

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7191668号

(P7191668)

(45)発行日 令和4年12月19日(2022.12.19)

(24)登録日 令和4年12月9日(2022.12.9)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全84頁)

(21)出願番号 特願2018-234050(P2018-234050)
(22)出願日 平成30年12月14日(2018.12.14)
(65)公開番号 特開2020-92930(P2020-92930A)
(43)公開日 令和2年6月18日(2020.6.18)
審査請求日 令和2年1月15日(2020.1.15)
審判番号 不服2021-17450(P2021-17450/J
1)
審判請求日 令和3年12月17日(2021.12.17)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
株式会社三共内
合議体
審判長 鉄 豊郎
審判官 吉 川 康史
審判官 村田 泰利

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

装飾識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

実行中の装飾識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、

前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、

前記検出手段の検出結果に基づく前記動作演出の実行前に、前記検出手段が検出可能な動作を遊技者に促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、

前記促進演出と異なる演出であって、前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定画像が表示される所定演出を、装飾識別情報の可変表示の実行中に実行可能な所定演出実行手段と、を備え、

前記特定表示手段は、特定表示態様を含む複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、

前記促進演出実行手段は、特殊演出態様と、該特殊演出態様より前記有利状態に制御される期待度の低い第1演出態様と、を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、

前記所定演出実行手段は、所定演出態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、

前記所定演出態様の前記所定演出は、前記特定表示の表示態様が前記特定表示態様であ

10

20

る場合と前記特定表示態様と異なる表示態様である場合とで、異なる割合で、実行され、

前記特殊演出態様の前記促進演出は、前記有利状態に制御されるか否か、前記所定演出が実行されるか否か、及び、前記所定演出の演出態様が前記所定演出態様であるか否かによって、異なる割合で、実行され、

前記第 1 演出態様の前記促進演出は、

前記所定演出が実行される場合よりも、前記所定演出が実行されない場合の方が、高い割合で実行され、

前記所定演出態様の前記所定演出が実行される場合に、実行されず、

前記特定表示手段は、装飾識別情報の可変表示の態様がリーチ態様となる前の第 1 タイミングと装飾識別情報の可変表示の態様がリーチ態様となった後の第 2 タイミングとで、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であり、

前記特殊演出態様の促進演出は、前記第 1 タイミングで前記特定表示の表示態様に変化する場合よりも、前記第 2 タイミングで前記特定表示の表示態様に変化する場合の方が、高い割合で実行され、

前記所定演出の実行に応じて、前記特定表示の表示態様に変化可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機として、操作有効期間において遊技者がボタンを操作する場合に、表示や演出の態様に応じて大当りの期待度を異ならせるものが提案されている（例えば特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017 - 164504 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載された技術では、遊技者が操作する場合の表示や演出の態様に応じて大当りの期待度が異なるだけであり、演出により遊技者の期待感を適切に高めることが困難になるおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、装飾識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、実行中の装飾識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、前記検出手段の検出結果に基づく前記動作演出の実行前に、前記検出手段が検出可能な動作を遊技者に促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、前記促進演出と異なる演出であって、前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定画像が表示される所定演出を、装飾識別情報の可変表示の実行中に実行可能な所定演出実行手段と、を備え、前記特定表示手段は、特定表示態様を含む複数の表示態様のうちいずれかにより前記特

10

20

30

40

50

定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊演出態様と、該特殊演出態様より前記有利状態に制御される期待度の低い第1演出態様と、を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定演出態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記所定演出態様の前記所定演出は、前記特定表示の表示態様が前記特定表示態様である場合と前記特定表示態様と異なる表示態様である場合とで、異なる割合で、実行され、前記特殊演出態様の前記促進演出は、前記有利状態に制御されるか否か、前記所定演出が実行されるか否か、及び、前記所定演出の演出態様が前記所定演出態様であるか否かによって、異なる割合で、実行され、前記第1演出態様の前記促進演出は、前記所定演出が実行される場合よりも、前記所定演出が実行されない場合の方が、高い割合で実行され、前記所定演出態様の前記所定演出が実行される場合に、実行されず、前記特定表示手段は、装飾識別情報の可変表示の態様がリーチ態様となる前の第1タイミングと装飾識別情報の可変表示の態様がリーチ態様となった後の第2タイミングとで、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であり、前記特殊演出態様の促進演出は、前記第1タイミングで前記特定表示の表示態様に変化する場合よりも、前記第2タイミングで前記特定表示の表示態様に変化する場合の方が、高い割合で実行され、前記所定演出の実行に応じて、前記特定表示の表示態様に変化可能である、ことを特徴とする。

10

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセンサユニット35Aなど）と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばアクティブ表示エリア87AKA1、第1保留表示エリア87AKB1、第2保留表示エリア87AKB2など）と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS051を実行する演出制御用CPU120など）と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS053を実行する演出制御用CPU120など）と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば可変表示中演出処理のステップ87AKS049を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記特定表示手段は、特定態様（例えば表示画像87AKC4を用いた赤色表示など）を含む複数の表示態様（例えば表示画像87AKC1～87AKC4に応じた表示色など）のうちいずれかにより前記特定表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様（例えば表示画像87AKF3を用いた大Vコン表示など）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKF1～87AKF3に応じたVコン表示のサイズなど）のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記所定演出実行手段は、所定態様（例えば表示画像87AKE3を用いた「激熱!!」のメッセージなど）を含む複数の演出態様（例えば表示画像87AKE1～87AKE3に応じたメッセージなど）のうちいずれかにより前記所定演出を実行可能であり、前記特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記所定演出が実行され（例えば図9-12におけるカットイン演出の決定例87AK41を参照）、前記所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され（例えば図9-13におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される（例えば図9-13における可変表示結果に応じた促進演出の決定例87AK51を参照）。

20

30

40

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

【0007】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記特定表示手段による前記特定表示の表示後であって、前記動作演出実行手段による前記動作演出の実行前に、前記所定演出実行手段により前記所定演出を実行可能であってもよい（例えば図9-9(B3)を参照）。

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

50

させることができる。

【 0 0 0 8 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、前記所定演出の実行に対応して (例えば図 9 - 9 (B 3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など)、前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

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

【 0 0 0 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、複数の演出態様のうちいずれにより前記所定演出が実行されたかに応じて (例えばカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 において表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかに決定された場合など)、異なる割合で前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。

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

【 0 0 1 0 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、前記所定演出実行手段による前記所定演出の実行前に、前記特定表示の表示態様が前記特定態様である場合に対応して (例えば変化パターンの決定例 8 7 A K 2 2 において第 1 タイミングが変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 に決定された場合など)、前記特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。

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

【 0 0 1 1 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など) を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより前記特定表示が表示されてもよい。

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

【 0 0 1 2 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など) を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記所定演出が実行されてもよい。

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

【 0 0 1 3 】

(8) 上記 (1) から (7) のいずれかの遊技機において、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など) を備え、前記設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出が実行されてもよい (例えば図 9 - 1 6 における促進演出の決定例 8 7 A K 6 1 など)。

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

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 4 】

【 図 1 】 基本説明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。

10

20

30

40

50

- 【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】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 - 2】第 1 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 8 - 3】第 1 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 8 - 4】第 2 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 8 - 5】第 2 特図に対応する数値範囲を示す図である。
- 【図 8 - 6】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 1】画面表示の構成例を示す図である。
- 【図 9 - 2】変動パターンの構成例を示す図である。
- 【図 9 - 3】変動パターン決定例を示す図である。
- 【図 9 - 4】アクティブ表示例や示唆演出例を示す図である。
- 【図 9 - 5】カットイン演出例や促進演出例を示す図である。
- 【図 9 - 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 7】演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 8】最終表示画像の決定例を示す図である。
- 【図 9 - 9】変化パターンの構成例などを示す図である。
- 【図 9 - 10】変化パターンの決定例を示す図である。
- 【図 9 - 11】示唆演出に関する決定例を示す図である。
- 【図 9 - 12】カットイン演出の決定例を示す図である。
- 【図 9 - 13】特徴部 8 7 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 9 - 14】特徴部 8 8 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 9 - 15】特徴部 8 9 A K に係る促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 9 - 16】変形例となる促進演出の決定例を示す図である。
- 【図 9 - 17】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 18】演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 19】演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 20】演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 21】演出実行例を示す図である。
- 【図 9 - 22】演出実行例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

(基本説明)

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

【 0 0 1 6 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【 0 0 1 7 】

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

10

20

30

40

50

-」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。

【００１８】

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。

10

【００１９】

なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」または「特図１」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」または「特図２」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。

【００２０】

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。

20

【００２１】

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

30

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

40

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

【００２５】

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

【００２６】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、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。

【００２７】

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

10

【００２８】

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

【００２９】

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

20

【００３０】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００３１】

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。

30

【００３２】

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

【００３３】

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。

40

【００３４】

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。

【００３５】

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。

50

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

10

【 0 0 3 9 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

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。

20

【 0 0 4 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 2 】

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

30

【 0 0 4 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 4 】

（遊技の進行の概略）

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

40

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウン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。

【 0 0 5 2 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 0 5 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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。

【 0 0 5 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0057】

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。

10

【0058】

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。

【0059】

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。

20

【0060】

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。

【0061】

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

30

【0062】

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。

【0063】

（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。

40

【0064】

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

50

も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 5 】

飾り図柄の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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 0 6 6 】

また、飾り図柄の変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 6 9 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた小当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「小当たり」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【 0 0 7 0 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【 0 0 7 1 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の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た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

10

20

30

40

50

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。

【0072】

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。

【0073】

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

10

【0074】

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)。

20

【0075】

(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。

【0076】

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

30

【0077】

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。

【0078】

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

40

【0079】

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

50

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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。

【 0 0 8 8 】

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。

【 0 0 8 9 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 0 】

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

10

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

20

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

30

【 0 0 9 6 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

40

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

50

ロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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

10

20

30

40

50

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。

【0106】

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

【0107】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(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S23)。

【0108】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【0109】

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

【0110】

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。

【0111】

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)。

【0112】

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

10

20

30

40

50

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【0116】

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

【0117】

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。

【0118】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「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「小当たり」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。

10

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 1 2 1 】

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

30

【 0 1 2 2 】

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

40

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当

50

り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

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

10

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

20

【 0 1 2 8 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【 0 1 2 9 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

40

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e

50

s)、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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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

10

20

30

40

50

始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 3 7 】

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

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 4 0 】

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

40

【 0 1 4 1 】

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

50

”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0142】

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、例えば大当た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た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。

【0143】

(基本説明の変形例)

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

【0144】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

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。

【0150】

(設定値に関する特徴部の説明)

10

20

30

40

50

以下、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する特徴部について説明する。

【 0 1 5 1 】

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

10

【 0 1 5 2 】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板 1 1 とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【 0 1 5 3 】

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

20

【 0 1 5 4 】

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

30

【 0 1 5 5 】

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

40

【 0 1 5 6 】

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

50

【 0 1 5 7 】

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

10

【 0 1 5 8 】

図 8 - 1 (A) 及び図 8 - 1 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 8 - 1 (A) は変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 8 - 2 (A) は変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値 MR 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）に設定されたテーブルである。乱数値 MR 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 65535 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0 ～ 65535 の範囲で特図表示結果に割り当てられている。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるものに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【 0 1 5 9 】

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

30

40

【 0 1 6 0 】

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

50

10

20

30

40

値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0164】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図

10

20

30

40

50

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

10

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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

20

【 0 1 7 0 】

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

30

40

【 0 1 7 1 】

また、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち $32767 \sim 33094$ までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち $1020 \sim 1346$ までが大当り判定

50

値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0172】

図8-3に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0173】

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

【0174】

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

10

20

30

40

50

内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0175】

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

10

【0176】

図8-5に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

20

30

【0177】

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

40

【0178】

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

50

定するようになっている。

【 0 1 7 9 】

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

10

【 0 1 8 0 】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が最も低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6 > 設定値5 > 設定値4 > 設定値3 > 設定値2 > 設定値1）。CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、乱数値MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、乱数値MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。図8-1に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【 0 1 8 1 】

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

30

【 0 1 8 2 】

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかであ

40

50

る場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ～ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ～ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ～ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化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。

【 0 1 8 3 】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図 8 - 6 は、CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図 3 に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、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 102 をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【 0 1 8 4 】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU 103 は、まず、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する（ステップ S 1 A）。なお、ステップ S 1 A の処理の前には、所定条件に応じて RAM クリア処理を実行したことを示す RAM クリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【 0 1 8 5 】

クリアスイッチが ON である場合（ステップ S 1 A；Yes）は、RAM クリアフラグをセットして（ステップ S 2 A）ステップ S 3 A の処理に進み、クリアスイッチが OFF である場合（ステップ S 1 A；No）は、ステップ S 2 A の処理を実行せずにステップ S 3 A に進む。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 3 A において CPU 103 は、錠スイッチが ON であるか否かを判定する（ステップ S 3 A）。錠スイッチが ON である場合（ステップ S 3 A；Yes）は、更に開放センサが ON であるか否かを判定する（ステップ S 4 A）。開放センサが ON である場合、つまり、錠スイッチが ON 且つ遊技機用枠が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合（ステップ S 4 A；Yes）は、RAM クリアフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 A）。

【 0 1 8 7 】

RAM クリアフラグがセットされている場合（ステップ S 5 A）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（ステップ S 6 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合（ステップ S 5 A；No）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（ステップ S 7 A）を実行してステップ S 8 A の処理に進む。なお、錠スイッチが OFF である場合（ステップ S 3 A；No）や開放センサが OFF である場合（ステップ S 4 A；No）は、そのままステップ S 8 A の処理に進む。

【 0 1 8 8 】

設定値変更処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとを ON とすることで行われる処理である。設定値変更処理では、演出制御基板 12 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM 102 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値として RAM 102 におけるアドレス F 0 0 0 に更新記憶する処理、および演出制御基板 12 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 9 】

設定値確認処理は、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF (電断) した後に再起動する際に、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を ON (クリアスイッチは OFF) とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信する処理、RAM 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタにおいて開始し、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【 0 1 9 0 】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 及びラウンド表示器の点灯と、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B 及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっていればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 8 A において CPU 1 0 3 は、RAM クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して RAM 1 0 2 をクリアするか (RAM クリア処理 (ステップ S 9 A) を実行するか) 否かを判定する (ステップ S 8 A)。RAM クリアフラグがセットされている場合 (ステップ S 8 A ; Y e s) は RAM クリア処理 (ステップ S 9 A) を実行した後にステップ S 1 0 A に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合 (ステップ S 8 A ; N o) は RAM クリア処理 (ステップ S 9 A) を実行せずにステップ S 1 0 A に進む。そして、CPU 1 0 3 は、その他の処理として、例えば RAM クリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い (ステップ S 1 0 A)、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

RAM クリア処理では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス (F 0 0 0) 以外のアドレスに「 0 0 H 」を格納することによって設定値と RAM クリアフラグ以外のデータをクリアする処理が行われる。なお、RAM クリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM 1 0 2 の所定のアドレス (本実施の形態の特徴部 0 4 8 A K ではアドレス F 0 0 0 ~ F X X X のうちの F 0 0 3 以降) に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【 0 1 9 3 】

なお、ステップ S 1 0 A の処理には、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間 (例えば、5 秒間) に亘って表示モニタを構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタを構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、RAM 1 0 2 に異常な設定値が記憶されていること (設定値異常エラー) や、設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板 1 2 に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。さらに、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知 (エラー報知) として、表示モニタを構成する第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部のそれぞれにおいて「 E . 」

10

20

30

40

50

を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し、以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電源発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

図8-1に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、当り判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値M

10

20

30

40

50

R 1 の値が、1 0 2 0 から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び 1 0 2 0 から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【 0 1 9 9 】

図 8 - 1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 3 2 8 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 6 5 5 個と約 2 倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7 を基準値（小当り基準値）として設定されている。そこで、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 の値が、3 2 7 6 7 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 1 0 3 が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【 0 2 0 0 】

図 8 - 1 に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 または、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1）に設定されている。そこで、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 が 1 0 2 0 から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値 M R 1 が 3 2 7 6 7 から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよい。これにより、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【 0 2 0 1 】

（特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する説明）

図 9 - 1 は、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関し、画像表示装置 5 における画面表示の構成例 8 7 A K P 0 を示している。構成例 8 7 A K P 0 において、画像表示装置 5 の画面上には、アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 が設けられている。アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 では、第 1 保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 では、第 2 保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 における保留表示は「第 1 保留表示」とも称され、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 における保留表示は「第 2 保留表示」とも称される。

30

40

【 0 2 0 2 】

第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 は、例えば右詰めで第 1 保留表示が行われるように表示領域が構成されていけばよい。第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 には、第 1 保留記憶数の上限値である「4」にあわせた 4 つの表示部位が設けられ、右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていけばよい。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第 1 特図ゲームに対応した第 1 保留記憶数が増加する。このとき、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 にて他の第 1 保留表示がなければ、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、増加分の第 1 保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第 1 保留表示を示す演出画像の表示を追加する

50

。第1保留表示エリア87AKB1に他の第1保留表示があれば、第1保留表示エリア87AKB1で他の第1保留表示が行われている表示部位の左隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第1保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第1保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第1保留表示エリア87AKB1にて1または複数の第1保留表示がある場合に、新たな第1特図ゲームが開始されるときには、第1保留表示エリア87AKB1で保留番号が「1」に対応した右端の表示部位にて、第1保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示があれば、それらの第1保留表示を、消去した表示部位の方向である右側に移動（シフト）させる。このように、第1保留表示エリア87AKB1では、第1保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第1特図ゲームに対応する第1保留表示が可能である。また、第1保留表示エリア87AKB1では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第1保留表示を行うことができる。

10

【0203】

第2保留表示エリア87AKB2は、例えば左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア87AKB2には、第2保留記憶数の上限値である「4」にあわせた4つの表示部位が設けられ、左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられていればよい。第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、第2特図ゲームに対応した第2保留記憶数が増加する。このとき、第2保留表示エリア87AKB2にて他の第2保留表示がなければ、第2保留表示エリア87AKB2で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア87AKB2に他の第2保留表示があれば、第2保留表示エリア87AKB2で他の第2保留表示が行われている表示部位の右隣にあり非表示状態となっている表示部位（保留番号が「2」～「4」のいずれかに対応した表示部位）にて、増加分の第2保留記憶数に対応する保留表示として、新たな第2保留表示を示す演出画像の表示を追加する。第2保留表示エリア87AKB2にて1または複数の第2保留表示がある場合に、新たな第2特図ゲームが開始されるときには、第2保留表示エリア87AKB2で保留番号が「1」に対応した左端の表示部位にて、第2保留表示を消去（消化）する。このとき、他の保留番号である「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示があれば、それらの第2保留表示を、消去した表示部位の方向である左側に移動（シフト）させる。このように、第2保留表示エリア87AKB2では、第2保留記憶数に応じて、未だ開始されずに実行が保留されている第2特図ゲームに対応する第2保留表示が可能である。また、第2保留表示エリア87AKB2では、保留表示画像となる演出画像を表示することにより、可変表示に関する対応表示として、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示に含まれる第2保留表示を行うことができる。

20

30

【0204】

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

40

【0205】

50

構成例 8 7 A K P 0 における画像表示装置 5 の画面上には、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 と第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 との間に、アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 が配置されている。これに対し、アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 や、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 は、画像表示装置 5 の画面上における任意の位置に配置されていればよい。例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 の配置は変更せずに、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 と第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 とを入れ替えて配置したものでよい。

【 0 2 0 6 】

特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K では、予告演出の一例として、「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される。「アクティブ表示変化」の予告演出は、実行が開始された可変表示に対応して、アクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 におけるアクティブ表示の表示態様を変化させ、変化後の表示態様に応じた割合で、実行が開始された可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。「アクティブ表示変化」の予告演出では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示色が、通常時における所定色（例えば白色）とは異なる特定色（例えば青色、緑色、赤色のいずれかなど）へと変化する。アクティブ表示の表示色といった、遊技者が認識可能な表示態様の变化により、所定割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆できればよい。なお、表示柄、メッセージ、キャラクタなどを示す演出画像が用いられたアクティブ表示の場合に、任意の表示態様が、通常時とは異なる表示態様に变化可能としてもよい。「アクティブ表示変化」の予告演出は、変化予告あるいは変化演出とも称する。

【 0 2 0 7 】

変化演出となる「アクティブ表示変化」の予告演出が実行される前には、示唆演出が実行される。示唆演出は、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する。示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合もあれば、変化演出が実行されない場合もある。このように、示唆演出が実行された後には、アクティブ表示の表示態様が変化する場合と、アクティブ表示の表示態様が変化しない場合とがある。示唆演出のうちには、ガセ示唆演出が含まれている。ガセ示唆演出を実行した後には、変化演出が実行されないことにより、アクティブ表示の表示態様が変化しない。示唆演出は、変化演出が実行されるか実行されずにガセ示唆演出となるかにかかわらず、共通の演出態様で実行可能であればよい。これにより、示唆演出が終わるまでは、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かを遊技者が判別できないようにすればよい。変化演出の前には示唆演出が実行される一方で、示唆演出が実行された後には変化演出が実行されないガセ示唆演出の場合がある点において、示唆演出と変化演出は別個の演出となっている。示唆演出は、例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 にキャラクタの演出画像を表示するといった、アクティブ表示の表示態様を一時的に変化させる演出態様で実行されてもよい。ただし、示唆演出により変化させたアクティブ表示の表示態様は、変化演出により変化させたアクティブ表示の表示態様とは異なり、表示態様の变化が未確定であるので、例えば通常時における白色表示に戻るか、白色表示とは異なる特定色表示への変化が確定するかを、示唆演出の実行中に判別することは不可能または困難であればよい。

【 0 2 0 8 】

図 9 - 2 は、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する変動パターンの構成例を示している。これらの変動パターンは、上記実施例における変動パターンの一部または全部に代えて、あるいは上記実施例における変動パターンの一部または全部とともに、使用可能となるように予め用意されていればよい。複数の変動パターンは、特図変動時間や飾り図柄の可変表示態様が異なる。特図変動時間は、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームなどの特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示が開始されてから確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する複数の変動パターンには、非リーチ（ハズレ）、リーチ（ハズレ）、大当たりのいずれかに対応した変動パターンが含まれている。非リーチ（ハズレ）は、飾り図柄の可変表示の表示結果として非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる場合

である。リーチ（ハズレ）は、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当たり組合せでないリーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる場合である。大当たりは、飾り図柄の可変表示の表示結果として大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示され、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合である。非リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンは非リーチ変動パターンであり、リーチ（ハズレ）に対応した変動パターンはリーチ変動パターンであり、大当たりに対応した変動パターンは大当たり変動パターンである。非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、あわせてハズレ変動パターンともいう。リーチ変動パターンや大当たり変動パターンには、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後に可変表示の表示結果が停止表示される「ノーマル」の変動パターンと、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行した後にスーパーリーチとなるリーチ演出に発展し、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行してから可変表示の表示結果が停止表示される「スーパー」の変動パターンとが含まれている。スーパーリーチとなるリーチ演出には、互いに演出態様が異なるスーパー A とスーパー B のリーチ演出がある。

【 0 2 0 9 】

図 9 - 3 は、変動パターンの決定例を示している。変動パターンの決定例は、図 9 - 3 (A) に示す大当たり変動パターン決定例 8 7 A K 0 1 と、図 9 - 3 (B 1) に示すハズレ変動パターン決定例（通常時） 8 7 A K 0 2 と、図 9 - 3 (B 2) に示すハズレ変動パターン決定例（時短中） 8 7 A K 0 3 とを含んでいる。大当たり変動パターン決定例 8 7 A K 0 1 は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（通常時） 8 7 A K 0 2 は、時短制御が行われない通常状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。ハズレ変動パターン決定例（時短中） 8 7 A K 0 3 は、時短制御が行われる時短状態にて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に対応している。特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて実行される変動パターン設定処理では、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合、あるいは時短制御が行われない通常時に「ハズレ」となる場合、時短制御が行われる時短中に「ハズレ」となる場合に応じて、選択された変動パターン決定テーブルを用いて、大当たり時やハズレ時の変動パターンが決定される。変動パターンを決定するときには、変動パターン決定用の乱数値を示す数値データが、変動用乱数バッファから読み出される。変動用乱数バッファは、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理が実行されたときに、抽出された乱数値を記憶可能である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値を、選択した変動パターン決定テーブルにおいて予め設定されている決定値と比較する。そして、変動パターンごとに割り当てられた決定値の範囲のうちで、いずれの範囲に変動パターン決定用の乱数値が含まれるかの判定結果に応じて、使用パターンとなる変動パターンが決定される。なお、変動パターンの決定とは別個の処理により、「ハズレ」となる場合にリーチ態様とするか否かが決定されてもよい。

【 0 2 1 0 】

大当たり変動パターン決定例 8 7 A K 0 1 において、変動パターン P A 3 - 2、P A 3 - 3 といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターン P A 3 - 1 といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これに対し、ハズレ変動パターン決定例（通常時） 8 7 A K 0 2 やハズレ変動パターン決定例（時短中） 8 7 A K 0 3 において、変動パターン P A 2 - 1 といった、「ノーマル」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数は、変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3 といった、「スーパー」の変動パターンに対して割り当てられた決定値の個数よりも多くなるように、各変動パターンに決定値が割り当てられている。これにより、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから可変表示の表示結果が停止表示されるときには、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されてもスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されずに可変表示の表示結果が停止表示されるときよりも、大当たり期待度（大当たり信頼度）

が高くなる。

【0211】

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

10

20

【0212】

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

30

【0213】

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

40

50

は、ハズレ変動パターン決定例（時短中）８７ＡＫ０３における「第２保留記憶数」を「第１保留記憶数」に読み替えて、第１保留記憶数に応じたテーブルデータを参照することで、変動パターンの決定が行われてもよい。

【０２１４】

図９－４（Ａ１）～（Ａ４）は、特徴部８７ＡＫ～８９ＡＫに関するアクティブ表示例を示している。アクティブ表示は、例えば表示色といった、表示態様を異ならせて表示可能である。このアクティブ表示例では、アクティブ表示に使用可能な複数の演出画像として、４つの表示画像８７ＡＫＣ１～８７ＡＫＣ４が予め用意されている。アクティブ表示に使用可能な表示画像が用意される数量は、４つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像８７ＡＫＣ１は、コインを示すキャラクタの白色表示を行う場合の演出画像である。表示画像８７ＡＫＣ２は、コインを示すキャラクタの青色表示を行う場合の演出画像である。表示画像８７ＡＫＣ３は、コインを示すキャラクタの緑色表示を行う場合の演出画像である。表示画像８７ＡＫＣ４は、コインを示すキャラクタの赤色表示を行う場合の演出画像である。アクティブ表示は、通常時の表示態様として、表示画像８７ＡＫＣ１によるコインを示すキャラクタの白色表示が行われる。変化演出は、アクティブ表示の表示色が青色、緑色、赤色のいずれかとなる場合を含んでいる。このうち、表示色が赤色となる場合には、表示色が青色や緑色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。表示色が緑色となる場合には、表示色が青色となる場合よりも、大当たり期待度が高くなる。このように、アクティブ表示は、白色表示、青色表示、緑色表示、赤色表示といった、複数の表示態様のうちいずれかにより表示可能である。また、アクティブ表示は、例えば表示画像８７ＡＫＣ４を用いた赤色表示といった、特定態様により表示可能である。アクティブ表示は、表示色とともに、あるいは、表示色に代えて、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる表示態様で表示可能であればよい。

【０２１５】

図９－４（Ｂ１）～（Ｂ３）は、特徴部８７ＡＫ～８９ＡＫに関する示唆演出例を示している。示唆演出は、例えばキャラクタといった、表示態様を含めた演出態様を異ならせて実行可能である。この示唆演出例では、示唆演出に使用可能な複数の演出画像として、３つの表示画像８７ＡＫＤ１～８７ＡＫＤ３が予め用意されている。示唆演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、３つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像８７ＡＫＤ１は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが爆発するような態様となる場合の演出画像である。表示画像８７ＡＫＤ２は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが発光するような態様となる場合の演出画像である。表示画像８７ＡＫＤ３は、アクティブ表示においてコインを示すキャラクタが回転するような態様となる場合の演出画像である。示唆演出は、実行タイミングや演出態様に応じて、変化演出の実行によりアクティブ表示の表示態様を変化させるか否かの割合が異なる。また、示唆演出の演出態様に応じて、変化演出の実行後にアクティブ表示の表示態様が複数の表示態様のいずれに変化するかの割合が異なる。このように、示唆演出は、表示画像８７ＡＫＤ１～８７ＡＫＤ３のいずれかを表示する演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。

【０２１６】

図９－５（Ａ１）～（Ａ３）は、特徴部８７ＡＫ～８９ＡＫに関するカットイン演出例を示している。カットイン演出は、飾り図柄の可変表示がリーチ態様となるリーチ成立後に、スーパーリーチとなるリーチ演出を実行中の所定タイミングにて実行可能である。カットイン演出では、例えばメッセージを報知するキャラクタの演出画像が画像表示装置５の画面上に表示される。カットイン演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出に伴い実行されたか否かに応じた割合や、実行された場合の演出態様に応じた割合で、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを予告する。カットイン演出は、キャラクタによるメッセージの内容、キャラクタの種類、サイズ、形状、模様、色彩、外枠となるフレームの種類、サイズ、形状、模様、色彩、エフェクト表示の種類、サイ

10

20

30

40

50

ズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

【 0 2 1 7 】

図 9 - 5 (A 1) ~ (A 3) のカットイン演出例では、カットイン演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 が予め用意されている。カットイン演出に使用可能な表示画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像 8 7 A K E 1 は、「 ??? 」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K E 2 は、「チャンス !! 」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K E 3 は、「激熱 !! 」のメッセージを報知するキャラクタの表示を行う場合の演出画像である。カットイン演出は、アクティブ表示の表示態様に応じて、実行するか否かの割合や、「激熱 !! 」のメッセージを報知する割合が異なる。このように、カットイン演出は、表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかを表示することで報知するメッセージの演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、カットイン演出は、表示画像 8 7 A K E 3 を用いた「激熱 !! 」のメッセージを報知する演出態様といった、所定態様により実行可能である。

10

【 0 2 1 8 】

図 9 - 5 (B 1) ~ (B 3) は、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に関する促進演出例を示している。促進演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出の最終段階にて実行可能である。促進演出を実行することで、V コントローラとなるスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を傾倒操作する動作といった、遊技者の動作を促進する。スティックコントローラ 3 1 A の操作桿を傾倒させる傾倒操作には、操作桿を手前側に傾倒させるための引き操作が含まれていればよい。促進演出では、例えばスティックコントローラ 3 1 A を模した V コン画像となる演出画像が画像表示装置 5 の画面上に表示される。V コン画像とともに、遊技者の動作を有効に検出する残り期間を報知するメータ画像が表示されてもよい。V コン画像とともに、「引け !! 」のメッセージを報知する文字画像が表示されてもよい。このような V コン画像、メータ画像、文字画像、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含む演出画像の表示により、V コントローラの引き操作となる遊技者の動作を促進すればよい。促進演出では、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、複数の演出態様のうちいずれの演出態様となるかの割合が異なる。促進演出は、V コン画像やメータ画像、文字画像について、サイズ、形状、模様、色彩、その他、任意の演出画像の表示態様などにより、異なる演出態様で実行可能であればよい。

20

30

【 0 2 1 9 】

図 9 - 5 (B 1) ~ (B 3) の促進演出例では、促進演出に使用可能な複数の演出画像として、3つの表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 が予め用意されている。促進演出に使用可能な演出画像が用意される数量は、3つに限定されず、任意の設計に基づく複数画像であればよい。表示画像 8 7 A K F 1 は、メータ画像や文字画像とともに小サイズの V コン画像を表示する小 V コン表示となる場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K F 2 は、メータ画像や文字画像とともに中サイズの V コン画像を表示する中 V コン表示となる場合の演出画像である。表示画像 8 7 A K F 3 は、メータ画像や文字画像とともに大サイズの V コン画像を表示する大 V コン表示となる場合の演出画像である。促進演出は、カットイン演出の有無や演出態様に応じて大 V コン表示となる割合を異ならせてもよいし、変化演出の有無や実行タイミングに応じて大 V コン表示となる割合が異ならせてもよいし、示唆演出の有無や演出態様に応じて大 V コン表示となる割合が異ならせてもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出では、促進演出に対応して V コントローラの引き操作となる遊技者の動作が検出された場合に、動作演出となる最終報知演出が実行される。このように、促進演出は、表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のいずれかを表示する V コン表示のサイズに応じた演出態様といった、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。また、促進演出は、表示画像 8 7 A K F 3 を用いた大 V コン表示の演出態様といった、特殊態様により実行可能である。

40

50

【 0 2 2 0 】

図 9 - 6 は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、最終停止図柄等を決定する（ステップ 8 7 A K S 0 2 1）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

10

【 0 2 2 1 】

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

20

【 0 2 2 2 】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる（不一致の）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。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 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

30

40

【 0 2 2 3 】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

50

さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄および右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0 2 2 4】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す飾り図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す飾り図柄）のいずれを確定飾り図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、画像表示装置 5 において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような飾り図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

20

【0 2 2 5】

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

30

【0 2 2 6】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」または「確変（大当たり）」である場合には、ステップ 1 2 6 A K S 0 1 1 において、再抽選演出や大当たり中昇格演出といった確変昇格演出を実行するか否かの決定が行われてもよい。再抽選演出では、飾り図柄の可変表示中に同一の通常図柄からなる非確変大当たり組合せの飾り図柄が一旦表示されることによって、確変状態に制御されることを一旦は認識困難または認識不能とし、飾り図柄を再び可変表示（再変動）させて同一の確変図柄からなる確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることによって確変状態に制御されることを遊技者が認識可能に報知できる。なお、再抽選演出にて飾り図柄を再変動させた後に非確変大当たり組合せの飾り図柄が停止表示されることにより、確変状態に制御されることを報知しない場合もある。ステップ 1 2 6 A K S 0 1 1 にて再抽選演出を実行すると決定された場合には、再抽選演出の実行前に仮停止表示する飾り図柄の組合せなどを決定すればよい。

40

【0 2 2 7】

ステップ 8 7 A K S 0 2 1 にて最終停止図柄などを決定した後は、演出決定処理が実行される（ステップ 8 7 A K S 0 2 2）。演出決定処理では、アクティブ表示の最終的な

50

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

10

【0228】

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

20

【0229】

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

30

40

【0230】

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

50

【 0 2 3 1 】

図 9 - 7 は、演出決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ 8 7 A K S 0 2 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出決定処理では、アクティブ表示の最終表示画像を決定する（ステップ 8 7 A K S 1 0 1）。アクティブ表示の最終表示画像は、アクティブ表示として最終的に表示される演出画像である。ステップ 8 7 A K S 1 0 1 では、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合や変化させる場合に対応して、表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 のいずれかに決定可能である。その後、アクティブ表示の変化パターンを決定する（ステップ 8 7 A K S 1 0 2）。アクティブ表示の変化パターンは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に用いられる。アクティブ表示の変化パターンは、変化演出の演出態様などを指定可能な演出パターンであり、予め複数パターンが R O M 1 2 1 の所定領域に記憶されるなどして用意されていればよい。ステップ 8 7 A K S 1 0 2 では、アクティブ表示の変化パターンを決定するために、変化演出の有無を判定する。変化演出の有無は、アクティブ表示を開始するときの表示態様である変化前画像と、最終表示画像との比較結果により、変化演出を実行する「変化あり」または実行しない「変化なし」のいずれかに決定される。例えば、変化前画像と最終表示画像とを比較して、両者が異なる表示画像である場合には、変化演出を実行する「変化あり」に決定する。変化前画像と最終表示画像が一致しないまま可変表示が開始された場合には、変化演出を実行することにより、アクティブ表示となる演出画像の表示を最終表示画像まで直接的または段階的に変化させればよい。変化前画像と最終表示画像とが同一の表示画像である場合には、変化演出を実行しない「変化なし」に決定すればよい。変化演出を実行しない「変化なし」に決定された場合には、アクティブ表示の変化パターンをなしに決定すればよい。変化演出を実行する「変化あり」に決定された場合には、変化演出を実行可能な複数のタイミングに対応して、単一または複数の変化パターンを決定可能である。

10

20

【 0 2 3 2 】

ステップ 8 7 A K S 1 0 2 に続いて、示唆演出を決定する（ステップ 8 7 A K S 1 0 3）。ステップ 8 7 A K S 1 0 3 では、変化演出が実行されるタイミングに対応して、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のいずれかに決定可能である。また、変化演出が実行されないタイミングでも、ガセ示唆演出を実行する場合であれば、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のいずれかに決定可能である。次に、変動パターンに対応したリーチ演出として、スーパーリーチにおけるリーチ演出を実行するスーパーありか否かを判定する（ステップ 8 7 A K S 1 0 4）。このとき、スーパーリーチにおけるリーチ演出が実行されず、スーパーありではないと判定された場合には（ステップ 8 7 A K S 1 0 4 ; N o）、演出決定処理を終了する。スーパーありと判定された場合には（ステップ 8 7 A K S 1 0 4 ; Y e s）、カットイン演出を決定するとともに（ステップ 8 7 A K S 1 0 5）、促進演出を決定してから（ステップ 8 7 A K S 1 0 6）、演出決定処理を終了する。

30

【 0 2 3 3 】

図 9 - 8 は、最終表示画像の決定例を示している。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 1 では、最終表示画像決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示内容に応じて、最終表示画像決定テーブルを参照することで、最終表示画像を決定すればよい。最終表示画像の決定例として、図 9 - 8 に示すような可変表示内容に応じた決定割合による決定例 8 7 A K 1 1 となる場合があればよい。決定例 8 7 A K 1 1 は、最終表示画像を決定するための可変表示内容として、「非リーチ（ハズレ）」、「ノーマル（ハズレ）」、「スーパー（ハズレ）」、「大当たり」の場合を含んでいる。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、非リーチ変動パターンによりリーチ演出が実行されない場合に対応している。可変表示内容が「ノーマル（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「ノーマル」の変動パターンによりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」の場合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、「スーパー」の変動パターンによりスーパーリーチとなるリー

40

50

チ演出が実行される場合に対応している。可変表示内容が「大当たり」の場合は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に対応している。

【 0 2 3 4 】

図 9 - 8 に示す決定例 8 7 A K 1 1 では、可変表示内容が「大当たり」であり大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて、最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 の決定割合が異なる。例えば表示画像 8 7 A K C 1 は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、最も高い割合で決定され、可変表示内容が「スーパー（ハズレ）」や「大当たり」である場合に、決定割合が低くなる。これに対し、表示画像 8 7 A K C 4 は、可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」や「ノーマル（ハズレ）」である場合に、決定割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) で決定不可となり、可変表示内容が「大当たり」である場合のうちでは、決定割合が最も高くなる。こうした可変表示内容に応じた決定割合の相違により、最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も高くなる。最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 3 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像 8 7 A K C 4 よりも低くなるが、表示画像 8 7 A K C 2、8 7 A K C 1 よりも高くなる。最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は表示画像 8 7 A K C 4、8 7 A K C 3 よりも低くなるが、表示画像 8 7 A K C 1 よりも高くなる。最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 1 である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度は最も低くなる。このように、アクティブ表示は、表示色などの表示態様に応じて、異なる割合で大当たり遊技状態に制御されることを示唆可能であればよい。

【 0 2 3 5 】

図 9 - 9 は、変化演出に用いられる変化パターンの構成例と、変化演出の実行可能タイミングとを示している。図 9 - 9 (A) に示す変化パターンの構成例では、変化演出に使用可能な複数の変化パターンとして、変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 ~ 8 7 A K P 1 - 6 が予め用意されている。複数の変化パターンは、変化演出の実行前におけるアクティブ表示の表示画像（変化前画像）と、変化演出の実行後におけるアクティブ表示の表示画像（変化後画像）との組合せに対応している。例えば変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 1 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 2 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 2 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 1 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 3 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 1 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 4 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 3 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 5 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 2 である場合のうち、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化パターン 8 7 A K P 1 - 6 は、変化前画像が表示画像 8 7 A K C 3 であって、変化演出により変化後画像が表示画像 8 7 A K C 4 となる場合に使用される。変化演出は、変動パターンに応じて、飾り図柄の可変表示を実行中に、単一または複数のタイミングにて実行可能となる。

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

図 9 - 9 (B 2) は、「ノーマル」の変動パターンに対応して、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合に、変化演出を実行可能なタイミングを示している。ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前、

または、リーチ成立後のタイミングにて、変化演出を実行可能である。このように、飾り図柄の可変表示がリーチ態様になりノーマルリーチとなるリーチ演出が実行される場合は、飾り図柄の可変表示を実行中に2回分のタイミングにて変化演出を実行可能である。

【0238】

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

【0239】

図9-10は、変化パターンの決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS102では、変化パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、変化パターン決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した変化パターンを決定すればよい。変化パターンの決定例には、「スーパー」の変動パターン以外の変動パターンである場合に対応した「スーパーなし」の決定例と、「スーパー」の変動パターンである場合に対応した「スーパーあり」の決定例とが含まれていればよい。

【0240】

図9-10(A)は、「スーパーなし」の決定例として、第1タイミングとなるリーチ成立前に対応した変化パターンの決定例87AK21を示している。決定例87AK21では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第1タイミングに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。変化パターンなしに決定された場合には、変化演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないことに対応して、100/100(=100%)の割合で変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を青色表示に変化させることに対応して、100/100(=100%)の割合で変化パターン87AKP1-1に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を緑色表示に変化させることに対応して、100/100(=100%)の割合で変化パターン87AKP1-2に決定する。最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させることに対応して、100/100(=100%)の割合で変化パターン87AKP1-3に決定する。

【0241】

図9-10(B)は、「スーパーあり」の決定例として、第1タイミングとなるリーチ成立前と、第2タイミングとなるカットイン演出時とに対応した変動パターンの決定例87AK22を示している。決定例87AK22では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、第1タイミングと第2タイミングとに対応した変化パターンの有無や種類が決定される。例えば最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示が変化しないので、変化演出を実行しないこ

とに対応して、 $100/100 (= 100\%)$ の割合で第1タイミングおよび第2タイミングの変化パターンなしに決定する。最終表示画像が表示画像87AKC4である場合には、アクティブ表示の表示態様として通常態様である白色表示を赤色表示に変化させる。この場合には、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-1と第2タイミングの変化パターン87AKP1-5との組合せに決定され、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-2と第2タイミングの変化パターン87AKP1-6との組合せに決定され、 $30/100 (= 30\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターンなしと第2タイミングの変化パターン87AKP1-3との組合せに決定され、 $10/100 (= 10\%)$ の割合で第1タイミングの変化パターン87AKP1-3と第2タイミングの変化パターンなしとの組合せに決定される。このように、変化演出の有無や、タイミングに対応した変化パターンは、アクティブ表示の表示態様に応じて、異なる割合で決定される。また、可変表示の実行中における単一または複数のタイミングに対応して、変化演出の有無や変化パターンに応じて異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆可能であればよい。

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

図9-11は、ガセ示唆演出を含めた示唆演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87AKS103では、第1タイミングと第2タイミングとのうち、変化演出が実行されないタイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行するか否かというガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。このときには、例えばガセ示唆演出実行決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、変化演出が実行されないタイミングに応じて、ガセ示唆演出実行決定テーブルを参照することで、ガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。ガセ示唆演出の実行決定例として、図9-11(A)に示すような第1タイミングと第2タイミングに応じた決定割合による決定例87AK31となる場合があればよい。また、演出決定処理のステップ87AKS103では、示唆演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数

10

20

30

40

50

値に基づき、変化演出で使用する変化パターンに応じて、示唆演出決定テーブルを参照することで、単一または複数のタイミングに対応した示唆演出に使用する演出画像を決定すればよい。示唆演出の決定例として、図9-11(B)に示すような変化パターンに応じた決定割合による決定例87AK32となる場合があればよい。

【0245】

図9-11(A)に示す決定例87AK31では、第1タイミングと第2タイミングに対応して、ガセ示唆演出を実行する「実行あり」と実行しない「実行なし」のいずれかに決定される。ただし、「スーパーなし」の場合には、第2タイミングとなるカットイン演出時に達する前に可変表示が終了するので、第1タイミングに対応したガセ示唆演出の実行有無を決定すればよい。決定例87AK31では、第1タイミングであるか第2タイミングであるかに応じて、ガセ示唆演出を実行するか否かの決定割合が異なる。例えば第1タイミングでは、10/100(=10%)の割合で「実行あり」に決定され、90/100(=90%)の割合で「実行なし」に決定される。第2タイミングでは、0/100(=0%)の割合で「実行あり」に決定され、100/100(=100%)の割合で「実行なし」に決定される。これにより、第1タイミングの範囲では所定割合でガセ示唆演出を実行する一方で、第1タイミングより後の第2タイミングの範囲ではガセ示唆演出を実行しないという、限界としての制限が設けられる。なお、第2タイミングではガセ示唆演出を実行しないという制限に限定されず、第2タイミングでは第1タイミングよりもガセ示唆演出の実行割合が低くなるという、限界としての制限が設けられてもよい。これらの制限を設けることにより、大当たり遊技状態に制御される期待感が高まっている第2タイミングでは、示唆演出が実行されても変化演出が実行されない事象を止めたり減らしたりする。これにより、大当たり遊技状態に対する期待感が高まっているタイミングにおいて、ガセ示唆演出の不快感による遊技興趣の低下を防止できる。

【0246】

図9-11(B)に示す決定例87AK32では、変化演出で用いられる変化パターンに応じて、示唆演出に使用する表示画像87AKD1~87AKD3の決定割合が異なる場合を含んでいる。例えばガセ示唆演出に対応して変化パターンなしの場合には、表示画像87AKD1の決定割合が80/100(=80%)であり、表示画像87AKD2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKD3の決定割合が0/100(=0%)である。この場合には、表示画像87AKD3に決定されない。したがって、表示画像87AKD3を用いた示唆演出が実行された場合は、ガセ示唆演出が実行されることなく、常に変化演出が実行されることでアクティブ表示の表示態様を変化させることができる。変化パターン87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6のいずれかである場合には、表示画像87AKD1の決定割合が10/100(=10%)であり、表示画像87AKD2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKD3の決定割合が60/100(=60%)である。変化パターン87AKP1-3、87AKP1-5、87AKP1-6は、いずれも変化後画像が表示画像87AKC4であり、アクティブ表示の表示態様を赤色表示に変化させる。こうした変化パターンに応じた決定割合の相違により、表示画像87AKD3を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も高くなる。表示画像87AKD2を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は表示画像87AKD3の場合よりも低くなるが、表示画像87AKD1の場合よりも高くなる。表示画像87AKD1を用いた示唆演出が実行された場合に、変化演出によりアクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する期待度は最も低くなる。このように、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様が特定態様に変化することを示唆可能であればよい。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて異なる割合で、アクティブ表示の表示態様が変化するか否かを示唆可能であればよい。

【0247】

図9-12は、カットイン演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ87A

K S 1 0 5では、カットイン演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出決定テーブルを参照することで、カットイン演出を実行するか否かというカットイン演出の実行有無と、実行する場合に使用する演出画像とを決定すればよい。カットイン演出の決定例として、図9 - 1 2に示すようなアクティブ表示における最終表示画像に応じた決定割合による決定例8 7 A K 4 1となる場合があればよい。決定例8 7 A K 4 1では、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、カットイン演出に使用する表示画像の有無や種類が決定される。カットイン演出に使用する表示画像なしに決定された場合には、カットイン演出を実行しない。例えば最終表示画像が表示画像8 7 A K C 1である場合には、8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) の割合で表示画像なしに決定し、2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 1に決定する。この場合に、表示画像8 7 A K E 2、8 7 A K E 3の決定割合は0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、これらの表示画像を用いたカットイン演出は実行されない。最終表示画像が表示画像8 7 A K C 2である場合には、2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) の割合で表示画像なしに決定し、4 0 / 1 0 0 (= 4 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 1に決定し、3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 2に決定し、1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 3に決定する。最終表示画像が表示画像8 7 A K C 3である場合には、1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) の割合で表示画像なしに決定し、3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 1に決定し、4 0 / 1 0 0 (= 4 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 2に決定し、2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 3に決定する。

10

20

【 0 2 4 8 】

決定例8 7 A K 4 1において、最終表示画像が表示画像8 7 A K C 4である場合には、表示画像なし、表示画像8 7 A K E 1の決定割合は0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 2に決定し、8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) の割合で表示画像8 7 A K E 3に決定する。この場合には、必ずカットイン演出が実行され、表示画像8 7 A K E 2、8 7 A K E 3のいずれかが使用される。このように、カットイン演出の有無や、カットイン演出に使用する表示画像は、アクティブ表示の表示態様に依拠して、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に依拠して、アクティブ表示における最終的な表示態様の割合が異なる。したがって、例えば第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行される場合には、カットイン演出の演出態様に依拠して異なる割合で、アクティブ表示の最終的な表示態様を示唆することができる。加えて、第2タイミングとなるカットイン演出時に変化演出が実行されない場合には、アクティブ表示の表示態様に依拠して異なる割合で、カットイン演出の演出態様を示唆することができる。

30

【 0 2 4 9 】

決定例8 7 A K 4 1の決定割合において、カットイン演出の表示画像8 7 A K E 3は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像8 7 A K C 1である場合に決定割合が0 / 1 0 0 (= 0 %) であるので決定されず、表示画像8 7 A K C 2 ~ 8 7 A K C 4のいずれかである場合に決定可能である。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像8 7 A K E 3の表示による所定態様となる場合には、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像8 7 A K C 1以外になるので、アクティブ表示の表示態様を変化させることが可能になる。

40

【 0 2 5 0 】

なお、カットイン演出は、第2タイミングとなるカットイン演出時における変化演出の実行有無や変化パターンに応じて、異なる割合で実行有無や演出態様が決定されてもよい。例えば第2タイミングで変化演出が実行されない場合には、カットイン演出の表示画像8 7 A K E 1が高い割合で決定されてもよい。このような決定割合の設定によれば、表示画像8 7 A K E 1を使用するカットイン演出が実行された場合に、第2タイミングでは変化演出が実行されない割合が高くなり、アクティブ表示の表示態様が変化しにくくなる。このように、カットイン演出の演出態様には、変化演出の実行割合が低く、アクティブ表示の表示態様が変化しにくい演出態様が含まれていてもよい。

50

【 0 2 5 1 】

図 9 - 1 3 ~ 図 9 - 1 5 は、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に対応する促進演出の決定例を示している。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 6 では、促進演出決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示の表示結果などに応じて、促進演出決定テーブルを参照することで、促進演出に使用する演出画像を決定すればよい。促進演出の決定例として、図 9 - 1 3 に示す特徴部 8 7 A K に関する決定例 8 7 A K 5 1 となる場合、図 9 - 1 4 に示す特徴部 8 8 A K に関する決定例 8 8 A K 0 1 となる場合、図 9 - 1 5 に示す特徴部 8 9 A K に関する決定例 8 9 A K 0 1 となる場合のうち、少なくともいずれかとなる場合があればよい。遊技や演出の進行に関する特定条件の成否に応じて、あるいは、遊技や演出の進行にかかわらない特殊条件の成否に応じて、各決定例となる場合が切り替えられてもよい。例えば、可変表示の実行回数が特定範囲内であれば、決定例 8 7 A K 5 1 の決定割合により促進演出が決定され、特定範囲外であれば、決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合により促進演出が決定されてもよい。また、演出モードが通常モードであれば、決定例 8 7 A K 5 1 の決定割合により促進演出が決定され、通常モードとは異なる特殊モードであれば、決定例 8 9 A K 0 1 の決定割合により促進演出が決定されてもよい。

10

【 0 2 5 2 】

図 9 - 1 3 に示す特徴部 8 7 A K に関する促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、カットイン演出の実行有無や、カットイン演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 4 0 / 1 0 0 (= 4 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 1 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 6 0 / 1 0 0 (= 6 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 1 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 6 0 / 1 0 0 (= 6 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 4 0 / 1 0 0 (= 4 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) である。

20

30

40

【 0 2 5 3 】

こうした決定例 8 7 A K 5 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」で

50

ある場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 以外の決定割合が最も高くなる。例えばカットイン演出の表示画像なしである場合と、表示画像 8 7 A K E 1 である場合と、表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が最も高くなる。また、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K E 2 の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例 8 7 A K 5 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像 8 7 A K F 3 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像 8 7 A K F 2 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が表示画像 8 7 A K F 3 の場合よりも低くなるのに対し、表示画像 8 7 A K F 1 の場合よりも高くなる。表示画像 8 7 A K F 1 を用いた促進演出が実行された場合は、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、カットイン演出の演出態様にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、大当たり遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者がカットイン演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示によるものであるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

10

【 0 2 5 4 】

20

決定例 8 7 A K 5 1 における決定割合の相違により、カットイン演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、カットイン演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行される。表示画像 8 7 A K E 3 を使用するカットイン演出が実行された場合には、表示画像 8 7 A K F 1 を使用する促進演出が実行されず、表示画像 8 7 A K F 2、8 7 A K F 3 のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、カットイン演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

30

【 0 2 5 5 】

決定例 8 7 A K 5 1 の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、カットイン演出の実行有無や演出態様に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のそれぞれが決定される割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出を実行しない表示画像なしの場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 1 である場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $20 / 100 (= 20 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 2 である場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $30 / 100 (= 30 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ である。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、カットイン演出の表示画像なし、表示画像 8 7 A K E 1、表示画像 8 7 A K E 2、表示画像 8 7 A K E 3 となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像 8 7 A K F 2 の表示となる割合が高くなる。同様に、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合の決定割合を比較すれば、この場合に、カットイン演出の表示画像なし、表示画像 8 7 A K E 1、表示画像 8 7 A K E 2、表示画像 8 7 A K E 3 となるに従って、促進演出の演出態様として表示画像 8 7 A K F 3 の表示となる割合が高くなる。このような決定割合の設定により、カットイン演出の実行有無や演出態様と、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御さ

40

50

れる期待度を異ならせることができる。遊技者は、カットイン演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当り遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。

【0256】

図9-14に示す特徴部88AKに関する促進演出の決定例88AK01では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに加え、変化演出の実行有無やタイミング、アクティブ表示における最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像87AKF1～87AKF3の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、変化演出の実行がなく、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC1以外である場合には、表示画像87AKF1、87AKF2の決定割合がいずれも50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。

【0257】

決定例88AK01において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が70/100(=70%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が40/100(=40%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が60/100(=60%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が80/100(=80%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第1タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC2以外である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が70/100(=70%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が0/100(=0%)である。

【0258】

決定例88AK01において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が50/100(=50%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が30/100(=30%)である。可変表示の表示結果が「大当り」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像87AKC3である場合には、表示画像87AKF1の決定割合が20/100(=20%)であり、表示画像87AKF2の決定割合が30/100(=30%)であり、表示画像87AKF3の決定割合が50/100(=50%)である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第2タイミングのみで実行さ

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

【 0 2 5 9 】

決定例 8 8 A K 0 1 において、可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $10 / 100 (= 10 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $90 / 100 (= 90 \%)$ である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $95 / 100 (= 95 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $5 / 100 (= 5 \%)$ である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、変化演出が第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合には、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が $0 / 100 (= 0 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が $40 / 100 (= 40 \%)$ であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が $60 / 100 (= 60 \%)$ である。

【 0 2 6 0 】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 6 1 】

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

10

【 0 2 6 2 】

決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合では、可変表示の表示結果が同じ場合であっても、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のそれぞれが異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、変化演出の実行なしである場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が 4 0 / 1 0 0 (= 4 0 %) または 5 0 / 1 0 0 (= 5 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) または 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が 5 0 / 1 0 0 (= 5 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合のうち、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) または 9 5 / 1 0 0 (= 9 5 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」である場合にも、変化演出の実行有無やタイミングに応じて、表示画像 8 7 A K F 2 に決定する割合が異なる。第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合には、表示画像 8 7 A K F 3 に決定する割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 には決定されない。これに対し、第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合や、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合には、所定割合で表示画像 8 7 A K F 3 に決定することができる。このような決定割合の設定により、変化演出の実行有無やタイミングと、促進演出の演出態様との組合せに応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができる。遊技者は、変化演出と促進演出の組合せを把握することで、促進演出の演出態様だけを把握することよりも、大当たり遊技状態に制御される期待度を詳細に認識することができるので、多様な演出に対する興味が高められる。また、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による特殊態様で促進演出が実行されるか否かに応じて、第 2 タイミングで変化演出が実行されるか否かが異なるといった、変化演出が実行されるタイミングが異なる。

20

30

【 0 2 6 3 】

加えて、決定例 8 8 A K 0 1 の決定割合では、可変表示の表示結果に加えて変化演出の実行有無やタイミングが同じであっても、アクティブ表示の最終表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 がそれぞれ異なる割合で決定される場合がある。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり変化演出の実行なしである場合に、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 1 の場合に 6 0 / 1 0 0 (= 6 0 %) であるのに対し表示画像 8 7 A K C 1 以外の場合に 5 0 / 1 0 0 (= 5 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第 1 タイミングのみで変化演出が実行される場合に、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合は、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 2 の場合に 7 0 / 1 0 0 (= 7 0 %) であるのに対し表示画像 8 7 A K C 2 以外の場合に 8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり第 2 タイミングのみで変化演出が実行される場合に

40

50

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

10

【0264】

図 9 - 15 に示す特徴部 89AK に関する促進演出の決定例 89AK01 では、可変表示の表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに加え、示唆演出の実行有無や、示唆演出に使用する表示画像に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1 ~ 87AKF3 の決定割合が異なる。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 80 / 100 (= 80 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 10 / 100 (= 10 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 10 / 100 (= 10 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 30 / 100 (= 30 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 30 / 100 (= 30 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 40 / 100 (= 40 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 87AKD1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 60 / 100 (= 60 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 20 / 100 (= 20 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 20 / 100 (= 20 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の表示画像 87AKD1 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 20 / 100 (= 20 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 20 / 100 (= 20 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 60 / 100 (= 60 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 87AKD2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 40 / 100 (= 40 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 30 / 100 (= 30 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 30 / 100 (= 30 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、示唆演出の表示画像 87AKD2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 10 / 100 (= 10 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 10 / 100 (= 10 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 80 / 100 (= 80 %) である。可変表示の表示結果が「ハズレ」であり、示唆演出の表示画像 87AKD3 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 0 / 100 (= 0 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 90 / 100 (= 90 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 10 / 100 (= 10 %) である。可変表示の表示結果が「大当たり」であり、カットイン演出の表示画像 87AKE2 である場合には、表示画像 87AKF1 の決定割合が 0 / 100 (= 0 %) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 10 / 100 (= 10 %) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 90 / 100 (= 90 %) である。

20

30

40

【0265】

こうした決定例 89AK01 の決定割合において、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像 87AKF3 以外の決定割合が最も高くなる。例えば示唆演出の表示画像なしである場合と、表示画像 87

50

AKD1である場合と、表示画像87AKD2である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKF1の決定割合が最も高くなる。また、示唆演出の表示画像87AKD3である場合には、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して、促進演出に使用する表示画像87AKE2の決定割合が最も高くなる。これに対し、決定例89AK01の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当り」である場合には、示唆演出の実行有無や演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定により、表示画像87AKF3を用いた促進演出が実行された場合は、大当り遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。表示画像87AKF2を用いた促進演出が実行された場合は、大当り遊技状態に制御される期待度が表示画像87AKF3の場合よりも低くなるのに対し、表示画像87AKF1の場合よりも高くなる。表示画像87AKF1を用いた促進演出が実行された場合は、大当り遊技状態に制御される期待度が最も低くなる。したがって、促進演出は、示唆演出の演出態様にかかわらず、表示画像87AKF3の表示による演出態様である場合において、大当り遊技状態に制御される期待度が最も高くなる。これにより、たとえ遊技者が示唆演出を見逃したとしても、促進演出の演出態様が表示画像87AKF3の表示によるものであるか否かに応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を、ある程度までは判別することができる。

10

【0266】

決定例89AK01における決定割合の相違により、示唆演出の実行なしに対応する表示画像なしの場合には、示唆演出が実行された場合よりも高い割合で、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行される。表示画像87AKD3を使用する示唆演出が実行された場合には、表示画像87AKF1を使用する促進演出が実行されず、表示画像87AKF2、87AKF3のいずれかを使用する促進演出が実行される。このように、促進演出に使用する表示画像は、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて、異なる割合で決定される。また、示唆演出は、演出画像の表示などによる演出態様に応じて、促進演出における演出画像の表示などによる演出態様の割合を異ならせる。したがって、示唆演出の実行有無や演出態様に応じて異なる割合で、促進演出の演出態様を示唆することができる。

20

【0267】

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

30

40

50

【 0 2 6 8 】

図 9 - 1 6 は、変形例となる促進演出の決定例を示している。例えば特徴部 8 7 A K に関する促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 のうち、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じた割合で、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のいずれかに決定してもよい。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 6 では、カットイン演出の演出態様が表示画像 8 7 A K E 3 の表示による演出態様であるときに、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じた促進演出の決定例として、図 9 - 1 6 に示す決定例 8 7 A K 6 1 となる場合があればよい。

【 0 2 6 9 】

図 9 - 1 6 に示す促進演出の決定例 8 7 A K 6 1 では、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) である。これに対し、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なる。このような場合において、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合は 0 / 1 0 0 (= 0 %) で同一である一方で、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合は、設定値が 1 であれば 3 5 / 1 0 0 (= 3 5 %) であり、設定値が 2 であれば 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) であり、設定値が 3 であれば 2 5 / 1 0 0 (= 2 5 %) であり、設定値が 4 であれば 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) であり、設定値が 5 であれば 1 5 / 1 0 0 (= 1 5 %) であり、設定値が 6 であれば 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) である。これに対応して、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合は、設定値が 1 であれば 6 5 / 1 0 0 (= 6 5 %) であり、設定値が 2 であれば 7 0 / 1 0 0 (= 7 0 %) であり、設定値が 3 であれば 7 5 / 1 0 0 (= 7 5 %) であり、設定値が 4 であれば 8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) であり、設定値が 5 であれば 8 5 / 1 0 0 (= 8 5 %) であり、設定値が 6 であれば 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) である。

【 0 2 7 0 】

こうした決定例 8 7 A K 6 1 の決定割合において、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合には、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 2、8 7 A K F 3 のいずれかを表示する演出態様となる比率を、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 1 である場合には、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 2 の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、カットイン演出の演出態様が表示画像 8 7 A K E 3 の表示であった場合に、促進演出は、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【 0 2 7 1 】

促進演出の演出態様は、表示画像 8 7 A K F 3 の表示により「激熱！！」のメッセージを報知する所定態様としての演出態様になる。促進演出の演出態様が、このような所定態様となる比率は、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い、カットイン演出や促進演出が繰返し実行されることで把握できる。遊技者は、表示結果が「大当たり」となる可変表示において、カットイン演出の表示画像 8 7 A K E 3 であった場合に促進演出が所定態様となる比率を把握することで、パチンコ遊技機 1 における設定値を認識できる。パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値であれば、可変表示の表示結果が「大当たり」になりやすく大当たり遊技状態に制御されやすい。したがって、賞球の獲得といった遊技価値の付与を期待する遊技者は、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値であることを期待するので、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示において、促進演出が所定態様となる比率などから設定値を認識可能にすることで、遊技意欲が高められる。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 2 】

なお、カットイン演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像 8 7 A K E 1、8 7 A K E 2 のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像 8 7 A K F 3 の表示により期待度が高い所定態様（大 V コン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 7 3 】

特徴部 8 8 A K に関する促進演出の決定例 8 8 A K 0 1 のうち、例えば第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 8 7 A K C 4 である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 8 7 A K C 4 である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値にかかわらず、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合が 0 / 1 0 0 (= 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合が 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) であり、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合が 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) である。これに対し、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出を実行するとともに、アクティブ表示の最終表示画像が 8 7 A K C 4 である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合において、表示画像 8 7 A K F 1 の決定割合は 0 / 1 0 0 (= 0 %) で同一である一方で、表示画像 8 7 A K F 2 の決定割合は、設定値が 1 であれば 3 5 / 1 0 0 (= 3 5 %) であり、設定値が 2 であれば 3 0 / 1 0 0 (= 3 0 %) であり、設定値が 3 であれば 2 5 / 1 0 0 (= 2 5 %) であり、設定値が 4 であれば 2 0 / 1 0 0 (= 2 0 %) であり、設定値が 5 であれば 1 5 / 1 0 0 (= 1 5 %) であり、設定値が 6 であれば 1 0 / 1 0 0 (= 1 0 %) であってもよい。これに対応して、表示画像 8 7 A K F 3 の決定割合は、設定値が 1 であれば 6 5 / 1 0 0 (= 6 5 %) であり、設定値が 2 であれば 7 0 / 1 0 0 (= 7 0 %) であり、設定値が 3 であれば 7 5 / 1 0 0 (= 7 5 %) であり、設定値が 4 であれば 8 0 / 1 0 0 (= 8 0 %) であり、設定値が 5 であれば 8 5 / 1 0 0 (= 8 5 %) であり、設定値が 6 であれば 9 0 / 1 0 0 (= 9 0 %) であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 1 である場合には、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 2 の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行されることでアクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 であった場合に、促進演出は、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い変化演出や促進演出が繰返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機 1 における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

20

30

40

【 0 2 7 4 】

なお、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングで変化演出が実行される場合のうち、アクティブ表示の最終表示画像が表示画像 8 7 A K C 4 以外である場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の

50

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

10

【0275】

特徴部 89AK に関する促進演出の決定例 89AK01 のうち、例えば示唆演出の表示画像 87AKD3 である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1 ~ 87AKF3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば示唆演出の表示画像 87AKD3 である場合のうち、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値にかかわらず、表示画像 87AKF1 の決定割合が 0 / 100 (= 0%) であり、表示画像 87AKF2 の決定割合が 90 / 100 (= 90%) であり、表示画像 87AKF3 の決定割合が 10 / 100 (= 10%) である。これに対し、示唆演出の表示画像 87AKD3 である場合のうち、可変表示の表示結果が「大当たり」である場合において、表示画像 87AKF1 の決定割合は 0 / 100 (= 0%) で同一である一方で、表示画像 87AKF2 の決定割合は、設定値が 1 であれば 35 / 100 (= 35%) であり、設定値が 2 であれば 30 / 100 (= 30%) であり、設定値が 3 であれば 25 / 100 (= 25%) であり、設定値が 4 であれば 20 / 100 (= 20%) であり、設定値が 5 であれば 15 / 100 (= 15%) であり、設定値が 6 であれば 10 / 100 (= 10%) であってもよい。これに対応して、表示画像 87AKF3 の決定割合は、設定値が 1 であれば 65 / 100 (= 65%) であり、設定値が 2 であれば 70 / 100 (= 70%) であり、設定値が 3 であれば 75 / 100 (= 75%) であり、設定値が 4 であれば 80 / 100 (= 80%) であり、設定値が 5 であれば 85 / 100 (= 85%) であり、設定値が 6 であれば 90 / 100 (= 90%) であってもよい。こうした決定割合の設定により、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 1 である場合には、促進演出の演出態様が表示画像 87AKF2 の表示による演出態様となりやすく、設定値が増加するに従って、促進演出の演出態様が表示画像 87AKF3 の表示による演出態様となる比率が高くなる。したがって、示唆演出の演出態様が表示画像 87AKD3 の表示であった場合に、促進演出は、表示画像 87AKF3 の表示による演出態様である場合において、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。また、表示結果が「大当たり」となる複数回の可変表示に伴い示唆演出や促進演出が繰り返し実行されることで、促進演出が所定態様となる比率などを遊技者が把握できれば、パチンコ遊技機 1 における設定値を認識できるので、遊技者の遊技意欲が高められる。

20

30

40

【0276】

なお、示唆演出に使用する表示画像なしの場合や、表示画像 87AKD1、87AKD2 のいずれかである場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1 ~ 87AKF3 の決定割合が異なるようにしてもよい。可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合にも、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、促進演出に使用する表示画像 87AKF1 ~ 87AKF3 の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、表示画像 87AKF3 の決定割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値と

50

なるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、表示画像 8 7 A K F 3 の表示により期待度が高い所定態様（大 V コン表示）の促進演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。したがって、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合でも、設定値に対する遊技者の期待感を高めることで遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 7 】

アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 3 の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 ~ 8 7 A K P 1 - 6 の決定割合、示唆演出の有無や表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 の決定割合、促進演出に用いる表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて異なるように設定してもよい。例えば可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度が高い演出態様に決定される割合は、パチンコ遊技機 1 における設定値が遊技者にとって有利度の高い設定値となるに従って、高くなるように設定してもよい。このような設定によれば、期待度が高い演出態様の演出である高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることができる。一般に、期待度が高い演出態様の高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となった場合には、一旦は演出により高められた遊技者の期待感が可変表示の表示結果により急激に減退するので、遊技者は遊技継続の意欲が低下または喪失しやすくなる。これに対し、高期待度演出が実行された後に、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる割合が高くなるに従って、パチンコ遊技機 1 における設定値が有利度の高い設定値である期待感を高めることで、遊技者が遊技継続の意欲を喚起されるように、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 8 】

なお、アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 3 の決定割合、複数のタイミングに対応した変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 ~ 8 7 A K P 1 - 6 の決定割合、示唆演出の有無や表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 の決定割合、カットイン演出の有無や表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 の決定割合、促進演出に用いる表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 の決定割合のうち、一部または全部の決定割合は、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、パチンコ遊技機 1 における設定値が特定の設定値以上であるときと特定の設定値未満であるときとで、異なるように設定してもよい。例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 4 以上であるときには 4 未満であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。あるいは、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であるときには 6 以外（1 ~ 5 のいずれか）であるときよりも、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、大当たり遊技状態に制御される期待度が高い演出態様の決定割合を高くしてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 以外（1 ~ 5 のいずれか）であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、決定割合が 0 / 1 0 0（= 0 %）であり大当たり確定となる演出態様について、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であるときには、可変表示の表示結果が「ハズレ」である場合に、所定割合で決定可能に設定してもよい。この設定によれば、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 以外（1 ~ 5 のいずれか）であるときには大当たり確定となる演出態様の演出が実行されながら、可変表示の表示結果が「ハズレ」になった場合には、パチンコ遊技機 1 における設定値が 6 であることに確定するので、遊技者が遊技継続の意欲を高められるように、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 7 9 】

その他、パチンコ遊技機 1 における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出

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

【0280】

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

10

【0281】

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

20

30

【0282】

図9-17は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップ87AKS041)。ステップ87AKS041では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば1減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。このように、可変表示時間の経過は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した特図変動時間の経過として判定可能であればよい。

40

【0283】

ステップ87AKS041にて可変表示時間が経過していない場合には(ステップ87AKS041;No)、示唆演出を実行するための示唆演出期間であるか否かを判定する

50

(ステップ87AKS042)。示唆演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン(示唆演出制御パターン)において、予め定められていればよい。示唆演出期間である場合には(ステップ87AKS042; Yes)、示唆演出を実行するための制御が行われる(ステップ87AKS043)。ステップ87AKS043では、例えば示唆演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯または点滅または消灯させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて示唆演出を実行できればよい。

10

【0284】

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

20

【0285】

ステップ87AKS044にて変化演出期間ではないと判定されたときや(ステップ87AKS044; No)、ステップ87AKS045での制御を実行した後は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップ87AKS046)。リーチ演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ87AKS023にて決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)において、予め定められていればよい。リーチ演出期間である場合には(ステップ87AKS046; Yes)、リーチ演出を実行するための制御が行われる(ステップ87AKS047)。

30

【0286】

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

40

【0287】

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

【0288】

ステップ87AKS048にてカットイン演出期間ではないと判定されたときや(ステ

50

ップ 8 7 A K S 0 4 8 ; N o)、ステップ 8 7 A K S 0 4 9 での制御を実行した後は、促進演出を実行するための促進演出期間であるか否かを判定する(ステップ 8 7 A K S 0 5 0)。促進演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ 8 7 A K S 0 2 3 にて決定された演出制御パターン(カットイン演出制御パターン)において、予め定められていればよい。促進演出期間である場合には(ステップ 8 7 A K S 0 5 0 ; Y e s)、促進演出を実行するための制御が行われる(ステップ 8 7 A K S 0 5 1)。促進演出期間では、促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となればよい。有効検出期間では、例えばコントローラセンサユニット 3 5 A からの検出信号に基づいて、V コントローラに対する引き操作といった、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿を傾倒操作する遊技者の動作を検出可能にすればよい。

10

【 0 2 8 9 】

ステップ 8 7 A K S 0 5 0 にて促進演出期間ではないと判定されたときや(ステップ 8 7 A K S 0 5 0 ; N o)、ステップ 8 7 A K S 0 5 1 での制御を実行した後は、動作演出を実行するための動作演出期間であるか否かを判定する(ステップ 8 7 A K S 0 5 2)。動作演出期間は、例えば可変表示開始設定処理のステップ 8 7 A K S 0 2 3 にて決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)において、予め定められていればよい。なお、促進演出を開始してからの有効検出期間において、V コントローラとなるスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を引き操作する動作といった、遊技者による特定動作が検出されなかった場合には、動作演出期間が開始されないようにしてもよい。あるいは、特定動作が検出されなかった場合でも、動作演出用の特定タイミングに達した場合には、動作演出期間が開始されるようにしてもよい。動作演出期間である場合には(ステップ 8 7 A K S 0 5 2 ; Y e s)、動作演出を実行するための制御が行われる(ステップ 8 7 A K S 0 5 3)。

20

【 0 2 9 0 】

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

30

【 0 2 9 1 】

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

40

【 0 2 9 2 】

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

50

が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 9 3 】

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

10

【 0 2 9 4 】

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

20

【 0 2 9 5 】

図 9 - 1 8 (A) に示す演出実行例 8 7 A K M 0 1 の可変表示が開始される変動開始に対応して、可変表示開始設定処理のステップ 8 7 A K S 0 2 2 にて実行した演出決定処理では、アクティブ表示における最終表示画像や変化演出の変化パターン、示唆演出の演出態様、カットイン演出の演出態様、促進演出の動作態様などが決定される。演出実行例 8 7 A K M 0 1 における変動開始の後には、第 1 タイミングとなるリーチ成立前に対応して、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図 9 - 1 8 (B 1) は、第 1 タイミングに対応して表示画像 8 7 A K D 1 の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例 8 7 A K M 1 1 を示している。図 9 - 1 8 (B 2) は、第 1 タイミングに対応して表示画像 8 7 A K D 2 の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例 8 7 A K M 1 2 を示している。図 9 - 1 8 (B 3) は、第 1 タイミングに対応して表示画像 8 7 A K D 3 の表示による示唆演出が実行される場合の演出実行例 8 7 A K M 1 3 を示している。このように、示唆演出は、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のいずれを使用するかに応じて、複数の演出態様のうちいずれかにより実行可能である。なお、第 1 タイミングに対応して変化演出を実行しない場合のうち、演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 3 にてガセ示唆演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には、示唆演出が実行されずに飾り図柄の可変表示が進行する。第 1 タイミングとなるリーチ成立前に対応して、演出実行例 8 7 A K M 1 1 ~ 8 7 A K M 1 3 のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される場合と実行されない場合とがある。このうち、変化演出が実行される場合には、演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 3 にて決定された第 1 タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

30

40

【 0 2 9 6 】

図 9 - 1 9 (A 1) は、第 1 タイミングの変化パターンなしに対応して、変化演出が実行されない場合の演出実行例 8 7 A K M 2 1 を示している。演出実行例 8 7 A K M 2 1 のアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では表示画像 8 7 A K C 1 が表示されることで、アクティブ表示の表示態様が白色表示のまま変化しない。この場合に、演出実行例 8 7 A K M 1 1 ~ 8 7 A K M 1 3 のいずれかにおける示唆演出は、変化演出がない場合に実行される

50

ガセ示唆演出となる。ただし、図 9 - 11 (B) に示された決定例 8 7 A K M 3 2 では、演出実行例 8 7 A K M 1 3 のような表示画像 8 7 A K D 3 の表示による示唆演出が実行された場合であれば、変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 ~ 8 7 A K P 1 - 6 のいずれかに決定されているので、ガセ示唆演出となることがない。

【 0 2 9 7 】

図 9 - 19 (A 2) は、第 1 タイミングに対応して変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 による変化演出が実行された場合の演出実行例 8 7 A K M 2 2 を示している。演出実行例 8 7 A K M 2 2 のアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では表示画像 8 7 A K C 2 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図 9 - 19 (A 3) は、第 1 タイミングに対応して変化パターン 8 7 A K P 1 - 2 による変化演出が実行された場合の演出実行例 8 7 A K M 2 3 を示している。演出実行例 8 7 A K M 2 3 のアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では表示画像 8 7 A K C 3 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図 9 - 19 (A 4) は、第 1 タイミングに対応して変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 による変化演出が実行された場合の演出実行例 8 7 A K M 2 4 を示している。演出実行例 8 7 A K M 2 4 のアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 では表示画像 8 7 A K C 4 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【 0 2 9 8 】

演出実行例 8 7 A K M 0 1 の可変表示が開始された後に、第 1 タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例 8 7 A K M 1 1 ~ 8 7 A K M 1 3 のように、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 による変化演出では、演出実行例 8 7 A K M 2 2 のような表示画像 8 7 A K C 2 がアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例 8 7 A K M 0 1 の可変表示が開始された後に、第 1 タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例 8 7 A K M 1 1 ~ 8 7 A K M 1 3 のように、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 8 7 A K P 1 - 2 による変化演出では、演出実行例 8 7 A K M 2 3 のような表示画像 8 7 A K C 3 がアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例 8 7 A K M 0 1 の可変表示が開始された後に、第 1 タイミングとなるリーチ成立前では、演出実行例 8 7 A K M 1 1 ~ 8 7 A K M 1 3 のように、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 による変化演出では、演出実行例 8 7 A K M 2 4 のような表示画像 8 7 A K C 4 がアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【 0 2 9 9 】

演出実行例 8 7 A K M 2 1 の場合に、非リーチ変動パターンによる可変表示では、例えば図 9 - 19 (B 1) に示す演出実行例 8 7 A K M 3 1 のような非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。演出実行例 8 7 A K M 2 1 の場合に、非リーチ変動パターン以外の変動パターンによる可変表示では、例えば図 9 - 19 (B 2) に示す演出実行例 8 7 A K M 3 2 のように飾り図柄の可変表示がリーチ態様となることで、リーチ成立となる。リーチ成立の後には、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行されて可変表示が終了する場合と、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるスーパー発展の場合とがある。

【 0 3 0 0 】

図 9 - 20 (A 1) は、ノーマルリーチとなるリーチ演出が実行された場合に、リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで可変表示が終了する変動終了の演出実行例 8 7 A K M 4 1 を示している。図 9 - 20 (A 2) は、ノーマルリーチとなるリーチ演出がスーパーリーチとなるリーチ演出に発展するスーパー発展の演出実行例 8 7 A K M 4 2 を示している。演出実行例 8 7 A K M 4 2 のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にお

ける飾り図柄が縮小表示されてもよい。また、画像表示装置 5 の画面上における所定位置には、小図柄表示エリアが配置されてもよい。小図柄表示エリアは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも小さく、例えば画像表示装置 5 の画面上における右下方部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリアでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。このように、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリアでは、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。小図柄表示エリアでは、簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。

【0301】

演出実行例 87AKM42 におけるスーパー発展に続いて、図 9 - 20 (B) に示す演出実行例 87AKM43 のようにスーパーリーチとなるリーチ演出が進行すればよい。演出実行例 87AKM43 におけるリーチ演出の後には、第 2 タイミングとなるカットイン演出時に対応して、カットイン演出の実行とともに、あるいは、カットイン演出の実行なしに、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出が実行可能になる。図 9 - 20 (C1) は、カットイン演出が実行されない場合に、第 2 タイミングに対応して表示画像 87AKD1 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM51 を示している。演出決定処理のステップ 87AKS105 にてカットイン演出に使用する表示画像なしに決定されることで、カットイン演出を実行しない場合でも、演出決定処理のステップ 87AKS103 では第 2 タイミングに対応した示唆演出の表示画像を決定した場合には、第 2 タイミングとなるカットイン演出時にカットイン演出が実行されなくても、示唆演出を実行することができる。図 9 - 20 (C2) は、表示画像 87AKE2 の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第 2 タイミングに対応して表示画像 87AKD2 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM52 を示している。図 9 - 20 (C3) は、表示画像 87AKE3 の表示によるカットイン演出が実行される場合に、第 2 タイミングに対応して表示画像 87AKD3 の表示による示唆演出が実行される演出実行例 87AKM53 を示している。第 2 タイミングとなるカットイン演出時に対応して、演出実行例 87AKM51 ~ 87AKM53 のいずれかにおける示唆演出が実行された後には、変化演出が実行される。このときには、演出決定処理のステップ 87AKS103 にて決定された第 2 タイミングの変化パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させることができる。

【0302】

図 9 - 21 (A1) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1 - 1 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM61 を示している。演出実行例 87AKM62 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC2 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。図 9 - 21 (A2) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1 - 2 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM62 を示している。演出実行例 87AKM62 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC3 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。図 9 - 21 (A3) は、第 2 タイミングに対応して変化パターン 87AKP1 - 3 による変化演出が実行された場合の演出実行例 87AKM63 を示している。演出実行例 87AKM63 のアクティブ表示エリア 87AKA1 では表示画像 87AKC4 を表示させることで、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。

【 0 3 0 3 】

演出実行例 8 7 A K M 4 2、8 7 A K M 4 3 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 8 7 A K M 5 1 ~ 8 7 A K M 5 3 のように、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 8 7 A K P 1 - 1 による変化演出では、演出実行例 8 7 A K M 6 1 のような表示画像 8 7 A K C 2 がアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が青色表示に変化する。演出実行例 8 7 A K M 4 2、8 7 A K M 4 3 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 8 7 A K M 5 1 ~ 8 7 A K M 5 3 のように、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 8 7 A K P 1 - 2 による変化演出では、演出実行例 8 7 A K M 6 2 のような表示画像 8 7 A K C 3 がアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が緑色表示に変化する。演出実行例 8 7 A K M 4 2、8 7 A K M 4 3 のようなスーパーリーチとなるリーチ演出が開始された後に、第 2 タイミングとなるカットイン演出時では、演出実行例 8 7 A K M 5 1 ~ 8 7 A K M 5 3 のように、表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 のうちいずれかを表示することによる示唆演出を実行してから、変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 による変化演出では、演出実行例 8 7 A K M 6 3 のような表示画像 8 7 A K C 4 がアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1 に表示されることにより、アクティブ表示の表示態様が赤色表示に変化する。第 2 タイミングに対応したカットイン演出、示唆演出、変化演出の一部または全部が実行された後、あるいは、これらの演出が実行されずにリーチ演出が進行した後は、遊技者の動作を促進する促進演出が実行される。

10

20

【 0 3 0 4 】

図 9 - 2 1 (B 1) は、演出実行例 8 7 A K M 6 3 に続いて、表示画像 8 7 A K F 1 の表示による促進演出が実行される演出実行例 8 7 A K M 7 1 を示している。図 9 - 2 1 (B 2) は、演出実行例 8 7 A K M 6 3 に続いて、表示画像 8 7 A K F 2 の表示による促進演出が実行される演出実行例 8 7 A K M 7 2 を示している。図 9 - 2 1 (B 3) は、演出実行例 8 7 A K M 6 3 に続いて、表示画像 8 7 A K F 3 の表示による促進演出が実行される演出実行例 8 7 A K M 7 3 を示している。第 2 タイミングとなるカットイン演出時の後には、演出実行例 8 7 A K M 7 1 のような表示画像 8 7 A K F 1 の表示による小 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例 8 7 A K M 7 2 のような表示画像 8 7 A K F 2 の表示による中 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合と、演出実行例 8 7 A K M 7 3 のような表示画像 8 7 A K F 3 の表示による大 V コン表示の演出態様で促進演出が実行される場合とがある。演出決定処理のステップ 8 7 A K S 1 0 6 では、特徴部 8 7 A K に関する促進演出の決定例 8 7 A K 5 1、特徴部 8 8 A K に関する促進演出の決定例 8 8 A K 0 1、特徴部 8 9 A K に関する促進演出の決定例 8 9 A K 0 1 など、特徴部 8 7 A K ~ 8 9 A K に応じた割合で、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 のいずれかに決定される。促進演出の実行に伴い、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間となる。有効検出期間では、V コントローラに対する引き操作といった、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を傾倒操作する動作を検出可能にする。有効検出期間において遊技者の動作を検出した結果に基づいて、動作演出を実行することができる。

30

40

【 0 3 0 5 】

図 9 - 2 2 (A 1) は、可変表示の表示結果が「ハズレ」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例 8 7 A K M 8 1 を示している。この場合には、例えば図 9 - 2 2 (B 1) に示す演出実行例 8 7 A K M 9 1 のようなリーチハズレとなる確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【 0 3 0 6 】

図 9 - 2 2 (A 2) は、可変表示の表示結果が「大当たり」に対応して動作演出が実行された場合の演出実行例 8 7 A K M 8 2 を示している。この場合には、例えば図 9 - 2 2 (

50

B 2) に示す演出実行例 8 7 A K M 9 2 のような大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、可変表示の表示結果が導出されて終了する。

【 0 3 0 7 】

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

10

【 0 3 0 8 】

この発明は上記の実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。例えば特徴部 8 8 A K に関する促進演出の決定例 8 8 A K 0 1 や、特徴部 8 9 A K に関する促進演出の決定例 8 9 A K 0 1 のように、カットイン演出の実行有無や演出態様にかかわらず促進演出の演出態様を決定可能な構成では、カットイン演出が実行されなくてもよい。

20

【 0 3 0 9 】

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

30

【 0 3 1 0 】

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

【 0 3 1 1 】

40

アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出とともに、あるいは、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出に代えて、保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行可能であってもよい。この場合には、表示結果判定用の乱数値を含む保留データとして、可変表示に関する保留情報が記憶され、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1 や第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 では、保留情報に基づく第 1 保留表示や第 2 保留表示が実行される。そして、保留情報に対応する可変表示の開始前に、第 1 保留表示や第 2 保留表示の表示態様を、保留情報が特定情報であるか否かに応じて異なる割合で変化させる保留変化演出を実行可能にしてもよい。このような保留変化演出が実行可能な構成において、促進演出は、保留変化演出の実行有無や演出態様、タイミングに応じて、演出態様の割合を異ならせて実行可能としてもよい。

50

【 0 3 1 2 】

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

【 0 3 1 3 】

有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数（例えば「50」）よりも多い第 1 回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第 2 確率（例えば $1/50$ ）よりも高い第 1 確率（例えば $1/20$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば「5」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 や、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 は、これらの有利状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【 0 3 1 4 】

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

【 0 3 1 5 】

非 K T 状態では、第 2 特図の可変表示時間が非常に長い時間（例えば 30 分程度）に設定される。これに対し、K T 状態では、第 2 特図の可変表示時間が比較的短い時間（例えば 5 秒）に設定される。このため、K T 状態では、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞が続けて発生する場合、第 2 特図を用いた可変表示の実行頻度が非 K T 状態のときよりも格段に向上することになる。第 1 特図や第 2 特図を用いた可変表示に対応して、可変表示結果が「小当たり」に決定される割合は、可変表示結果が「大当たり」に決定される割合よりも高くなっている。例えば、 $99/100$ （99%）の割合で可変表示結果が「小当たり」に決定され、 $1/100$ （1%）の割合で可変表示結果が「大当たり」に決定される。なお、第 1 特図を用いた可変表示結果が「小当たり」になった場合は、大入賞口が開放される期間が短いので、大入賞口を遊技球が通過（進入）することは困難であり、実質的に賞球となる遊技球の払い出しが行われない。K T 状態では、第 2 特図を用いた可変表示の実行頻度が向上しているので、第 2 特図を用いた可変表示結果が「小当たり」となる頻度も向上して、小当たり遊技状態で大入賞口が開放されやすくなる。K T 状態では、遊技者が遊技球を右側遊技領域に向けて発射（右打ち）することにより、大入賞口が開放される頻度が非 K T 状態に比べて向上し、遊技者にとって有利な状態となる。アクティブ表示の最終表示画像となる表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 や、促進演出に使用する表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 は、K T 状態に制御されるか否かに応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【 0 3 1 6 】

各種の制限は、本願発明の達成目的や解決課題その他の趣旨を逸脱しないものであれば、任意の範囲や限界によるものであればよい。制限の範囲は、処理や制御や動作の実行に

ついて、有無や割合その他の分量を異ならせる条件であればよく、制限の限界は、処理や制御や動作の実行について、有無や割合その他の分量を異ならせる内容（例えば止める場合か減らす場合か、減らす程度など）であればよい。

【 0 3 1 7 】

（特徴部 8 7 A K の課題解決手段および効果）

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当り遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ 3 1 A、コントローラセンサユニット 3 5 A など、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 1 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 3 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などの動作演出実行手段と、可変表示の実行中に所定演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 4 9 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などの所定演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像 8 7 A K C 4 を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像 8 7 A K F 3 を用いた大 V コン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 に応じた V コン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、所定演出実行手段は、例えば表示画像 8 7 A K E 3 を用いた「激熱！！」のメッセージなどの所定態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 に応じたメッセージなどの複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出を実行可能であり、例えば図 9 - 1 2 におけるカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で所定態様により所定演出が実行され、例えば図 9 - 1 3 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 のように、所定演出の演出態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図 9 - 1 3 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 7 A K 5 1 のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 8 】

例えば図 9 - 9 (B 3) に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 9 】

例えば図 9 - 9 (B 3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など、所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 0 】

例えばカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 において表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 1 】

例えば変化パターンの決定例 8 7 A K 2 2 において第 1 タイミングが変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定

10

20

30

40

50

表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 2 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する CPU 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 3 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する CPU 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 4 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する CPU 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図 9 - 1 6 における促進演出の決定例 8 7 A K 6 1 のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 5 】

(特徴部 8 8 A K の課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当たり遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ 3 1 A、コントローラセンサユニット 3 5 A など、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 1 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 3 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 4 5 を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 などの変化演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば演出実行例 8 7 A K M 0 1 ~ 8 7 A K M 7 3 などのように、動作演出の実行前である期間から、例えば表示画像 8 7 A K C 4 を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像 8 7 A K F 3 を用いた大 V コン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 に応じた V コン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、例えば図 9 - 9 (B 3) における変化演出の実行可能タイミングなどのように、複数のタイミングのうちいずれかにて変化演出を実行可能であり、例えば図 9 - 1 4 における最終表示画像に応じた促進演出の決定例 8 8 A K 0 1 のように、特定表示の表示態様に応じて、異なる割合で特殊態様により促進演出が実行され、例えば図 9 - 1 4 における変化演出に応じた促進演出の決定例 8 8 A K 0 1 のように、促進演出が特殊態様により実行されるときと特殊態様により実行されないときとで、変化演出が実行されるタイミングの選択割合が異なり、例えば図 9 - 1 4 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 8 A K 0 1 のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、多様な演出に対する遊

10

20

30

40

50

技者の興味を高めることで、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 6 】

例えば図 9 - 9 (B 3) に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 7 】

例えば図 9 - 9 (B 3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、変化演出実行手段により変化演出を実行可能であって

10

てもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

例えばカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 において表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で変化演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 2 8 】

例えば変化パターンの決定例 8 7 A K 2 2 において第 1 タイミングが変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、変化演出実行手段による変化演出を実行しなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 3 0 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 1 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより所定演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 3 2 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図 9 - 1 6 における促進演出の決定例 8 7 A K 6 1 のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 3 3 】

(特徴部 8 9 A K の課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な、例えば大当たり遊技状態などの有利状態に制御可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えばスティックコントローラ 3 1 A、コントローラセンサユニット 3 5 A など、遊技者の動作を検出可能な検出手段と、例えばアクティブ表示エリア 8 7 A K A 1、第 1 保留表示エリア 8 7 A K B 1、第 2 保留表示エリア 8 7 A K B 2 など、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステッ

50

ブ 8 7 A K S 0 5 1 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などの促進演出実行手段と、検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 5 3 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などの動作演出実行手段と、特定表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能な、例えば可変表示中演出処理のステップ 8 7 A K S 0 4 3 を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などの示唆演出実行手段とを備え、特定表示手段は、例えば表示画像 8 7 A K C 4 を用いた赤色表示などの特定態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K C 1 ~ 8 7 A K C 4 に応じた表示色などの複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示を表示可能であり、促進演出実行手段は、例えば表示画像 8 7 A K F 3 を用いた大 V コン表示などの特殊態様を含む、例えば表示画像 8 7 A K F 1 ~ 8 7 A K F 3 に応じた V コン表示のサイズなどの複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出を実行可能であり、示唆演出実行手段は、例えば表示画像 8 7 A K D 1 ~ 8 7 A K D 3 に応じた示唆態様などの複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出を実行可能であり、例えば図 9 - 1 1 (B) における示唆演出の決定例 8 7 A K 3 2 のように、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で特定態様により特定表示が表示され、例えば図 9 - 1 5 における示唆演出に応じた促進演出の決定例 8 9 A K 0 1 のように、促進演出が特殊態様により実行されるか否かに応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより示唆演出が実行され、例えば図 9 - 1 5 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 8 9 A K 0 1 のように、促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で有利状態に制御される。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

10

20

【 0 3 3 4 】

例えば図 9 - 9 (B 3) に示すように、特定表示手段による特定表示の表示後であって、動作演出実行手段による動作演出の実行前に、所定演出実行手段により所定演出を実行可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 5 】

例えば図 9 - 9 (B 3) における第 2 タイミングのカットイン演出時など、所定演出実行手段による所定演出の実行に対応して、特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 3 6 】

例えばカットイン演出の決定例 8 7 A K 4 1 において表示画像 8 7 A K E 1 ~ 8 7 A K E 3 のいずれかに決定された場合など、複数の演出態様のうちいずれにより所定演出が実行されたかに応じて、異なる割合で特定表示の表示態様を変化させることが可能であってもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 7 】

例えば変化パターンの決定例 8 7 A K 2 2 において第 1 タイミングが変化パターン 8 7 A K P 1 - 3 に決定された場合など、所定演出実行手段による所定演出の実行前に、特定表示の表示態様が特定態様である場合に対応して、特定表示の表示態様を変化させなくてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 3 8 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の表示態様のうちいずれかにより特定表示が表示されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 9 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など

50

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

【 0 3 4 0 】

例えば図 8 - 6 におけるステップ S 6 A の設定値変更処理を実行する C P U 1 0 3 など、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、例えば図 9 - 1 6 における促進演出の決定例 8 7 A K 6 1 のように、設定手段の設定に応じて、異なる割合で複数の演出態様のうちいずれかにより促進演出が実行されてもよい。これにより、遊技者の期待感を演出により適切に高めて遊技興趣を向上させることができる。

10

【符号の説明】

【 0 3 4 1 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 5 ... 画像表示装置
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 ... 演出制御用 C P U

20

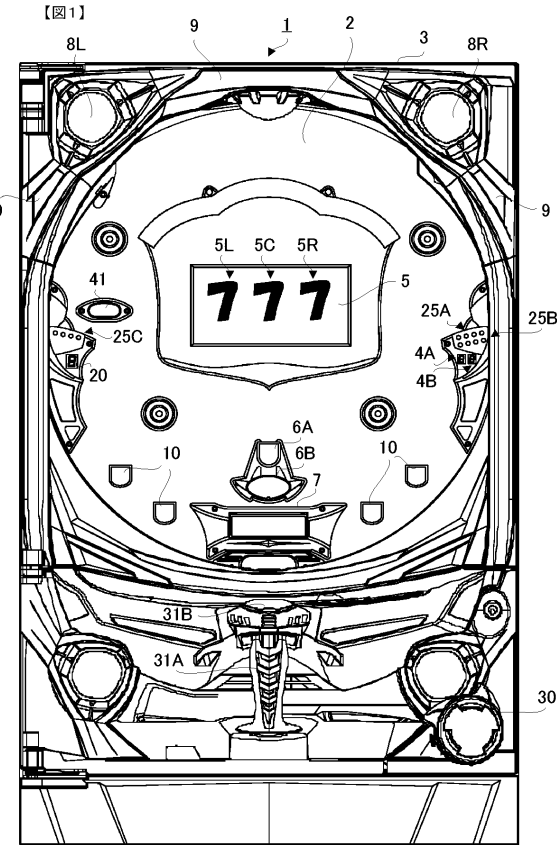
30

40

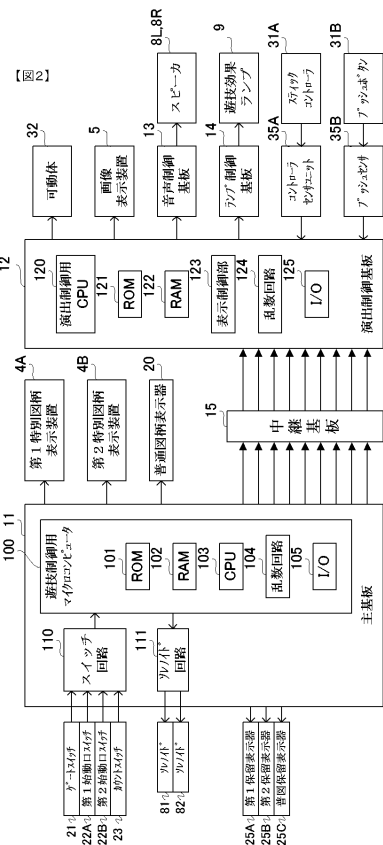
50

【図面】

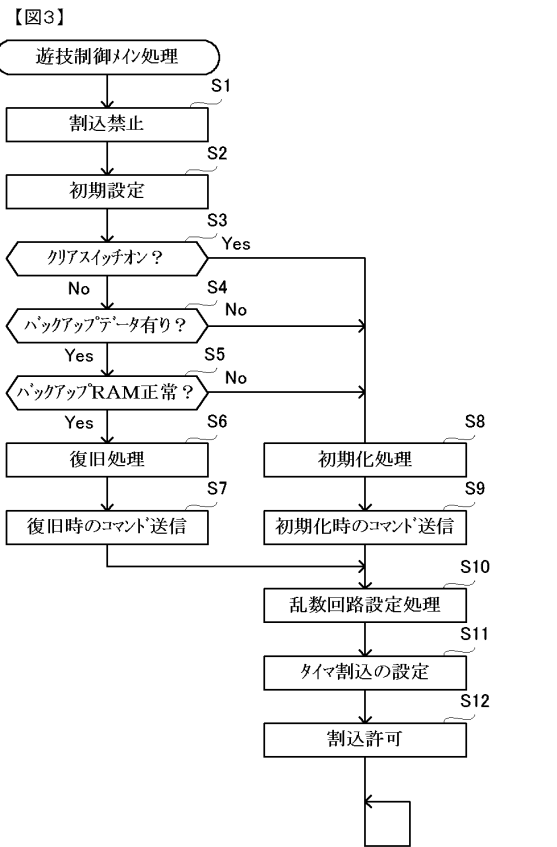
【図 1】



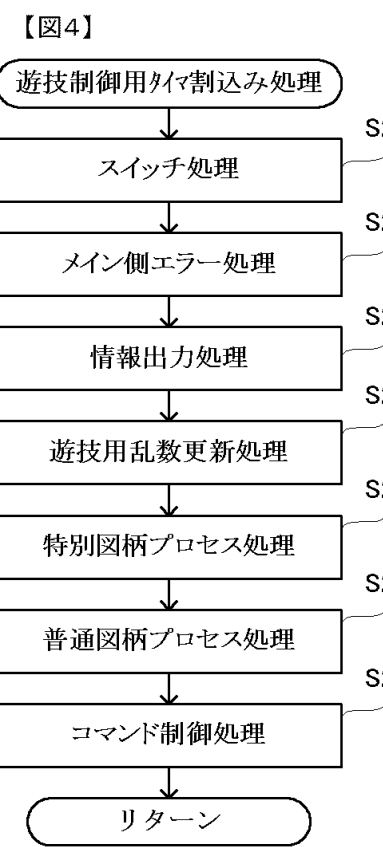
【図 2】



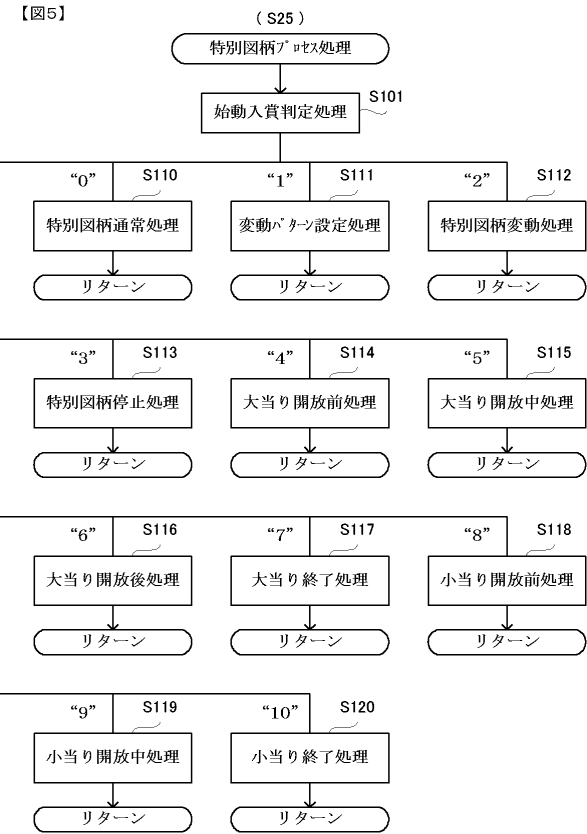
【図 3】



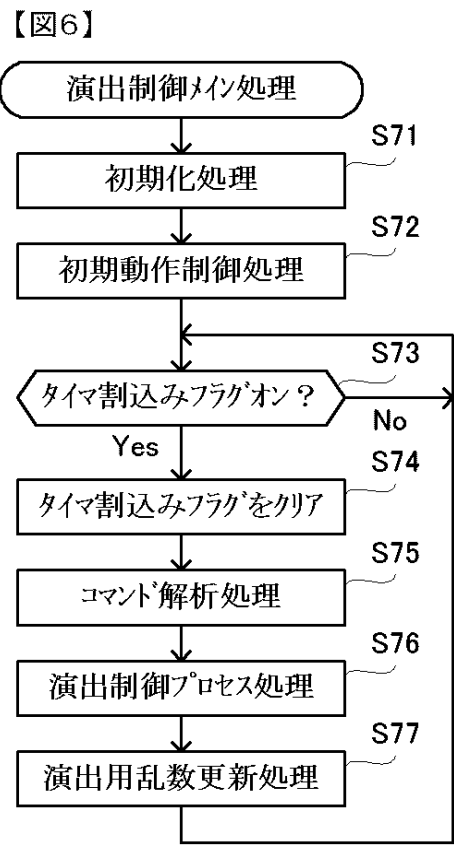
【図 4】



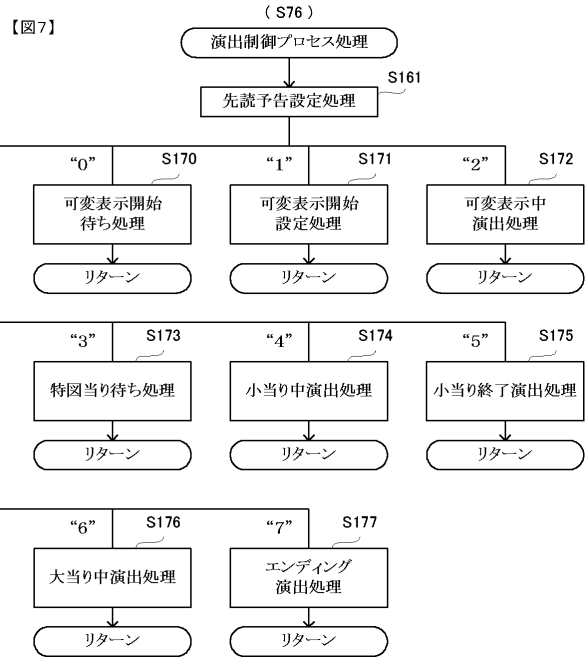
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

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

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または特短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

30

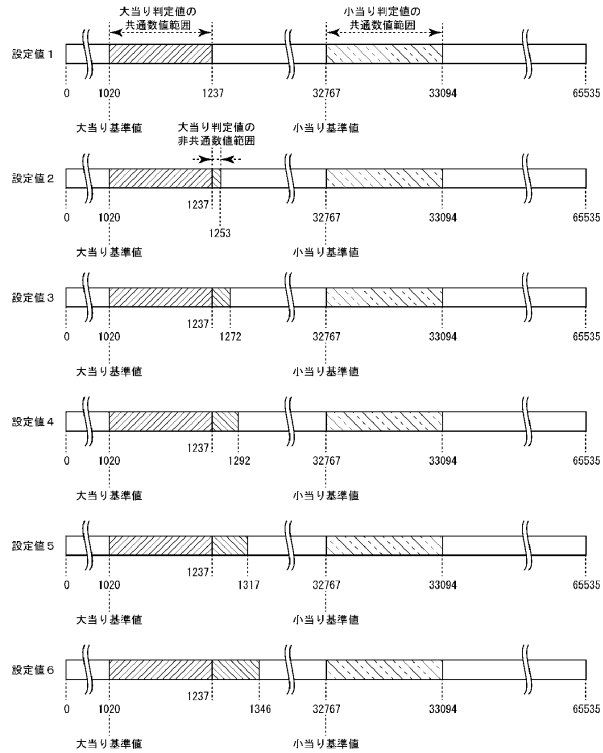
40

50

【図 8 - 2】

【図8-2】

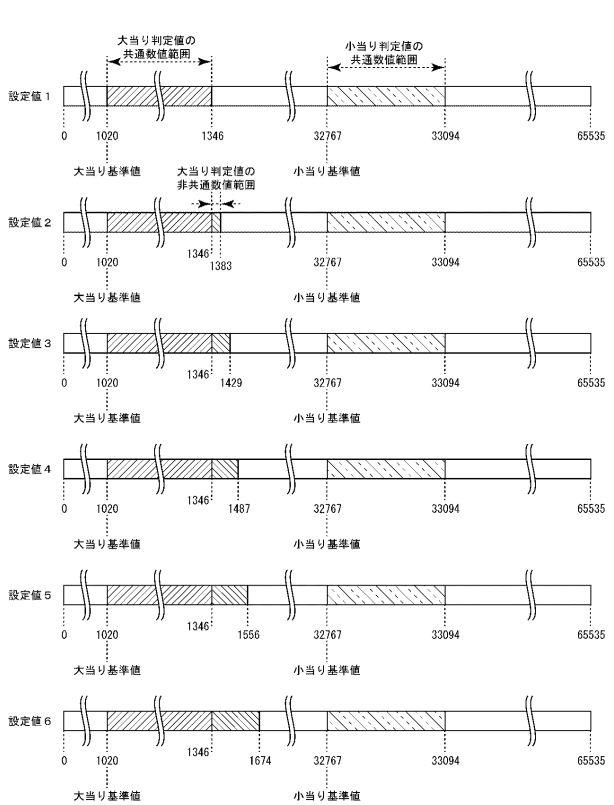
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 8 - 3】

【図8-3】

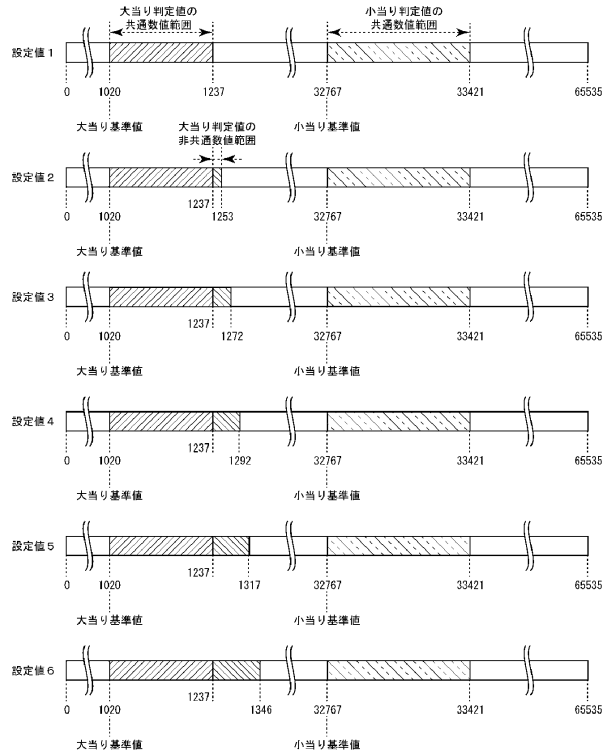
確変状態の場合（第1特図）



【図 8 - 4】

【図8-4】

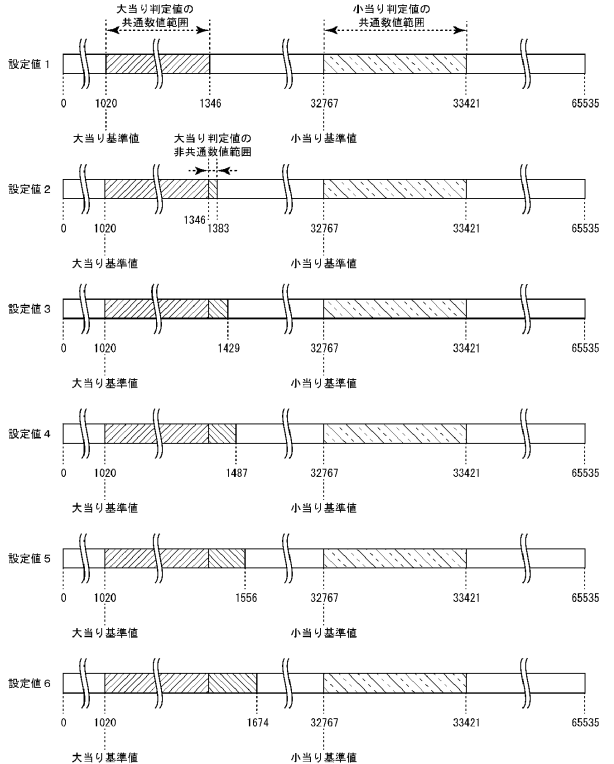
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図 8 - 5】

【図8-5】

確変状態の場合（第2特図）



10

20

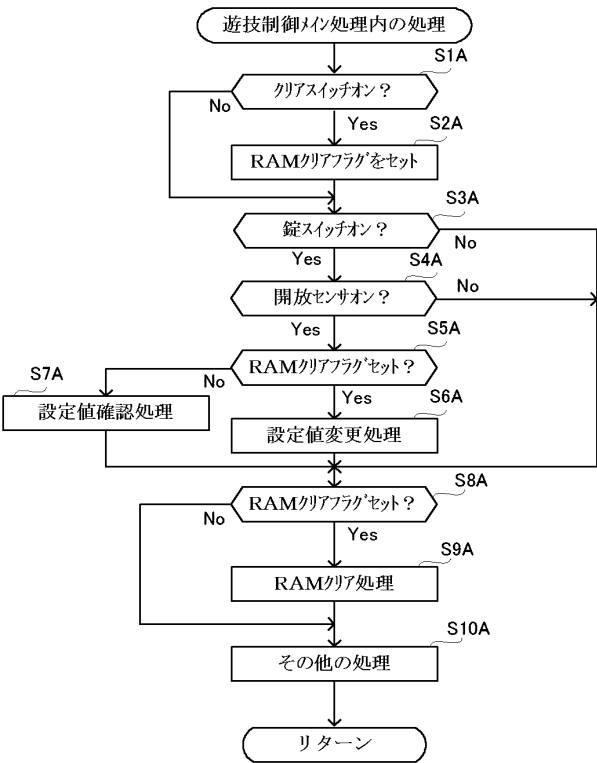
30

40

50

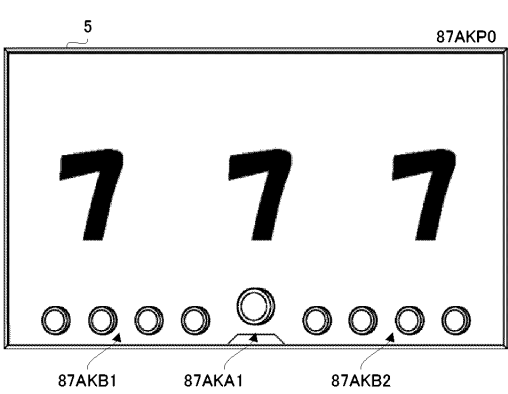
【図 8 - 6】

【図8-6】



【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】

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

【図 9 - 3】

【図9-3】

(A) 大当り変動パターン決定例

87AK01

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

(B1) ハズレ変動パターン決定例(通常時)

87AK02

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

(B2) ハズレ変動パターン決定例(時短中)

87AK03

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

10

20

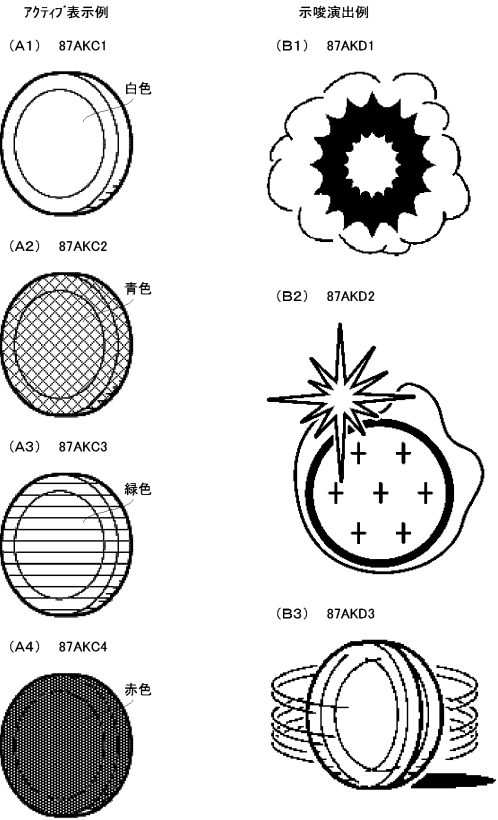
30

40

50

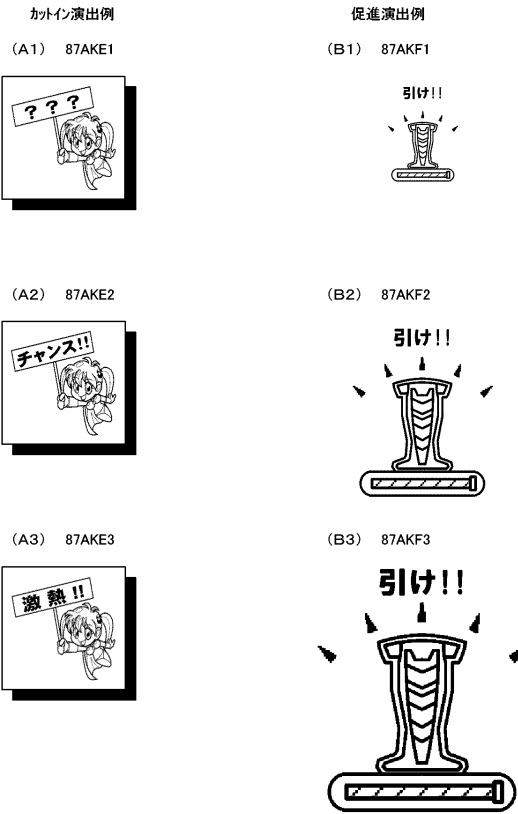
【図 9 - 4】

【図9-4】



【図 9 - 5】

【図9-5】

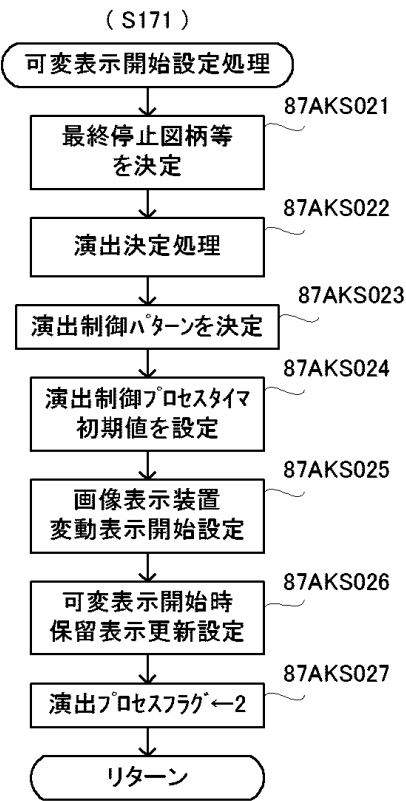


10

20

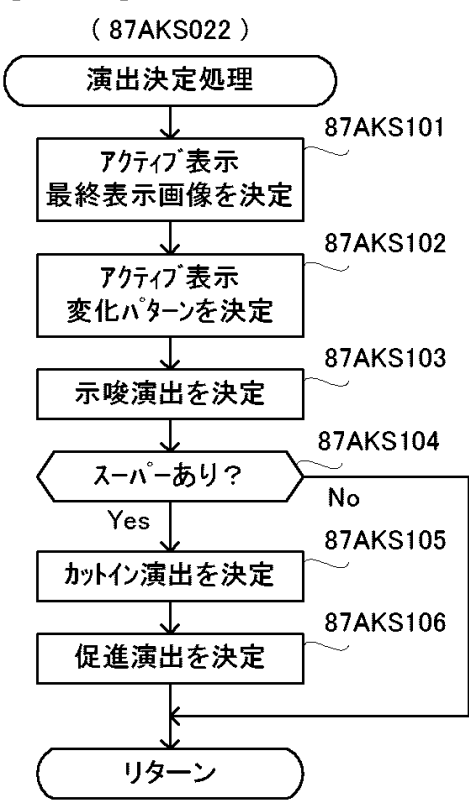
【図 9 - 6】

【図9-6】



【図 9 - 7】

【図9-7】



30

40

50

【図 9 - 8】

【図9-8】

最終表示画像の決定例

87AK11

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

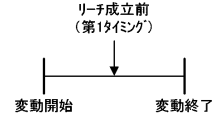
【図 9 - 9】

【図9-9】

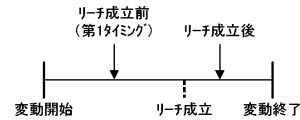
(A) 変化パターンの構成例

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

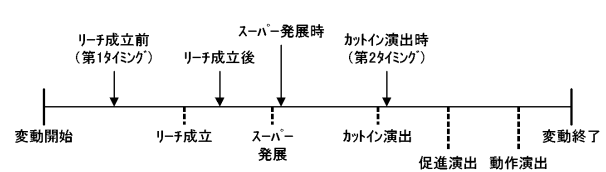
(B1) 変化演出の実行可能タイミング [非リーチ]



(B2) 変化演出の実行可能タイミング [ノーマル]



(B3) 変化演出の実行可能タイミング [スーパー]



【図 9 - 10】

【図9-10】

(A) 変化パターンの決定例 [スーパーなし]

87AK21

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

(B) 変化パターンの決定例 [スーパーあり]

87AK22

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

【図 9 - 11】

【図9-11】

(A) がせ示唆演出の実行決定例

87AK31

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

(B) 示唆演出の決定例

87AK32

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

10

20

30

40

50

【図 9 - 1 2】

【図9-12】

カットイン演出の決定例

87AK41

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

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

促進演出の決定例 [特徴部87AK]

87AK51

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

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

促進演出の決定例 [特徴部88AK]

88AK01

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

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

促進演出の決定例 [特徴部89AK]

89AK01

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

10

20

30

40

50

【図 9 - 16】

【図9-16】

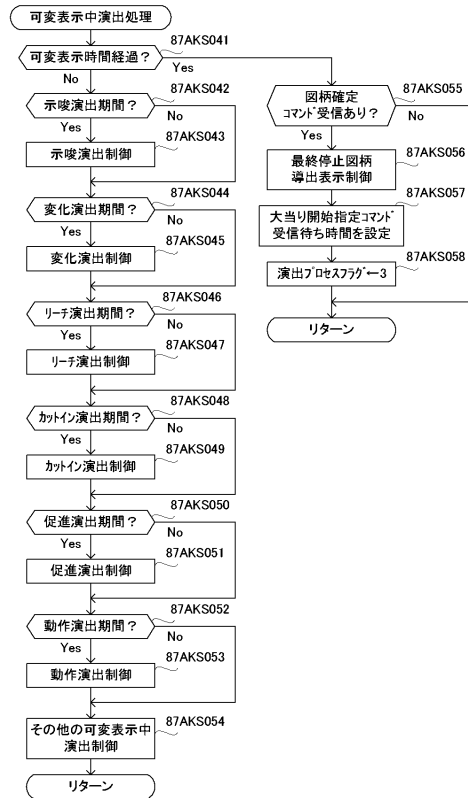
促進演出の決定例 [変形例]

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

【図 9 - 17】

【図9-17】

(S172)



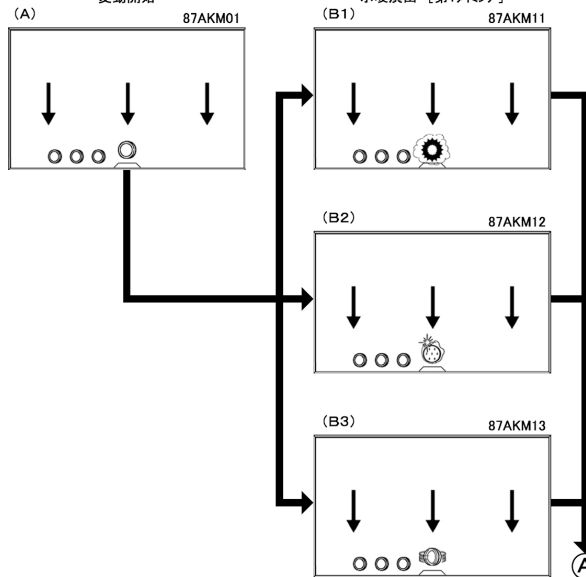
10

20

【図 9 - 18】

【図9-18】

変動開始

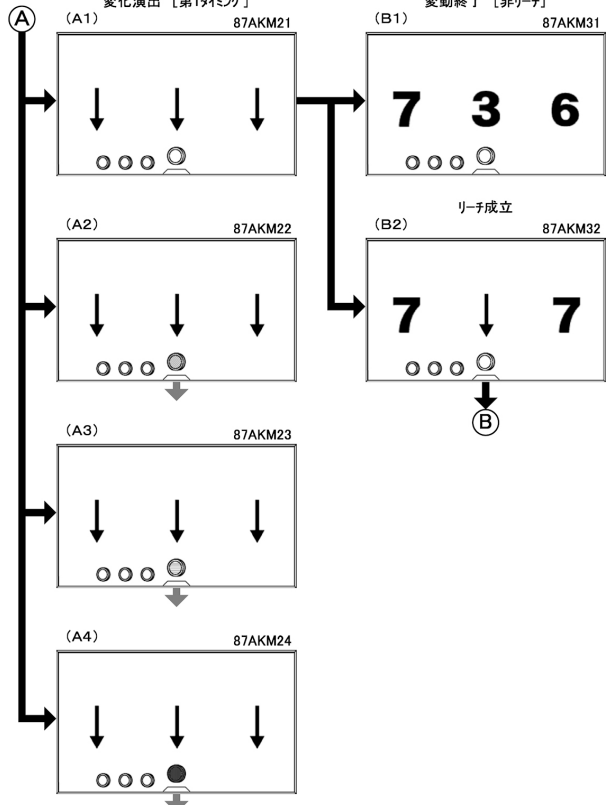


【図 9 - 19】

【図9-19】

変化演出 [第1タイミング]

変動終了 [非リーチ]



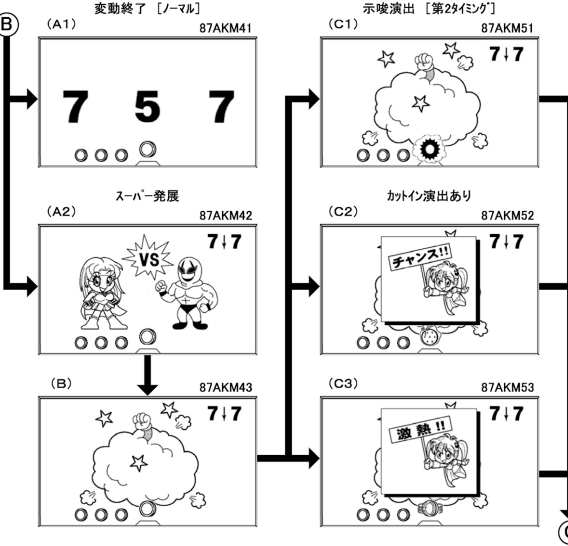
30

40

50

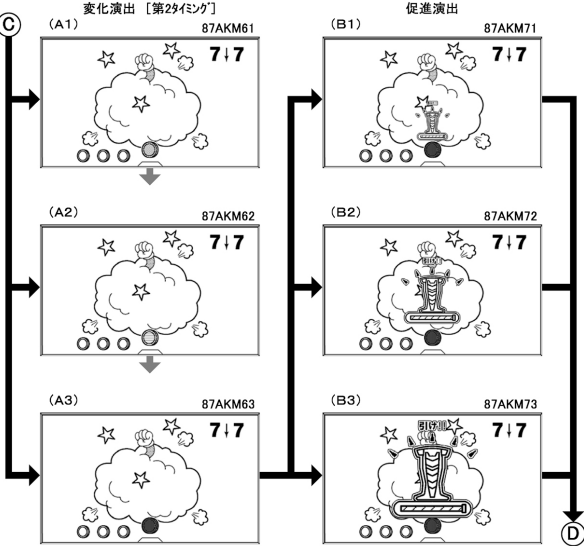
【図 9 - 20】

【図9-20】



【図 9 - 21】

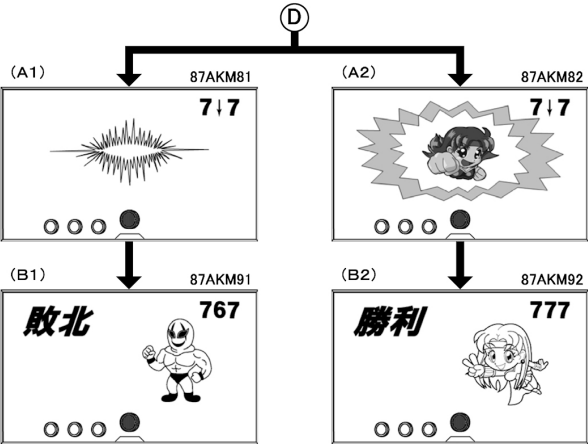
【図9-21】



10

【図 9 - 22】

【図9-22】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 2 0 2 0 1 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 7 4 8 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 2 1 4 5 6 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 3 6 4 9 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02