320) 大当り (連賞時) 1020~1519, 13220~14067 (確率: 1/32) 小当り 32767~65535 (確率: 1/7)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)	
変動特設指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非連賞時) 1020~1079, 13220~13477 (確率: 1/300) 大当り (連賞時) 1020~1519, 13220~15204 (確率: 1/30) 小当り 32767~32429 (確率: 1/96)
変動特設指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非連賞時) 1020~1079, 13220~13477 (確率: 1/300) 大当り (連賞時) 1020~1519, 13220~15204 (確率: 1/30) 小当り 32767~65535 (確率: 1/7)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)	
変動特設指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非連賞時) 1020~1079, 13220~13483 (確率: 1/280) 大当り (連賞時) 1020~1519, 13220~15160 (確率: 1/28) 小当り 32767~32429 (確率: 1/96)
変動特設指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非連賞時) 1020~1079, 13220~13483 (確率: 1/280) 大当り (連賞時) 1020~1519, 13220~15160 (確率: 1/28) 小当り 32767~65535 (確率: 1/7)

【図 22-5】

【図22-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファール	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

(C) 小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
小当り種別A	34%	34%	34%
小当り種別B	33%	33%	33%
小当り種別C	33%	33%	33%

【図 22-6】

【図22-6】

(A) 第1ハズレ変動/ターン判定テーブル (特別期間用) (設定変更後から30秒変動まで)

変動パターン	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B) 第2ハズレ変動/ターン判定テーブル (非特別期間用)

変動パターン	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

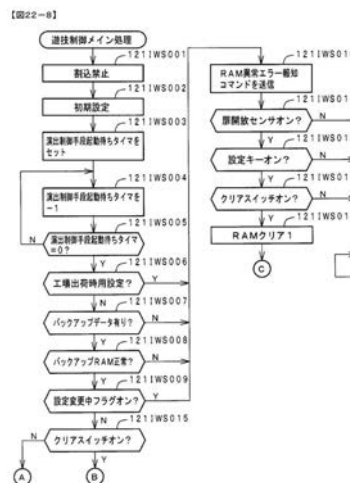
【図 22-7】

【図22-7】

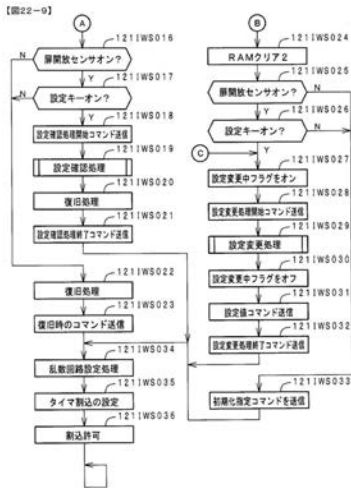
(A) 非リーチハズレ変動/ターン判定テーブル

非リーチハズレ変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リーチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%
PA1-1-2 (非リーチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%
PA1-1-3 (非リーチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%

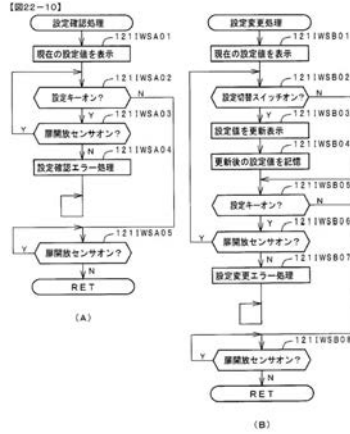
【図 22-8】



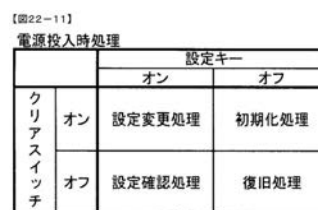
【図 2 2 - 9】



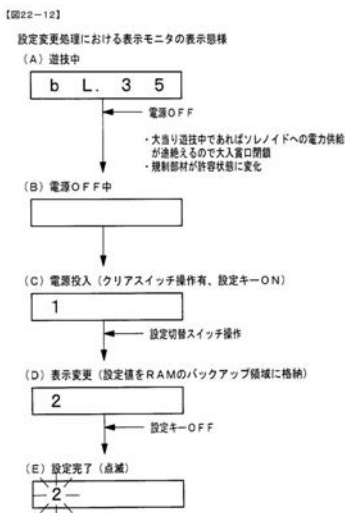
【図 2 2 - 1 0】



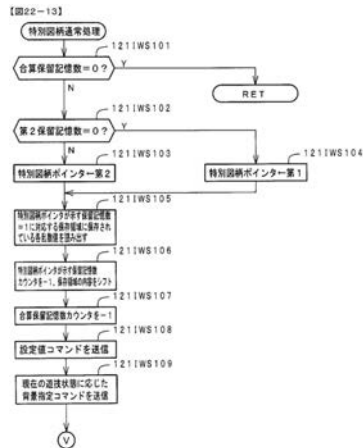
【図 2 2 - 1 1】



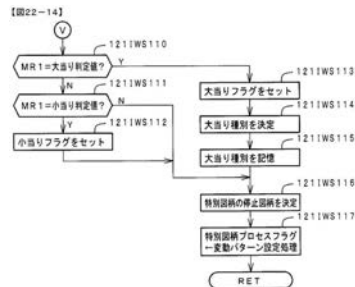
【 図 2 2 - 1 2 】



【図 2 2 - 1 3】

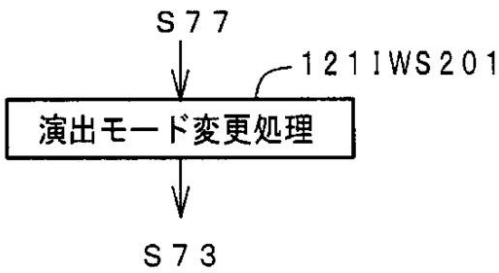


【図 2 2 - 1 4】



【図 2 2 - 1 5】

【図22-15】



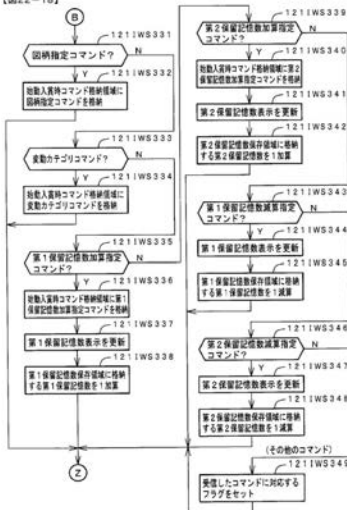
【图 2 2-1 6】

【圖22-16】



【图 2 2-1 8】

【圖22-18】



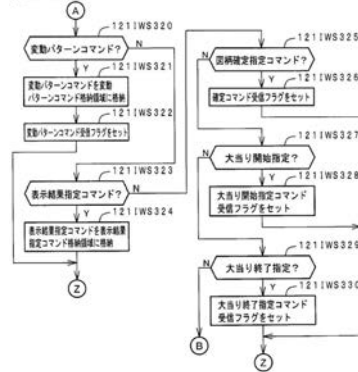
【図 2 2 - 1 9】

【圖22-19】

初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

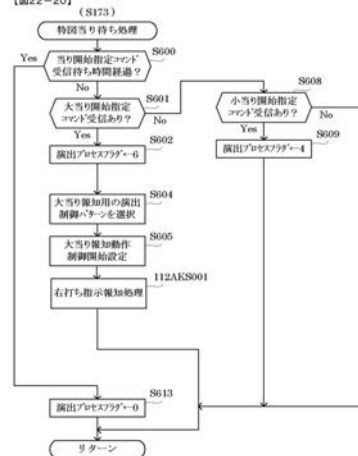
【図 2 2 - 1 7】

【圖22-17】



【図 2 2 - 2 0】

【圖22-20】



【図 2 2 - 2 1】

【圖22-2】



初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図 2 2 - 2 2】

【圖22-22】

大当り種別	設定示唆有無(%)	
	設定示唆有り	設定示唆無し
大当り種別A	60%	40%
大当り種別B	70%	30%
大当り種別C	80%	20%

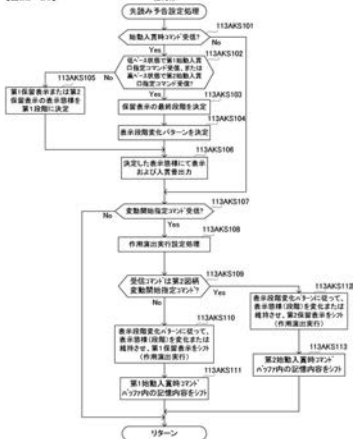
【 ㊦ 2 2 - 2 3 】

【圖22-23】

実行目標	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
目標1	60%	55%	45%
目標2	40%	45%	54%
目標3	0%	0%	1%

【図 2 2 - 2 5】

【圖22-25】



【図 2 2 - 2 4】

【圖22-24】



【図 2 2 - 2 6】

【圖22-26】

可変表示結果	償還表示の最終段階の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当たり(確変/非確変16R)	20	20	50	10
大当たり(4R)	20	25	45	10
ハズレ(スーパーリーチ)/小当たり	30	40	28	2
	100	0	0	0

(B) 保留表示段階決定テーブル(設定値2)

可変表示結果	保留表示の最終段階の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当り(確変/非確変:16R)	15	20	50	15
大当り(4R)	18	25	47	10
ハズレスーパースリ/小当り	30	40	29	1
上記以外	100	0	0	0

(C) 保留表示段階決定テーブル(設定値3)

可変表示結果	保留表示の最終段階の決定割合			
	段階1(白)	段階2(青)	段階3(緑)	段階4(赤)
大当り(確実・非確実:16R)	10	15	55	20
大当り(4R)	15	25	50	10
ハズレ(スーパージャンク)/小当り	30	40	30	0
上記以外	100	0	0	0

【図 22-27】

【図22-27】

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT4-1-01	0	段階1	段階1	段階1	100	100	100	100

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT4-2-01	0	段階2	段階2	段階2	15	10	20	20
PT4-2-02	1	段階1	段階1	段階2	20	35	25	25
PT4-2-03	1	段階1	段階1	段階2	30	30	25	25
PT4-2-04	1	段階1	段階1	段階2	35	25	30	30

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT4-3-01	0	段階3	段階3	段階3	10	10	25	25
PT4-3-02	1	段階1	段階1	段階3	10	11	7	7
PT4-3-03	1	段階1	段階1	段階3	11	10	25	25
PT4-3-04	1	段階1	段階1	段階3	12	9	25	25
PT4-3-05	1	段階2	段階2	段階3	9	12	7	7
PT4-3-06	1	段階2	段階2	段階3	10	11	6	6
PT4-3-07	1	段階2	段階2	段階3	11	10	5	5
PT4-3-08	2	段階1	段階1	段階2	8	10	0	0
PT4-3-09	2	段階1	段階1	段階2	9	9	0	0
PT4-3-10	2	段階1	段階1	段階2	10	8	0	0

【図 22-28】

【図22-28】

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT4-4-01	0	段階4	段階4	段階4	9	4	0	0
PT4-4-02	1	段階1	段階1	段階4	4	7	0	0
PT4-4-03	1	段階1	段階1	段階4	5	6	0	0
PT4-4-04	1	段階1	段階1	段階4	6	5	0	0
PT4-4-05	1	段階2	段階2	段階4	3	7	0	0
PT4-4-06	1	段階2	段階2	段階4	4	6	0	0
PT4-4-07	1	段階2	段階2	段階4	5	5	0	0
PT4-4-08	1	段階3	段階3	段階4	2	8	0	0
PT4-4-09	1	段階3	段階3	段階4	3	7	0	0
PT4-4-10	1	段階3	段階3	段階4	4	6	0	0
PT4-4-11	2	段階1	段階1	段階2	5	6	0	0
PT4-4-12	2	段階1	段階1	段階2	5	5	0	0
PT4-4-13	2	段階1	段階1	段階2	6	4	0	0
PT4-4-14	2	段階1	段階1	段階2	7	7	0	0
PT4-4-15	2	段階1	段階1	段階2	9	6	0	0
PT4-4-16	2	段階1	段階1	段階2	11	5	0	0
PT4-4-17	3	段階1	段階1	段階2	12	6	0	0

【図 22-30】

【図22-30】

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT2-1-01	0	段階1	段階1	段階1	100	100	100	100

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT2-2-01	0	段階2	段階2	段階2	40	50	50	50
PT2-2-02	1	段階1	段階1	段階2	60	50	50	50

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT2-3-01	0	段階3	段階3	段階3	35	38	36	36
PT2-3-02	1	段階1	段階1	段階3	32	25	30	30
PT2-3-03	1	段階2	段階2	段階3	33	37	34	34

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT2-4-01	0	段階4	段階4	段階4	25	30	0	0
PT2-4-02	1	段階1	段階1	段階4	25	23	0	0
PT2-4-03	1	段階2	段階2	段階4	25	23	0	0
PT2-4-04	1	段階3	段階3	段階4	25	24	0	0

【図 22-29】

【図22-29】

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT3-1-01	0	段階1	段階1	段階1	100	100	100	100

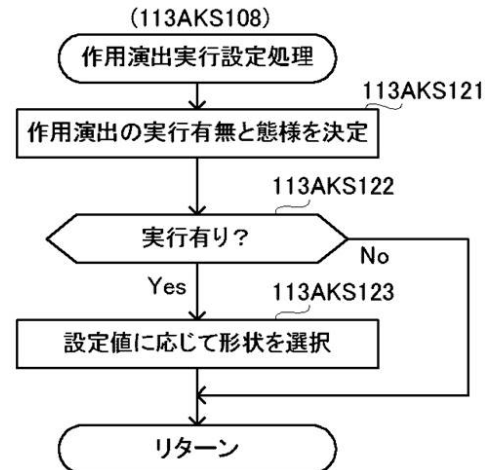
表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT3-2-01	0	段階2	段階2	段階2	22	20	30	30
PT3-2-02	1	段階1	段階1	段階2	37	45	30	30
PT3-2-03	1	段階1	段階1	段階2	41	35	40	40

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT3-3-01	0	段階3	段階3	段階3	16	15	25	25
PT3-3-02	1	段階1	段階1	段階3	18	17	23	23
PT3-3-03	1	段階1	段階1	段階3	19	16	22	22
PT3-3-04	1	段階2	段階2	段階3	16	20	14	14
PT3-3-05	1	段階2	段階2	段階3	17	19	16	16
PT3-3-06	2	段階1	段階1	段階2	14	13	0	0

表示段階 変化パターン		表示段階 決定テーブル				決定割合		
表示段階 変化回数	表示段階 番号1	表示段階 番号2	表示段階 番号3	表示段階 番号4	大当り (16R)	大当り (4R)	大当り (4R)	大当り (4R)
PT3-4-01	0	段階4	段階4	段階4	12	8	0	0
PT3-4-02	1	段階1	段階1	段階4	8	19	0	0
PT3-4-03	1	段階1	段階1	段階4	9	18	0	0
PT3-4-04	1	段階2	段階2	段階4	9	12	0	0
PT3-4-05	1	段階2	段階2	段階4	10	11	0	0
PT3-4-06	1	段階3	段階3	段階4	10	10	0	0
PT3-4-07	1	段階3	段階3	段階4	11	8	0	0
PT3-4-08	2	段階1	段階1	段階2	13	7	0	0
PT3-4-09	2	段階1	段階1	段階2	18	7	0	0

【図 22-31】

【図22-31】



【図 2 2 - 3 2】

【図22-32】

表示 態様	作用演出実行有無		作用演出 態様
	実行する	実行しない	
白→白	3%	97%	成功態様
白→青	30%	70%	
白→緑	35%	65%	
白→赤	40%	60%	
青→青	5%	95%	失敗態様
青→緑	50%	50%	成功態様
青→赤	60%	40%	
緑→緑	0%	100%	-
緑→赤	70%	30%	成功態様

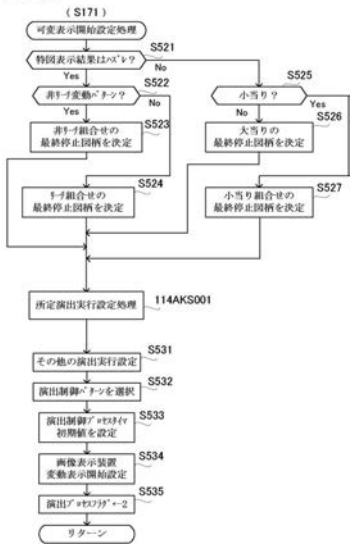
【図 2 2 - 3 3】

【図22-33】

形状	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
五角形	60%	55%	45%
三角形	40%	45%	54%
星	0%	0%	1%

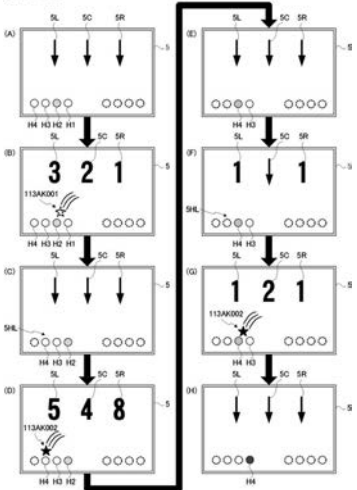
【図 2 2 - 3 5】

【図22-35】



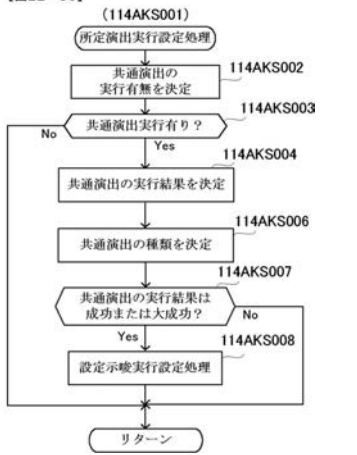
【図 2 2 - 3 4】

【図22-34】



【図 2 2 - 3 6】

【図22-36】



【図 2 2 - 3 7】

【図22-37】

可変表示結果	共通演出実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当り	80	20
ハズレ	50	50

【図 2 2 - 3 8】

【図22-38】

変動パターン	共通演出実行結果(%)		
	成功	失敗	大成功
スーパーチャージ	40	50	10
ノーマルスーパーチャージ大当り	60	25	15
上記以外	30	70	0

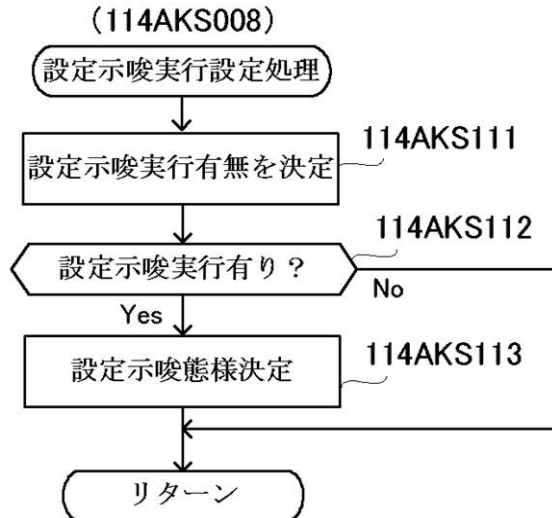
【図 22-39】

【図22-39】

共通演出実行結果	共通演出の種類(%)		
	種類A	種類B	種類C
成功	60	30	10
失敗	10	40	50
大成功	70	25	5

【図 22-40】

【図22-40】



【図 22-41】

【図22-41】

可変表示結果	設定示唆実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当たり	80	20
ハズレ	50	50

【図 22-44】

【図22-44】

(A) 共通演出が種類Aの場合

設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	65%	35%	43%
設定示唆態様2	35%	65%	54%
設定示唆態様3	0%	0%	3%

(B) 共通演出が種類Bの場合

設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	60%	45%	45%
設定示唆態様2	40%	55%	53%
設定示唆態様3	0%	0%	2%

(C) 共通演出が種類Cの場合

設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	55%	50%	45%
設定示唆態様2	45%	50%	54%
設定示唆態様3	0%	0%	1%

【図 22-42】

【図22-42】

(A) 共通演出実行結果が成功の場合

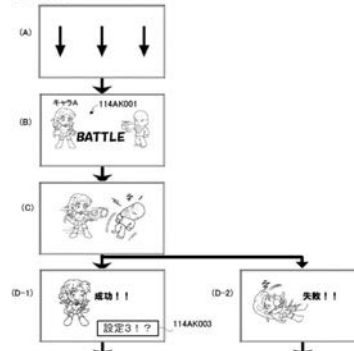
設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	60%	55%	45%
設定示唆態様2	40%	45%	54%
設定示唆態様3	0%	0%	1%

(B) 共通演出実行結果が不成功の場合

設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	70%	50%	40%
設定示唆態様2	30%	50%	53%
設定示唆態様3	0%	0%	2%

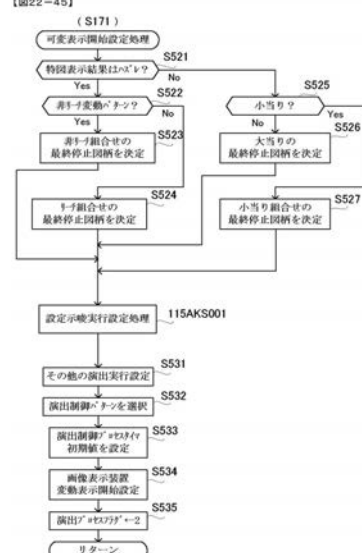
【図 22-43】

【図22-43】



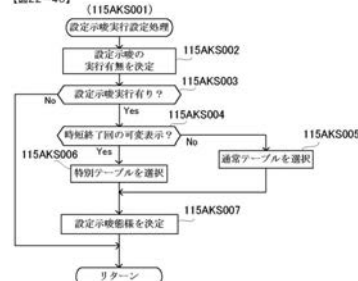
【図 22-45】

【図22-45】



【図 22-46】

【図22-46】



【図 22-47】

【図22-47】

可変表示	設定示唆実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
時短終了回の可変表示	95	5
上記以外	80	20

【図 22-48】

【図22-48】

(A) 通常テーブル

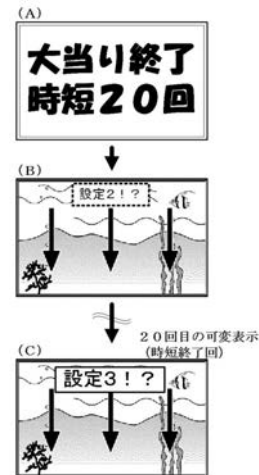
設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	60%	55%	45%
設定示唆態様2	40%	45%	54%
設定示唆態様3	0%	0%	1%

(B) 特別テーブル

設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1	59%	54%	45%
設定示唆態様2	39%	44%	53%
設定示唆態様3	2%	2%	2%

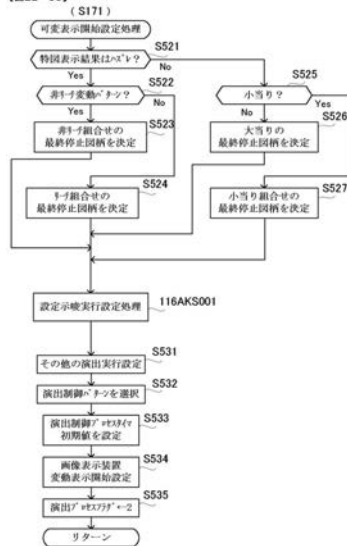
【図 22-49】

【図22-49】



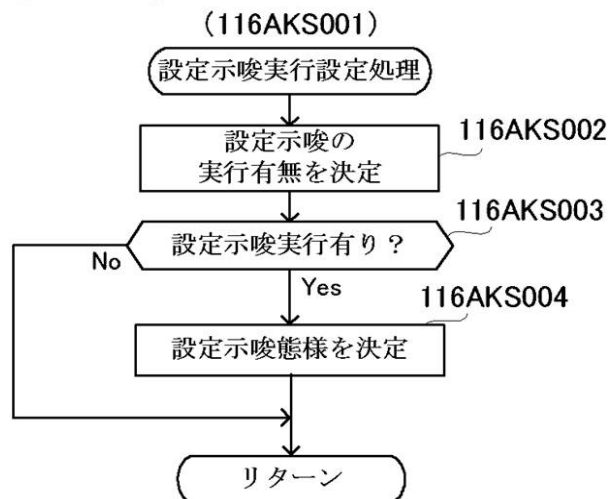
【図 22-50】

【図22-50】



【図 22-51】

【図22-51】



【図 22-52】

【図22-52】

可変表示結果	設定示唆実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当り	80	20
ハズレ	50	50

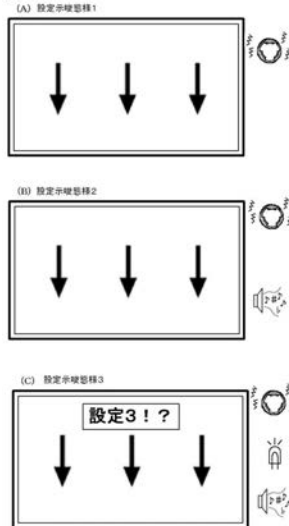
【図 22-53】

【図22-53】

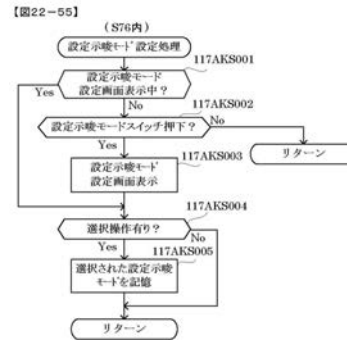
設定示唆態様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定示唆態様1 (ハズレ+大当り)	60%	55%	45%
設定示唆態様2 (ハズレ+大当り+小当り)	40%	45%	54%
設定示唆態様3 (ハズレ+大当り+小当り+演出+画像表示+サウンド)	0%	0%	1%

【図22-54】

【図22-54】



【図22-55】

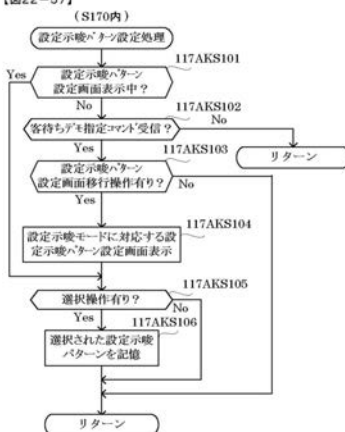


【図22-56】

設定示唆モード	内容		
	実行割合	実行タイミング	半端方法
設定示唆モード1	高	いつでも	音、画像、ラン、振動
設定示唆モード2	中	変動中、大当り中	音、画像、振動
設定示唆モード3	低	リーチ中、大当り中	音、画像

【図22-57】

【図22-57】



【図22-58】

【図22-58】

(A) 設定示唆モード1の場合

設定示唆パターン	内容		
	実行タイミング	半端方法	画像表示位置
パターン1	リーチ前	音、画像、ラン、振動	画面中央
パターン2	リーチ中	音、画像、ラン	画面中央上
パターン3	大当り時	音、画像、振動	画面右下

(B) 設定示唆モード2の場合

設定示唆パターン	内容		
	実行タイミング	半端方法	画像表示位置
パターン1	リーチ前	音、画像、振動	画面中央
パターン2	リーチ中	音、画像、振動	画面中央上
パターン3	大当り時	音、画像	画面右下

(C) 設定示唆モード3の場合

設定示唆パターン	内容		
	実行タイミング	半端方法	画像表示位置
パターン1	リーチ中	音、画像	画面中央
パターン2	リーチ中	画像	画面中央上
パターン3	大当り時	画像	画面右下

【図22-59】

【図22-59】

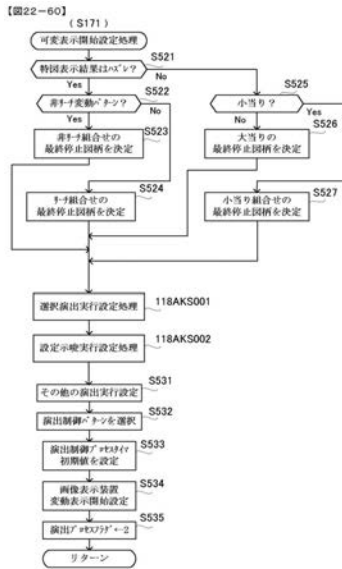
(A) 設定示唆モード設定画面

選択してください			
	割合	タイミング	方法
→モード1	高	いつでも	全て
モード2	中	変動中、大当り中	ラン、なし
モード3	低	リーチ中、大当り中	ラン、振動なし

(B) 設定示唆パターン設定画面(設定示唆モード2)

選択してください			
	タイミング	方法	表示位置
→パターン1	リーチ前	ラン、なし	画面中央
パターン2	リーチ中	ラン、なし	画面中央上
パターン3	大当り時	ラン、振動なし	画面右下

【図 2 2 - 6 0】



【図 2 2 - 6 1】



【图 2 2-6 4】

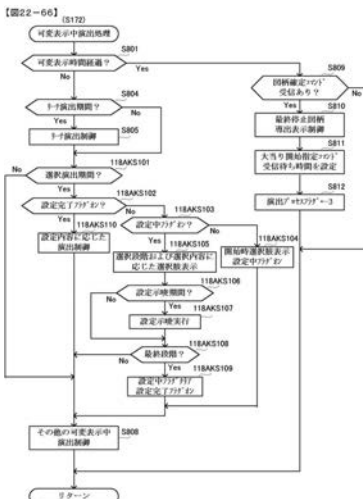
【図22-64】

可変表示結果	設定示唆実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当り	80	20
ハズレ	50	50

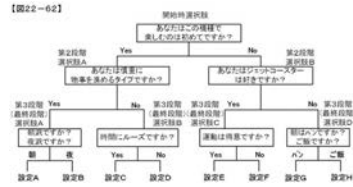
【図 2 2 - 6 5】

設定半壊層様	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
設定半壊層様1(キヤウA)	60%	55%	45%
設定半壊層様2(キヤウB)	40%	45%	54%
設定半壊層様3(キヤウC)	0%	0%	1%

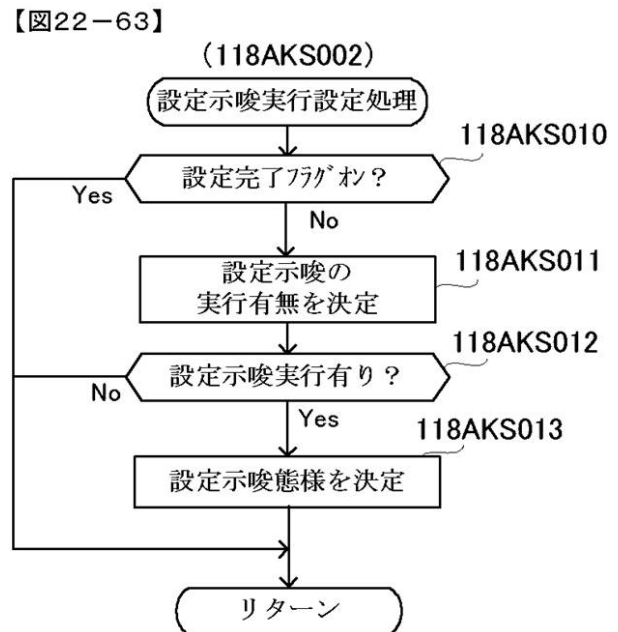
【图 2 2 - 6 6】



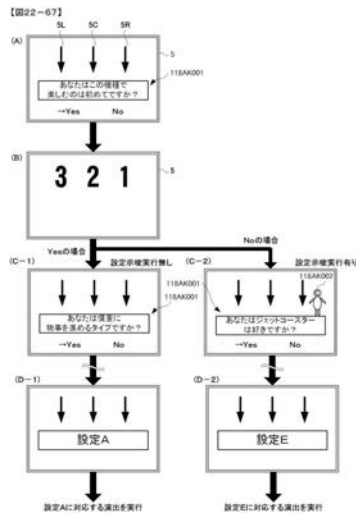
【図 2 2 - 6 2】



【図 2 2 - 6 3】



【図 22-67】



【図 22-68】

