

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6898677号
(P6898677)

(45) 発行日 令和3年7月7日(2021.7.7)

(24) 登録日 令和3年6月15日(2021.6.15)

(51) Int.Cl.

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 98 頁)

(21) 出願番号	特願2020-96244 (P2020-96244)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	令和2年6月2日 (2020.6.2)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2018-43002 (P2018-43002)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
	の分割	(74) 代理人	100104190
原出願日	平成30年3月9日 (2018.3.9)		弁理士 酒井 昭徳
(65) 公開番号	特開2020-127866 (P2020-127866A)	(72) 発明者	石倉 浩二
(43) 公開日	令和2年8月27日 (2020.8.27)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
審査請求日	令和2年6月2日 (2020.6.2)		京楽産業. 株式会社内
		審査官	井上 昌宏

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】

始動条件の成立により遊技情報を取得する取得手段と、
前記取得手段により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
前記取得手段により取得された遊技情報を、所定数記憶可能な記憶手段と、
前記取得手段によって取得された遊技情報に基づくアイコン画像と、前記記憶手段に記憶される遊技情報の数に基づく更新画像と、前記アイコン画像の表示態様が変化することがあることを示唆する示唆画像と、を表示することが可能な表示手段と、
前記表示手段における画像の表示にかかる制御を行う演出制御手段と、
を備え、
前記更新画像は、所定の表示態様で表示され、
前記アイコン画像は、所定の動作周期で動作し、第1のサイズの第1サイズアイコン画像と、前記第1のサイズとは異なる第2のサイズの第2サイズアイコン画像と、を含む複数のサイズのアイコン画像のうちいずれかで表示され、
前記第1サイズアイコン画像は、第1の色彩で表示される第1色彩表示態様と、前記第1の色彩とは異なる第2の色彩で表示される第2色彩表示態様と、を有し、
前記第1色彩表示態様の第1サイズアイコン画像と前記第2色彩表示態様の第1サイズアイコン画像とのいずれも、前記第2サイズアイコン画像へ変化可能であり、
前記第1色彩表示態様の第1サイズアイコン画像は、前記第2サイズアイコン画像への

変化を経ることなく前記第 2 色彩表示態様へと変化可能であり、

表示されている複数の前記アイコン画像の全てが前記第 1 サイズアイコン画像である場合、当該複数の前記アイコン画像間で動作周期は同期し、

表示されている複数の前記アイコン画像の全てが前記第 1 サイズアイコン画像である状態から、当該複数の前記アイコン画像のうち 1 の前記アイコン画像が前記第 2 サイズアイコン画像へ変化した場合であっても、当該第 2 サイズアイコン画像の動作周期と、複数の前記アイコン画像のうち前記第 2 サイズアイコン画像へと変化していない前記第 1 サイズアイコン画像の動作周期とは同期し、

前記演出制御手段は、

前記示唆画像を、前記アイコン画像のサイズにかかわらず、同一のサイズで表示し、前記更新画像を、前記示唆画像による前記アイコン画像の変化の有無にかかわることなく、前記記憶手段に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、判定条件の成立により、一連の図柄ゲームを行う遊技機が知られている。一連の図柄ゲームにおいて、遊技機は、判定条件の成立により、判定情報を用いて特別遊技判定を行い、所定の表示部に特別図柄を変動表示させて、特別遊技判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。

【0003】

特別遊技判定の結果が特別遊技を示す場合、遊技機は、特別図柄の変動表示後に、特別遊技を示す特別図柄を停止表示させて、一連の図柄ゲームを終了する。そして、遊技機は、停止表示させた特別図柄に応じた態様で大入賞口を開口させる特別遊技を行う。一方、特別遊技判定の結果がハズレを示す場合、遊技機は、特別図柄の変動表示後に、ハズレを示す特別図柄を停止表示させて、図柄ゲームを終了する。そして、遊技機は、次の判定条件の成立により、次の図柄ゲームを開始させる。

【0004】

また、遊技機は、図柄ゲームを行う際に、装飾図柄を用いた変動演出を行う。具体的には、遊技機は、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄および第 3 装飾図柄を含む装飾図柄を変動表示させて、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 3 装飾図柄の順で停止表示させる。特別遊技判定の結果が特別遊技を示す場合、遊技機は、装飾図柄の変動表示後に、特別遊技を示す図柄列（例えば、ゾロ目）で装飾図柄を停止表示させる。一方、特別遊技判定の結果がハズレを示す場合、遊技機は、装飾図柄の変動表示後に、ハズレを示す図柄列（例えば、バラケ目やリーチハズレの出目）で装飾図柄を停止表示させる。

【0005】

また、特別図柄の変動表示中に、記憶している判定情報を示す保留アイコン画像などのアイコン画像を表示するとともに、このアイコン画像の表示態様を変化させる演出を行う遊技機が知られている（例えば、下記特許文献 1 参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献 1】特開 2015 - 221257 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、従来技術では、アイコン画像の表示態様が遊技者にとっていきなり変化

10

20

30

40

50

したり、アイコン画像の変化を示す画像とアイコン画像との関係性が不明瞭であったりすると、アイコン画像の変化を遊技者が把握できないことがある。このため、アイコン画像を変化させる演出によって、遊技者を期待させることができないことがあり、遊技の興味が低下するおそれがある、という問題がある。

【0008】

本発明は、上述した問題点を解消するため、アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上述した課題を解決し、目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、始動条件の成立により遊技情報を取得する取得手段と、前記取得手段により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記取得手段により取得された遊技情報を、所定数記憶可能な記憶手段と、前記取得手段によって取得された遊技情報に基づくアイコン画像と、前記記憶手段に記憶される遊技情報の数に基づく更新画像と、前記アイコン画像の表示態様が変化する可能性があることを示唆する示唆画像と、を表示することが可能な表示手段と、前記表示手段における画像の表示にかかる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記更新画像は、所定の表示態様で表示され、前記アイコン画像は、所定の動作周期で動作し、第1のサイズの第1サイズアイコン画像と、前記第1のサイズとは異なる第2のサイズの第2サイズアイコン画像と、を含む複数のサイズのアイコン画像のうちいずれかで表示され、前記第1サイズアイコン画像は、第1の色彩で表示される第1色彩表示態様と、前記第1の色彩とは異なる第2の色彩で表示される第2色彩表示態様と、を有し、前記第1色彩表示態様の第1サイズアイコン画像と前記第2色彩表示態様の第1サイズアイコン画像とのいずれも、前記第2サイズアイコン画像へ変化可能であり、前記第1色彩表示態様の第1サイズアイコン画像は、前記第2サイズアイコン画像への変化を経ることなく前記第2色彩表示態様へと変化可能であり、表示されている複数の前記アイコン画像の全てが前記第1サイズアイコン画像である場合、当該複数の前記アイコン画像間で動作周期は同期し、表示されている複数の前記アイコン画像の全てが前記第1サイズアイコン画像である状態から、当該複数の前記アイコン画像のうち1の前記アイコン画像が前記第2サイズアイコン画像へ変化した場合であっても、当該第2サイズアイコン画像の動作周期と、複数の前記アイコン画像のうち前記第2サイズアイコン画像へと変化していない前記第1サイズアイコン画像の動作周期とは同期し、前記演出制御手段は、前記示唆画像を、前記アイコン画像のサイズにかかわらず、同一のサイズで表示し、前記更新画像を、前記示唆画像による前記アイコン画像の変化の有無にかかわることなく、前記記憶手段に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】図1は、ぱちんこ遊技機の一例を示す図である。

【図2-1】図2-1は、ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成を示す図である。

【図2-2】図2-2は、画像・音声制御部の構成を示すブロック図である。

【図3-1】図3-1は、主制御部が行う特別図柄の事前判定処理を示すフローチャートである。

【図3-2】図3-2は、主制御部が行う特別図柄の図柄ゲーム処理を示すフローチャートである。

【図4】図4は、特別遊技図柄を示す説明図である。

【図5-1】図5-1は、通常時ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図5-2】図5-2は、時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 5 - 3】図 5 - 3 は、特別遊技用変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 5 - 4】図 5 - 4 は、各変動パターンに対応する変動演出を示す説明図である。

【図 6】図 6 は、図柄ゲームにおいて演出統括部が行う演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】図 7 は、演出統括部が行う保留演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】図 8 - 1 は、ハズレ用特殊表示判定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 - 2】図 8 - 2 は、特別遊技用特殊表示判定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 - 1】図 9 - 1 は、ハズレ用最終色判定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 - 2】図 9 - 2 は、特別遊技用最終色判定テーブルの一例を示す図である。

【図 10】図 10 は、初期色判定テーブルの一例を示す図である。

10

【図 11】図 11 は、シナリオ判定テーブルの一例を示す図である。

【図 12 - 1】図 12 - 1 は、ハズレ用文字判定テーブルの一例を示す図である。

【図 12 - 2】図 12 - 2 は、特別遊技用文字判定テーブルの一例を示す図である。

【図 13】図 13 は、演出統括部が行うアイコン処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図 14 - 1】図 14 - 1 は、変動アイコン画像の特定演出判定テーブルの一例を示す図である。

【図 14 - 2】図 14 - 2 は、保留アイコン画像の特定演出判定テーブルの一例を示す図である。

【図 15 - 1】図 15 - 1 は、特定演出の変動アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。

20

【図 15 - 2】図 15 - 2 は、通常変化演出の変動アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。

【図 15 - 3】図 15 - 3 は、特定演出の保留アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。

【図 15 - 4】図 15 - 4 は、通常変化演出の保留アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。

【図 16 - 1】図 16 - 1 は、アイコン画像の通常変化演出の表示例を示す図（その 1）である。

【図 16 - 2】図 16 - 2 は、アイコン画像の通常変化演出の表示例を示す図（その 2）である。

30

【図 17 - 1】図 17 - 1 は、変動アイコン画像の特定演出を行う場合の一連の変動演出の表示例を示す図（その 1）である。

【図 17 - 2】図 17 - 2 は、変動アイコン画像の特定演出を行う場合の一連の変動演出の表示例を示す図（その 2）である。

【図 17 - 3】図 17 - 3 は、変動アイコン画像の特定演出を行う場合の一連の変動演出の表示例を示す図（その 3）である。

【図 18】図 18 は、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例 1 を示す図である。

【図 19 - 1】図 19 - 1 は、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例を示す図（その 1）である。

40

【図 19 - 2】図 19 - 2 は、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例を示す図（その 2）である。

【図 20】図 20 は、保留アイコン画像の特定演出の表示例を示す図である。

【図 21】図 21 は、特定演出のガセ演出の表示例を示す図である。

【図 22】図 22 は、各アイコン画像の同期動作の一例を示す説明図である。

【図 23】図 23 は、特殊表示に変化した後も各アイコン画像が同期する動作例を示す説明図である。

【図 24】図 24 は、エフェクト画像を表示する際のアイコン画像の表示制御の一例を示す説明図である。

【図 25 - 1】図 25 - 1 は、アイコン画像を回転表示させる制御の一例を示す説明図で

50

ある。

【図 2 5 - 2】図 2 5 - 2 は、保留アイコン画像を変動アイコン画像に同期して表示させる制御を示す説明図である。

【図 2 6 - 1】図 2 6 - 1 は、エフェクト画像を表示する際の各アイコン画像の同期の一例を示す説明図（その 1）である。

【図 2 6 - 2】図 2 6 - 2 は、エフェクト画像を表示する際の各アイコン画像の同期の一例を示す説明図（その 2）である。

【図 2 6 - 3】図 2 6 - 3 は、エフェクト画像を表示した後の変動アイコン画像の表示の一例を示す説明図（その 1）である。

【図 2 6 - 4】図 2 6 - 4 は、エフェクト画像を表示した後の変動アイコン画像の表示の一例を示す説明図（その 2）である。

【図 2 7 - 1】図 2 7 - 1 は、変動アイコン画像に付される文字画像の一例を示す図である。

【図 2 7 - 2】図 2 7 - 2 は、保留アイコン画像に付される文字画像の一例を示す図である。

【図 2 8】図 2 8 は、各アイコン画像の具体的な表示態様と変化時の効果音の一例を示す説明図である。

【図 2 9】図 2 9 は、示唆画像の具体的な表示態様の一例を示す説明図である。

【図 3 0】図 3 0 は、各アイコン画像を変化させる際の示唆画像の表示態様の一例を示す説明図である。

【図 3 1】図 3 1 は、待機状態における始動入賞時の保留表示の一例を示す説明図である。

【図 3 2】図 3 2 は、待機状態における始動入賞時の保留表示の他の一例を示す説明図である。

【図 3 3 - 1】図 3 3 - 1 は、各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の一例を示す説明図である。

【図 3 3 - 2】図 3 3 - 2 は、各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の他の一例を示す説明図である。

【図 3 4 - 1】図 3 4 - 1 は、リーチ演出中の各アイコン画像の表示の一例を示す図（その 1）である。

【図 3 4 - 2】図 3 4 - 2 は、リーチ演出中の各アイコン画像の表示の一例を示す図（その 2）である。

【図 3 5 - 1】図 3 5 - 1 は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図（その 1）である。

【図 3 5 - 2】図 3 5 - 2 は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図（その 2）である。

【図 3 5 - 3】図 3 5 - 3 は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図（その 3）である。

【図 3 5 - 4】図 3 5 - 4 は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図（その 4）である。

【図 3 6 - 1】図 3 6 - 1 は、演出モードに応じた他の表示態様のアイコン画像の表示例を示す図（その 1）である。

【図 3 6 - 2】図 3 6 - 2 は、演出モードに応じた他の表示態様のアイコン画像の表示例を示す図（その 2）である。

【図 3 6 - 3】図 3 6 - 3 は、演出モードに応じた各アイコン画像の表示態様と変化時の効果音の一例を示す説明図である。

【図 3 6 - 4】図 3 6 - 4 は、演出モードに応じた示唆画像の表示態様の一例を示す説明図である。

【図 3 7 - 1】図 3 7 - 1 は、共通モチーフのアイコン画像および示唆画像の他の例を示す図（その 1）である。

10

20

30

40

50

【図 37 - 2】図 37 - 2 は、共通モチーフのアイコン画像および示唆画像の他の例を示す図（その 2）である。

【図 38 - 1】図 38 - 1 は、画像・音声制御部が行う画像制御処理を示すフローチャート（その 1）である。

【図 38 - 2】図 38 - 2 は、画像・音声制御部が行う画像制御処理を示すフローチャート（その 2）である。

【図 39】図 39 は、ぱちんこ遊技機の機能的構成を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

以下に図面を参照して、遊技機の好適な実施の形態を詳細に説明する。

10

【0013】

（実施の形態）

（ぱちんこ遊技機の基本構成）

図 1 は、ぱちんこ遊技機の一例を示す図である。図 1 に示すぱちんこ遊技機 100 は、旧第 1 種に属するぱちんこ遊技機（いわゆる「デジパチ」）である。ぱちんこ遊技機 100 は、遊技盤 101 を有する。遊技機 100 は、遊技盤 101 の下部に、発射部 116 を有する。

【0014】

発射部 116 は、不図示の打球供給皿に収容された遊技球を一球ずつ順次発射する。発射部 116 によって発射された遊技球は、レール 102 に沿って上昇して遊技盤 101 の上部位置に到達すると、遊技領域 103 内を落下する。遊技領域 103 には、複数の釘が設けられる。また、遊技領域 103 には、始動口や大入賞口などの各種入賞口や、遊技球の落下方向を変化させる風車などが設けられる。遊技球は、複数の釘や風車などに衝突することによって任意の方向へ落下する。

20

【0015】

ぱちんこ遊技機 100 は、メイン液晶 104 と、サブ液晶 114 とを有する。メイン液晶 104 は、遊技盤 101 のほぼ中央に設けられる。サブ液晶 114 は、メイン液晶 104 の手前側（遊技者側）に設けられる。メイン液晶 104 およびサブ液晶 114 は、例えば、液晶表示器（LCD: Liquid Crystal Display）である。サブ液晶 114 は、不図示の移動機構により、移動可能である。例えば、サブ液晶 114 は、左右に揺動したり、手前側や奥側に傾倒したりすることにより、遊技者に対して表示画面の角度を変えることができる。

30

【0016】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、メイン液晶 104 の下方に、第 1 始動口 105 および第 2 始動口 106 を有する。第 1 始動口 105 および第 2 始動口 106 は、入球することによって、特別図柄の図柄ゲームを開始させる入賞口である。なお、本明細書において、「入球」とは、遊技球が特定の領域に進入することであり、例えば、賞球が行われない「通過」や、賞球が行われる「入賞」を含むこととする。

【0017】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、第 2 始動口 106 の下方に普通電動役物 107 を有する。普通電動役物 107 は、開状態と閉状態とをとり、開状態において第 2 始動口 106 への入球を可能にし、閉状態において第 2 始動口 106 への入球を規制する。普通電動役物 107 は、不図示のソレノイドによって、開状態および閉状態に切替えられる。普通電動役物 107 は、盤面から図中の手前側に引き出された開状態と、盤面側（奥側）に収納された閉状態とをとり、いわゆるベロと呼ばれる態様である。ただし、普通電動役物 107 は、ベロの態様に限らず、左右に開閉する、いわゆる電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる態様であってもよい。

40

【0018】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、メイン液晶 104 の左側や右側に、ゲート 108 を有する。ゲート 108 は、遊技球が通過可能である。また、ぱちんこ遊技機 100 は、メイ

50

ン液晶 104 の右側に、上大入賞口 109 a を有する。また、ぱちんこ遊技機 100 は、上大入賞口 109 a の下方に、下大入賞口 109 b を有する。各大入賞口 109 a, 109 b (以下、適宜「大入賞口 109」と称する)は、特別図柄の図柄ゲームにおいて、特別遊技を示す大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類(大当たり図柄)に応じた開口態様で開放する。大入賞口 109 に遊技球が入球すると、所定個数(例えば 15 個)の賞球が払い出される。

【0019】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、メイン液晶 104 の下方に、普通入賞口 110 を有する。普通入賞口 110 に遊技球が入球すると、所定個数(例えば 5 個)の賞球が払い出される。遊技領域 103 の最下部には、いずれの入賞口にも入球しなかった遊技球を回収する回収口 111 が設けられている。

10

【0020】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、遊技盤 101 の左下部分に、情報表示部 112 を有する。情報表示部 112 は、特別図柄表示部や、普通図柄表示部や、保留数表示部や、右打ち表示部などを有し、遊技の状態や遊技の結果を表示する。

【0021】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、遊技盤 101 の遊技領域 103 の外周部分に、枠部材 113 を有する。枠部材 113 の形状は、遊技盤 101 の上下左右の 4 辺において遊技領域 103 の周囲を囲む形状である。また、枠部材 113 の形状は、遊技盤 101 の盤面から手前側(遊技者側)に突出する形状である。

20

【0022】

ぱちんこ遊技機 100 は、枠部材 113 の上辺に、スピーカと、演出ライト部(枠ランプ) 115 と、操作レバー 120 と、装飾部 131 と、を有する。操作レバー 120 は、演出ライト部 115 の手前側に設けられる。操作レバー 120 は、所定の演出時に、遊技者により下方へ操作される。また、ぱちんこ遊技機 100 は、演出ライト部 115 の両側に装飾部 131 を有する。装飾部 131 は、枠部材 113 の一部であり、手前側に突出して設けられる。

【0023】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、枠部材 113 の下辺に、発射部 116 を有する。発射部 116 は、操作ハンドル 116 a と、発射指示部材 116 b と、を有する。操作ハンドル 116 a は、遊技者が直接操作していることを検出するセンサを有する。発射指示部材 116 b は、遊技者の操作により回転自在であり、回転量に応じた強さで遊技球を打撃する。例えば、遊技者が操作ハンドル 116 a を直接操作していることがセンサにより検出され、且つ、発射指示部材 116 b が回転した場合に、発射指示部材 116 b は、回転量に応じた強さで遊技球を発射させる。

30

【0024】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、枠部材 113 の下辺に、演出ボタン 118 と、十字キー 119 と、を有する。演出ボタン 118 および十字キー 119 は、遊技者からの操作を受け付ける。また、ぱちんこ遊技機 100 は、枠部材 113 の下辺に、不図示の打球供給皿を有する。打球供給皿は、遊技球を収容するとともに、順次遊技球を発射部 116 へ送り出す。

40

【0025】

また、ぱちんこ遊技機 100 は、メイン液晶 104 の上方に、可動役物 130 (いわゆるギミック)を有する。可動役物 130 は、例えば、鐘形状などの装飾形状を有し、所定の演出時に、不図示の移動機構によってメイン液晶 104 の前面に進出したり、左右に揺動したりする。なお、ぱちんこ遊技機 100 は、図示する可動役物 130 のほかにも、不図示の可動役物を有する。不図示の可動役物は、例えば、所定の演出時にメイン液晶 104 の前面に進出し、所定の演出時以外ではメイン液晶 104 の周辺領域に収納される。

【0026】

(ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成)

50

図 2 - 1 は、ぱちんこ遊技機の制御部の内部構成を示す図である。図 2 - 1 に示すように、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の制御部 2 0 0 は、遊技の進行を制御する主制御部 2 1 0 と、賞球の払い出しを制御する賞球制御部 2 2 0 と、演出を制御する演出統括部 2 3 0 と、画像や音の制御を行う画像・音声制御部 2 4 0 と、各種ランプを制御するランプ制御部 2 5 0 と、を有する。

【 0 0 2 7 】

各制御部は、それぞれ、CPU (Central Processing Unit) と、ROM (Read Only Memory) と、RAM (Random Access Memory) と、不図示の入出力インターフェース (I/O) と、を有する。各制御部は、それぞれ、CPU が RAM をワークエリアとして使用しながら、ROM に記憶された各種プログラムを実行することによって、各種制御を行う。以下に、それぞれの制御部の構成について詳細に説明する。

【 0 0 2 8 】

(1 . 主制御部)

主制御部 2 1 0 は、判定情報に対する特別遊技判定 (大当たり判定) や、変動パターン判定や、記憶する判定情報に対する特別遊技判定 (事前判定) や、普通図柄判定や、普図 (普通図柄) 変動パターン判定や、判定情報の記憶や、遊技状態の制御や、大入賞口 1 0 9 の開閉の制御や、普通電動役物 1 0 7 の開閉の制御や、情報表示部 1 1 2 の表示の制御などを行う。

【 0 0 2 9 】

各制御について具体的に説明すると、主制御部 2 1 0 は、第 1 始動口 1 0 5 や第 2 始動口 1 0 6 へ遊技球が入球すると、入球したタイミングで、特別遊技乱数や変動パターン乱数等の特別図柄に関する判定情報を取得する。判定情報は、始動入賞時に取得された各種乱数のほかにも、始動入賞口の種別の情報や、入球順の情報などを含む。また、主制御部 2 1 0 は、ゲート 1 0 8 を遊技球が通過すると、通過したタイミングで、普図当たり乱数や普図変動パターン乱数等の普通図柄に関する判定情報を取得する。

【 0 0 3 0 】

特別遊技判定は、特別遊技を行うか否かの判定である。具体的には、特別遊技判定は、判定情報に含まれる特別遊技乱数と、予め設定された特別遊技を示す判定値と、が一致するか否かの判定である。ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、特別遊技判定により、特別遊技乱数と特別遊技を示す判定値とが一致すると判定した場合、特別遊技を行うという判定結果 (大当たりの判定結果) を得る。一方で、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、特別遊技乱数と特別遊技を示す判定値とが一致しないと判定した場合、ハズレの判定結果を得る。また、特別遊技判定は、特別遊技の種類を示す特別遊技の図柄判定も含む。

【 0 0 3 1 】

変動パターン判定は、特別遊技判定の結果に応じて、複数の変動パターンのうちのいずれかを選択する判定である。具体的には、変動パターン判定は、予め変動パターン毎に割り当てられる判定値の中から、判定情報に含まれる変動パターン乱数と一致する判定値の変動パターンを選択する判定である。例えば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、特別遊技を行う判定結果の場合には、特別遊技用の変動パターンを選択する。また、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、ハズレの判定結果の場合には、ハズレ用の変動パターンを選択する。

【 0 0 3 2 】

特別図柄の変動表示の制御において、主制御部 2 1 0 は、特別遊技用の変動パターンを用いて、特別図柄を変動表示させる。そして、変動パターンに応じた停止タイミングになると、主制御部 2 1 0 は、特別遊技を示す特別図柄を停止表示させる。

【 0 0 3 3 】

事前判定は、判定情報を取得したタイミングで行われる、特別遊技判定や、特別遊技の図柄判定や、変動パターン判定などの各判定と同様の判定である。事前判定は、判定情報を取得したタイミングで行われるため、特に判定情報を記憶しているときには、特別遊技判定等の各判定よりも前に行われる。

【 0 0 3 4 】

普通図柄判定は、普通図柄の当たり（以下「普図当たり」という）であるか否かの判定である。具体的には、普通図柄判定は、判定情報に含まれる普図当たり乱数と、予め設定された普図当たりを示す判定値とが、一致するか否かの判定である。ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、普図当たり判定により、普図当たり乱数と普図当たりを示す判定値とが一致した場合に普図当たりの判定結果を得る一方で、一致しない場合にハズレの判定結果を得る。また、普通図柄判定は、普図当たりの種類を示す普図当たり図柄の判定も含む。

【 0 0 3 5 】

普図変動パターン判定は、普通図柄判定の結果に応じて、複数の普図変動パターンのうちのいずれかを選択する判定である。具体的には、普図変動パターン判定は、予め普図変動パターン毎に割り当てられる判定値の中から、判定情報に含まれる普図変動パターン乱数と一致する判定値の変動パターンを選択する判定である。例えば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、普図当たりの場合には、普図当たり用の普図変動パターンを選択する。また、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、ハズレの場合には、ハズレ用の普図変動パターンを選択する。

【 0 0 3 6 】

普通図柄の変動表示の制御において、主制御部 2 1 0 は、普通図柄を変動表示させて、普通図柄の変動パターンに応じた停止タイミングになると、普通図柄の判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。

【 0 0 3 7 】

また、主制御部 2 1 0 は、特別図柄の判定情報や普通図柄の判定情報を所定の記憶領域に記憶（保留記憶）させる。保留記憶される判定情報は、保留情報である。例えば、主制御部 2 1 0 は、特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 1 0 5 や第 2 始動口 1 0 6 へ遊技球が入球した場合、それぞれ 4 つを上限に判定情報（保留情報）を記憶させる。以下において、「判定情報」は、特に明記しない限り、普通図柄の判定情報ではなく、特別図柄の判定情報を指すものとする。

【 0 0 3 8 】

また、主制御部 2 1 0 は、遊技状態を制御する。具体的には、主制御部 2 1 0 は、低確率状態および高確率状態のいずれとするかの制御や、時間短縮機能を付加するか否かの制御や、特別遊技状態（大当たり遊技状態）とするか否かの制御を行う。

【 0 0 3 9 】

また、主制御部 2 1 0 は、大入賞口 1 0 9 の開閉を制御する。具体的には、主制御部 2 1 0 は、特別遊技状態に含まれる、オープニング遊技、ラウンド遊技およびエンディング遊技、といった各遊技に応じた開閉態様で、大入賞口 1 0 9 の開閉を制御する。また、主制御部 2 1 0 は、普通電動役物 1 0 7 の開閉を制御する。具体的には、主制御部 2 1 0 は、遊技状態や普図当たりの当たり図柄に応じた開閉態様で、普通電動役物 1 0 7 の開閉を制御する。

【 0 0 4 0 】

また、主制御部 2 1 0 は、各種 SW (S w i t c h) 2 1 1 と、各種ソレノイド 2 1 2 と、情報表示部 1 1 2 と、に接続される。各種 SW 2 1 1 は、第 1 始動口 1 0 5 へ入球した遊技球を検出する第 1 始動口 SW や、第 2 始動口 1 0 6 へ入球した遊技球を検出する第 2 始動口 SW や、ゲート 1 0 8 を通過した遊技球を検出するゲート SW を含む。

【 0 0 4 1 】

また、各種 SW 2 1 1 は、上大入賞口 1 0 9 a へ入球した遊技球を検出する上大入賞口 SW や、下大入賞口 1 0 9 b へ入球した遊技球を検出する下大入賞口 SW や、普通入賞口 1 1 0 へ入球した遊技球を検出する普通入賞口 SW を含む。各種 SW 2 1 1 には、例えば、近接スイッチなどが用いられる。

【 0 0 4 2 】

各種ソレノイド 2 1 2 は、普通電動役物 1 0 7 を開閉動作させる普通電役ソレノイドや、上大入賞口 1 0 9 a を開閉動作させる上大入賞口ソレノイドや、下大入賞口 1 0 9 b を開閉動作させる下大入賞口ソレノイドを含む。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 3 】

情報表示部 1 1 2 は、第 1 特別図柄表示部と、第 2 特別図柄表示部と、普通図柄表示部と、右打ち表示部と、保留数表示部と、を含む。第 1 特別図柄表示部は、第 1 始動口 1 0 5 への入球によって得られる判定情報に対応する第 1 特別図柄を表示する表示部である。第 2 特別図柄表示部は、第 2 始動口 1 0 6 への入球によって得られる判定情報に対応する第 2 特別図柄を表示する表示部である。

【 0 0 4 4 】

普通図柄表示部は、ゲート 1 0 8 への入球によって得られる普通図柄の判定情報に対応する普通図柄を表示する表示部である。右打ち表示部は、遊技球が右側領域に打ち出される遊技状態（いわゆる右打ち遊技状態）において、点灯によりその旨を表示する表示部である。保留数表示部は、第 1 始動口 1 0 5 や第 2 始動口 1 0 6 への入球によって得られた、記憶中の判定情報の数（保留数）を表示する。

10

【 0 0 4 5 】

また、主制御部 2 1 0 は、不図示の盤用外部情報端子基板と接続しており、主制御部 2 1 0 の各種処理によって得られた各種情報を外部に出力することができる。主制御部 2 1 0 は、主制御基板によって実現される。

【 0 0 4 6 】

(2 . 賞球制御部)

次に、賞球制御部 2 2 0 の構成について説明する。賞球制御部 2 2 0 は、各種 S W 2 2 1 と、払出部 2 2 2 と、発射部 1 1 6 と、に接続される。各種 S W 2 2 1 は、払い出す遊技球の状態を検出する。各種 S W 2 2 1 は、定位置検出 S W や、払出球検出 S W や、球有り検出 S W や、満タン検出 S W を含む。

20

【 0 0 4 7 】

払出部 2 2 2 は、賞球制御部 2 2 0 の制御のもと、遊技球を払い出す。具体的には、払出部 2 2 2 は、賞球制御部 2 2 0 の制御のもと、各入賞口（第 1 始動口 1 0 5 、第 2 始動口 1 0 6 、上大入賞口 1 0 9 a 、下大入賞口 1 0 9 b 、普通入賞口 1 1 0 ）への入球に対応する遊技球（賞球）を払い出す。

【 0 0 4 8 】

また、発射部 1 1 6 は、遊技球を発射させる。発射部 1 1 6 は、遊技者による遊技操作を検出するセンサや、遊技球を発射させるソレノイドなどを有する。発射部 1 1 6 は、センサにより遊技操作が検出されると、発射操作された量に応じてソレノイドを駆動させることによって、遊技球を発射する。

30

【 0 0 4 9 】

また、賞球制御部 2 2 0 には、不図示の枠用外部情報端子基板が接続されており、賞球制御部 2 2 0 が行った各種情報を外部に出力することができる。賞球制御部 2 2 0 は、賞球制御基板によって実現される。

【 0 0 5 0 】

(3 . 演出統括部)

次に、演出統括部 2 3 0 の構成について説明する。演出統括部 2 3 0 は、主制御部 2 1 0 から出力された各種コマンドに基づいて演出全体を統括する。例えば、演出統括部 2 3 0 は、演出内容を決定したり、画像・音声制御部 2 4 0 やランプ制御部 2 5 0 に演出を行わせたりする処理を実行する。具体的には、演出統括部 2 3 0 は、所定のタイミングで、演出内容を決定し、決定した結果に応じた演出コマンドを画像・音声制御部 2 4 0 およびランプ制御部 2 5 0 に出力する。

40

【 0 0 5 1 】

演出統括部 2 3 0 は、アイコン画像演出、変動演出、予告演出、操作演出、モード演出、特別遊技演出（大当たり演出）、など各種演出の制御を行う。各種演出には、特別遊技に対する信頼度の高い演出や、信頼度の低い演出がある。

【 0 0 5 2 】

ここで、信頼度は、それぞれの演出が行われた際に特別遊技に至る確率で表すことがで

50

きる。例えば、ある演出が行われた際に30%の確率で特別遊技に至るのであれば、この演出の信頼度は、30%である。信頼度の高い演出は、例えば、ハズレとなる場合よりも特別遊技となる場合に選択されやすい。一方で、信頼度の低い演出は、例えば、特別遊技となる場合よりもハズレとなる場合に選択されやすい。

【0053】

アイコン画像演出は、主制御部210による事前判定結果や特別遊技判定結果に基づいて行われ、判定情報に対応するアイコン画像を表示する演出である。アイコン画像は、保留情報を示す保留アイコン画像や、現在の変動表示に対応する判定情報を示す変動アイコン画像を含む。アイコン画像は、通常の表示態様や、通常の表示態様よりも特別遊技に対する信頼度の高い特殊表示態様で表示される。

10

【0054】

例えば、保留アイコン画像は、対応する各保留情報の信頼度に応じた表示態様で表示される場合がある。変動アイコン画像は、判定情報の信頼度に応じた表示態様で表示される場合がある。また、変動アイコン画像は、保留アイコン画像と同一または類似の演出態様である。

【0055】

また、変動アイコン画像は、保留アイコン画像の表示態様を引き継ぐ表示態様で表示される。例えば、特殊表示態様で表示された保留アイコン画像に対応する判定情報を変動アイコン画像として表示する場合、変動アイコン画像は、保留アイコン画像における特殊表示態様を引き継いで、特殊表示態様で表示される。また、アイコン画像が通常の表示態様から特殊表示態様に变化する場合には、例えば、スピーカ241から所定の効果音が出力される。

20

【0056】

また、演出統括部230は、変動演出を行う。変動演出は、特別図柄の変動パターンに対応して、装飾図柄を変動表示させる演出である。装飾図柄は、例えば、第1装飾図柄（左側の装飾図柄）と、第2装飾図柄（右側の装飾図柄）と、第3装飾図柄（真ん中の装飾図柄）とを含む。演出統括部230は、第1装飾図柄と、第2装飾図柄と、第3装飾図柄とを変動表示させる。そして、図柄の停止タイミングになると、演出統括部230は、例えば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第3装飾図柄の順で、停止表示させる。

【0057】

30

変動演出は、通常変動演出と、リーチ演出などの特別変動演出とを含む。通常変動演出は、リーチ演出に発展しない、ハズレ時に行われる演出（ノーマルハズレ演出）である。ノーマルハズレ演出では、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが関連性のない出目で仮停止表示した後に、第3装飾図柄が停止表示する。このため、ノーマルハズレ演出では、装飾図柄の図柄列が、いわゆるバラケ目の図柄列で停止表示することとなる。

【0058】

一方、リーチ演出は、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが関連性のある出目（例えば、同一種類の装飾図柄）で仮停止した後に、第3装飾図柄を特定の変動表示態様で変動表示させる演出である。特別遊技となる場合、演出統括部230は、第3装飾図柄を、既に仮停止表示した第1装飾図柄および第2装飾図柄と関連性のある出目（例えば、第1装飾図柄および第2装飾図柄と同一種類の装飾図柄）で停止表示させる。例えば、特別遊技となる場合には、装飾図柄の図柄列がゾロ目の図柄列で停止表示する。

40

【0059】

一方、リーチ演出において、ハズレとなる場合、演出統括部230は、第3装飾図柄を、既に仮停止表示した第1装飾図柄および第2装飾図柄と関連性のない出目で停止表示させる。例えば、この場合、演出統括部230は、第3装飾図柄を、第1装飾図柄および第2装飾図柄とは異なる種類の装飾図柄で停止表示させる。より具体的には、例えば、第1装飾図柄および第2装飾図柄が同一種類の装飾図柄（例えば「5」を表す装飾図柄）で仮停止されるリーチ演出においてハズレとなる場合、演出統括部230は、第3装飾図柄を、第1装飾図柄および第2装飾図柄が表す数字と1異なる数字（すなわち1つ前あるいは

50

1つ後の数字。例えば、第1装飾図柄および第2装飾図柄が「5」であれば、第3装飾図柄が「4」)を表すように停止表示させる。

【0060】

ここで、装飾図柄の仮停止表示、および装飾図柄の停止表示(確定表示)について説明する。装飾図柄の仮停止表示は、装飾図柄が一見して停止した状態に見えるものの、実際にはゆらゆらと微動することによって特別図柄の変動表示が行われていることを報知する表示である。

【0061】

例えば、演出統括部230は、装飾図柄を停止表示させる際には、最初に第1装飾図柄を仮停止表示させ、次に第2装飾図柄を仮停止表示させ、最後に第3装飾図柄を仮停止表示させ、この後、仮停止表示させた装飾図柄を停止表示(確定表示)させる。

10

【0062】

装飾図柄の停止表示(確定表示)は、特別遊技判定の判定結果(ハズレまたは特別遊技)を示す。また、装飾図柄の仮停止表示は、再び変動表示が行われることもある。演出統括部230は、装飾図柄を再び変動表示(再変動)させた場合、再度、装飾図柄を仮停止表示させ、仮停止表示させた装飾図柄を停止表示(確定表示)させる。

【0063】

また、演出統括部230は、予告演出を行う。予告演出は、変動演出において以降に行われる可能性のある演出を示唆したり、今回の変動表示の大当たりの信頼度を示唆したりする演出である。予告演出は、特別遊技判定の結果や、特別図柄の変動パターン判定の結果などに基づいて選択される。予告演出は、通常変動演出中やリーチ演出中など、変動演出中の所定のタイミングで行われる。

20

【0064】

予告演出は、例えば、セリフ予告演出や、ステップアップ演出や、カットイン演出や、キャラクタ演出や、可動役物演出などである。セリフ予告演出は、吹き出し付きのセリフ画像が信頼度に応じて段階的に発展する演出である。ステップアップ演出は、所定の画像が段階的に発展する演出である。カットイン演出は、表示中の変動演出画像に、所定の画像を割り込ませる演出である。キャラクタ演出は、所定のキャラクタ画像を表示させる演出である。可動役物演出は、可動役物130を動作させる演出である。

【0065】

30

各予告演出は、それぞれ信頼度に応じた表示態様や動作態様をとる。例えば、信頼度の高い予告演出は、文字や背景などが特定の色となることや、効果音が出力されることである。また、段階的に行われる演出において、信頼度の高い予告演出は、例えば、高段階に発展することである。また、可動役物演出において信頼度の高い予告演出は、可動役物130が特定の動作を行うことや、効果音が出力されることである。なお、カットイン演出、キャラクタ演出および可動役物演出についても、段階的に発展する演出とすることが可能である。

【0066】

また、予告演出は、変動アイコン画像や保留アイコン画像の表示態様が変化する前に、これらのアイコン画像の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出を含む。本実施の形態では、アイコン画像の表示態様を変化させる際に、所定のキャラクタ画像を表示してアイコン画像の表示態様を変化させる特定演出が行われる場合がある。この特定演出も、予告演出に含まれる。

40

【0067】

また、演出統括部230は、操作演出を行う。操作演出は、遊技者に操作部231への操作を促す操作催促演出と、遊技者からの操作に応じた結果演出とを含む。操作部231は、演出ボタン118と、十字キー119と、操作レバー120とを含む。操作演出は、例えば、操作対象に応じて信頼度が異なる演出としてもよい。具体的には、例えば、操作対象を操作レバー120とした場合、操作対象を演出ボタン118や十字キー119とした場合よりも、信頼度が高い演出となるようにしてもよい。

50

【 0 0 6 8 】

例えば、操作演出を伴うカットイン演出を例に挙げると、操作レバー 1 2 0 を用いる場合には、演出ボタン 1 1 8 を用いる場合よりも、遊技者からの操作が行われた後に信頼度の高いカットイン演出（赤色のカットイン演出）が行われやすいこととしてもよい。

【 0 0 6 9 】

また、演出統括部 2 3 0 は、モード演出を行う。モード演出は、複数の変動表示にわたって共通の背景画像や共通の音楽が出力される演出モードによる演出である。例えば、モード演出は、主制御部 2 1 0 の遊技状態に応じて設定される。具体的には、モード演出は、通常遊技状態における通常モードや、時短遊技状態における時短モードや、確変遊技状態における確変モードである。

10

【 0 0 7 0 】

また、モード演出は、ステージ演出を含む。ステージ演出は、ある一の遊技状態において設定可能な複数のステージのうち、一のステージが設定される。ステージ演出は、例えば、変動演出の信頼度とは関係のない演出である。

【 0 0 7 1 】

また、演出統括部 2 3 0 は、特別遊技演出（大当たり演出）を行う。特別遊技演出は、特別遊技の実行中に行われる演出である。特別遊技演出は、例えば、オープニング遊技中のオープニング演出や、ラウンド遊技中のラウンド演出や、エンディング遊技中のエンディング演出などを含む。演出統括部 2 3 0 は、演出統括基板によって実現される。

【 0 0 7 2 】

20

(4 . ランプ制御部)

次に、ランプ制御部 2 5 0 の構成について説明する。ランプ制御部 2 5 0 は、演出統括部 2 3 0 からの指示内容を示す演出コマンドに基づいて、遊技盤 1 0 1 および枠部材 1 1 3 などに設けられた各種ランプ 2 5 1 の点灯や可動役物 1 3 0 の動作などを制御する。

【 0 0 7 3 】

具体的には、ランプ制御部 2 5 0 は、各種ランプ 2 5 1 の点灯データや、可動役物 1 3 0 の動作データを記憶する。ランプ制御部 2 5 0 は、演出統括部 2 3 0 からの演出コマンドに基づいて、所定の点灯データを読み込んで各種ランプ 2 5 1 を点灯させたり、所定の動作データを読み込んで可動役物 1 3 0 を動作させたりする。ランプ制御部 2 5 0 は、ランプ制御基板によって実現される。

30

【 0 0 7 4 】

(5 . 画像・音声制御部)

次に、画像・音声制御部 2 4 0 の構成について説明する。図 2 - 2 は、画像・音声制御部の構成を示すブロック図である。図 2 - 2 に示すように、画像・音声制御部 2 4 0 は、CPU 2 6 1 と、ROM 2 6 2 と、RAM 2 6 3 と、VDP (Video Display Processor) 2 6 4 と、CGROM (Character Generator Read Only Memory) 2 6 5 と、を有する。また、画像・音声制御部 2 4 0 は、水晶発振器 2 6 6 と、VRAM (Video RAM) 2 6 7 と、音制御回路 2 6 8 と、電源回路部 2 6 9 と、RTC (Real Time Clock) 2 7 0 と、を有する。

40

【 0 0 7 5 】

CPU 2 6 1 は、画像や音の生成および出力処理を実行する。ROM 2 6 2 には、画像や音の生成および出力処理のためのプログラムが記憶されている。RAM 2 6 3 は、CPU 2 6 1 のワークエリアとして機能し、スピーカ 2 4 1 から出力させる画像データや音データが一時的に格納される。

【 0 0 7 6 】

画像・音声制御部 2 4 0 は、CPU 2 6 1 が RAM 2 6 3 をワークエリアとして使用しながら、ROM 2 6 2 に記憶された各種プログラムを実行することによって、演出統括部 2 3 0 からの指示に基づいて画像および音の制御を行うように機能する。

【 0 0 7 7 】

50

C G R O M 2 6 5 には、各種画像データ、各種音データ、などが記憶されている。各種画像データは、例えば、背景画像データ、装飾図柄画像データ、キャラクタ画像データ、予告演出画像データ、アイコン画像データ、などを含む。V D P 2 6 4 は、C P U 2 6 1 からの指示に基づいて、描画処理に必要な画像データをC G R O M 2 6 5 から読み出して、メイン液晶 1 0 4 やサブ液晶 1 1 4 に表示する描画データを生成して、V R A M (V i d e o R A M) などの所定の記憶領域に書き込む。

【 0 0 7 8 】

V R A M 2 6 7 に書き込まれた描画データは、画像・音声制御部 2 4 0 に接続されたメイン液晶 1 0 4 やサブ液晶 1 1 4 に対して出力され、メイン液晶 1 0 4 やサブ液晶 1 1 4 の表示画面上において表示される。例えば、装飾図柄画像は、背景画像よりも手前に見えるように重畳表示される。具体的には、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合などには、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することにより、図柄画像を優先して表示する。

【 0 0 7 9 】

水晶発振器 2 6 6 は、所定周期毎（例えば 3 3 . 3 m s e c 毎）にパルス信号を生成する。V D P 2 6 4 は、水晶発振器 2 6 6 に接続され、水晶発振器 2 6 6 にて生成されたパルス信号を基準にして動作する。また、C P U 2 6 1 も、水晶発振器 2 6 6 から発振されるパルス信号を基準にして動作する。音制御回路 2 6 8 は、C P U 2 6 1 からの指示に基づいて、R A M 2 6 3 に書き込まれた音データを制御して、スピーカ 2 4 1 から出力させる。

【 0 0 8 0 】

電源回路部 2 6 9 は、電源供給部 2 8 0 から供給される電源を用いて、画像・音声制御部 2 4 0 を起動させる。R T C 2 7 0 は、実時間を計時出力する。R T C 2 7 0 は、電池やコンデンサなどのバックアップ電源を備えており、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の電源供給部 2 8 0 による電源回路部 2 6 9 への電源の供給が遮断されているときも計時動作を継続する。

【 0 0 8 1 】

なお、R T C 2 7 0 は、画像・音声制御部 2 4 0 に配置されることに限らず、演出統括部 2 3 0 に配置されてもよいし、主制御部 2 1 0 に配置されてもよい。画像・音声制御部 2 4 0 は、画像・音声制御基板によって実現される。

【 0 0 8 2 】

（主制御部が行う特別図柄の事前判定処理）

次に、主制御部 2 1 0 が行う特別図柄の事前判定処理の内容について説明する。なお、以下に説明する主制御部 2 1 0 の各処理は、主制御部 2 1 0 のC P U がR O M に記憶されたプログラムを実行することによって行われる。

【 0 0 8 3 】

図 3 - 1 は、主制御部が行う特別図柄の事前判定処理を示すフローチャートである。図 3 - 1 において、主制御部 2 1 0 は、第 1 始動口 1 0 5 や第 2 始動口 1 0 6 への入球により、判定情報を取得したか否かを判定する（ステップ S 3 0 1 ）。判定情報は、各種乱数や、始動入賞口の種別の情報や、入球順の情報などを含む。

【 0 0 8 4 】

主制御部 2 1 0 は、判定情報を取得するまで待機し（ステップ S 3 0 1 : N o ）、判定情報を取得すると（ステップ S 3 0 1 : Y e s ）、事前特別遊技判定を行う（ステップ S 3 0 2 ）。ここで、事前特別遊技判定について説明する。事前特別遊技判定において、主制御部 2 1 0 は、低確率遊技状態では、例えば、1 / 3 0 0 の割合で特別遊技を行うと判定する。一方、高確率遊技状態では、主制御部 2 1 0 は、例えば、1 / 3 0 の割合で特別遊技を行うと判定する。

【 0 0 8 5 】

より詳細には、事前特別遊技判定では、不図示の特別遊技判定テーブルが用いられる。特別遊技判定テーブルは、特別遊技を示す判定値と、ハズレを示す判定値とが割り振られ

10

20

30

40

50

たテーブルである。主制御部 210 は、始動入賞により取得した特別遊技乱数が特別遊技を示す判定値と一致した場合に特別遊技であると判定し、ハズレを示す判定値と一致した場合にハズレであると判定する。高確率遊技状態では、低確率遊技状態に比べて、特別遊技を示す判定値の数が多いため、特別遊技であると判定しやすくなっている。

【0086】

次に、主制御部 210 は、事前特別遊技判定の結果が特別遊技であるか否かを判定する（ステップ S303）。事前特別遊技判定の結果が特別遊技ではない場合（ステップ S303：No）、すなわち、ハズレである場合、主制御部 210 は、ステップ S305 へ移行する。事前特別遊技判定の結果が特別遊技である場合（ステップ S303：Yes）、主制御部 210 は、事前特別遊技図柄判定を行う（ステップ S304）。 10

【0087】

ここで、特別遊技図柄は、特別遊技の種類を示す図柄である。特別遊技図柄は、詳細については図 4 を用いて後述するが、例えば、4R（Round）確変大当たりを示す大当たり図柄や、16R 確変大当たりを示す大当たり図柄や、4R 通常大当たりを示す大当たり図柄がある。事前特別遊技図柄判定において、主制御部 210 は、特別遊技図柄毎に割り振られた所定の割合で、いずれか 1 つの特別遊技図柄を選択する。

【0088】

より詳細には、事前特別遊技図柄判定において、主制御部 210 は、不図示の特別遊技図柄判定テーブルを用いて判定を行う。特別遊技図柄判定テーブルは、特別遊技図柄毎に判定値が割り振られたテーブルである。主制御部 210 は、始動入賞時に取得した特別遊技図柄乱数に一致する判定値が示す特別遊技図柄を選択する。 20

【0089】

次に、主制御部 210 は、事前変動パターン判定を行う（ステップ S305）。事前変動パターンは、特別図柄の変動態様を示す。主制御部 210 は、変動パターン毎に割り振られた所定の割合で、一の変動パターンを選択する。

【0090】

より詳細には、事前変動パターン判定の判定において、主制御部 210 は、変動パターン判定テーブル（図 5 - 1 ~ 図 5 - 3 参照）を用いて判定を行う。変動パターン判定テーブルは、変動パターン毎に判定値が割り振られたテーブルである。主制御部 210 は、始動入賞時に取得した変動パターン乱数に一致する判定値が示す変動パターンを選択する。 30

【0091】

そして、主制御部 210 は、所定の記憶領域に、事前判定における各結果を記憶し（ステップ S306）、事前判定処理を終了する。事前判定処理を終了すると、主制御部 210 は、演出統括部 230 へ、保留数が増加したことを示す保留数増加コマンドや、事前判定結果を示す事前判定コマンドを送信する。これにより、演出統括部 230 では、例えば、事前判定結果に基づく演出（例えば、保留演出やゾーン演出といった先読み演出）が行われる。

【0092】

（主制御部が行う特別図柄の図柄ゲーム処理）

次に、主制御部 210 が行う特別図柄の図柄ゲーム処理の内容について説明する。図 3 - 2 は、主制御部が行う特別図柄の図柄ゲーム処理を示すフローチャートである。図 3 - 2 において、主制御部 210 は、始動条件が成立したか否かを判定する（ステップ S321）。 40

【0093】

始動条件の成立は、図柄の変動表示を開始する条件が成立することである。具体的には、始動条件の成立は、記憶している判定情報（保留情報）がないことにより特別図柄の変動表示を行っていない待機状態において、遊技球が第 1 始動口 105 や第 2 始動口 106 へ入球することである。また、待機状態は、主制御部 210 がいわゆる「客待ちコマンド」を演出統括部 230 に送信する状態（すなわち、いわゆる「客待ち状態」）であってもよい。客待ちコマンドは、例えば、主制御部 210 が、特別図柄を停止表示した後に、記 50

憶している判定情報（保留情報）がないことにより次の特別図柄の変動表示を所定期間行わなかった場合に、演出統括部 230 に送信するコマンドである。また、始動条件の成立は、特別図柄の変動表示中に判定情報（保留情報）を記憶している保留状態において、特別図柄の変動表示（ハズレの変動表示）が終了することであってもよい。

【0094】

ここで、第1始動口105への入球による判定情報（以下「第1判定情報」という）と、第2始動口106への入球による判定情報（以下「第2判定情報」という）とが記憶されている状態で、特別図柄の変動表示が終了したとする。この場合、主制御部210は、第2判定情報による特別図柄の図柄ゲームを優先して行う。

【0095】

これは、第2判定情報による特別遊技判定（大当たり図柄判定）が、第1判定情報による特別遊技判定よりも、遊技者にとって有利な特別遊技に当選しやすいためである。これにより、遊技者にとっての利益度合いが高い特別遊技判定を優先して行うことができ、遊技者の利益を保護することができる。なお、第2判定情報による特別図柄の図柄ゲームを優先して行うことに限らず、入球した始動口の種別に関係なく、入球順に図柄ゲームを行ってもよい。

【0096】

主制御部210は、始動条件が成立するまで待機し（ステップS321：No）、始動条件が成立すると（ステップS321：Yes）、特別遊技判定を行う（ステップS322）。特別遊技判定は、事前特別遊技判定（図3-1のステップS302参照）と同様の判定である。

【0097】

次に、主制御部210は、特別遊技判定の結果が特別遊技であるか否かを判定する（ステップS323）。特別遊技判定の結果が特別遊技ではない場合（ステップS323：No）、すなわち、ハズレである場合、主制御部210は、ステップS325へ移行する。特別遊技判定の結果が特別遊技である場合（ステップS323：Yes）、主制御部210は、特別遊技図柄判定を行う（ステップS324）。特別遊技図柄判定は、事前特別遊技図柄判定（図3-1のステップS304参照）と同様の判定である。

【0098】

次に、主制御部210は、変動パターン判定を行う（ステップS325）。変動パターン判定は、事前変動パターン判定（図3-1のステップS305参照）と同様の判定である。ただし、主制御部210は、ノーマルハズレの変動パターンであると判定した場合、保留数（記憶する判定情報の数）に応じた変動パターンを選択する。例えば、主制御部210は、ノーマルハズレの変動パターンであると判定した場合、保留数が所定数未満のときには、変動時間の長い変動パターン（12秒）を選択する一方で、保留数が所定数以上のときには、変動時間の短い変動パターン（3秒）を選択する。変動パターン判定において用いられる変動パターンテーブルの詳細については、図5-1～図5-3を用いて後述する。

【0099】

次に、主制御部210は、特別図柄の変動表示を開始する（ステップS326）。具体的には、第1始動口105への入球に基づく特別図柄の変動表示では、主制御部210は、第1特別図柄表示部の第1特別図柄を変動表示させる。また、第2始動口106への入球に基づく特別図柄の変動表示では、主制御部210は、第2特別図柄表示部の第2特別図柄を変動表示させる。

【0100】

そして、主制御部210は、変動表示の開始から、変動パターンに応じた変動時間が経過したか否かを判定する（ステップS327）。主制御部210は、変動時間が経過するまで待機する（ステップS327：No）。変動時間が経過すると（ステップS327：Yes）、主制御部210は、特別遊技判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる（ステップS328）。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 1 】

次に、主制御部 2 1 0 は、停止表示させた特別図柄が特別遊技を示す特別遊技図柄であるか否かを判定する（ステップ S 3 2 9）。停止表示させた特別図柄が特別遊技図柄である場合（ステップ S 3 2 9：Y e s）、主制御部 2 1 0 は、特別遊技を実行する（ステップ S 3 3 0）。特別遊技は、オープニング遊技や、ラウンド遊技や、エンディング遊技を含む。特別遊技の実行において、主制御部 2 1 0 は、大入賞口 1 0 9 の開閉を制御する。

【 0 1 0 2 】

次に、主制御部 2 1 0 は、特別遊技が終了したか否かを判定する（ステップ S 3 3 1）。主制御部 2 1 0 は、特別遊技が終了するまで待機する（ステップ S 3 3 1：N o）。特別遊技が終了すると（ステップ S 3 3 1：Y e s）、主制御部 2 1 0 は、遊技状態を設定し（ステップ S 3 3 2）、特別図柄の図柄ゲーム処理を終了する。

10

【 0 1 0 3 】

ステップ S 3 3 2 において、主制御部 2 1 0 が設定する遊技状態は、例えば、時短遊技状態や確変遊技状態である。遊技状態の設定において、主制御部 2 1 0 は、各遊技状態を示すフラグを O N に設定したり、遊技状態毎に定められる変動表示の残余回数を設定したりする。

【 0 1 0 4 】

一方、ステップ S 3 2 9 において、停止表示させた特別図柄が特別遊技図柄ではない場合（ステップ S 3 2 9：N o）、主制御部 2 1 0 は、遊技状態に変更があるか否かを判定する（ステップ S 3 3 3）。

20

【 0 1 0 5 】

ここで、遊技状態に変更があるか否かの判定について説明する。時短遊技状態や確変遊技状態といった特定遊技状態では、ステップ S 3 3 3 の処理の前に、主制御部 2 1 0 は、遊技状態毎に定められる変動表示の残余回数から「1」を減算する処理を行う。そして、減算後の残余回数が「0」となった場合に、主制御部 2 1 0 は、ステップ S 3 3 3 において遊技状態に変更があるものと判定する。例えば、減算後に時短遊技状態の残余回数が「0」となった場合、ステップ S 3 3 3 において、主制御部 2 1 0 は、特定遊技状態から通常遊技状態に変更すると判定する。

【 0 1 0 6 】

図 3 - 2 に戻り、遊技状態に変更がない場合（ステップ S 3 3 3：N o）、主制御部 2 1 0 は、特別図柄の図柄ゲーム処理を終了する。遊技状態に変更がある場合（ステップ S 3 3 3：Y e s）、主制御部 2 1 0 は、遊技状態を変更し（ステップ S 3 3 4）、特別図柄の図柄ゲーム処理を終了する。

30

【 0 1 0 7 】

なお、主制御部 2 1 0 は、各判定結果や動作内容を示す所定のコマンドを演出統括部 2 3 0 へ出力する。具体的には、主制御部 2 1 0 は、特別図柄の変動表示を開始するときや、特別図柄の変動表示を停止するときや、特別遊技を実行するときなど、各動作を行うタイミングで、各動作に対応するコマンドを演出統括部 2 3 0 へ出力する。これにより、演出統括部 2 3 0 では、主制御部 2 1 0 の動作に応じた演出を行うことができる。

【 0 1 0 8 】

40

（特別遊技図柄について）

次に、図 4 を用いて、特別遊技図柄について説明する。図 4 は、特別遊技図柄を示す説明図である。図 4 に示す図柄対応表 4 0 0 は、特別遊技図柄と、特別遊技の内容と、を対応付けた表である。図柄対応表 4 0 0 に示すように、特別遊技図柄は、例えば、Z A、Z B、Z C、の 3 種類である。特別遊技図柄 Z A は、「4 R 確変」を示す図柄である。特別遊技図柄 Z B は、「1 6 R 確変」を示す図柄である。特別遊技図柄 Z C は、「4 R 通常」を示す図柄である。

【 0 1 0 9 】

「4 R 確変」は、特別遊技中に遊技者が 4 ラウンド分の出玉を獲得可能であり、さらに、特別遊技後に確変遊技状態が設定される特別遊技である。「1 6 R 確変」は、特別遊技

50

中に遊技者が16ラウンド分の出玉を獲得可能であり、さらに、特別遊技後に確変遊技状態が設定される特別遊技である。「4R通常」は、特別遊技中に遊技者が4ラウンド分の出玉を獲得可能であり、さらに、特別遊技後に時短遊技状態が設定される特別遊技である。

【0110】

ここで、遊技状態について説明する。確変遊技状態は、時間短縮機能が付加された高確率の遊技状態であり、特別遊技の実行後に所定の変動回数（例えば10000回）のハズレの変動表示が終了するまで設定される。時間短縮機能は、特別図柄や普通図柄の変動時間を短縮化する機能や、第2始動口106への入球を容易にする入球容易状態とする機能である。

10

【0111】

入球容易状態とする機能は、普図当たりの当選確率を向上させる機能や、普通電動役物107の開放時間を長時間化させる機能を含む。このため、時間短縮機能が付加されると、普通電動役物107の開放頻度（第2始動口106への入球頻度）を増加させることができるとともに、特別図柄の図柄ゲームを行う頻度を高くすることができる。これにより、時間短縮機能が付加される遊技状態では、迅速な遊技が可能となる。なお、確変遊技状態では、高確率遊技状態であることから、事実上、所定の変動回数（例えば10000回）のハズレの変動表示が経過するまでの間に、特別遊技判定において特別遊技を行うと判定されることになる。

【0112】

20

一方で、時短遊技状態は、時間短縮機能が付加された低確率の遊技状態である。時短遊技状態は、特別遊技の実行後に、所定の変動回数（例えば100回）のハズレの変動表示が終了するまで設定される。時短遊技状態において、所定の変動回数（例えば100回）が終了すると、その後に通常遊技状態が設定される。通常遊技状態は、時間短縮機能が付加されない低確率の遊技状態である。通常遊技状態は、設定される頻度が最も高い遊技状態である。

【0113】

本実施の形態においては、確変遊技状態と、時短遊技状態と、通常遊技状態との3つの遊技状態のうちのいずれかの遊技状態が設定される。ただし、このほかにも、時間短縮機能が付加されない高確率遊技状態（例えば、潜伏確変遊技状態）がある。

30

【0114】

潜伏確変遊技状態をとり得るようにするには、特別遊技後に潜伏確変遊技状態を設定することが可能な特別遊技図柄を選択可能にすればよい。また、このほかにも、潜伏確変遊技状態をとり得る構成とするには、時間短縮機能が付加される変動回数よりも、高確率遊技状態となる変動回数を多く設定することが可能な特別遊技図柄を選択可能にしてもよい。具体的には、例えば、時間短縮機能が付加される変動回数を30回とし、高確率遊技状態となる変動回数を100回としたとする。この場合、特別遊技後にハズレの変動表示が、30回経過するまでは確変遊技状態で制御され、31～100回の間は潜伏確変遊技状態で制御される。

【0115】

40

次に、特別遊技について説明する。特別遊技は、複数のラウンド遊技を含む。1ラウンドは、大入賞口109への所定個数（例えば10球）の入球、または所定時間（例えば29.5秒）の経過により終了する。本実施の形態において、ラウンド遊技は、全て、1ラウンドの開放時間が長い（例えば、29.5秒）、いわゆる長開放のラウンド遊技とする。ただし、ラウンド遊技は、これに限らず、1ラウンドの開放時間が短い（例えば、0.1秒）、いわゆる短開放のラウンド遊技をとり得ることとしてもよい。

【0116】

次に、各特別遊技の選択割合について説明する。図4において、割合表410、420は、それぞれ、特別遊技図柄ZA、ZB、ZCの各割合を示す。割合表410は、第1始動口105への入球により特別遊技図柄が選択される割合を示す。割合表410と、割合

50

表 4 2 0 とを比較すると、第 2 始動口 1 0 6 への入球による特別遊技図柄判定では、第 1 始動口 1 0 5 への入球による特別遊技図柄判定に比べて、遊技者にとって利益度合いの高い特別遊技が選択されやすくなっている。

【 0 1 1 7 】

これについて具体的に説明する。まず、割合表 4 1 0 に示すように、第 1 始動口 1 0 5 への入球による特別遊技図柄判定では、特別遊技図柄 Z A (4 R 確変) が 5 0 % の割合で選択され、特別遊技図柄 Z B (1 6 R 確変) , Z C (4 R 通常) がそれぞれ 2 5 % の割合で選択される。

【 0 1 1 8 】

一方、割合表 4 2 0 は、第 2 始動口 1 0 6 への入球により特別遊技図柄が選択される割合を示す。割合表 4 2 0 に示すように、第 2 始動口 1 0 6 への入球による特別遊技図柄判定では、特別遊技図柄 Z B が 5 0 % の割合で選択され、特別遊技図柄 Z A , Z C がそれぞれ 2 5 % の割合で選択される。

【 0 1 1 9 】

割合表 4 1 0 と、割合表 4 2 0 とを比較すると、第 2 始動口 1 0 6 への入球による特別遊技図柄判定では、第 1 始動口 1 0 5 への入球による特別遊技図柄判定に比べて、特別遊技図柄 Z B が選択されやすく、また、特別遊技図柄 Z A が選択されにくい。このように、第 2 始動口 1 0 6 への入球による特別遊技図柄判定では、第 1 始動口 1 0 5 への入球による特別遊技図柄判定に比べて、遊技者にとって利益度合いの高い特別遊技が選択されやすくなっている。このため、主に第 2 始動口 1 0 6 への入球によって遊技が進行される確変遊技状態や時短遊技状態は、通常遊技状態に比べて、遊技者が出玉を獲得しやすい遊技状態となっている。

【 0 1 2 0 】

なお、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 1 0 0 は、いわゆる「確変ループ機」と呼ばれるタイプであり、具体的には、確変特別遊技の実行後には 1 0 0 0 0 回のハズレの変動表示が終了するまで（次の特別遊技が実行されるまで）確変遊技状態が設定されるタイプである。ただし、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、「確変ループ機」に限らず、いわゆる「S T (S T : S p e c i a l T i m e) 機」や、「V 確変機」のタイプを用いることも可能である。

【 0 1 2 1 】

ここで、「S T 機」とは、例えば、特別遊技図柄判定によって得られる特別遊技図柄にかかわらず、所定の変動回数（例えば、1 0 0 変動）が経過するまでの間は必ず確変遊技状態が設定されるタイプの遊技機である。「S T 機」では、所定の変動回数（例えば、1 0 0 変動）が終了すると、いわゆる「S T 抜け」となり、通常遊技状態に戻る。

【 0 1 2 2 】

また、「V 確変機」とは、大入賞口 1 0 9 内に特定の入球領域（いわゆる「V ゾーン」）を設け、特別遊技図柄に応じて、特別遊技中に V ゾーンに入球可能となり、V ゾーンに入球すると、次の特別遊技が行われるまで確変遊技状態が設定されるタイプの遊技機である。「V 確変機」において、特別遊技中に V ゾーンに入球しないと、例えば、所定の変動回数（例えば、1 0 0 変動）が経過するまでの間、時短遊技状態が設定される。

【 0 1 2 3 】

（変動パターンテーブルの一例）

次に、図 5 - 1、図 5 - 2 および図 5 - 3 を用いて、変動パターンテーブルの一例について説明する。

【 0 1 2 4 】

図 5 - 1 は、通常時ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。図 5 - 2 は、時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブルの一例を示す図である。図 5 - 3 は、特別遊技用変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【 0 1 2 5 】

図 5 - 1 に示す通常時ハズレ用変動パターンテーブル 5 1 0 は、通常遊技状態における

ハズレの変動表示において用いられる変動パターンテーブルである。図5-2に示す時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520は、時短遊技状態におけるハズレの変動表示において用いられる変動パターンテーブルである。図5-3に示す特別遊技用変動パターンテーブル530は、特別遊技の変動表示において用いられる変動パターンテーブルである。

【0126】

図5-1、図5-2および図5-3に示すように、各変動パターンテーブル510、520、530は、それぞれ、変動パターンと、範囲と、判定値と、割合と、を含む。通常時ハズレ用変動パターンテーブル510において、変動パターンは、例えば、変動パターンa1、a2、a3、b、c、dの6種類を示す。時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520において、変動パターンは、例えば、変動パターンa4、a5、b、c、dの5種類を示す。特別遊技用変動パターンテーブル530において、変動パターンは、例えば、変動パターンB、C、Dの3種類を示す。

10

【0127】

各変動パターンテーブル510、520、530において、範囲は、始動入賞時に取得可能な変動パターン乱数のとり得る範囲であり、例えば「0」～「199」を示す。判定値は、各変動パターンに割り当てられる値を示す。割合は、各変動パターンが選択される割合を示す。具体的には、割合は、範囲の数に対する判定値の数の割合を示す。

【0128】

通常時ハズレ用変動パターンテーブル510に示す変動パターンa1（12秒）、a2（8秒）、a3（3秒）や、時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520に示す変動パターンa4（13秒）、a5（1秒）は、いずれもノーマルハズレの変動パターンである。なお、以下において、ノーマルハズレの変動パターンa1、a2、a3、a4、a5について、適宜「変動パターンa」と称する。

20

【0129】

また、通常時ハズレ用変動パターンテーブル510や時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520に示す変動パターンb、c、dや、特別遊技用変動パターンテーブル530の変動パターンB、C、Dは、いずれもリーチ演出が行われる変動パターンである。

【0130】

ここで、図5-4を用いて、各変動パターンに対応する変動演出について説明する。図5-4は、各変動パターンに対応する変動演出を示す説明図である。図5-4において、説明図540は、変動パターンと、変動パターンに対応する変動演出と、を示す。

30

【0131】

変動パターンaは、ノーマルハズレの変動演出に対応する変動パターンである。変動パターンb（20秒）および変動パターンB（20秒）は、通常変動後にノーマルリーチ（低信頼度リーチ）が行われる変動演出に対応する変動パターンである。ノーマルリーチは、例えば、第1装飾図柄および第2装飾図柄が同一の図柄で仮停止表示された後に、第3装飾図柄がそれまでの態様とは異なる態様（例えば、ゆっくりした表示態様）で変動表示される演出である。

【0132】

また、ノーマルリーチは、第3装飾図柄がゆっくりした表示態様で表示された後、所定時間が経過すると、第3装飾図柄を含む全ての装飾図柄が停止表示（確定表示）される演出である。変動パターンbによる変動演出では、最終的に、装飾図柄の図柄列は、ハズレの出目の図柄列で停止表示される。一方、変動パターンBによる変動演出では、最終的に、装飾図柄の図柄列は、ゾロ目の図柄列で停止表示される。

40

【0133】

変動パターンc（60秒）および変動パターンC（60秒）は、通常変動後にノーマルリーチが行われ、さらにノーマルリーチ後に、SPリーチ（スーパーリーチ：中信頼度リーチ）が行われる変動演出に対応する変動パターンである。SPリーチは、ノーマルリーチから継続して変動表示される第3装飾図柄が、それまでの変動表示の態様とは異なる態

50

様（例えば、高速の態様）で変動表示されるとともに、背景等にアニメの動画が再生される演出である。

【0134】

また、SPリーチは、アニメの再生時間の経過によりアニメの動画が終了した後に、第3装飾図柄を含む全ての装飾図柄が停止表示（確定表示）される演出である。変動パターンcによる変動演出では、最終的に、装飾図柄の図柄列は、ハズレの出目の図柄列で停止表示される。一方、変動パターンCによる変動演出では、最終的に、装飾図柄の図柄列は、ゾロ目の図柄列で停止表示される。

【0135】

また、変動パターンd（90秒）および変動パターンD（90秒）は、通常変動後にノーマルリーチが行われ、ノーマルリーチ後にSPリーチ（スーパーリーチ）が行われ、SPリーチ後にSPSP（スーパーリーチ後に発展するスーパーリーチ：高信頼度リーチ）が行われる変動演出に対応する変動パターンである。SPSPリーチは、SPリーチから継続して変動表示される第3装飾図柄を含む装飾図柄が表示されずに、実写の動画（ムービー）が再生される演出である。

【0136】

また、SPSPリーチは、実写の動画の再生時間が経過すると、実写の動画を終了し、第3装飾図柄を含む全ての装飾図柄が表示されるとともに、全ての装飾図柄が停止表示（確定表示）される演出である。変動パターンdによる変動演出では、最終的に、装飾図柄の図柄列は、ハズレの図柄列の出目で停止表示される。一方、変動パターンDによる変動演出では、最終的に、装飾図柄の図柄列は、ゾロ目の図柄列で停止表示される。

【0137】

なお、ノーマルリーチや、SPリーチや、SPSPリーチのほかにも、高信頼度の変動パターンとして、疑似連続変動演出を行う変動パターンや、フリーズ演出を行う変動パターンをとり得ることとしてもよい。疑似連続変動演出は、装飾図柄を仮停止表示させた後に、再度、変動表示させ、複数回の変動表示に見せる演出である。フリーズ演出は、表示画面が停止したように（固まったように）見せる演出である。

【0138】

図5-1に戻り、各変動パターンの選択について、説明する。通常時ハズレ用変動パターンテーブル510において、ノーマルハズレの変動パターンa1、a2、a3は、それぞれ、記憶される判定情報の数（保留数）に応じて選択される。

【0139】

例えば、保留数が少ない場合に変動時間の長い変動パターンが選択され、保留数が多い場合に変動時間の短い変動パターンが選択される。具体的には、保留数が「2以下」の場合は変動パターンa1が選択され、保留数が「3」の場合は変動パターンa2が選択され、保留数が「4以上」の場合は変動パターンa3が選択される。

【0140】

これにより、保留数が多い場合には、迅速に遊技を進行させることができ、特別遊技判定を行う機会を増やすことができる。また、保留数が少ない場合には、始動入賞するための時間を稼ぐことができることにより、特別図柄の変動表示が行われない期間（待機状態となる期間）が発生することを抑えることができ、遊技者を退屈させないようにすることができる。

【0141】

また、通常時ハズレ用変動パターンテーブル510において、各変動パターンの選択される割合は、割合の高いものから順に不等号を用いて表すと、変動パターンa（ノーマルハズレ）>変動パターンb（ノーマルリーチ）>変動パターンc（SPリーチ）>変動パターンd（SPSPリーチ）、である。

【0142】

また、図5-2に示す時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520において、ノーマルハズレの変動パターンa4、a5は、それぞれ、記憶される第2判定情報の数（第2

10

20

30

40

50

保留数)に応じて選択される。例えば、第2保留数が少ない場合に変動時間の長い変動パターンa4が選択され、第2保留数が多い場合に変動時間の短い変動パターンa5が選択される。具体的には、第2保留数が「1以下」の場合は変動パターンa4(13秒)が選択され、第2保留数が「2以上」の場合は変動パターンa5(1秒)が選択される。

【0143】

ノーマルハズレの変動パターンaの選択される割合について、ハズレ用変動パターンテーブル510, 520を比較すると、時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520の方が、通常時ハズレ用変動パターンテーブル510(図5-1参照)よりも高いことがわかる。これは、時間短縮機能が付加される入球容易状態では、第2始動口106への入賞による保留数(第2保留数)が往々にして「2」以上となることから、ノーマルハズレの変動表示を行いやすくすることによって(リーチ演出を行いにくくすることによって)、迅速な遊技により、特別遊技判定を行う機会を増やすためである。

【0144】

また、時間短縮機能が付加される遊技状態のハズレ時にリーチ演出を行いにくくすることにより、リーチ演出の信頼度は、時間短縮機能が付加される遊技状態の方が通常遊技状態よりも高くなる。これにより、同じリーチ演出でも、時間短縮機能が付加される遊技状態の方が通常遊技状態よりも、遊技者に特別遊技を期待させる演出とすることができる。

【0145】

また、時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520において、第2始動口106への入球による第2保留数が「1」以下の場合には、記憶される第1判定情報の数(第1保留数)にかかわらず、変動時間が13秒の変動パターンa4が選択される。これは、第2保留数が0になり、第1保留数が「1」以上記憶されている場合には、第1判定情報による遊技者にとっての利益度合いの低い特別遊技判定に基づく変動表示が行われることとなるが、このような第1判定情報による変動表示が頻発することを抑えるためである。

【0146】

また、時間短縮機能が付加される遊技状態において、第2保留数が「1」以下の場合に変動パターンa4による13秒の変動表示を行うことにより、第2始動口106へ入球させるための時間を稼ぎ、第2始動口106への入球による特別遊技判定を行う機会を増やすことができる。なお、第2始動口106へ入球させるための時間を稼ぐという観点からすると、第2保留数が「1」以下のノーマルハズレの変動パターンa4は、13秒よりも長い変動時間としてもよい。

【0147】

時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル520において、各リーチ変動パターンの選択される割合は、割合の高いものから順に不等号を用いて表すと、変動パターンb(ノーマルリーチ)>変動パターンc(SPリーチ)>変動パターンd(SPSPリーチ)、である。

【0148】

また、図5-3に示す特別遊技用変動パターンテーブル530において、各リーチ変動パターンの選択される割合は、割合の高いものから順に不等号を用いて表すと、変動パターンD(SPSPリーチ)>変動パターンC(SPリーチ)>変動パターンB(ノーマルリーチ)、である。

【0149】

このため、リーチ演出の信頼度は、不等号を用いて比較すると、信頼度の高い順に、SPSPリーチ>SPリーチ>ノーマルリーチ、となる。

【0150】

なお、変動パターンテーブル510, 520, 530において、説明の便宜上、変動パターンは、数種類であるが、実際には、例えば、数百種類ある。また、変動パターン乱数のとり得る範囲も、実際には、例えば「0」~「数万」である。また、判定値についても、各変動パターンの選択される割合がそれぞれ所定の割合となるように、変動パターン乱数のとり得る範囲に応じた値が設定される。

10

20

30

40

50

【0151】

(図柄ゲームにおいて演出統括部が行う演出制御処理)

次に、図柄ゲームにおいて演出統括部230が行う演出制御処理の内容について説明する。なお、以下に説明する演出統括部230の各処理は、演出統括部230のCPUがROMに記憶されたプログラムを実行することによって行われる。

【0152】

図6は、図柄ゲームにおいて演出統括部が行う演出制御処理の一例を示すフローチャートである。図6において、演出統括部230は、変動演出の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップS601)。変動演出の開始タイミングは、例えば、特別図柄の変動表示の開始を示す変動開始コマンドを主制御部210から受信するタイミングである。

10

【0153】

演出統括部230は、変動演出の開始タイミングになるまで待機する(ステップS601:No)。演出統括部230は、変動演出の開始タイミングになると(ステップS601:Yes)、特別図柄の変動パターンに対応する変動演出パターンを選択する(ステップS602)。例えば、特別図柄の変動パターンが変動パターンc(図5-1参照)の場合には、演出統括部230は、変動パターンcに対応するSPリーチの変動演出パターンを選択する。

【0154】

なお、本実施の形態では、変動パターンに一つ一つに対応付けられる変動演出パターンを選択することとした。ただし、これに限らず、演出統括部230は、一の変動パターンに対応付けられる複数の変動演出パターンを予め用意しておき、主制御部210によって選択された変動パターンに応じて、複数の変動パターンの中から一の変動演出パターンを選択してもよい。例えば、複数の変動演出パターンの中でも、特別遊技の場合に選択されやすいものや、ハズレの場合に選択されやすいものなどを用意しておいてもよい。

20

【0155】

より具体的には、例えば、変動パターンc、Cに対応する変動演出パターンとして、SPリーチ1とSPリーチ2との2つの変動演出パターンを用意しておく。そして、変動パターンc(ハズレ)のときにはSPリーチ1の変動演出パターンが選択されやすく、一方で、変動パターンC(特別遊技)のときにはSPリーチ2の変動演出パターンが選択されやすいものとする。これにより、SPリーチ1よりもSPリーチ2の方が信頼度の高い演出とすることができ、特別遊技の信頼度を細かく表すことができる。

30

【0156】

次に、演出統括部230は、アイコン画像(保留アイコン画像や変動アイコン画像)の表示態様を変化させるにあたり、特定演出を実行するか否かを判定する、アイコン処理を行う(ステップS603)。特定演出は、アイコン画像の表示態様を変化させる前に、アイコン画像が変化する可能性があることを示唆する示唆画像を表示して、示唆画像の表示後にアイコン画像を変化させる演出である。アイコン処理の詳細については、図13を用いて後述する。

【0157】

次に、演出統括部230は、ステップアップ演出やカットイン演出などの各予告演出を行うか否かを判定する、予告演出判定処理を行う(ステップS604)。予告演出には、例えば、通常変動演出で実行可能なものや、リーチ演出で実行可能なものなど、変動演出パターンに応じて実行可能なものや実行不可能なものがある。予告演出判定処理では、変動演出パターンに応じた予告演出を実行するか否かの判定を行う。

40

【0158】

次に、演出統括部230は、変動演出を開始する(ステップS605)。そして、演出統括部230は、変動演出の終了タイミングであるか否かを判定する(ステップS606)。変動演出の終了タイミングは、例えば、主制御部210から特別図柄の変動停止を示す変動停止コマンドを受信することである。

【0159】

50

演出統括部 230 は、変動演出の終了タイミングになるまで待機する（ステップ S 606 : No）。そして、演出統括部 230 は、変動演出の終了タイミングになると（ステップ S 606 : Yes）、特別遊技判定の判定結果を表す装飾図柄を停止表示（確定表示）させて、変動演出を終了する（ステップ S 607）。

【0160】

次に、演出統括部 230 は、特別遊技（大当たり）を行うか否かを判定する（ステップ S 608）。具体的には、ステップ S 608 において、演出統括部 230 は、主制御部 210 から特別遊技を開始するコマンドを受信したか否かを判定する。特別遊技を行う場合（ステップ S 608 : Yes）、演出統括部 230 は、特別遊技演出（大当たり演出）を実行する（ステップ S 609）。

10

【0161】

特別遊技演出は、オープニング遊技中のオープニング演出や、ラウンド遊技中のラウンド演出や、エンディング遊技中のエンディング演出などを含む。演出統括部 230 は、主制御部 210 から特別遊技における各遊技の開始や終了を示すコマンドを受信することにより、特別遊技における各遊技に応じた演出を実行する。

【0162】

そして、演出統括部 230 は、特別遊技が終了したか否かを判定する（ステップ S 610）。主制御部 210 は、特別遊技が終了するまで待機する（ステップ S 610 : No）。主制御部 210 は、特別遊技が終了すると（ステップ S 610 : Yes）、演出統括部 230 は、演出モードを設定し（ステップ S 611）、図柄ゲームにおける演出制御処理を終了する。

20

【0163】

演出モードの設定において、演出統括部 230 は、時短遊技状態における時短モード、確変遊技状態における確変モード、のうちのいずれかの演出モードを設定する。これらの演出モードを設定する際に、演出統括部 230 は、各遊技状態を示すモードフラグを設定したり、演出モード毎に定められる変動表示の残余回数を設定したりする。

【0164】

一方、ステップ S 608 において、特別遊技を行わない場合（ステップ S 608 : No）、すなわち、ハズレの場合、演出統括部 230 は、演出モードに変更があるか否かを判定する（ステップ S 612）。

30

【0165】

ここで、演出モードに変更があるか否かの判定について説明する。時短モードや確変モードといった特殊モードでは、ステップ S 612 の処理の前に、演出統括部 230 は、演出モード毎に定められる変動表示の残余回数から「1」を減算する処理を行う。そして、減算後の残余回数が「0」となった場合に、演出統括部 230 は、ステップ S 612 において演出モードに変更があるものと判定する。例えば、減算後に時短遊技状態の残余回数が「0」となった場合、ステップ S 612 において、演出統括部 230 は、特殊モードから通常モードに変更すると判定する。

【0166】

ステップ S 612 において、演出モードに変更がある場合（ステップ S 612 : Yes）、演出統括部 230 は、演出モードを変更し（ステップ S 613）、図柄ゲームにおける演出制御処理を終了する。演出モードに変更がない場合（ステップ S 612 : No）、演出統括部 230 は、図柄ゲームにおける演出制御処理を終了する。

40

【0167】

（演出統括部が行う先読み演出処理に含まれる保留演出処理の一例）

次に、演出統括部 230 が行う先読み演出処理に含まれる保留演出処理の内容について説明する。図 7 は、演出統括部が行う保留演出処理の一例を示すフローチャートである。

【0168】

図 7 において、演出統括部 230 は、保留演出を開始するか否かを判定する（ステップ S 701）。保留演出を開始するとは、主制御部 210 から保留数増加コマンドと、事前

50

判定結果を示す事前判定コマンドを受信することである。

【0169】

演出統括部230は、保留演出を開始すると判定するまで待機する(ステップS701: No)。演出統括部230は、保留演出を開始すると判定すると(ステップS701: Yes)、事前判定コマンドが示す事前判定結果を解析する(ステップS702)。そして、演出統括部230は、解析結果を用いて、保留アイコン画像および変動アイコン画像を特殊表示(高信頼度の表示)とするか否かの特殊表示判定を行う(ステップS703)。特殊表示判定において、演出統括部230は、特殊表示判定テーブル(図8-1および図8-2参照)を用いる。

【0170】

そして、特殊表示判定の結果、演出統括部230は、アイコン画像を特殊表示しない場合(ステップS704: No)、すなわち、アイコン画像を通常表示(例えば、「白」の表示態様)とする場合、ステップS709へ移行する。一方、特殊表示を行う場合(ステップS704: Yes)、演出統括部230は、特殊表示するアイコン画像を最終的に「青」、「黄」、「赤」のうちのいずれの表示色(表示態様)にするかを判定する、特殊表示の最終色判定を行う(ステップS705)。

【0171】

特殊表示の最終色判定において、演出統括部230は、特殊表示の最終色判定テーブル(図9-1および図9-2参照)を用いる。なお、特殊表示の表示態様(表示色)の特別遊技(大当たり)に対する信頼度は、信頼度の高い順に不等号を用いて比較すると、例えば、「赤」>「黄」>「青」、である。

【0172】

本実施の形態において、特殊表示の最終色は、「青」、「黄」、「赤」のいずれかとするが、これに限らず、「金」や「虹」など、特別遊技の確定を示す表示態様(大当たり確定表示)をとり得ることとしてもよい。ここで、保留アイコン画像の段階で大当たり確定表示としたとすると、特別遊技に至る変動表示やその直前までの変動表示に対する遊技者の関心は、低くなるおそれがある。このため、最終色を大当たり確定表示とする場合、保留アイコン画像の段階では大当たり確定表示を行いにくくし、変動アイコン画像の段階や、保留数が減少していく段階で大当たり確定表示を行いやすくしてもよい。

【0173】

次に、演出統括部230は、保留アイコン画像の最初の表示色を判定するために、特殊表示の初期色判定を行う(ステップS706)。特殊表示の初期色判定において、演出統括部230は、初期色判定テーブル(図10参照)を用いる。

【0174】

そして、演出統括部230は、初期色から最終色までの特殊表示の変遷を示すシナリオを判定するために、特殊表示のシナリオ判定を行う(ステップS707)。特殊表示のシナリオ判定において、演出統括部230は、シナリオ判定テーブル(図11参照)を用いる。次に、演出統括部230は、アイコン画像に重ねて表示する文字画像を判定するために、アイコン画像の文字判定を行う(ステップS708)。アイコン画像の文字判定において、演出統括部230は、アイコン画像の文字判定テーブル(図12-1および図12-2参照)を用いる。

【0175】

そして、演出統括部230は、所定の記憶領域に各種判定結果を記憶する(ステップS709)。この後、演出統括部230は、画像・音声制御部240やランプ制御部250に演出コマンドを送信することにより、保留演出を実行し(ステップS710)、保留演出処理を終了する。

【0176】

(特殊表示判定テーブルの一例)

図8-1は、ハズレ用特殊表示判定テーブルの一例を示す図である。図8-2は、特別遊技用特殊表示判定テーブルの一例を示す図である。図8-1のハズレ用特殊表示判定テ

10

20

30

40

50

ーブル 8 1 0、および図 8 - 2 の特別遊技用特殊表示判定テーブル 8 2 0 は、「判定情報の変動パターン」に応じて、アイコン画像の特殊表示を行うか否かの判定に用いられる。ハズレ用特殊表示判定テーブル 8 1 0 は、特別遊技判定によりハズレの判定結果が得られた場合に用いられる。一方、特別遊技用特殊表示判定テーブル 8 2 0 は、特別遊技判定により特別遊技の判定結果が得られた場合に用いられる。

【 0 1 7 7 】

特殊表示判定テーブル 8 1 0、8 2 0 は、いずれも、「判定情報の変動パターン」と、「特殊表示あり/なし」と、「範囲」と、「判定値」と、「割合」と、の項目を有する。「判定情報の変動パターン」は、主制御部 2 1 0 の事前判定によって得られる特別図柄の変動パターンである。特殊表示の「あり」は、特殊表示態様とすることを示す。また、特殊表示の「なし」は、特殊表示態様とはせずに、通常表示態様とすることを示す。

10

【 0 1 7 8 】

「範囲」は、始動入賞時に取得可能な演出用の乱数（特殊表示乱数）のとり得る範囲であり、例えば「0」～「99」を示す。「判定値」は、特殊表示の「あり」、「なし」にそれぞれ割り当てられる値である。「割合」は、特殊表示の「あり」、「なし」のそれぞれが変動パターン毎に選択される割合を示す。具体的には、「割合」は、「範囲」の数に対する「判定値」の数の割合を示す。

【 0 1 7 9 】

なお、図 9 - 1 以降に示す各テーブルについても、「範囲」、「判定値」および「割合」の項目が含まれるが、これらについての説明を省略することとする。なお、図 9 - 1 以降に示す各テーブルにおいて、「範囲」は、始動入賞時に取得可能な各テーブルに対応する演出用の乱数のとり得る範囲（例えば、「0」～「99」）を示す。

20

【 0 1 8 0 】

特殊表示判定テーブル 8 1 0、8 2 0 は、いずれも、高信頼度の変動パターンほど（図中、下方に記載の変動パターンほど）、特殊表示の「あり」が選択されやすいことを示す。このため、高信頼度の変動パターンほど、低信頼度の変動パターンに比べて、特殊表示を行いやすくすることができる。これにより、高信頼度の変動パターンの場合には、演出を盛り上げ、遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

【 0 1 8 1 】

また、特殊表示判定テーブル 8 1 0、8 2 0 は、同一または似通った変動演出が行われる変動パターン同士（例えば、変動パターン D と変動パターン d）を比較すると、特別遊技を行う場合（変動パターン D）の方が、ハズレの場合（変動パターン d）よりも特殊表示が行われやすいことを示す。このため、特別遊技となる変動表示では、ハズレとなる変動表示に比べて、特殊表示を行いやすくすることができる。これにより、特別遊技となる場合には、演出を盛り上げ、遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

30

【 0 1 8 2 】

また、ハズレ用特殊表示判定テーブル 8 1 0 は、いずれの変動パターン a ~ d も、特殊表示の「なし」が「あり」よりも選択されやすいことを示す。これにより、ハズレの変動表示では、特殊表示を行いにくくすることができる。これにより、ハズレの場合には、遊技者に特別遊技を期待させないようにすることができる。

40

【 0 1 8 3 】

（最終色判定テーブルの一例）

図 9 - 1 は、ハズレ用最終色判定テーブルの一例を示す図である。図 9 - 2 は、特別遊技用最終色判定テーブルの一例を示す図である。図 9 - 1 のハズレ用最終色判定テーブル 9 1 0、および図 9 - 2 の特別遊技用最終色判定テーブル 9 2 0 は、「判定情報の変動パターン」に応じて、アイコン画像の「最終色」を選択するために用いられる。

【 0 1 8 4 】

ハズレ用最終色判定テーブル 9 1 0 は、特別遊技判定によりハズレの判定結果が得られた場合に用いられる。一方、特別遊技用最終色判定テーブル 9 2 0 は、特別遊技判定によ

50

り特別遊技の判定結果が得られた場合に用いられる。

【0185】

最終色判定テーブル910, 920は、それぞれ、「判定情報の変動パターン」と、「最終色」との項目を有する。「判定情報の変動パターン」は、主制御部210の事前判定によって得られる特別図柄の変動パターンである。「最終色」は、特殊表示の最終的な表示態様を示す。具体的には、「最終色」は、例えば、「青」、「黄」、「赤」のいずれかを示す。

【0186】

最終色判定テーブル910, 920は、いずれも、高信頼度の変動パターンほど（図中、下方に記載の変動パターンほど）、「黄」や「赤」の最終色が選択されやすいことを示す。このため、高信頼度の変動パターンによる変動表示では、低信頼度の変動パターンに比べて、「黄」や「赤」の特殊表示を行いやすくすることができる。これにより、高信頼度の変動パターンの場合には、「黄」や「赤」の特殊表示によって遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

10

【0187】

また、最終色判定テーブル910, 920は、同一または似通った変動演出が行われる変動パターン同士（例えば、変動パターンDと変動パターンd）を比較すると、特別遊技を行う場合（変動パターンD）の方が、ハズレの場合（変動パターンd）よりも「黄」や「赤」の最終色が選択されやすいことを示す。このため、特別遊技に至る変動表示では、ハズレの変動表示に比べて、「黄」や「赤」の特殊表示を行いやすくすることができる。これにより、特別遊技となる場合には、「黄」や「赤」の特殊表示によって遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

20

【0188】

また、ハズレ用最終色判定テーブル910は、いずれの変動パターンa~dも、「青」の最終色が選択されやすいことを示す。これにより、ハズレの変動表示では、「青」の特殊表示を行いやすくすることができる。これにより、ハズレとなる場合には、遊技者に特別遊技を期待させないようにすることができる。

【0189】

（初期色判定テーブルの一例）

図10は、初期色判定テーブルの一例を示す図である。図10の初期色判定テーブル1000は、「最終色」に応じた「初期色」を選択するために用いられる。初期色判定テーブル1000は、「最終色」と、「初期色」との項目を有する。「最終色」は、最終色判定テーブル910, 920を用いた最終色判定（図7のステップS705参照）によって得られた判定結果を示す。「初期色」は、判定情報をアイコン画像表示する際に、最初に表示させる表示態様を示す。具体的には、「初期色」は、例えば、「白」、「青」、「黄」、「赤」のいずれかの表示態様を示す。なお、「白」の表示態様は、通常表示態様である。

30

【0190】

初期色判定テーブル1000は、最終色とは異なる色の初期色が選択されやすいことを示す。これにより、初期色から最終色にかけて、段階的にアイコン画像の表示態様を変化させやすくすることができ、段階的に遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0191】

本実施の形態では、特別遊技判定により特別遊技の判定結果が得られた場合と、ハズレの判定結果が得られた場合とで、共通の初期色判定テーブル1000を用いることとした。ただし、これに限らず、特別遊技判定により特別遊技の判定結果が得られた場合と、ハズレの判定結果が得られた場合とで、異なる初期色判定テーブルを用いてもよい。

【0192】

具体的には、例えば、特別遊技判定により特別遊技の判定結果が得られた場合には、ハズレの判定結果が得られた場合よりも、高信頼度の表示態様の初期色が選択されやすい初期色判定テーブルを用いてもよい。これにより、特別遊技の判定結果が得られた場合と、

50

ハズレの判定結果が得られた場合とで、アイコン画像の初期色や変遷態様を異ならせることができる。このため、アイコン画像の初期色や変遷態様によって、判定情報の信頼度を遊技者に示唆することができる。

【0193】

(シナリオ判定テーブルの一例)

図11は、シナリオ判定テーブルの一例を示す図である。図11のシナリオ判定テーブル1100は、「入賞時の保留数」と「初期色」と「最終色」とのそれぞれに応じた「シナリオ」を選択するために用いられる。シナリオ判定テーブル1100は、「入賞時の保留数」と、「初期色」と、「最終色」と、「シナリオ」と、の項目を有する。

【0194】

「入賞時の保留数」は、記憶されている判定情報(保留情報)の数を示す。「入賞時の保留数」は、今回の始動入賞(対象の判定情報の取得)によって、判定情報が「1」増加した値を示す。具体的には、「入賞時の保留数」は、例えば、「1」～「4」のいずれかを示す。

【0195】

「初期色」は、初期色判定テーブル1000(図10参照)を用いた初期色判定(図7のステップS706参照)によって得られた判定結果を示す。「最終色」は、最終色判定テーブル910, 920を用いた最終色判定(図7のステップS705参照)によって得られた判定結果を示す。

【0196】

「シナリオ」は、保留数の減少に応じて変化するアイコン画像の表示態様の変遷を示す。具体的には、「シナリオ」は、変動表示が行われる毎に減少する保留数に応じた各段階のアイコン画像の表示態様を示す。各段階は、「保留0」の変動アイコン画像の段階や、「保留1～4」の保留数に応じた保留アイコン画像の各段階である。各段階に示す色は、アイコン画像の表示態様が変化した後の色を示す。また、各段階に示す「変化なし」は、アイコン画像の表示態様に変化がないことを示す。

【0197】

アイコン画像の表示態様を変化させるタイミングは、各段階において任意のタイミングとすることができる。例えば、アイコン画像の表示態様を変化させるタイミングは、変動表示を開始した後に、アイコン画像が特殊表示に変化する可能性があることを示唆する特定演出中としてもよいし、変動表示の開始時(アイコンシフト時)としてもよいし、変動表示中の任意のタイミングとしてもよい。

【0198】

ここで、各シナリオについて、段階毎の保留アイコン画像の具体的な表示態様について説明する。例えば、図11のシナリオY1は、「初期色」が「白」の表示態様であり、「最終色」が「赤」の表示態様であり、「入賞時の保留数」が「4」の場合に選択され得るシナリオである。例えば、シナリオY1は、「保留4」から「保留1」となるまでの保留アイコン画像の各段階において「白」の表示態様とし、「保留0」となる変動アイコン画像の段階において「赤」の表示態様に変化するシナリオである。

【0199】

ここで、「入賞時の保留数」の「1」について説明する。「入賞時の保留数」が「1」の場合とは、保留数が「1」の変動表示中において変動表示が終了した場合と、待機状態において入球があった場合と、がある。保留数が「1」の変動表示中には、保留情報に対応する保留アイコン画像を表示することはできる。一方で、待機状態において入球があった場合には、当該入球によって得られた判定情報を、保留アイコン画像として表示する時間は短時間である。

【0200】

ただし、本実施の形態では、待機状態において入球があった場合でも、当該入球によって得られた判定情報を一旦保留アイコン画像として表示し、直ぐに変動アイコン画像にシフトさせることとする。このため、待機状態において入球があった場合でも、シナリオの

10

20

30

40

50

「保留１」の段階に示す表示態様で、保留アイコン画像として一旦表示することが可能である。

【０２０１】

シナリオ判定テーブル１１００を用いることにより、初期色から最終色にかけて、段階的に特殊表示の表示態様を変化させることができる。このため、アイコン画像を表示する各段階において、現在の表示態様よりもさらに信頼度の高い表示態様に変化する可能性があることを遊技者に期待させることができる。これにより、アイコン演出の興趣を向上させることができる。

【０２０２】

（文字判定テーブルの一例）

図１２－１は、ハズレ用文字判定テーブルの一例を示す図である。図１２－２は、特別遊技用文字判定テーブルの一例を示す図である。図１２－１のハズレ用文字判定テーブル１２１０、および図１２－２の特別遊技用文字判定テーブル１２２０は、「判定情報の変動パターン」に応じた、文字表示の有無や文字表示の種類の判定に用いられる。

【０２０３】

ハズレ用文字判定テーブル１２１０は、特別遊技判定によりハズレの判定結果が得られた場合に用いられる。特別遊技用文字判定テーブル１２２０は、特別遊技判定により特別遊技の判定結果が得られた場合に用いられる。

【０２０４】

文字判定テーブル１２１０、１２２０は、いずれも、「判定情報の変動パターン」と、「文字」と、の項目を有する。「判定情報の変動パターン」は、主制御部２１０の事前判定によって得られる特別図柄の変動パターンである。「文字」は、文字画像の有無および文字画像の種類を示す。具体的には、「文字」の項目の「－」は、文字画像を付さないことを示す。また、「文字」の項目の「もしや？」、「リーチ？」、「激アツ！」は、アイコン画像に付す文字画像の種類を示す。

【０２０５】

文字判定テーブル１２１０、１２２０は、いずれも、高信頼度の変動パターンほど（図中、下方に記載の変動パターンほど）、「リーチ？」や「激アツ！」の文字画像が選択されやすいことを示す。このため、高信頼度の変動パターンによる変動表示では、低信頼度の変動パターンに比べて、「リーチ？」や「激アツ！」の文字画像を付しやすくなることができる。これにより、高信頼度の変動パターンでは、「リーチ？」や「激アツ！」の文字画像によって遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

【０２０６】

また、文字判定テーブル１２１０、１２２０は、同一または似通った変動演出が行われる変動パターン同士（例えば、変動パターンＤと変動パターンｄ）を比較すると、特別遊技を行う場合（変動パターンＤ）の方が、ハズレの場合（変動パターンｄ）よりも「リーチ？」や「激アツ！」の文字画像が選択されやすいことを示す。このため、特別遊技に至る変動表示では、ハズレの変動表示に比べて、「リーチ？」や「激アツ！」の文字画像を表示しやすくなることができる。これにより、特別遊技となる場合には、「リーチ？」や「激アツ！」の文字画像によって遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

【０２０７】

また、ハズレ用最終色判定テーブル９１０は、いずれの変動パターンａ～ｄも、「－」が選択されやすいことを示す。これにより、ハズレの変動表示では、文字画像を付しにくくすることができる。これにより、ハズレとなる場合には、遊技者に特別遊技を期待させないようにすることができる。

【０２０８】

また、文字画像を付すタイミングは、任意のタイミングとすることができる。例えば、文字画像を付すタイミングは、変動表示を開始した後に、アイコン画像が特殊表示に変化する可能性があることを示唆する特定演出中としてもよいし、変動表示の開始時（アイコ

10

20

30

40

50

ンシフト時)としてもよい。また、文字画像を付すタイミングは、アイコン画像表示を開始するタイミング(保留表示タイミング)としてもよいし、変動表示中の任意のタイミングとしてもよい。

【0209】

また、本実施の形態において、文字画像を段階的に発展可能にしてもよい。具体的には、例えば、最終的に表示する文字画像と、最初に表示する文字画像と、各段階において表示する文字画像の変遷を示すシナリオと、についてそれぞれ判定を行い、判定により得られたシナリオに応じた文字画像を各段階で表示してもよい。これにより、文字画像についても、アイコン画像と同様に、段階的に発展させる演出とすることができる。

【0210】

(演出統括部が行うアイコン処理の一例)

次に、図13を用いて、演出統括部が行うアイコン処理(図6のステップS603参照)の一例について説明する。図13は、演出統括部が行うアイコン処理の一例を示すフローチャートである。図13において、演出統括部230は、所定の記憶領域に、アイコン画像の特殊表示のシナリオが設定されているか否かを判定する(ステップS1301)。特殊表示のシナリオは、保留演出処理におけるシナリオ判定(図7のステップS707参照)によって選択されたシナリオである。

【0211】

所定の記憶領域に、特殊表示のシナリオが設定されていない場合(ステップS1301:No)、演出統括部230は、ステップS1313に移行する。所定の記憶領域に、特殊表示のシナリオが設定されている場合(ステップS1301:Yes)、演出統括部230は、設定されているシナリオを参照し、今回の変動表示で、アイコン画像を変化させるか否かを判定する(ステップS1302)。

【0212】

今回の変動表示でアイコン画像を変化させない場合(ステップS1302:No)、演出統括部230は、ステップS1313に移行する。今回の変動表示でアイコン画像を変化させる演出を行う場合(ステップS1302:Yes)、演出統括部230は、アイコン画像の特定演出を行うか否かの特定演出判定を行う(ステップS1303)。アイコン画像の特定演出は、変動演出中にアイコン画像と共通モチーフの示唆画像が表示されて、示唆画像の変化後にアイコン画像の表示態様に変化する演出である。特定演出判定において、演出統括部230は、特定演出判定テーブル(図14-1および図14-2参照)を用いる。

【0213】

ここで、今回の変動パターンが変動時間の短いノーマルハズレの変動パターン(例えば、3秒の変動パターンa3)である場合は、特定演出を行う時間を確保できないため、特定演出を行わないようにする。特定演出を行わないようにするには、特定演出判定の判定自体を行わないようにしてもよい。また、特定演出を行わないようにするには、特定演出判定を行って、特定演出を行うと判定した場合には特定演出をキャンセルすることとしてもよい。

【0214】

特定演出を行わない場合には、演出統括部230は、通常変化演出を行う。通常変化演出は、示唆画像を表示させずにアイコン画像の表示態様を変化させる通常のアイコン変化演出である。通常変化演出は、例えば、変動開始時にアイコン画像をシフトさせるタイミングや変動開始後の任意のタイミングで、アイコン画像の表示態様を変化させる演出である。

【0215】

ステップS1304において、特定演出判定の結果、特定演出を行う場合(ステップS1304:Yes)、演出統括部230は、特定演出の変化対象が変動アイコン画像であるか否かを判定する(ステップS1305)。特定演出の変化対象が変動アイコン画像である場合(ステップS1305:Yes)、演出統括部230は、特定演出時の変動アイ

10

20

30

40

50

コンシナリオ判定を行う（ステップS 1 3 0 6）。

【0 2 1 6】

特定演出時の変動アイコンシナリオ判定において、演出統括部2 3 0は、特定演出時の変動アイコンシナリオ判定テーブル（図1 5 - 1 参照）を用いる。そして、演出統括部2 3 0は、特定演出を選択し（ステップS 1 3 0 7）、アイコン処理を終了する。

【0 2 1 7】

一方、特定演出の変化対象が変動アイコン画像ではない場合（ステップS 1 3 0 5 : N o）、すなわち、特定演出の変化対象が保留アイコン画像である場合、演出統括部2 3 0は、特定演出時の保留アイコンシナリオ判定を行い（ステップS 1 3 0 8）、ステップS 1 3 0 7に移行する。特定演出時の保留アイコンシナリオ判定において、演出統括部2 3 0は、特定演出時の保留アイコンシナリオ判定テーブル（図1 5 - 3 参照）を用いる。

10

【0 2 1 8】

また、ステップS 1 3 0 4において、特定演出を行わない場合（ステップS 1 3 0 4 : N o）、演出統括部2 3 0は、通常変化演出の変化対象が変動アイコン画像であるか否かを判定する（ステップS 1 3 0 9）。通常変化演出の変化対象が変動アイコン画像である場合（ステップS 1 3 0 9 : Y e s）、演出統括部2 3 0は、通常変化演出時の変動アイコンシナリオ判定処理を行う（ステップS 1 3 1 0）。

【0 2 1 9】

通常変化演出時の変動アイコンシナリオ判定において、演出統括部2 3 0は、通常変化演出時の変動アイコンシナリオ判定テーブル（図1 5 - 2 参照）を用いる。そして、演出統括部2 3 0は、通常変化演出を選択し（ステップS 1 3 1 2）、アイコン処理を終了する。

20

【0 2 2 0】

一方、通常変化演出の変化対象が変動アイコン画像ではない場合（ステップS 1 3 0 9 : N o）、演出統括部2 3 0は、通常変化演出時の保留アイコンシナリオ判定を行い（ステップS 1 3 1 1）、ステップS 1 3 1 2に移行する。通常変化演出時の保留アイコンシナリオ判定において、演出統括部2 3 0は、通常変化演出時の保留アイコンシナリオ判定テーブル（図1 5 - 4 参照）を用いる。

【0 2 2 1】

また、ステップS 1 3 1 3において、演出統括部2 3 0は、アイコン画像の特定演出のガセ演出を行うか否かのガセ演出判定を行う（ステップS 1 3 1 3）。アイコン画像の特定演出のガセ演出は、アイコン画像と共通モチーフの示唆画像とが表示されて、アイコン画像の表示態様が変化するのかと見せかけて、アイコン画像の表示態様が変化しない演出である。

30

【0 2 2 2】

特定演出のガセ演出判定において、演出統括部2 3 0は、所定の割合（例えば1 / 1 0 0）でガセ演出を行うと判定する。アイコン画像の特定演出のガセ演出判定の結果、ガセ演出を行わない場合（ステップS 1 3 1 4 : N o）、演出統括部2 3 0は、アイコン処理を終了する。特定演出のガセ演出を行う場合（ステップS 1 3 1 4 : Y e s）、演出統括部2 3 0は、特定演出のガセ演出を選択し（ステップS 1 3 1 5）、アイコン処理を終了する。

40

【0 2 2 3】

（特定演出判定テーブルの一例）

図1 4 - 1は、変動アイコン画像の特定演出判定テーブルの一例を示す図である。図1 4 - 2は、保留アイコン画像の特定演出判定テーブルの一例を示す図である。図1 4 - 1の変動アイコン画像の特定演出判定テーブル1 4 1 0は、「今回の変動パターン」に応じて特定演出を行うか否かの判定に用いられる。変動アイコン画像の特定演出判定テーブル1 4 1 0は、変化対象が変動アイコン画像の場合に用いられる。保留アイコンの特定演出判定テーブル1 4 2 0は、変化対象が保留アイコン画像の場合に用いられる。

【0 2 2 4】

50

特定演出判定テーブル1410, 1420は、それぞれ、「今回の変動パターン」と、「特定演出あり/なし」と、の項目を有する。変動アイコン画像の特定演出判定テーブル1410において、「今回の変動パターン」は、特殊表示の対象となる変動アイコン画像が示す判定情報の変動パターンである。一方、保留アイコン画像の特定演出判定テーブル1420において、「今回の変動パターン」は、特殊表示の対象となる保留アイコン画像が示す判定情報の変動パターンではなく、特殊表示の対象ではない変動アイコン画像が示す判定情報の変動パターンである。

【0225】

特定演出の「あり」は、特定演出を行うことを示す。また、特定演出の「なし」は、特定演出を行わずに通常変化演出を行うことを示す。

【0226】

変動アイコン画像の特定演出判定テーブル1410は、高信頼度の変動パターンほど（図中、下方に記載の変動パターンほど）、特定演出の「あり」が選択されやすいことを示す。このため、高信頼度の変動パターンによる変動表示では、低信頼度の変動パターンに比べて、変動アイコン画像の特定演出を行いやすくなることができる。これにより、高信頼度の変動パターンの場合には、演出を盛り上げ、特定演出によって遊技者に特別遊技となることをより期待させることができる。

【0227】

一方、保留アイコン画像の特定演出判定テーブル1420は、低信頼度の変動パターンほど（図中、上方に記載の変動パターンほど）、特定演出の「あり」が選択されやすいことを示す。このため、低信頼度の変動パターンによる変動表示では、高信頼度の変動表示に比べて、保留アイコン画像の特定演出を行いやすくなることができる。これにより、信頼度の低い今回の変動パターンに対応する判定情報よりも、保留アイコン画像が示す判定情報による次変動以降の変動表示を遊技者に期待させることができる。

【0228】

また、保留アイコン画像の特定演出判定テーブル1420は、高信頼度の変動パターンほど（図中、下方に記載の変動パターンほど）、特定演出の「あり」が選択されにくいことを示す。このため、今回の変動パターンの信頼度が高いときには、保留アイコン画像の特定演出を行いにくくすることができる。これにより、保留アイコン画像が示す判定情報による次変動移行の変動表示よりも、今回の変動パターンによる変動表示を遊技者に期待させることができる。

【0229】

（変動アイコンシナリオ判定テーブルの一例）

次に、図15-1および図15-2を用いて、変動アイコンシナリオ判定テーブルの一例について説明する。図15-1は、特定演出の変動アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。図15-2は、通常変化演出の変動アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。図15-1のシナリオ判定テーブル1510、および図15-2のシナリオ判定テーブル1520は、「変動パターン」と、「変動アイコン画像の変化態様」とに応じた「シナリオ」を選択するために用いられる。

【0230】

シナリオ判定テーブル1510, 1520は、「変動パターン」と、「変動アイコン画像の変化態様」と、「シナリオ」と、の項目を有する。「変動パターン」は、特定演出の対象となる変動アイコン画像に対応する判定情報の変動パターンを示す。

【0231】

「変動アイコン画像の変化態様」は、変化前後の変動アイコン画像の表示態様を示す。「変動アイコン画像の変化態様」は、シナリオ判定テーブル1100（図11参照）を用いたシナリオ判定によって選択されたシナリオのうち、保留0の段階における表示態様（変動アイコン画像の変化）に対応する。例えば、「変動アイコン画像の変化態様」の「白青」は、変化前が「白」の表示態様であり、変化後が「青」の表示態様であることを示す。

10

20

30

40

50

【0232】

また、「シナリオ」は、変動演出の進行に応じて変化する変動アイコン画像の表示態様の変遷のパターンを示す。具体的には、「シナリオ」は、変動表示の進行により発展していく各演出段階の変動アイコン画像の表示態様を示す。特定演出の変動アイコンシナリオ判定テーブル1510において、演出段階は、例えば、「通常変動」の演出段階や、「ノーマルリーチ（図中「NMリーチ」と記載）」の演出段階や、「SPリーチ」の演出段階や、「SPSPリーチ」の演出段階である。

【0233】

また、通常変化演出の変動アイコンシナリオ判定テーブル1520において、演出段階は、これらのほかにも「シフト時」の演出段階を含む。通常変化演出の場合、特定演出のような演出時間を確保する必要がないことから、「シフト時」の演出段階を含めることとした。ただし、「シフト時」以外にも、任意のタイミングを含めてもよい。

10

【0234】

「シナリオ」内の各演出段階に示す色は、変動アイコン画像の表示態様が変化した後の色を示す。各演出段階に示す「なし」は、変動アイコン画像の表示態様に変化がないことを示す。また、「SPSPリーチ」の演出段階に示す「非表示」は、変動アイコン画像が表示されないことを示す。「SPSPリーチ」の演出段階では、実写の動画を遊技者に注視させるために、変動アイコン画像や保留アイコン画像を表示しないこととする。これにより、「SPSPリーチ」の演出段階において、変動アイコン画像の表示態様は、変化しないこととする。

20

【0235】

ここで、特定演出が行われるタイミングは、各演出段階の開始後に、例えば5秒が経過したタイミングである。また、特定演出を行う場合、各演出段階において特定演出を行ってもよいし、各段階のうちのいずれか一の演出段階において特定演出を行ってもよい。各段階のうちのいずれか一の演出段階（例えば「通常変動」の演出段階）において特定演出を行うこととする場合、当該一の演出段階を除いた演出段階では、通常変化演出を行えばよい。

【0236】

これにより、例えば、SPリーチなど遊技者に演出を注目させたい演出段階においては、特定演出を行わないようにすることができる。このため、SPリーチなど演出を遊技者に注目させつつ、通常変化演出による変動アイコン画像の変化によって遊技者に特別遊技となることを期待させることができる。

30

【0237】

ここで、各シナリオについて、演出段階毎の変動アイコン画像の具体的な表示態様について説明する。例えば、シナリオ判定テーブル1520のシナリオV31は、「変動パターン」が「SPリーチ」の変動パターンc、Cであり、「変動アイコン画像の変化態様」が「白 赤」の場合に選択され得るシナリオである。例えば、シナリオV31は、「通常変動」の演出段階において「青」の表示態様に変化し、「ノーマルリーチ」の演出段階において「黄」に変化し、「SPリーチ」の演出段階において「赤」に変化することを示すシナリオである。

40

【0238】

シナリオ判定テーブル1510、1520を用いることにより、変動演出の開始から終了までに、段階的に特殊表示の表示態様を変化させることができる。このため、変動アイコン画像を表示する各段階において、現在の表示態様よりもさらに信頼度の高い表示態様に化する可能性があることを遊技者に期待させることができる。これにより、アイコン演出の興趣を向上させることができる。

【0239】

（保留アイコンシナリオ判定テーブルの一例）

次に、図15-3および図15-4を用いて、保留アイコンシナリオ判定テーブルの一例について説明する。なお、以下の説明では、図15-1および図15-2を用いて説明

50

した点については、説明を省略する。

【 0 2 4 0 】

図 1 5 - 3 は、特定演出の保留アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。図 1 5 - 4 は、通常変化演出の保留アイコンシナリオ判定テーブルの一例を示す図である。図 1 5 - 3 のシナリオ判定テーブル 1 5 3 0、および図 1 5 - 4 のシナリオ判定テーブル 1 5 4 0 は、「変動パターン」と、「保留アイコン画像の変化態様」とに応じた「シナリオ」を選択するために用いられる。

【 0 2 4 1 】

シナリオ判定テーブル 1 5 3 0、1 5 4 0 は、「変動パターン」と、「保留アイコン画像の変化態様」と、「シナリオ」と、の項目を有する。「変動パターン」は、今回の変動表示に対応する判定情報の変動パターンを示す。すなわち、「変動パターン」は、特定演出の対象となる保留アイコン画像に対応する判定情報の変動パターンとは異なる。「保留アイコン画像の変化態様」は、変化前後の保留アイコン画像の表示態様を示す。また、「保留アイコン画像の変化態様」は、シナリオ判定テーブル 1 1 0 0（図 1 1 参照）を用いたシナリオ判定によって選択されたシナリオのうち、保留 1 ～ 4 のいずれかの段階における表示態様（保留アイコン画像の変化）に対応する。

【 0 2 4 2 】

また、「シナリオ」は、変動演出の進行に応じて変化するアイコン画像の表示態様の変遷のパターンを示す。具体的には、「シナリオ」は、変動表示の進行により発展していく各演出段階の保留アイコン画像の表示態様を示す。特定演出の保留アイコンシナリオ判定テーブル 1 5 3 0 において、演出段階は、例えば、「通常変動」の演出段階のみである。これは、今回の変動表示が S P リーチといった高信頼度の変動演出である場合には、リーチ演出に発展した際に、遊技者に、保留アイコン画像の特定演出よりもリーチ演出を注目させたいためである。また、今回の変動表示がノーマルハズレといった低信頼度の変動演出である場合には、次変動以降の保留アイコン画像に対応する判定情報による変動演出を遊技者に期待させることができるためである。

【 0 2 4 3 】

また、通常変化演出の保留アイコンシナリオ判定テーブル 1 5 4 0 において、演出段階は、「通常変動」の演出段階のほかにも「シフト時」の演出段階を含む。通常変化演出の場合、特定演出のような演出時間を確保する必要がないことから、「シフト時」の演出段階を含めることとした。通常変化演出が行われるタイミングは、アイコンシフトのタイミングや、通常変動演出における任意のタイミングとすることができる。

【 0 2 4 4 】

シナリオ判定テーブル 1 5 3 0、1 5 4 0 を用いることにより、変化対象の保留アイコン画像が示す判定情報よりも先に変動表示が行われる判定情報による今回の変動表示中に、保留アイコン画像の表示態様を変化させることができる。このため、今回の変動演出を妨げずに保留アイコン画像の表示態様を変化させることができる。また、保留アイコン画像の表示態様が変化した場合、次変動以降も、さらに信頼度の高い表示態様に変化する可能性があることを遊技者に期待させることができる。

【 0 2 4 5 】

（アイコン画像の通常変化演出の表示例）

次に、図 1 6 - 1 および図 1 6 - 2 を用いて、アイコン画像の通常変化演出の表示例について説明する。図 1 6 - 1 および図 1 6 - 2 は、アイコン画像の通常変化演出の表示例を示す図である。

【 0 2 4 6 】

図 1 6 - 1 において、（ 1 a ）に示す画面は、メイン液晶 1 0 4 に、装飾図柄 S z と、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 ～ H a 3 と、第 1 保留数字表示 H h 1 と、第 2 保留数字表示 H h 2 とが表示されている画面を示す。装飾図柄 S z は、第 1 装飾図柄と、第 2 装飾図柄と、第 3 装飾図柄との各装飾図柄がそれぞれ変動表示中であることを示す。具体的には、図 1 6 - 1 において、装飾図柄 S z が示す「 」は、第 1 装飾図

10

20

30

40

50

柄と、第2装飾図柄と、第3装飾図柄とに対応しており、変動表示中であることを示す。

【0247】

変動アイコン画像Ta1は、例えば、メイン液晶104の左下の領域に表示される。変動アイコン画像Ta1は、装飾図柄Szが示す現在の変動表示に対応する判定情報を示す。変動アイコン画像Ta1は、例えば、現在の変動表示の開始から終了まで表示される。

【0248】

保留アイコン画像Ha1～Ha3は、例えば、変動アイコン画像Ta1の表示領域の右側の領域に表示される。保留アイコン画像Ha1～Ha3は、第1始動口105への入賞によって記憶されている第1判定情報を示す。図16-1において、保留アイコン画像Ha1～Ha3は、3つの第1判定情報が記憶されていることを示す。

10

【0249】

なお、不図示であるが、第2始動口106への入賞による第2判定情報が記憶された場合には、第2判定情報に対応する保留アイコン画像が表示される。第2判定情報に対応する保留アイコン画像や変動アイコン画像は、例えば、保留アイコン画像Ha1～Ha3の表示領域のさらに右側の領域に表示される。各アイコン画像が表示される領域を「第1表示領域」という。

【0250】

保留アイコン画像Ha1～Ha3に対応する判定情報が記憶された順は、左から順に古いものを示している。具体的には、古いものから順に、保留アイコン画像Ha1に対応する判定情報、保留アイコン画像Ha2に対応する判定情報、保留アイコン画像Ha3に対応する判定情報の順である。また、保留アイコン画像Ha1～Ha3に対応する各判定情報が消化される順は、各判定情報が記憶された順（左からの順）である。「消化」とは、判定情報に基づく変動表示が開始されることである。

20

【0251】

変動アイコン画像Ta1および保留アイコン画像Ha1～Ha3は、共通のモチーフの画像（野球をモチーフにした画像）である。具体的には、例えば、変動アイコン画像Ta1および保留アイコン画像Ha1～Ha3は、いずれも野球ボールの形状を表す共通のモチーフの画像である。変動アイコン画像Ta1および保留アイコン画像Ha1～Ha3は、特別遊技の信頼度に応じて複数の表示態様（例えば、「白」、「青」、「黄」、「赤」）をとる。表示態様の信頼度は、信頼度の高い順に不等号を用いて表すと、「赤」>「黄」>「青」>「白」、である。図16-1において、変動アイコン画像Ta1および保留アイコン画像Ha1～Ha3は、いずれも「白」の表示態様を示す。

30

【0252】

また、変動アイコン画像Ta1の大きさと、保留アイコン画像Ha1～Ha3の大きさとは、たとえば、同一である。ただし、変動アイコン画像Ta1の大きさと、保留アイコン画像Ha1～Ha3の大きさは、異なってもよい。例えば、変動アイコン画像Ta1の方が、保留アイコン画像Ha1～Ha3よりも大きくてもよい。このようにすれば、現在の変動表示中であることを強調することができる。また、遊技者は、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1～Ha3とを容易に区別することができる。

【0253】

また、第1保留数字表示Hh1は、例えば、メイン液晶104の左領域に表示される。第1保留数字表示Hh1は、第1始動口105への入賞によって記憶されている第1判定情報の保留数を示す。図16-1において、第1保留数字表示Hh1は、「3」を示す。

40

【0254】

また、第2保留数字表示Hh2は、例えば、第1保留数字表示Hh1の下側の領域に表示される。第2保留数字表示Hh2は、第2始動口106への入賞によって記憶されている第2判定情報の保留数を示す。図16-1において、第2保留数字表示Hh2は、「0」を示す。（1a）において、装飾図柄Szの変動停止タイミングになると、（2a）に示す画面に移行する。

【0255】

50

図16-1の(2a)に示す画面は、装飾図柄Szの変動停止時の画面を示す。(2a)において、装飾図柄Szは、ハズレの図柄列(例えば、バラケ目の図柄列)の停止表示を示す。(2a)の画面は、所定の図柄確定時間が経過するまで表示される。(2a)において、所定の図柄確定時間が経過すると(3a)に示す画面に移行する。

【0256】

図16-1の(3a)に示す画面は、装飾図柄Szの変動開始時の画面を示す。(3a)において、装飾図柄Szは、停止表示されていたハズレの図柄列が変動し始めた状態を示す。また、変動アイコン画像Ta1および保留アイコン画像Ha1~Ha3は、いずれも左側へシフト(以下「アイコンシフト」という)する。

【0257】

アイコンシフト時の各アイコン画像の動作について、具体的に説明する。アイコンシフトにおいて、変動アイコン画像Ta1は、消去される。また、保留アイコン画像Ha1は、変動アイコン画像Ta1が表示されていた位置にシフトして、変動アイコン画像Ta2として表示される。保留アイコン画像Ha2は、保留アイコン画像Ha1が表示されていた位置にシフトする。また、保留アイコン画像Ha3は、保留アイコン画像Ha2が表示されていた位置にシフトする。また、アイコンシフト時に、変動アイコン画像Ta2や保留アイコン画像Ha2, Ha3の表示態様が特殊表示態様に变化する通常変化演出を行う場合もある。

【0258】

具体的には、例えば、図16-2の(4a)に示すように、アイコンシフト時に、変動アイコン画像Ta2の表示態様が、特殊表示の表示態様(例えば「青」の表示態様)に変化する場合がある。変動アイコン画像Ta2の表示態様が「青」の表示態様となることにより、「白」の表示態様の場合に比べて、今回の変動表示が特別遊技となる可能性が高いことを示唆することができる。

【0259】

また、(5a)に示すように、アイコンシフト時に、保留アイコン画像Ha3の表示態様が、特殊表示の表示態様(例えば「青」の表示態様)に変化する場合がある。保留アイコン画像Ha3の表示態様が「青」の表示態様となることにより、「白」の表示態様の場合に比べて、次々回の変動表示が特別遊技となる可能性が高いことを示唆することができる。なお、変化対象の保留アイコン画像は、保留アイコン画像Ha3に限らず、保留アイコン画像Ha2の場合もある。

【0260】

変動アイコン画像Ta2や保留アイコン画像Ha3の各アイコン画像の表示態様が特殊表示の表示態様に变化する場合、所定の効果音が出力されてもよい。また、各アイコン画像の表示態様は、「青」の表示態様に变化することに限らず、「黄」や「赤」の表示態様に变化する場合もある。また、各アイコン画像の表示態様は、大きさが変化する場合もある。具体的には、各アイコン画像の表示態様が、通常の高さよりも大きくなる場合もある。また、各アイコン画像の表示態様は、色と大きさの両方が変化する場合もある。

【0261】

また、(6a)に示すように、アイコンシフト時に、変動アイコン画像Ta2および保留アイコン画像Ha2, Ha3のいずれの表示態様も変化しない場合もある。ほとんどの場合、(6a)のように、アイコン画像の表示態様が変化しない。図16-1および図16-2では、アイコンシフト時に行われる通常変化演出について説明した。ただし、アイコンシフト時に限らず、通常変化演出は、図柄の変動表示中の任意のタイミングで行うことも可能である。

【0262】

(変動アイコン画像の特定演出を行う場合の一連の変動演出の表示例)

次に、図17-1~図17-3を用いて、変動アイコン画像の特定演出を行う場合の一連の変動演出の表示例について説明する。図17-1~図17-3は、変動アイコン画像の特定演出を行う場合の一連の変動演出の表示例を示す図である。なお、以下の各表示例

10

20

30

40

50

の説明では、図 16 - 1 および図 16 - 2 を用いて説明した点については、同様の符号を付し、説明を省略する。

【0263】

図 17 - 1 において、(1b) に示す画面は、装飾図柄 S z が変動表示されており、また、特定演出の開始時の画面を示す。具体的には、(1b) に示す画面は、メイン液晶 104 に、装飾図柄 S z と、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 と、第 1 保留数字表示 H h 1 と、第 2 保留数字表示 H h 2 と、キャラクタ画像 C a とが、表示されている画面を示す。

【0264】

キャラクタ画像 C a は、例えば、メイン液晶 104 の右下領域に表示される。キャラクタ画像 C a は、いずれかのアイコン画像が特殊表示の表示態様（以下「特殊表示態様」という）に変化する可能性があることを示唆する画像である。キャラクタ画像 C a は、例えば、野球選手を示す画像である。いずれかのアイコン画像が特殊表示態様に変化する場合、(2b) に示す画面に移行する。なお、キャラクタ画像 C a が表示されたものの、そのままキャラクタ画像 C a が消去される、ガセ演出となる場合があってもよい。キャラクタ画像 C a は、関連画像の一例である。

【0265】

(2b) に示す画面は、キャラクタ画像 C a に示唆画像 T g が付された画面（キャラクタ画像 C a がボールを持つ画面）を示す。示唆画像 T g は、変動アイコン画像 T a 1 や保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 と共通のモチーフの画像（野球をモチーフにした画像）である。具体的には、示唆画像 T g は、野球ボールを示す画像である。ただし、示唆画像 T g は、これに限らず、例えば、バットを示す画像や、グローブを示す画像や、野球帽を示す画像など、野球をモチーフにした他の画像とすることも可能である。示唆画像 T g は、いずれかのアイコン画像が特殊表示態様に変化する可能性があることを示唆する画像である。

【0266】

示唆画像 T g は、アイコン画像と同様に複数の表示態様をとり得る。具体的には、示唆画像 T g は、例えば、「白」、「青」、「黄」、「赤」のいずれかの表示態様をとり得る。(2b) において、示唆画像 T g は、例えば、「青」の表示態様を示す。また、示唆画像 T g は、各アイコン画像とは異なり、例えば、色のみが複数の表示態様で表示可能であり、大きさについては一律とする。これにより、遊技者は、示唆画像 T g と、各アイコン画像とを容易に区別することができる。示唆画像 T g が表示される領域を「第 2 表示領域」という。

【0267】

(2b) に示す画面の表示後に、(3b) に示す画面に移行する。なお、(2b) において、示唆画像 T g が表示されたものの、そのままキャラクタ画像 C a や示唆画像 T g が消去される、ガセ演出となる場合があってもよい。

【0268】

(3b) に示す画面は、キャラクタ画像 C a が示唆画像 T g（ボール）を投げた画面を示す。示唆画像 T g は、メイン液晶 104 の所定の領域を、一定の速度 V t で移動する。所定の領域は、キャラクタ画像 C a が表示される領域から、変動アイコン画像 T a 1 および保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 が表示される領域までの、ボールの軌跡を示す領域である。キャラクタ画像 C a がボールを投げる動作を行うことにより、示唆画像 T g は、例えば、図 17 - 2 の(4b) に示すように、変動アイコン画像 T a 1 の付近まで移動する。

【0269】

そして、(5b) に示すように、示唆画像 T g が変動アイコン画像 T a 1 付近に到達すると、示唆画像 T g と変動アイコン画像 T a 1 とが接触（衝突）したように見せる、エフェクト画像 E f が表示される。これにより、キャラクタ画像 C a の動作と、示唆画像 T g の変動アイコン画像 T a 1 付近までの移動と、に関連性を持たせることができる。したが

10

20

30

40

50

って、遊技者は、一連の演出の変化を容易に認識することができる。なお、詳細については後述するが、示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha1, Ha2のいずれかに接触する場合もある。また、詳細については後述するが、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1に接触せずに、消去するガセ演出となる場合もある。

【0270】

また、エフェクト画像Efは、変動アイコン画像Ta1の表示態様が変化する可能性があることを示す画像である。また、エフェクト画像Efは、一瞬ではあるものの所定期間、変動アイコン画像Ta1を遊技者に秘匿させる画像である。エフェクト画像Efを一瞬だけ表示することにより、変動アイコン画像Ta1の表示態様が変化するか、変化しないかを遊技者に推測させるための時間を与えることができるため、変動アイコン画像Ta1の表示態様を変化させる際の興趣を向上させることができる。

10

【0271】

本実施の形態では、白色のエフェクト画像Efによって変化対象のアイコン画像を秘匿させることとするが、これに限らない。例えば、変化対象のアイコン画像を秘匿させるために、炎を示す画像を表示してもよいし、メイン液晶104の全面に設けられる機械的なシャッターを用いてもよい。また、変化対象のアイコン画像を秘匿することに限らず、半透明にするなど、変化対象のアイコン画像の視認性を低下させればよい。エフェクト画像Efは、視認低下演出の一例である。

【0272】

また、(5b)に示す画面において、エフェクト画像Efが表示されているときも、キャラクタ画像Caは表示され続ける。これにより、キャラクタ画像Caの動作と、エフェクト画像Efとに関連性を持たせることができ、一連の演出の変化を遊技者が容易に認識することができる。なお、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1の付近まで到達したものの、エフェクト画像Efが表示されずに、変動アイコン画像Ta1の表示態様が変わらないガセ演出となる場合があってもよい。示唆画像Tgがキャラクタ画像Caの手から離れてから、変動アイコン画像Ta1に接触するまでの、ボールの軌跡を示す領域を「第3表示領域」という。

20

【0273】

この後、(6b)に示すように、変動アイコン画像Ta1の表示態様が特殊表示態様(例えば「青」の表示態様)に変化する。変動アイコン画像Ta1は、例えば、示唆画像Tgの表示態様(例えば「青」)と同様の表示態様(例えば「青」)に変化する。これにより、示唆画像Tgの表示態様と、変化後の変動アイコン画像Ta1の表示態様と、に関連性を持たせることができ、一連の演出の変化を遊技者が容易に認識することができる。

30

【0274】

なお、詳細については後述するが、変動アイコン画像Ta1の表示態様は、「青」への変化に限らず、示唆画像Tgの表示態様(「青」)よりも信頼度の高い表示態様(「黄」や「赤」)に変化する場合もある。また、エフェクト画像Efが表示されたものの、変動アイコン画像Ta1の表示態様が変わらないガセ演出となる場合があってもよい。

【0275】

また、(6b)に示す画面において、変動アイコン画像Ta1の表示態様が変わったときも、キャラクタ画像Caは、表示され続ける。具体的には、キャラクタ画像Caは、アイコン画像の表示態様の変化が確定するまで、表示され続ける。これにより、キャラクタ画像Caの動作と、変動アイコン画像Ta1の表示態様の変化とに関連性を持たせることができ、キャラクタ画像Caの動作に伴って変動アイコン画像Ta1の表示態様が変わったことを明確にすることができる。

40

【0276】

この後、図17-3の(7b)に示すように、キャラクタ画像Caが消去される。このようにして、図17-1の(1b)~図17-3の(7b)に示した一連の特定演出が終了する。本実施の形態では、キャラクタ画像Caは、一種類としたが、複数種類をとり得ることとしてもよい。また、この場合、キャラクタ画像Caの種類に応じて、特殊表示と

50

なる可能性が異なったり、高信頼度の特殊表示になる可能性が異なったりしてもよい。

【0277】

(7b)の後、リーチ演出に発展する場合は、例えば、(8b)に示すように、第1装飾図柄および第2装飾図柄がリーチを示す図柄列(例えばリーチ図柄)で仮停止表示され、リーチ演出が行われる。一方、リーチ演出に発展しない場合は、装飾図柄Szがバラケ目で停止表示され、一連の変動表示が終了する。

【0278】

そして、リーチ演出に発展した後に特別遊技となる場合は、(9b)に示すように、装飾図柄Szが特別遊技を示す図柄列(例えばゾロ目)で停止表示され、一連の変動演出が終了する。一方、リーチ演出に発展した後にハズレとなる場合は、装飾図柄Szがハズレを示す図柄列(リーチハズレの出目)で停止表示され、一連の変動表示が終了する。

10

【0279】

図17-1~図17-3に示した特定演出により、変動アイコン画像Ta1の表示態様を、示唆画像Tgが示す表示態様と同等の信頼度の表示態様とすることができる。これにより、遊技者に、示唆画像Tgと変動アイコン画像Ta1との接触や、接触に伴う変動アイコン画像Ta1の表示態様の变化を期待させることができる。したがって、アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることができる。

【0280】

(変動アイコン画像の特定演出の他の表示例1)

次に、図18を用いて、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例1について説明する。図18は、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例1を示す図である。図18では、変動アイコン画像Ta1の表示態様が、示唆画像Tgの表示態様(「青」)よりも信頼度の高い表示態様(「黄」)に変化する場合について説明する。

20

【0281】

図18において、(4b)および(5b)に示す画面は、図17-2の(4b)および(5b)に示す画面と同様である。図18の(5b)において、エフェクト画像Efを表示した後、(6c)に示す画面に移行する。(6c)に示す画面は、変動アイコン画像Ta1の表示態様が、示唆画像Tgが示す表示態様とは異なる表示態様(例えば「黄」の表示態様)に変化する画面を示す。図示の例では、変動アイコン画像Ta1は、「黄」の表示態様に変化する場合を示すが、「黄」の表示態様への変化に限らず、示唆画像Tgの表示態様(例えば「青」)と同等の表示態様に変化する場合や(図17-2参照)、より信頼度の高い表示態様(「赤」)に変化する場合もある。

30

【0282】

図18に示す特定演出により、変動アイコン画像Ta1の表示態様を、示唆画像Tgの表示態様よりも信頼度の高い表示態様とすることができる。これにより、遊技者に、示唆画像Tgと変動アイコン画像Ta1との接触や、接触に伴う変動アイコン画像Ta1のより高信頼度の表示態様への変化を期待させることができる。したがって、アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることができる。

【0283】

(変動アイコン画像の特定演出の他の表示例2)

次に、図19-1~図19-2を用いて、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例2について説明する。図19-1および図19-2は、変動アイコン画像の特定演出の他の表示例を示す図である。図19-1および図19-2では、示唆画像Tgの表示態様が「黄」であり、変動アイコン画像Ta1の表示態様が「黄」に変化する場合について説明する。

40

【0284】

図19-1において、(1b)に示す画面は、図17-1の(1b)に示す画面と同様である。(2d)に示す画面は、キャラクタ画像Caに示唆画像Tgが付された画面を示す。(2d)において、示唆画像Tgは、例えば、「黄」の表示態様(黄色のボール)を示す。

50

【0285】

(3d)に示す画面は、キャラクタ画像Caが示唆画像Tg(ボール)を投げた画面を示す。キャラクタ画像Caの動作は、示唆画像Tgの表示態様が「青」の場合と同様である。また、示唆画像Tgの表示態様が「青」の場合と同様に、示唆画像Tgは、メイン液晶104の所定の領域を、一定の速度Vtで移動する。キャラクタ画像Caがボールを投げる動作を行うことにより、示唆画像Tgは、例えば、図19-2の(4d)に示すように、変動アイコン画像Ta1の付近まで移動する。

【0286】

そして、(5d)に示すように、示唆画像Tgと変動アイコン画像Ta1との接触を示すエフェクト画像Efが表示される。そして、(6d)に示すように、変動アイコン画像Ta1の表示態様が特殊表示態様(例えば「黄」の表示態様)に変化する。変動アイコン画像Ta1は、例えば、示唆画像Tgの表示態様(例えば「黄」)と同様の表示態様に変化する。これにより、示唆画像Tgの表示態様と、変化後の変動アイコン画像Ta1の表示態様と、の関係性が明確になり、一連の演出の変化を遊技者が容易に認識することができる。

10

【0287】

ただし、変動アイコン画像Ta1は、「黄」の表示態様への変化に限らず、示唆画像Tgの表示態様(例えば「黄」)よりも信頼度の高い表示態様(「赤」)に変化する場合もある。また、(6d)に示す画面において、変動アイコン画像Ta1の表示態様が変わったときも、キャラクタ画像Caは、表示され続ける。

20

【0288】

このように、本実施の形態では、示唆画像Tgが示す表示態様や、変化後の変動アイコン画像Ta1の表示態様にかかわらず、アイコン画像やキャラクタ画像Caや示唆画像Tgといった各画像の表示領域や動作や移動態様などは一定とした。このため、特定演出において、遊技者に示唆画像Tgが示す表示態様と、変化後のアイコン画像の表示態様とに注目させることができ、遊技者が把握しやすい演出を行うことができる。

【0289】

(保留アイコン画像の特定演出の表示例)

次に、図20を用いて、保留アイコン画像の特定演出の表示例について説明する。図20は、保留アイコン画像の特定演出の表示例を示す図である。図20では、示唆画像Tgの表示態様が「青」であり、保留アイコン画像Ha2の表示態様が「青」に変化する場合について説明する。

30

【0290】

図20において、(4e)に示す画面は、キャラクタ画像Caがボールを投げる動作を行うことにより、示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha2の付近まで移動した画面を示す。示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha2まで移動する移動距離は、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1まで移動する移動距離に比べて短い。一方で、示唆画像Tgの移動速度は、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1まで移動する際の速度Vtと同様である。

【0291】

そして、(5e)に示すように、示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha2の領域に到達する。(5e)に示す画面において、示唆画像Tgと変動アイコン画像Ta1との接触を示すエフェクト画像Efが表示される。また、(5e)に示す画面において、エフェクト画像Efが表示されているときも、キャラクタ画像Caは表示され続ける。

40

【0292】

そして、(6e)に示すように、保留アイコン画像Ha2の表示態様が特殊表示態様(例えば「青」の表示態様)に変化する。保留アイコン画像Ha2は、例えば、示唆画像Tgの表示態様(例えば「青」)と同様の表示態様(例えば「青」)に変化する。ただし、保留アイコン画像Ha2の表示態様は、「青」への変化に限らず、示唆画像Tgの表示態様(「青」)よりも信頼度の高い表示態様(「黄」か「赤」)に変化する場合もある。

【0293】

50

また、(6 e) に示す画面において、保留アイコン画像 H a 2 の表示態様が変化したときも、キャラクタ画像 C a は、表示され続ける。図 2 0 に示す特定演出により、保留アイコン画像 H a 2 の表示態様を、示唆画像 T g の表示態様と同等またはそれ以上の信頼度の表示態様とすることができる。これにより、遊技者に、示唆画像 T g と保留アイコン画像 H a 2 との接触や、接触に伴う保留アイコン画像 H a 2 の表示態様の变化を期待させることができる。

【 0 2 9 4 】

また、(4 e) に示したように、示唆画像 T g (ボール) は、各アイコン画像までの移動距離にかかわらず、共通の移動速度 V_t で移動する。これにより、キャラクタ画像 C a がボールを投げた際のスピードによって、どのアイコン画像が変化するのかを遊技者が推測できないようにすることができる。

10

【 0 2 9 5 】

ここで、仮に、キャラクタ画像 C a によって投げられるボールのスピードが、変化対象 (接触対象) のアイコン画像に応じて異なるようにしたとすると、キャラクタ画像 C a によってボールが投げられた瞬間に、ボールのスピードによって変化対象のアイコン画像を遊技者が推測できてしまう。本実施の形態では、示唆画像 T g (ボール) と、変化対象のアイコン画像とが接触するまで、どのアイコン画像が変化するのかを遊技者にわからないようにすることができる。

【 0 2 9 6 】

また、本実施の形態において、示唆画像 T g (ボール) の移動速度は、常時一定とするが、これに限らない。例えば、示唆画像 T g の移動速度は、常時一定でなくてもよい。具体的には、示唆画像 T g の移動速度は、途中で変化してもよい。ただし、変化対象のアイコン画像を遊技者が推測できないようにするという観点からすると、示唆画像は、変化対象のアイコン画像にかかわらず、共通の移動態様とすることが望ましい。

20

【 0 2 9 7 】

(特定演出のガセ演出の表示例)

次に、図 2 1 を用いて、特定演出のガセ演出の表示例について説明する。図 2 1 は、特定演出のガセ演出の表示例を示す図である。図 2 1 では、示唆画像 T g がアイコン画像に接触しないガセ演出について説明する。図 2 1 において、(4 f) に示す画面は、キャラクタ画像 C a がボールを投げる動作を行うことにより、示唆画像 T g が変動アイコン画像 T a 1 の上方まで移動した画面を示す。

30

【 0 2 9 8 】

示唆画像 T g が変動アイコン画像 T a 1 の上方まで移動する移動距離は、示唆画像 T g が変動アイコン画像 T a 1 に接触する際の移動距離に比べて長い。一方で、示唆画像 T g の移動速度は、示唆画像 T g が変動アイコン画像 T a 1 と接触する際の速度 V_t と同様である。

【 0 2 9 9 】

そして、(5 f) に示すように、示唆画像 T g は、各種アイコン画像に接触せずに、消去される。そして、(6 f) に示すように、各種アイコン画像の表示態様は変化せずにガセ演出が終了する。

40

【 0 3 0 0 】

図 2 1 に示すガセ演出により、各種アイコン画像が変化する可能性があることを遊技者に期待させつつ、一連の演出が完了するまで、遊技者を安心させないようにすることができる。アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 1 】

また、(4 f) に示したように、示唆画像 T g (ボール) は、各アイコン画像までの移動距離にかかわらず、共通の移動速度 V_t で移動する。これにより、キャラクタ画像 C a がボールを投げた際のスピードによって、どのアイコン画像が変化するのかということや、ガセ演出となるのかということ、遊技者が推測できないようにすることができる。これにより、アイコン画像を変化させる一連の演出の興趣を向上させることができる。

50

【0302】

(各アイコン画像の同期動作の一例について)

次に、図22を用いて、各アイコン画像の同期動作の一例について説明する。図22は、各アイコン画像の同期動作の一例を示す説明図である。図22では、各アイコン画像を、それぞれ同一方向を向くように回転表示させる場合について説明する。

【0303】

図22において、メイン液晶104には、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1, Ha2と、装飾図柄Szとが表示されている。各アイコン画像は、一定の動作をする。一定の動作は、例えば、回転動作である。各アイコン画像は、例えば、1秒間に1回転する。各アイコン画像は、それぞれ同じ方向を向くように同期して回転する。

10

【0304】

各アイコン画像の同期について具体的に説明する。例えば、図22の(22-1)は、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1, Ha2とのいずれもが一方向(本実施の形態では「上方向」という)を向いた状態を示す。(22-1)に示す状態から、例えば、1/4秒(0.25秒)が経過すると、(22-2)に示す状態に移行する。

【0305】

(22-2)は、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1, Ha2とのいずれもが(22-1)の状態に比べて右方向に90°回転した方向(本実施の形態では「右方向」という)を向いた状態を示す。(22-2)に示す状態から、例えば、1/4秒(0.25秒)が経過すると、(22-3)に示す状態に移行する。

20

【0306】

また、(22-3)は、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1, Ha2とのいずれもが(22-2)の状態に比べて右方向に90°回転した方向(ここでは「下方向」という)を向いた状態を示す。

【0307】

このように、本実施の形態において、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1, Ha2とは、いずれも同じ方向を向くように一律の動作を行う。仮に、各アイコン画像のそれぞれが、異なる動作を行うことが可能であるとすると、遊技者に、各動作に応じて信頼度が異なるかもしれないといった、誤った推測をさせてしまうおそれがある。本実施の形態では、各アイコン画像間で共通の動作とすることができるため、このような誤った推測を抑止することができる。また、各アイコン画像の表示上の見栄えを向上させることができる。また、遊技者は、各アイコン画像が同種の演出対象(判定情報)を示すことを容易に把握することができる。

30

【0308】

(特殊表示に変化した後も各アイコン画像が同期する動作例について)

次に、図23を用いて、特殊表示に変化した後も各アイコン画像が同期する動作例について説明する。図23は、特殊表示に変化した後も各アイコン画像が同期する動作例を示す説明図である。

【0309】

図23の(23-1)は、各アイコン画像が上方向を向いている状態を示す。また、(23-1)は、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1に接近する状態を示す。ここで、示唆画像Tgは、回転動作しないため、示唆画像Tgには上方向や下方向といった向きは存在しない。また、変動アイコン画像Ta1と、保留アイコン画像Ha1, Ha2と、示唆画像Tgとは、それぞれ大きさが異っていてもよい。例えば、変動アイコン画像Taが最も大きく、その次に示唆画像Tgが大きく、保留アイコン画像Ha1, Ha2が最も小さくてもよい。これにより、変動アイコン画像Taを最も強調することができ、次に示唆画像Tgを強調することができ、その次に保留画像Ha1, Ha2を強調することができる。

40

【0310】

(23-1)に示す状態から、所定時間(例えば、1/8秒)が経過すると、(23-

50

2) に示す状態に移行する。(23-2) は、変動アイコン画像 Ta1 と、保留アイコン画像 Ha1, Ha2 とのいずれもが(23-1) の状態に比べて右方向に所定角度(例えば、45°) 回転した状態(「右上方向」を向いた状態) を示す。

【0311】

そして、(23-2) は、示唆画像 Tg が変動アイコン画像 Ta1 にさらに接近した状態を示す。(23-2) に示す状態から、所定時間(例えば、1/8 秒) が経過すると、(23-3) に示す状態に移行する。

【0312】

(23-3) は、示唆画像 Tg と変動アイコン画像 Ta1 との接触を示すエフェクト画像 Ef が表示された状態を示す。また、(23-3) は、保留アイコン画像 Ha1, Ha2 のいずれもが(23-2) の状態に比べて、さらに右方向に所定角度(例えば、45°) 回転した状態(「右方向」を向いた状態) を示す。(23-3) に示す状態から、所定時間(例えば、1/4 秒) が経過すると、(23-4) に示す状態に移行する。

【0313】

(23-4) は、変動アイコン画像 Ta1 と、保留アイコン画像 Ha1, Ha2 とのいずれもが(23-3) の状態に比べて右方向に所定角度(例えば、90°) 回転した状態(「下方向」を向いた状態) を示す。また、(23-4) は、特殊表示態様に变化した変動アイコン画像 ta1 が表示された状態を示す。

【0314】

このように、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機 100 は、変動アイコン画像 ta1 を特殊表示態様に变化させた後も、変動アイコン画像 ta1 と保留アイコン画像 Ha1, Ha2 とが同じ方向を向くように同期して表示させることとした。これにより、アイコン画像の変化後の向きを、変化前の向きに対して、エフェクト画像 Ef が表示されていた期間分だけ回転させて表示させることができる。このため、アイコン画像の表示態様の变化において、アイコン画像の表示態様(色や大きさ) のみが変わったかのように見せることができ、アイコン画像の色や大きさの変化を強調することができる。

【0315】

ここで、仮に、表示態様の变化後に、变化したアイコン画像の向きが、他のアイコン画像と異なるとすると、遊技者に、変化後のアイコンの向きによって信頼度が異なるかもしれないといった誤った推測をさせてしまうおそれがある。本実施の形態では、このような誤った推測を抑止することができる。

【0316】

また、示唆画像 Tg は回転しないため、示唆画像 Tg が各アイコン画像とは異なる種類の画像であることを明確にすることができる。これにより、遊技者が示唆画像 Tg と各アイコン画像とを誤認してしまうことを抑えることができる。

【0317】

(エフェクト画像を表示する際のアイコン画像の表示制御の一例について)

次に、図 24 を用いて、エフェクト画像を表示する際のアイコン画像の表示制御の一例について説明する。図 24 は、エフェクト画像を表示する際のアイコン画像の表示制御の一例を示す説明図である。図 24 では、エフェクト画像を表示する際の表示制御の方法として、3 つを例に挙げて説明する。

【0318】

図 24 の(24-1) ~ (24-3) は、いずれも、変動アイコン画像 Ta を特殊表示態様に变化させる際の表示制御を示す。本実施の形態においては、(24-1) ~ (24-3) のうちのいずれかの表示制御を用いることができる。なお、保留アイコン画像 Ha を特殊表示態様に变化させる際の表示制御についても同様である。

【0319】

(24-1) は、エフェクト画像 Ef を表示する際に、変化前の変動アイコン画像 Ta1 を継続して描画(下位のレイヤに設定)する場合の制御を示す。(24-1) の制御において、ぱちんこ遊技機 100 (画像・音声制御部 240) は、エフェクト画像 Ef の画

10

20

30

40

50

像データが設定されるレイヤよりも下位のレイヤに、表示態様が変化する前の変動アイコン画像 T a 1 の画像データを設定する。

【 0 3 2 0 】

これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、エフェクト画像 E f の画像データを表示している間は、表示態様が変化する前の変動アイコン画像 T a 1 の画像データを遊技者に見せないようにすることができる。そして、エフェクト画像 E f を表示する期間が終了すると、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、エフェクト画像 E f を消去し、表示態様が変化した後の変動アイコン画像 t a 1 を表示する。

【 0 3 2 1 】

(2 4 - 1) の表示制御によれば、仮に、エフェクト画像 E f にバグ等が生じ、エフェクト画像 E f が表示されないような場合があったとしても、表示態様が変化する前の変動アイコン画像 T a 1 が表示されることとなる。このため、変化後の変動アイコン画像 t a 1 を表示するタイミングとなるまで、遊技者に変化後の変動アイコン画像 t a 1 を見せないようにすることができる。

10

【 0 3 2 2 】

ここで、エフェクト画像 E f に代わって、機械的なシャッターを用いて、変動アイコン画像 T a 1 の表示態様の变化の前後が遊技者にわからないように変動アイコン画像 T a 1 を覆う構成としたとする。この場合において、仮に、経年使用や故障等によりシャッターが完全に閉まらないようなことがあったとしても、シャッターが閉まっている間は、表示態様が変化する前の変動アイコン画像 T a 1 が表示されることとなる。このため、変化後の変動アイコン画像 t a 1 を表示させるタイミングとなるまで、遊技者に変化後の変動アイコン画像 t a 1 を見せないようにすることができる。

20

【 0 3 2 3 】

(2 4 - 2) は、エフェクト画像 E f を表示する際に、変化後の変動アイコン画像 t a 1 を描画(下位のレイヤに設定)する場合の制御を示す。(2 4 - 2) の制御において、ぱちんこ遊技機 1 0 0 (画像・音声制御部 2 4 0) は、エフェクト画像 E f の画像データが設定されるレイヤよりも下位のレイヤに、表示態様が変化した後の変動アイコン画像 t a 1 の画像データを設定する。

【 0 3 2 4 】

これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、エフェクト画像 E f の画像データを表示している間は、表示態様が変化した後の変動アイコン画像 t a 1 の画像データを見せないようにすることができる。そして、エフェクト画像 E f を表示する期間が終了すると、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、エフェクト画像 E f を消去することにより、表示態様が変化した後の変動アイコン画像 t a 1 を遊技者に見せることができる。

30

【 0 3 2 5 】

(2 4 - 2) の表示制御によれば、エフェクト画像 E f を消去する際の演出の切替え時における処理負担を軽減することができる。これについて、具体的に説明すると、例えば、演出の切替え時には、各表示画像を変化させたり、所定の音を出力したりするため、処理に負担がかかることがある。具体的には、例えば、C G R O M に圧縮されている画像データを V R A M の展開領域で展開してから表示するといった処理を行う場合もあり、この場合、処理量が多いと、1 回の描画処理で描画を完了できず、描画がされない部分が生じることがある。

40

【 0 3 2 6 】

(2 4 - 2) の制御によれば、エフェクト画像 E f を消去する前に、変化後の変動アイコン画像 t a 1 の画像データを予め下位のレイヤに設定しておくため、エフェクト画像 E f を消去する際の演出の切替え時に、変化後の変動アイコン画像 t a 1 の画像データを展開等しないで済む。したがって、(2 4 - 2) の表示制御によれば、エフェクト画像 E f を消去する際の演出の切替え時における処理負担を軽減することができる。

【 0 3 2 7 】

(2 4 - 3) は、エフェクト画像 E f を表示する際に、変化前や変化後の変動アイコン

50

画像を描画（下位のレイヤに設定）しない場合の制御を示す。（24-3）の制御において、ぱちんこ遊技機100（画像・音声制御部240）は、エフェクト画像Efの画像データが設定されるレイヤよりも下位のレイヤに、他の画像データを設定しない。

【0328】

これにより、ぱちんこ遊技機100は、エフェクト画像Efの画像データを表示している間は、他の画像データを表示しないようにすることができる。そして、エフェクト画像Efを表示する期間が終了すると、ぱちんこ遊技機100は、エフェクト画像Efを消去し、表示態様が変化した後の変動アイコン画像ta1を表示する。

【0329】

（24-3）の表示制御によれば、エフェクト画像Efを表示する期間に、変動アイコン画像Ta1、ta1を重畳表示しないため、エフェクト画像Efを表示する際の処理負担を軽減することができる。仮に、エフェクト画像Efにバグ等が生じ、エフェクト画像Efが表示されないような場合があったとしても、変化前の変動アイコン画像Ta1も変化後の変動アイコン画像ta1も表示されないこととなる。このため、変化後の変動アイコン画像ta1を表示するタイミングとなるまで、遊技者に変化後の変動アイコン画像ta1を見せないようにすることができる。

【0330】

（アイコン画像を回転表示させる制御の一例について）

次に、図25-1を用いて、アイコン画像を回転表示させる制御の一例について説明する。図25-1は、アイコン画像を回転表示させる制御の一例を示す説明図である。図25-1では、1秒間に30枚（30フレーム）の静止画を連続して表示することにより、アイコン画像を動画として表示する場合について説明する。

【0331】

まず、図25-1を用いた説明に入る前に、画像・音声制御部240が処理を行うタイミングについて説明する。本実施の形態にかかる画像・音声制御部240は、例えば、33ms毎に1回の描画の書き込み処理を行う。具体的には、画像・音声制御部240は、水晶発振器266（図2-2参照）から、33ms毎に発振されるパルスを受信する度に描画の書き込み処理を行う。

【0332】

これにより、画像・音声制御部240は、1秒間（1000ms）に30回（1000/33）の描画の書き込み処理を行うことが可能である。このため、画像・音声制御部240は、30フレームの静止画像を順次表示することによって、1秒間の動画を表示することができる。例えば、画像・音声制御部240は、1秒間で（30フレームで）、アイコン画像が1周する動画を表示する。

【0333】

また、画像・音声制御部240は、アイコン画像を表示する際に、水晶発振器266（図2-2参照）から、33ms毎に発振されるパルスの数を計測する。画像・音声制御部240は、パルスの数を30回計測すると、アイコン画像が1周したと判断することができる。

【0334】

図25-1に示すように、例えば、遊技球Pbが第1始動口105に入球したとする。画像・音声制御部240は、遊技球Pbが入球したタイミングで、30フレームのカウントを開始する。例えば、画像・音声制御部240は、遊技球Pbが入球したタイミングを1フレーム目（1カウント目）としてカウントを開始する。

【0335】

例えば、1フレーム目の画像は、変動アイコン画像Ta1が真上方向を向いた画像である。また、2フレーム目の画像は、1フレーム目の画像に比べて変動アイコン画像Ta1が所定角度（ $12^\circ = 360^\circ / 30$ フレーム）右方向に回転させた画像である。また、16フレーム目の画像は、変動アイコン画像Ta1が下方向を向いた画像である。30フレーム目の画像は、変動アイコン画像Ta1がほぼ上方向を向いた画像である。

【0336】

画像・音声制御部240は、1フレーム目から30フレーム目までの静止画像を順次表示させることにより、変動アイコン画像Ta1が1秒間に1周する動画像を表示させることができる。また、画像・音声制御部240は、30フレームの計測を終えると、1フレーム目に戻って再び計測を開始する。

【0337】

図25-1の例において、画像・音声制御部240は、遊技球Pbが入球したタイミングでカウントを開始することとしたが、これに限らない。例えば、画像・音声制御部240は、1～30までのアイコンフレームを常時カウントしておき、入球したタイミングにおけるカウント値が、例えば16カウントであったとすると、16カウント目に対応する16フレームに応じた画像（例えば、下方向を向いた画像）を表示させてもよい。

10

【0338】

また、本実施の形態において、画像・音声制御部240は、例えば、16フレーム目の画像が下方向を向く画像である、というように、フレーム数とアイコン画像の向きとを予め対応付けておくこととしたが、これに限らない。

【0339】

例えば、画像・音声制御部240は、入球したタイミングにおけるカウント値が、1～30までのアイコンフレームを常時カウントしておき、入球したタイミングにおけるカウント値が、例えば16カウントであったとすると、16カウント目から、所定方向（例えば、真上方向）を向いた画像を表示させてもよい。この場合、フレーム数とアイコン画像の向きとの関係は、16フレーム目の画像が真上方向を向く画像となり、1フレーム目の画像が真下方向を向く画像となる。

20

【0340】

また、本実施の形態では、アイコン画像を回転表示させることとしたが、アイコン画像を回転以外の動作で表示させることも可能である。例えば、アイコン画像を、人をモチーフにした画像としたとすると、人が所定周期で動作（例えば、拍手の動作）する表示とすることも可能である。

【0341】

（保留アイコン画像を変動アイコン画像に同期して表示させる制御について）

次に、図25-2を用いて、保留アイコン画像を変動アイコン画像に同期して表示させる制御について説明する。図25-2は、保留アイコン画像を変動アイコン画像に同期して表示させる制御を示す説明図である。

30

【0342】

図25-2に示す1フレーム目および2フレーム目では、変動アイコン画像Ta1のみが表示されているとする。そして、16フレーム目で、遊技球Pbが第1始動口105に入球したとする。画像・音声制御部240は、当該入球によって得られる判定情報を示す保留アイコン画像Ha1を表示する。保留アイコン画像Ha1の表示において、画像・音声制御部240は、変動アイコン画像Ta1に対してカウント中のカウント値（フレーム数）を参照する。

【0343】

図25-2に示すように、遊技球Pbが第1始動口105に入球した際のカウント値が16カウント（16フレーム目）であったとすると、画像・音声制御部240は、16フレーム目に対応する保留アイコン画像Ha1を表示させる。具体的には、16フレーム目の画像は、保留アイコン画像Ha1が下方向を向く画像である。これにより、画像・音声制御部240は、保留アイコン画像Ha1と、変動アイコン画像Ta1とを同期させて表示することができる。

40

【0344】

（エフェクト画像を表示する際の各アイコン画像の同期の一例について）

次に、図26-1および図26-2を用いて、エフェクト画像を表示する際の各アイコン画像の同期の一例について説明する。図26-1は、エフェクト画像を表示する際の各

50

アイコン画像の同期の一例を示す説明図（その１）である。図２６－１では、エフェクト画像Ｅｆを表示した際に、変動アイコン画像Ｔａ１のカウント値を、保留アイコン画像Ｈａ１のカウント値として引き継がせる場合について説明する。

【０３４５】

図２６－１の（２６－１）は、変動アイコン画像Ｔａ１と保留アイコン画像Ｈａ１との表示中に、示唆画像Ｔｇが変動アイコン画像Ｔａ１に接触する直前を示す。（２６－１）において、画像・音声制御部２４０は、変動アイコン画像Ｔａ１のフレーム数をカウントしている。

【０３４６】

図２６－１の（２６－２）は、示唆画像Ｔｇと変動アイコン画像Ｔａ１とが接触したことを示すエフェクト画像Ｅｆが表示された状態を示す。エフェクト画像Ｅｆを表示する際に、例えば、変動アイコン画像Ｔａ１を消去したとすると（図２４の（２４－３）参照）、これに伴って、画像・音声制御部２４０は、例えば、変動アイコン画像Ｔａ１のフレーム数のカウントを終了する。この場合、画像・音声制御部２４０は、カウントしていた変動アイコン画像Ｔａ１のカウント値を保留アイコン画像Ｈａ１のカウント値として引き継がせ、保留アイコン画像Ｈａ１のフレーム数のカウントを行う。エフェクト画像Ｅｆを表示する期間は、例えば、０．５秒である。

【０３４７】

図２６－１の（２６－３）は、エフェクト画像Ｅｆが消去された後、特殊表示態様（青色）の変動アイコン画像ｔａ１が表示された状態を示す。画像・音声制御部２４０は、特殊表示態様の変動アイコン画像ｔａ１を表示する際に、カウント値が引き継がれた保留アイコン画像Ｈａ１のカウント値を参照する。

【０３４８】

例えば、変動アイコン画像ｔａ１を表示する際に参照したカウント値が１６カウント（１６フレーム目）であったとすると、画像・音声制御部２４０は、１６フレーム目に対応する変動アイコン画像ｔａ１を表示させる。具体的には、１６フレーム目の画像は、例えば、変動アイコン画像ｔａ１が下方向を向く画像である。これにより、画像・音声制御部２４０は、エフェクト画像Ｅｆを表示した後に、特殊表示態様の変動アイコン画像ｔａ１を、保留アイコン画像Ｈａ１に同期させて表示することができる。

【０３４９】

なお、エフェクト画像Ｅｆの表示後に変動アイコン画像Ｔａ１の表示態様が変化しないガセ演出となる場合も、同様に、画像・音声制御部２４０は、カウント値が引き継がれた保留アイコン画像Ｈａ１のカウント値を参照して、アイコン画像Ｔａ１を再度表示すればよい。

【０３５０】

ここで、保留アイコン画像Ｈａ１を特殊表示態様に变化させる場合の同期について説明する。この場合、示唆画像Ｔｇが保留アイコン画像Ｈａ１に接触して、保留アイコン画像Ｈａ１に対してエフェクト画像Ｅｆを表示する。このエフェクト画像Ｅｆの表示中には、変動アイコン画像Ｔａ１のフレーム数のカウントが継続して行われている。このため、エフェクト画像Ｅｆの表示後の保留アイコン画像Ｈａ１を変動アイコン画像Ｔａ１に同期して表示させる際には、変動アイコン画像Ｔａ１のフレーム数のカウント値を参照すればよい。

【０３５１】

図２６－２は、エフェクト画像を表示する際の各アイコン画像の同期の一例を示す説明図（その２）である。図２６－２では、エフェクト画像Ｅｆを表示した際に、第１始動口１０５への入球があると、当該入賞による保留アイコン画像Ｈａ１のカウント値を新たに開始させる場合について説明する。

【０３５２】

図２６－２の（２６－１１）は、変動アイコン画像Ｔａ１の表示中に、示唆画像Ｔｇが変動アイコン画像Ｔａ１に接触する直前を示す。（２６－１１）において、画像・音声制

10

20

30

40

50

御部 240 は、変動アイコン画像 T a 1 のフレーム数をカウントしている。

【 0353 】

図 26 - 2 の (26 - 12) は、示唆画像 T g と変動アイコン画像 T a 1 とが接触したことを示すエフェクト画像 E f が表示された状態を示す。エフェクト画像 E f を表示する際に、例えば、変動アイコン画像 T a 1 を消去したとすると (図 24 の (24 - 3) 参照)、これに伴って、画像・音声制御部 240 は、変動アイコン画像 T a 1 のフレーム数のカウントを終了する。このエフェクト画像 E f の表示中に、遊技球 P b が第 1 始動口 105 に入球したとする。

【 0354 】

この場合、画像・音声制御部 240 は、遊技球 P b が入球したタイミングで、保留アイコン画像 H a 1 に対して、フレーム数のカウントを開始する。例えば、画像・音声制御部 240 は、遊技球 P b が入球したタイミングを 1 フレーム目 (1 カウント目) のカウントを開始する。

【 0355 】

図 26 - 2 の (26 - 13) は、エフェクト画像 E f が消去された後、特殊表示態様 (青色) の変動アイコン画像 t a 1 が表示された状態を示す。画像・音声制御部 240 は、特殊表示態様の変動アイコン画像 t a 1 を表示する際に、保留アイコン画像 H a 1 のカウント値を参照する。

【 0356 】

例えば、変動アイコン画像 t a 1 を表示する際に参照したカウント値が 8 カウント (8 フレーム目) であったとすると、画像・音声制御部 240 は、8 フレーム目に対応する変動アイコン画像 t a 1 を表示させる。具体的には、8 フレーム目の画像は、例えば、変動アイコン画像 t a 1 が右方向を向いた画像である。これにより、画像・音声制御部 240 は、エフェクト画像 E f を表示した後に、特殊表示態様の変動アイコン画像 t a 1 を、保留アイコン画像 H a 1 に同期させて表示することができる。

【 0357 】

(エフェクト画像を表示した後の変動アイコン画像の表示の一例について)

次に、図 26 - 3 および図 26 - 4 を用いて、エフェクト画像を表示した後の変動アイコン画像の表示の一例について説明する。図 26 - 3 は、エフェクト画像を表示した後の変動アイコン画像の表示の一例を示す説明図 (その 1) である。図 26 - 3 では、エフェクト画像 E f の表示中も、変動アイコン画像 T a 1 のカウント値を継続して行う場合について説明する。

【 0358 】

図 26 - 3 の (26 - 21) は、変動アイコン画像 T a 1 の表示中に、示唆画像 T g が変動アイコン画像 T a 1 に接触する直前を示す。(26 - 21) において、画像・音声制御部 240 は、変動アイコン画像 T a 1 のフレーム数をカウントしている。

【 0359 】

図 26 - 3 の (26 - 22) は、示唆画像 T g と変動アイコン画像 T a 1 とが接触したことを示すエフェクト画像 E f が表示された状態を示す。ここで、画像・音声制御部 240 は、エフェクト画像 E f を表示する際に、例えば、変動アイコン画像 T a 1 を消去したり (図 24 の (24 - 3) 参照)、下位のレイヤに設定したりしても (図 24 の (24 - 1)、(24 - 2) 参照)、変動アイコン画像 T a 1 のフレーム数のカウントを継続する。

【 0360 】

図 26 - 3 の (26 - 23) は、エフェクト画像 E f が消去された後、特殊表示態様 (青色) の変動アイコン画像 t a 1 が表示された状態を示す。画像・音声制御部 240 は、特殊表示態様の変動アイコン画像 t a 1 を表示する際に、変動アイコン画像 T a 1 のカウント値を参照する。例えば、参照したカウント値が 16 カウント (16 フレーム目) であったとすると、画像・音声制御部 240 は、16 フレーム目に対応する変動アイコン画像 t a 1 を表示させる。

10

20

30

40

50

【0361】

これにより、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efを表示した後に、エフェクト画像Efが表示した期間分だけ回転させて、特殊表示態様の変動アイコン画像ta1を表示することができる。このため、変化前の変動アイコン画像Ta1と、変化後の変動アイコン画像Ta1とで、継続性のある表示とすることができる。また、保留アイコン画像Haが表示されている場合には、保留アイコン画像Haと同期した動作態様で表示することができる。

【0362】

図26-4は、エフェクト画像を表示した後の変動アイコン画像の表示の一例を示す説明図(その2)である。図26-4では、エフェクト画像Efの表示後に、変動アイコン画像Ta1のカウント値を新たに開始させる場合について説明する。

10

【0363】

図26-4の(26-31)は、変動アイコン画像Ta1の表示中に、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1に接触する直前を示す。(26-31)において、画像・音声制御部240は、変動アイコン画像Ta1のフレーム数をカウントしている。

【0364】

図26-3の(26-32)は、示唆画像Tgと変動アイコン画像Ta1とが接触したことを示すエフェクト画像Efが表示された状態を示す。エフェクト画像Efを表示する際に、例えば、変動アイコン画像Ta1を消去したとすると(図24の(24-3)参照)、これに伴って、画像・音声制御部240は、変動アイコン画像Ta1のフレーム数のカウントを終了する。

20

【0365】

図26-3の(26-33)は、エフェクト画像Efが消去された後、特殊表示態様(青色)の変動アイコン画像ta1が表示された状態を示す。画像・音声制御部240は、特殊表示態様の変動アイコン画像ta1を表示する際に、変動アイコン画像ta1に対して、フレーム数のカウントを新たに開始する。例えば、画像・音声制御部240は、変動アイコン画像ta1を表示するタイミングを1フレーム目(1カウント目)のカウントを開始する。

【0366】

例えば、画像・音声制御部240は、1フレーム目に対応する、上方向を向く変動アイコン画像ta1を表示させる。また、保留アイコン画像Haが表示されている場合には、保留アイコン画像Haを、変動アイコン画像ta1に対応する動作態様で表示させればよい。これにより、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efを表示した後に、新たに変動アイコン画像ta1に対してフレーム数のカウントを開始して、変動アイコン画像ta1を表示することができる。

30

【0367】

(アイコン画像に付される文字画像の一例について)

次に、図27-1および図27-2を用いて、アイコン画像に付される文字画像の一例について説明する。図27-1は、変動アイコン画像に付される文字画像の一例を示す図である。

40

【0368】

図27-1の(27-1)は、変動アイコン画像Ta1と保留アイコン画像Ha1, Ha2との表示中に、示唆画像Tgが変動アイコン画像Ta1に接触する直前を示す。図27-1の(27-2)は、示唆画像Tgと変動アイコン画像Ta1とが接触したことを示すエフェクト画像Efが表示された状態を示す。

【0369】

図27-1の(27-3)は、エフェクト画像Efが消去された後、特殊表示態様(青色)の変動アイコン画像ta1が表示された状態を示す。また、変動アイコン画像ta1には、例えば、文字画像2701が付される場合がある。文字画像2701は、例えば、「激アツ!」の文字を示す。「激アツ!」の文字画像2701は、変動アイコン画像ta

50

1 に対応する変動表示が大当たりの信頼度の高いことを示唆する画像である。文字画像 2701 は、「激アツ！」の態様のほかにも、「もしや?」、「リーチ?」などの態様もある(図12-1参照)。文字画像2701は、装飾画像の一例である。

【0370】

これにより、特殊表示態様の変動アイコン画像 t a 1 への変化によって遊技者を高揚させることができるとともに、文字画像 2701 によっても遊技者を高揚させることができる。したがって、遊技者は、変動アイコン画像 t a 1 への変化と、文字画像 2701 の付加とにより、二重の喜びを得ることができる。

【0371】

また、本実施の形態において、示唆画像 T g には、文字画像 2701 を付さないこととした。これにより、変動アイコン画像 t a 1 に文字画像 2701 を付加する演出を、遊技者から見ると唐突に行われる演出とすることができる。したがって、文字画像 2701 の付加により、遊技者を驚かせることができる。

【0372】

図27-2は、保留アイコン画像に付される文字画像の一例を示す図である。図27-2の(27-11)は、変動アイコン画像 T a 1 と保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 との表示中に、示唆画像 T g が保留アイコン画像 H a 2 に接触する直前を示す。図27-2の(27-12)は、示唆画像 T g と保留アイコン画像 H a 2 とが接触したことを示すエフェクト画像 E f が表示された状態を示す。

【0373】

図27-2の(27-13)は、エフェクト画像 E f が消去された後、特殊表示態様(青色)の保留アイコン画像 h a 2 が表示された状態を示す。保留アイコン画像 h a 2 には、例えば、文字画像 2711 が付される場合がある。文字画像 2711 は、例えば、「激アツ！」の文字を示す。「激アツ！」の文字画像 2711 は、保留アイコン画像 H a 2 に対応する判定情報が信頼度の高い判定情報であることを示唆する。文字画像 2711 は、「激アツ！」の態様のほかにも、「もしや?」、「リーチ?」などの態様もとる得る(図12-1参照)。文字画像2711は、装飾画像の一例である。

【0374】

これにより、特殊表示態様の保留アイコン画像 h a 2 への変化によって遊技者を高揚させることができるとともに、文字画像 2711 によっても遊技者を高揚させることができる。したがって、遊技者は、保留アイコン画像 h a 2 への変化と、文字画像 2711 の付加とにより、二重の喜びを得ることができる。

【0375】

また、本実施の形態において、示唆画像 T g には、文字画像 2711 を付さないこととした。これにより、保留アイコン画像 h a 2 に文字画像 2711 を付加する演出を、遊技者から見て、唐突に行われる演出とすることができる。したがって、文字画像 2711 の付加により、遊技者を驚かせることができる。

【0376】

(各アイコン画像の具体的な表示態様と変化時の効果音の一例)

次に、図28を用いて、各アイコン画像の具体的な表示態様と変化時の効果音の一例について説明する。図28は、各アイコン画像の具体的な表示態様と変化時の効果音の一例を示す説明図である。図28に示す対応表2800は、「アイコン画像の色」と、「アイコン画像の表示態様」と、「変化時の効果音」と、「アイコン画像の大きさ」と、「信頼度」とを含む。

【0377】

「アイコン画像の色」は、「白」、「青」、「黄」、「赤」のうちのいずれかをとる。なお、図28において「赤」は、説明の便宜上、アイコン画像の背景に炎を付した画像とするが、アイコン画像の背景に炎を付さずに、単にアイコン画像を赤色としたものであってもよい。「アイコン画像の色」同士を比較した「信頼度」は、高い順に、例えば、「赤」>「黄」>「青」>「白」、である。「アイコン画像の表示態様」は、「アイコン画像

10

20

30

40

50

の色」の色に対応する。「変化時の効果音」は、対応する「アイコン画像の色」にアイコン画像の表示態様が変わる際に出力される音である。

【0378】

「変化時の効果音」のうち、「なし」は、特定演出においてアイコン画像の表示態様が変わる際に効果音が出力されないことを示す。「変化時の効果音」のうち、「第1効果音」は、特定演出においてアイコン画像の表示態様が変わる際に第1効果音が出力されることを示す。第1効果音は、例えば、小音量であり且つ出力時間の短い音である。

【0379】

「変化時の効果音」のうち、「第2効果音」は、特定演出においてアイコン画像の表示態様が変わる際に第2効果音が出力されることを示す。第2効果音は、第1効果音よりも強調することができる音であり、例えば、大音量であり且つ出力時間の長い音である。本実施の形態では、高信頼度の「アイコン画像の色」（例えば「赤」）に変化する場合に、より強調する音を出力することとした。また、第1効果音と第2効果音とは、異なる音声データを用いて出力されることで異なる聴感を与える効果音であってもよい。具体的には、例えば、第1効果音を鈴の音とし、第2効果音をラッパの音としてもよい。

【0380】

特定演出を行わずにアイコン画像の表示態様を変化させる場合（通常変化演出の場合）には、第1効果音および第2効果音を出力しないようにしてもよい。これにより、特定演出におけるアイコン画像の表示態様の变化をより強調することができる。

【0381】

また、特定演出を行わずにアイコン画像の表示態様を変化させる場合（通常変化演出の場合）には、変化後のアイコン画像の表示態様に応じて、第1効果音および第2効果音を出力してもよい。これにより、通常変化演出時にも効果音によりアイコン画像の表示態様の变化を強調することができる。

【0382】

また、特定演出を行わずにアイコン画像の表示態様を変化させる場合（通常変化演出の場合）には、第1効果音や第2効果音とは異なる他の効果音を出力してもよい。これにより、第1効果音や第2効果音を、特定演出時における特有の音とすることができ、特定演出におけるアイコン画像の表示態様の变化を強調することができる。

【0383】

また、本実施の形態では、「変化時の効果音」は、「アイコン画像の大きさ」を変化する際には出力しないこととする。これにより、アイコン画像の表示態様を高信頼度の「アイコン画像の色」（例えば「黄」や「赤」）に変化する場合にのみ、効果音を出力することができる。このため、「アイコン画像の色」が高信頼度の表示態様に変化することをより強調することができる。

【0384】

また、「アイコン画像の大きさ」は、各アイコン画像がそれぞれ通常の表示態様と、通常の表示態様よりも大きい表示態様とを、とり得ることを示す。大きい表示態様は、通常の表示態様よりも特別遊技に対する信頼度の高い表示態様である。「信頼度」は、「アイコン画像の色」および「アイコン画像の大きさ」を含む表示態様を組み合わせで表される。例えば、「信頼度」は、高い順に、「色」と「大きさ」と組合せで比較すると、例えば、「赤」の「大」>「赤」の「通常」>「黄」の「大」>「黄」の「通常」>「青」の「大」>「青」の「通常」>「白」の「大」>「白」の「通常」、である。

【0385】

（示唆画像の具体的な表示態様の一例）

次に、図29を用いて、示唆画像の具体的な表示態様の一例について説明する。図29は、示唆画像の具体的な表示態様の一例を示す説明図である。図29に示す対応表2900は、「示唆画像の色」と、「示唆画像の表示態様」と、「示唆画像の大きさ」とを含む。

【0386】

「示唆画像の色」は、「白」、「青」、「黄」、「赤」のうちのいずれかをとる。「示唆画像の表示態様」は、アイコン画像がとり得る表示態様に対応する表示態様を示す。なお、「示唆画像の色」の「赤」は、説明の便宜上、示唆画像の背景に炎を付した画像とするが、示唆画像の背景に炎を付さず、単に示唆画像を赤色としたものであってもよい。また、「示唆画像の大きさ」は、一定の大きさであることを示し、アイコン画像のように変化しないことを示す。

【0387】

ここで、仮に、示唆画像 T g の大きさを変化可能にし、示唆画像 T g の大きさにより、変化する可能性のあるアイコン画像（変化対象）を示唆する構成にしたとする。具体的には、例えば、変動アイコン画像 T a の変化を示唆する場合に、示唆画像 T g を大きく表示し、また、保留アイコン画像 H a の変化を示唆する場合に、示唆画像 T g を小さく表示したとする。このようにしたとすると、示唆画像 T g の大きさによって、変化前（接触前）に変化対象が遊技者にわかってしまい、特定演出の興趣が低下するおそれがある。

10

【0388】

また、仮に、示唆画像 T g の大きさを変化可能にし、示唆画像 T g の大きさにより、アイコン画像が変化する可能性が異なる構成にしたとする。このようにしたとすると、示唆画像 T g の大きさにまで、遊技者に注目させることとなり、これにより、アイコン画像の変化前の演出に過ぎない示唆画像 T g による演出が、過剰な演出となるおそれがある。このため、本実施の形態では、示唆画像 T g の大きさについては、一定の大きさとする。

【0389】

20

（各アイコン画像を変化させる際の示唆画像の表示態様の一例）

次に、図 30 を用いて、各アイコン画像を変化させる際の示唆画像の表示態様の一例について説明する。図 30 は、各アイコン画像を変化させる際の示唆画像の表示態様の一例を示す説明図である。図 30 では、特殊表示態様で表示される変動アイコン画像 T a 1 の信頼度が下がる、いわゆる「演出の成り下がり」が行われないことについて説明する。

【0390】

図 30 において、メイン液晶 104 には、装飾図柄 S z と、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 と、第 1 保留数字表示 H h 1 と、第 2 保留数字表示 H h 2 と、キャラクタ画像 C a とが、表示されている。変動アイコン画像 T a 1 は、「黄」の表示態様を示す。

30

【0391】

キャラクタ画像 C a は、いずれかのアイコン画像が特殊表示態様に変化する可能性があることを示唆する画像である。例えば、図 30 のように、複数のアイコン画像のうち、既に特殊表示で表示されている変動アイコン画像 T a 1 がある場合、示唆画像 T g には、この変動アイコン画像 T a 1 の表示態様がさらに高信頼度の表示態様に変化する可能性があることを示唆するものが選択される。また、既に特殊表示で表示されている変動アイコン画像 T a 1 がある場合、示唆画像 T g は、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 については表示態様が変わることはないことを示唆するものとしてもよい。

【0392】

示唆画像 T g は、現在の変動アイコン画像 T a 1 の表示態様（例えば「黄」）の信頼度と同等以上の「黄」か「赤」の表示態様で表示され、現在の変動アイコン画像 T a 1 の表示態様（例えば「黄」）の信頼度よりも低い表示態様（例えば「青」）では表示されない。例えば、示唆画像 T g が「赤」の表示態様で表示されると、変動アイコン画像 T a 1 が「赤」に変化する可能性があることを示唆することができる。また、例えば、示唆画像 T g が「黄」の表示態様で表示されると、変動アイコン画像 T a 1 の大きさが大きくなる可能性があることを示唆することができる。

40

【0393】

ここで、仮に、示唆画像 T g が「青」の表示態様で表示されたとすると、変動アイコン画像 T a 1 の信頼度が下がる可能性があることを示唆することとなり、遊技者の期待感を高めることができない。このため、示唆画像 T g は、現在の変動アイコン画像 T a 1 の表

50

示態様（例えば「黄」）の信頼度よりも低い表示態様（例えば「青」）では表示されないこととし、いわゆる演出の成り下がりが行われないこととしている。

【0394】

なお、示唆画像 T g によって遊技者をより期待させるという観点からすると、示唆画像 T g は、現在の変動アイコン画像 T a 1 の表示態様（例えば「黄」）の信頼度よりも高い「赤」の表示態様で表示され、現在の変動アイコン画像 T a 1 の表示態様（例えば「黄」）の信頼度以下の表示態様（例えば「黄」）では表示されないこととしてもよい。

【0395】

（待機状態における始動入賞時の保留表示の一例）

次に、図 3 1 を用いて、待機状態における始動入賞時の保留表示の一例について説明する。図 3 1 は、待機状態における始動入賞時の保留表示の一例を示す説明図である。図 3 1 では、待機状態において始動入賞した際の一般的な保留表示（通常の保留表示）について説明する。図 3 1 の（1 g）に示す画面は、待機状態においてメイン液晶 1 0 4 に表示される画面を示す。具体的には、装飾図柄 S z が停止表示され、第 1 保留数字表示 H h 1 および第 2 保留数字表示 H h 2 は、いずれも「0」を示す。また、メイン液晶 1 0 4 には、判定情報を示すアイコン画像も表示されていない。

10

【0396】

ここで、主制御部 2 1 0 の制御によって表示される情報表示部 1 1 2（図 1 参照）における保留数の表示について説明する。主制御部 2 1 0 は、待機状態において、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球したとしても、情報表示部 1 1 2（図 1 参照）に保留数を増加させる表示を行わない。これは、待機状態において、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球したとすると、主制御部 2 1 0 は、保留数を増加させる処理と、保留数を減少させる処理とを行った後に、情報表示部 1 1 2 に保留数を表示させる処理を行うためであり、つまり、保留数に増減が生じないためである。

20

【0397】

また、画像・音声制御部 2 4 0 においても、待機状態において、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球したとしても、原則、第 1 保留数字表示 H h 1 において保留数の増加表示を行わない。具体的には、（2 g）に示すように、待機状態において、例えば、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球したとしても、第 1 保留数字表示 H h 1 および第 2 保留数字表示 H h 2 は、いずれも「0」のままを維持する。これは、例えば、ぱちんこ遊技機 1 0 0 の規則上、主制御部 2 1 0 の制御によって表示される情報表示部 1 1 2 と、メイン液晶 1 0 4 等の他の画面に表示させる情報とを、対応させなければならないためである。

30

【0398】

一方で、画像・音声制御部 2 4 0 は、待機状態において、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球したとした場合に、保留アイコン画像 H a 1 については一旦表示させる。この後、（3 g）に示す画面に移行する。（3 g）に示す画面は、装飾図柄 S z の変動表示が開始された画面を示す。（3 g）において、保留アイコン画像 H a 1 は、シフトして、変動アイコン画像 T a 1 として表示される。

【0399】

ここで、アイコン画像の特殊表示や、示唆画像 T g による特定演出は、先読み演出処理（図 7）における特殊表示判定の判定結果に応じて表示され得る演出である。言い換えれば、各アイコン画像は、先読み演出処理に基づいて変化し得るオブジェクトである。仮に、保留アイコン画像 H a を表示させずに、いきなり変動アイコン画像 T a を表示させてしまうと、遊技者は、先読み演出処理の機会を得られなかったと誤認したり、遊技者にとって不利な演出処理が行われたと誤認したりするおそれがある。

40

【0400】

このため、本実施の形態では、待機状態において、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球した場合には、判定情報に対応する保留アイコン画像 H a 1 を一旦表示してから、変動アイコン画像 T a にシフトさせることとした。これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、先読み演出処理が行われたことを明確にすることができる。

50

【 0 4 0 1 】

(待機状態における始動入賞時の保留表示の他の一例)

次に、図 3 2 を用いて、待機状態における始動入賞時の保留表示の他の一例について説明する。図 3 2 は、待機状態における始動入賞時の保留表示の他の一例を示す説明図である。図 3 2 では、待機状態において始動入賞した際のイレギュラーな保留表示について説明する。図 3 2 において、(1 g) に示す画面は、図 3 1 の (1 g) に示す画面と同様である。

【 0 4 0 2 】

(2 h) に示す画面は、待機状態において、例えば、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球した際の画面である。(2 h) において、第 1 保留数字表示 H h 1 は、「 1 」を示す。詳細については図 3 3 - 2 を用いて後述するが、待機状態において遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球した場合、画像・音声制御部 2 4 0 は、演出統括部 2 3 0 から保留数増加コマンドおよび保留数減少コマンドを受信するタイミングによっては、第 1 保留数字表示 H h 1 に「 1 」を表示させる場合がある。ただし、画像・音声制御部 2 4 0 は、第 1 保留数字表示 H h 1 に「 1 」を一瞬 (例えば 3 3 m s e c) だけ表示し、その後、直ぐに「 0 」を表示する。

【 0 4 0 3 】

このように、本実施の形態では、主制御部 2 1 0 の制御によって表示される情報表示部 1 1 2 の保留数と、画像・音声制御部 2 4 0 の制御によって表示される第 1 保留数字表示 H h 1 の保留数とが、一瞬だけ一致しないことが起こり得る。

【 0 4 0 4 】

また、画像・音声制御部 2 4 0 は、待機状態において、遊技球 P b が第 1 始動口 1 0 5 へ入球したとした場合に、保留アイコン画像 H a 1 については一旦表示させる。この後、(3 g) に示す画面に移行する。図 3 2 において、(3 g) に示す画面は、図 3 1 の (3 g) に示す画面と同様である。

【 0 4 0 5 】

このように、本実施の形態では、第 1 保留数字表示 H h 1 の保留数と、保留アイコン画像 H a 1 が示す保留数とが一致することが起こり得る。この場合には、画像・音声制御部 2 4 0 は、第 1 保留数字表示 H h 1 の保留表示によって、先読み演出処理が行われたことを遊技者に示すことができる。

【 0 4 0 6 】

(各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の一例について)

次に、図 3 3 - 1 を用いて、各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の一例について説明する。図 3 3 - 1 は、各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の一例を示す説明図である。図 3 3 - 1 では、保留数字表示を増減させない場合について説明する。

【 0 4 0 7 】

各制御部間のコマンドの送受タイミングの説明の前に、まず、各制御部が行う処理の周期について説明する。主制御部 2 1 0 は、所定周期 (例えば 4 m s e c) で処理を実行する。具体的に説明すると、主制御部 2 1 0 は、電源の供給が開始されると、起動処理や電源遮断監視処理などを含んだメイン制御処理 (不図示) の実行を開始する。主制御部 2 0 1 は、電源が供給されている間、このメイン制御処理を継続的に実行する。主制御部 2 0 1 は、このメイン制御処理に対して、タイマ割込処理を所定周期 (例えば 4 m s e c) で割り込み実行する。

【 0 4 0 8 】

また、演出統括部 2 3 0 は、所定周期 (例えば 4 m s e c) で処理を実行する。具体的には、演出統括部 2 3 0 は、起動中継続的に所定のメイン演出制御処理を行い、このメイン演出制御処理に対して、演出タイマ割込処理を所定の周期 (例えば 4 m s e c) で割り込み実行する。

【 0 4 0 9 】

また、画像・音声制御部 240 は、所定周期（例えば 33 msec）で処理を実行する。具体的には、画像・音声制御部 240 は、起動中継続的に所定の画像制御メイン処理を行い、この画像制御メイン処理に対して、画像制御割込処理を所定の周期（例えば 33 msec）で割り込み実行する。

【0410】

このため、主制御部 210 は、4 msec 毎に演出統括部 230 にコマンドを送信する処理を行うことが可能である。また、演出統括部 230 は、4 msec 毎に、主制御部 210 からコマンドを受信する処理や、画像・音声制御部 240 にコマンドを送信する処理を行うことが可能である。また、画像・音声制御部 240 は、33 msec 毎に、演出統括部 230 からコマンドを受信する処理や、メイン液晶 104 に画像を表示する描画処理を行うことが可能である。

10

【0411】

次に、各制御部間のコマンドの送受タイミングについて具体的に説明する。待機状態において、遊技球 Pb が第 1 始動口 105 へ入球したとすると、主制御部 210 は、保留数を加算する処理を行うとともに、保留増加コマンド 3301 を所定の記憶領域に設定する。また、主制御部 210 は、保留数を減算する処理を行うとともに、保留減少コマンド 3302 を所定の記憶領域に設定する。各コマンド 3301, 3302 は、タイマ割込処理に含まれるコマンド送信処理により、例えば 1 回の周期（4 msec）で演出統括部 230 へ送信される。

【0412】

20

演出統括部 230 は、演出タイマ割込処理に含まれるコマンド受信処理により、主制御部 210 から、保留増加コマンド 3301 および保留減少コマンド 3302 を受信する。演出統括部 230 は、各コマンド 3301, 3302 を、図示のように、例えば、1 回の周期（4 msec）で受信する。

【0413】

ただし、演出統括部 230 は、各コマンド 3301, 3302 を、演出統括部 230 における処理の周期に跨って受信することもある。具体的には、演出統括部 230 は、保留増加コマンド 3301 を受信した周期の次の周期で、保留減少コマンド 3302 を受信することがあり、すなわち、2 回の周期（8 msec）で各コマンド 3301, 3302 を受信することもある。

30

【0414】

演出統括部 230 は、各コマンド 3301, 3302 を受信すると、演出タイマ割込処理に含まれる演出コマンド送信処理により、画像・音声制御部 240 へ、保留増加コマンド 3311 および保留減少コマンド 3312 を送信する。

【0415】

画像・音声制御部 240 は、画像制御割込処理に含まれるコマンド受信処理により、演出統括部 230 から、各コマンド 3311, 3312 を受信する。画像・音声制御部 240 は、各コマンド 3311, 3312 を受信すると、例えば、保留増加コマンド 3311 による保留数の増加と、保留減少コマンド 3312 による保留数の減少とにより、保留数に増減がないと判断し、次の周期の処理において、第 1 保留数字表示 Hh1 の数字画像を「0」のままとする。

40

【0416】

ほとんどの場合、画像・音声制御部 240 は、各コマンド 3311, 3312 を 1 回の周期（33 msec）で受信する。このため、画像・音声制御部 240 は、保留数に増減がないことから、コマンド 3311, 3312 を受信した次の周期の描画処理において、第 1 保留数字表示 Hh1 の数字画像を「0」のままとする。

【0417】

一方、画像・音声制御部 240 は、各コマンド 3311, 3312 を、2 回の周期（66 msec）に跨って受信する場合もある。ここで、画像・音声制御部 240 が、2 回の周期で各コマンド 3311, 3312 を受信する場合について、図 33-2 を用いて説明

50

する。

【 0 4 1 8 】

(各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の他の一例について)

図 3 3 - 2 は、各制御部間のコマンドの送受タイミングおよび保留数字表示の増減の他の一例を示す説明図である。図 3 3 - 2 では、保留数字表示を増減させる場合について説明する。

【 0 4 1 9 】

具体的に説明すると、図 3 3 - 2 において、画像・音声制御部 2 4 0 は、各コマンド 3 3 1 1 , 3 3 1 2 を、演出統括部 2 3 0 における処理の周期に跨って受信しており、すなわち、2 回の周期 (6 6 m s e c) にわたって受信したとする。

10

【 0 4 2 0 】

画像・音声制御部 2 4 0 は、保留増加コマンド 3 3 1 1 を受信した周期の次の周期の描画処理において、第 1 保留数字表示 H h 1 の数字画像を「 1 」に表示させる処理を行う。また、画像・音声制御部 2 4 0 は、保留減少コマンド 3 3 1 2 を受信した周期の次の周期の描画処理において、第 1 保留数字表示 H h 1 の数字画像を「 0 」に表示させる処理を行う。

【 0 4 2 1 】

このように、画像・音声制御部 2 4 0 が、2 回の周期 (6 6 m s e c) で各コマンド 3 3 1 1 , 3 3 1 2 を受信すると、第 1 保留数字表示 H h 1 の数字画像を一瞬 (3 3 m s e c) だけ「 1 」と表示し、その後に「 0 」と表示する場合がある。

20

【 0 4 2 2 】

このため、主制御部 2 1 0 の制御によって表示される情報表示部 1 1 2 の保留数と、画像・音声制御部 2 4 0 の制御によって表示される第 1 保留数字表示 H h 1 の保留数とが、一瞬だけ一致しないことが起こり得る。一方で、第 1 保留数字表示 H h 1 の保留数と、保留アイコン画像 H a 1 が示す保留数とが一致することが起こり得る。この場合には、画像・音声制御部 2 4 0 は、第 1 保留数字表示 H h 1 の保留表示によって、先読み演出処理が行われたことを遊技者に示すことができる。

【 0 4 2 3 】

(リーチ演出中の各アイコン画像の表示について)

30

次に、図 3 4 - 1 および図 3 4 - 2 を用いて、リーチ演出中の各アイコン画像の表示の一例について説明する。図 3 4 - 1 は、リーチ演出中の各アイコン画像の表示の一例を示す図 (その 1) である。図 3 4 - 2 は、リーチ演出中の各アイコン画像の表示の一例を示す図 (その 2) である。図 3 4 - 1 および図 3 4 - 2 では、S P S P リーチ中において、各アイコン画像が表示されない場合について説明する。

【 0 4 2 4 】

図 3 4 - 1 において、(1 i) に示す画面は、メイン液晶 1 0 4 に、装飾図柄 S z と、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 と、第 1 保留数字表示 H h 1 , H h 2 とが表示されている画面を示す。変動アイコン画像 T a 1 は、「青」の特殊表示態様であり、現在の変動表示が所定の信頼度の変動表示であることを示唆する。

40

【 0 4 2 5 】

第 1 装飾図柄 S z 1 の仮停止表示タイミングになると、(2 i) に示すように、第 1 装飾図柄 S z 1 が仮停止表示され、第 2 装飾図柄 S z 2 および第 3 装飾図柄 S z 3 が変動表示される。また、(2 i) においては、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 と、保留数字表示 H h 1 , H h 2 とが表示されている。

【 0 4 2 6 】

さらに、第 2 装飾図柄 S z 2 の仮停止表示タイミングになると、(3 i) に示すように、第 2 装飾図柄 S z 2 が仮停止表示され、第 3 装飾図柄 S z 3 が変動表示される。第 1 装飾図柄 S z 1 および第 2 装飾図柄 S z 2 がリーチ図柄で仮停止表示されると、ノーマルリーチとなる。(3 i) においても、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1

50

、H a 2 と、保留数字表示 H h 1 , H h 2 とが表示されている。

【 0 4 2 7 】

さらに、ノーマルリーチから S P リーチに発展すると、(4 i) に示すように、装飾図柄 S z が左上に小さく表示されて、S P リーチが開始される。(4 i) においても、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 と、保留数字表示 H h 1 , H h 2 とが表示されている。

【 0 4 2 8 】

さらに、S P リーチから S P S P リーチに発展すると、(5 i) に示すように、装飾図柄 S z が左上に継続して小さく表示されて、S P S P リーチが開始される。(5 i) においては、変動アイコン画像 T a 1 と、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 とが消去され、保留数字表示 H h 1 , H h 2 が表示されている。変動アイコン画像 T a 1 や、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 を消去することにより、リーチ演出の中でも最も信頼度の高い S P S P リーチを遊技者に注目させることができる。

【 0 4 2 9 】

(5 i) では、S P S P リーチにおいて、アイコン画像を全て消去することとしたが、これに限らない。例えば、S P S P リーチにおいて、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、変動アイコン画像 T a 1 を表示し、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 を消去してもよい。また、S P S P リーチにおいて、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 を表示し、変動アイコン画像 T a 1 を消去してもよい。

【 0 4 3 0 】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、S P S P リーチ中にも保留数字表示 H h 1 , H h 2 を表示させるため、S P S P リーチ中に、第 1 始動口 1 0 5 への入球があったとすると、第 1 保留数字表示 H h 1 に「 1 」増加した数を表示させる。S P S P リーチ中にも保留数字表示 H h 1 , H h 2 を表示することにより、遊技者は、S P S P リーチ中においても、始動入賞があったことや保留数を把握することができる。また、仮に、S P S P リーチ中に、保留数字表示 H h 1 , H h 2 が上限数に達したとすると、遊技者は、遊技球 P b の発射を止め、遊技球 P b が無駄に打ち出されることを防止することができる。

【 0 4 3 1 】

(6 i) に示す画面は、S P S P リーチにおいて特別遊技に至らず、通常の画面に戻った状態の画面を示す。(6 i) に示す画面は、リーチハズレの図柄列を示す装飾図柄 S z が確定表示されるとともに、保留アイコン画像 H a 3 が新たに表示された画面を示す。これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、S P S P リーチ中に始動入賞があったことを、通常の画面に戻った際に、直ぐに遊技者に報知することができる。

【 0 4 3 2 】

(アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例について)

次に、図 3 5 - 1 ~ 図 3 5 - 4 を用いて、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例について説明する。図 3 5 - 1 は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図 (その 1) である。

【 0 4 3 3 】

図 3 5 - 1 の (3 5 - 1) は、変動アイコン画像 T a 1 と保留アイコン画像 H a 1 , H a 2 との表示中に、示唆画像 T g が保留アイコン画像 H a 2 に接触する直前を示す。示唆画像 T g は、以降に保留アイコン画像 H a 2 が変化する可能性がある表示態様 (「 青 」 の表示態様) を示す。

【 0 4 3 4 】

図 3 5 - 1 の (3 5 - 2) は、示唆画像 T g と保留アイコン画像 H a 2 とが接触したことを示すエフェクト画像 E f が表示された状態を示す。(3 5 - 2) において、画像・音声制御部 2 4 0 は、エフェクト画像 E f を表示する際に、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力しない。ただし、画像・音声制御部 2 4 0 は、エフェクト画像 E f を表示する際に、エフェクト画像 E f を表示したことを示すエフェクト用の効果音 (エフェク

10

20

30

40

50

ト音)を出力させてもよい。

【0435】

図35-1の(35-3)は、エフェクト画像Efが消去された後、特殊表示態様の中でも信頼度の低い表示態様である「青」の特殊表示態様の保留アイコン画像ha2が表示された状態を示す。画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の低い「青」の特殊表示態様に変化させる際に、例えば、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力する。この際に出力される効果音は、例えば、後述の第1効果音よりもさらに音量が小さい効果音である。図35-1の(35-3)の例では、画像・音声制御部240は、特殊表示態様に変化することを示す効果音として音量「極小」の効果音を出力している。また、この際に出力される効果音は、例えば、後述の第1効果音よりも出力時間がさらに短い音であってもよい。

10

【0436】

また、画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の低い「青」の特殊表示態様に変化させる際には、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力させないようにしてもよい。このように、画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の低い「青」の特殊表示態様に変化させる場合には、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力しないようにしたり、当該効果音を出力するとしてもその音量を小さくしたりその出力時間を短くしたりすることで、当該効果音によって遊技者を過度に期待させないようにすることができる。

【0437】

20

図35-2は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図(その2)である。図35-2では、アイコン画像の表示態様が大きい表示態様に変化する際に、効果音が出力されないことについて説明する。

【0438】

図35-2の(35-11)は、変動アイコン画像Ta1と保留アイコン画像Ha1, Ha2との表示中に、示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha2に接触する直前を示す。示唆画像Tgは、保留アイコン画像Ha2が変化する可能性がある表示態様(「白」の表示態様)を示す。「白」の表示態様の示唆画像Tgは、例えば、保留アイコン画像Ha2が大きく表示される可能性があることを示す。

【0439】

30

図35-2の(35-12)は、示唆画像Tgと保留アイコン画像Ha2とが接触したことを示すエフェクト画像Efが表示された状態を示す。(35-12)において、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efを表示する際に、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力させない。ただし、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efを表示させる際に、エフェクト画像Efを表示したことを示すエフェクト用の効果音(エフェクト音)を出力させてもよい。

【0440】

図35-2の(35-13)は、エフェクト画像Efが消去された後、特殊表示態様の中でも信頼度の低い表示態様である白色で拡大された特殊表示態様の保留アイコン画像ha2が表示された状態を示す。画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の低い「白」の拡大の特殊表示態様に変化させる際に、例えば、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力させない。また、この際、画像・音声制御部240は、例えば、図35-1の(35-3)の例と同様の効果音を出力してもよい。このように、画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の低い「白」の拡大の特殊表示態様に変化させる場合には、特殊表示態様に変化することを示す効果音を出力しないようにしたり、当該効果音を出力するとしてもその音量を小さくしたりその出力時間を短くしたりすることで、当該効果音によって遊技者を過度に期待させないようにすることができる。

40

【0441】

また、画像・音声制御部240は、例えば、「赤」の通常の大きさの表示態様のアイコン画像を、「赤」の拡大表示に変化させる場合も、効果音を出力しないこととしてもよい

50

。これにより、例えば、アイコン画像の大きさの変化よりも、アイコン画像の表示色の変化を、遊技者に期待させる演出とすることができる。また、画像・音声制御部240は、アイコン画像の表示態様を変化させる演出において大きさを変化させる際に、過度に演出を盛り上げることを抑えることができる。

【0442】

図35-3は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図(その3)である。図35-3では、アイコン画像の表示態様が「青」から「黄」の特殊表示態様に変化する際に、効果音が出力される場合について説明する。

【0443】

図35-3の(35-21)は、変動アイコン画像Ta1と保留アイコン画像Ha1, Ha2との表示中に、示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha2に接触する直前を示す。示唆画像Tgは、「青」の表示態様の保留アイコン画像Ha2がさらに変化する可能性がある表示態様(「黄」の表示態様)を示す。

10

【0444】

図35-3の(35-22)は、示唆画像Tgと保留アイコン画像Ha2とが接触したことを示すエフェクト画像Efが表示された状態を示す。(35-22)において、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efを表示する際に、特殊表示態様に変化することを示す第1効果音を出力させる。第1効果音は、音量が小さく、出力時間の短い音である。なお、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efが表示される際に、第1効果音を出力させずに、エフェクト画像Efを表示したことを示すエフェクト用の効果音(エフェクト音)を出力させてもよい。

20

【0445】

図35-3の(35-23)は、エフェクト画像Efが消去された後、特殊表示態様(黄色)の保留アイコン画像ha2が表示された状態を示す。画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の高い方の「黄」の特殊表示態様に変化させる際も、「黄」の特殊表示態様に変化したことを示す第1効果音を継続して出力させる。これにより、画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の高い「黄」の特殊表示態様に変化させる際に、遊技者を期待させることができる。

【0446】

なお、図35-3では、アイコン画像の表示態様を「青」から「黄」に変化させる場合について説明したが、アイコン画像の表示態様を「白」から「黄」に変化させる場合も同様に、画像・音声制御部240は、第1効果音を出力させることが可能である。

30

【0447】

図35-4は、アイコン画像の表示態様を変化させる際に出力される効果音の一例を示す図(その4)である。図35-4では、アイコン画像の表示態様が「青」から「赤」の特殊表示態様に変化する際に、効果音が出力される場合について説明する。

【0448】

図35-4の(35-31)は、変動アイコン画像Ta1と保留アイコン画像Ha1, Ha2との表示中に、示唆画像Tgが保留アイコン画像Ha2に接触する直前を示す。示唆画像Tgは、「青」の表示態様の保留アイコン画像Ha2がさらに変化する可能性がある表示態様(「赤」の表示態様)を示す。

40

【0449】

図35-4の(35-32)は、示唆画像Tgと保留アイコン画像Ha2とが接触したことを示すエフェクト画像Efが表示された状態を示す。(35-32)において、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efを表示する際に、特殊表示態様に変化することを示す第2効果音を出力させる。第2効果音は、第1効果音に比べて、音量が大きく、出力時間の長い音である。なお、画像・音声制御部240は、エフェクト画像Efが表示される際に、第2効果音を出力させなくてもよい。

【0450】

図35-4の(35-33)は、エフェクト画像Efが消去された後、特殊表示態様(

50

赤色)の保留アイコン画像h a 2が表示された状態を示す。画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の高い「赤」の特殊表示態様に变化させる際も、「赤」の特殊表示態様に变化することを示す第2効果音を継続して出力させる。これにより、画像・音声制御部240は、特殊表示態様の中でも信頼度の高い「赤」の特殊表示態様に变化させる際に、遊技者を期待させることができる。

【0451】

なお、図35-4では、アイコン画像の表示態様を「青」から「赤」に変化させる場合について説明したが、アイコン画像の表示態様を「白」から「赤」に変化させる場合や「黄」から「赤」も同様に、画像・音声制御部240は、第2効果音を出力させることが可能である。

【0452】

(演出モードに応じた他の表示態様のアイコン画像の表示例)

次に、図36-1および図36-2を用いて、演出モードに応じた他の表示態様のアイコン画像の表示例について説明する。図36-1は、演出モードに応じた他の表示態様のアイコン画像の表示例を示す図(その1)である。図36-2は、演出モードに応じた他の表示態様のアイコン画像の表示例を示す図(その2)である。図36-1および図36-2では、図17-1および図17-2に示した例と比較して、キャラクタ画像C a 1や、示唆画像T g 1や、各アイコン画像などのモチーフが異なる演出モード(ここでは、サッカーをモチーフにした演出モード)について説明する。

【0453】

具体的に説明すると、図36-1の(1j)に示す画面は、演出モードAにおける変動演出中の画面を示す。(1j)において、キャラクタ画像C a 1は、例えば、サッカー選手のキャラクタを示す。変動アイコン画像T c 1と、保留アイコン画像H c 1、H c 2とは、サッカーをモチーフとした画像であり、いずれもサッカーボールの形状を表す。また、変動アイコン画像T c 1と、保留アイコン画像H c 1、H c 2とは、一定の周期で回転し、それぞれ同期して動作する。

【0454】

(1j)の画面に示すように、演出モードAにおける特定演出の開始時に、サッカー選手を示すキャラクタ画像C a 1は、例えば、メイン液晶104の右下領域に表示される。アイコン画像を特殊表示態様に变化させる場合、(2j)に示す画面に移行する。

【0455】

(2j)に示す画面は、キャラクタ画像C a 1に示唆画像T g 1が付された画面(キャラクタ画像C a 1がボールを蹴ろうとする画面)を示す。示唆画像T g 1は、サッカーをモチーフとした画像であり、サッカーボールの形状を表す。また、示唆画像T g 1は、アイコン画像と同様に複数の表示態様をとり得る。具体的には、示唆画像T g 1は、例えば、「白」、「青」、「黄」、「赤」のいずれかの表示態様をとり得る。(2j)において、示唆画像T g 1は、例えば、「青」の表示態様を示す。

【0456】

そして、アイコン画像を特殊表示態様に变化させる場合、(3j)に示す画面に移行する。(3j)に示す画面は、キャラクタ画像C a 1が示唆画像T g 1(ボール)を蹴った画面を示す。示唆画像T g 1は、メイン液晶104の所定の領域を、一定の速度V t 1で移動する。

【0457】

速度V t 1は、変化対象のアイコン画像が、変動アイコン画像T c 1であっても、保留アイコン画像H c 1、H c 2であっても、一定の移動速度である。速度V t 1は、例えば、演出モードAにおいて一定とする。示唆画像T g 1の移動速度は、演出モード毎に異なる速度としてもよい。ただし、示唆画像T g 1の移動速度は、各演出モードにおいて一定の速度とする。キャラクタ画像C a 1がボールを蹴る動作を行うことにより、示唆画像T g 1は、例えば、図36-2の(4j)に示すように、変動アイコン画像T c 1の付近まで移動する。

10

20

30

40

50

【 0 4 5 8 】

そして、(5 j) に示すように、示唆画像 T g 1 が変動アイコン画像 T c 1 に接触する。(5 j) に示す画面において、示唆画像 T g 1 と変動アイコン画像 T c 1 とが接触したことを示すエフェクト画像 E f が表示される。

【 0 4 5 9 】

また、(5 j) に示す画面において、エフェクト画像 E f が表示されているときも、キャラクタ画像 C a 1 は表示され続ける。この後、(6 j) に示すように、変動アイコン画像 T c 1 の表示態様が特殊表示態様 (例えば「青」の表示態様) に変化する。変動アイコン画像 T c 1 は、例えば、示唆画像 T g 1 の表示態様 (例えば「青」) と同様の表示態様 (例えば「青」) に変化する。

10

【 0 4 6 0 】

ただし、変動アイコン画像 T c 1 の表示態様は、「青」への変化に限らず、示唆画像 T g 1 の表示態様 (「青」) よりも信頼度の高い表示態様 (「黄」や「赤」) に変化する場合もある。また、(6 j) に示す画面において、変動アイコン画像 T c 1 の表示態様が変わったときも、キャラクタ画像 C a 1 は、表示され続ける。

【 0 4 6 1 】

この後、不図示であるが、キャラクタ画像 C a が消去される。このようにして、図 3 6 - 1 および図 3 6 - 2 に示した一連の特定演出が終了する。

【 0 4 6 2 】

(演出モードに応じた各アイコン画像の表示態様と変化時の効果音の一例)

20

次に、図 3 6 - 3 を用いて、演出モードに応じた各アイコン画像の表示態様と変化時の効果音の一例について説明する。図 3 6 - 3 は、演出モードに応じた各アイコン画像の表示態様と変化時の効果音の一例を示す説明図である。図 3 6 - 3 に示す対応表 3 6 3 0 は、図 2 8 に示す対応表 2 8 0 0 と比較して、「アイコン画像の表示態様」が異なる。

【 0 4 6 3 】

対応表 3 6 3 0 における「アイコン画像の色」に対応する「信頼度」は、図 2 8 の対応表 2 8 0 0 における「アイコン画像の色」に対応する「信頼度」と同様である。ただし、例えば、異なる演出モードにおいて「アイコン画像の色」が同一色であっても、演出モード毎に「信頼度」が異なってもよい。これにより、アイコン画像演出のバリエーションを増やすことができる。

30

【 0 4 6 4 】

対応表 3 6 3 0 における「変化時の効果音」は、対応表 2 8 0 0 における「変化時の効果音」と同様である。ただし、演出モードに応じて異なる態様の「変化時の効果音」としてもよい。具体的には、例えば、演出モード A における「青」の表示態様が、演出モード B における「青」の表示態様よりも信頼度が高い場合に、画像・音声制御部 2 4 0 は、演出モード A において、「アイコン画像の色」を「青」に変化させるときに、第 1 効果音を出力させてもよい。これにより、演出モード毎に異なる「変化時の効果音」とすることができ、音による演出のバリエーションを増やすことができる。

【 0 4 6 5 】

(演出モードに応じた示唆画像の表示態様の一例)

40

次に、図 3 6 - 4 を用いて、演出モードに応じた示唆画像の表示態様の一例について説明する。図 3 6 - 4 は、演出モードに応じた示唆画像の表示態様の一例を示す説明図である。図 3 6 - 4 に示す対応表 3 6 4 0 は、図 2 9 に示す対応表 2 9 0 0 と比較して、「示唆画像の表示態様」が異なる。「示唆画像の表示態様」は、演出モード A におけるアイコン画像と共通モチーフのサッカーボールを示す画像である。

【 0 4 6 6 】

(共通モチーフのアイコン画像および示唆画像の他の例)

次に、図 3 7 - 1 および図 3 7 - 2 を用いて、共通モチーフのアイコン画像および示唆画像の他の例について説明する。図 3 7 - 1 は、共通モチーフのアイコン画像および示唆画像の他の例を示す図 (その 1) である。図 3 7 - 2 は、共通モチーフのアイコン画像お

50

よび示唆画像の他の例を示す図（その２）である。

【 0 4 6 7 】

図 3 7 - 1 および図 3 7 - 2 では、図 1 7 - 1 および図 1 7 - 2 に示した例と比較して、アイコン画像および示唆画像 T g 2 を、野球をモチーフにした点では同じであるが、各アイコン画像を野球用のバットの画像とした点で異なる。なお、アイコン画像および示唆画像 T g 2 は、共通のモチーフであればよく、具体的には、例えば、野球のモチーフであればよい。具体的には、アイコン画像をバットの画像とした場合、示唆画像 T g 2 についてもバットの画像としてもよいし、また、グローブの画像などとしてもよい。

【 0 4 6 8 】

図 3 7 - 1 の（ 1 k ）に示す画面は、例えば、演出モード B における変動演出中の画面を示す。（ 1 k ）において、変動アイコン画像 T b 1 と、保留アイコン画像 H b 1 , H b 2 とは、いずれも野球用のバットの形状を表す画像である。各アイコン画像は、例えば、「白」、「青」、「黄」、「赤」のいずれかの表示態様をとり得る。（ 1 k ）において、各アイコン画像は、「白」の表示態様を示す。また、各アイコン画像は、一定の周期で、例えば上下方向に同期して動作する。

【 0 4 6 9 】

（ 1 k ）の画面に示すように、演出モード B における特定演出の開始時に、キャラクタ画像 C a 2 は、例えば、メイン液晶 1 0 4 の右下領域に表示される。アイコン画像を特殊表示態様に变化させる場合、（ 2 k ）に示す画面に移行する。

【 0 4 7 0 】

（ 2 k ）に示す画面は、キャラクタ画像 C a 2 に示唆画像 T g 2 が付された画面（キャラクタ画像 C a 2 がボールを投げようとする画面）を示す。示唆画像 T g 2 は、アイコン画像と共通モチーフのボールを示す画像（野球をモチーフにした画像）である。示唆画像 T g 2 は、アイコン画像と同様に複数の表示態様をとり得る。（ 2 k ）において、示唆画像 T g 2 は、例えば、「青」の表示態様を示す。

【 0 4 7 1 】

そして、アイコン画像を特殊表示態様に变化させる場合、（ 3 k ）に示す画面に移行する。（ 3 k ）に示す画面は、キャラクタ画像 C a 2 が示唆画像 T g 2 （ボール）を投げた画面を示す。示唆画像 T g 2 は、メイン液晶 1 0 4 の所定の領域を、一定の速度 V t 2 で移動する。

【 0 4 7 2 】

速度 V t 2 は、変化対象のアイコン画像を、変動アイコン画像 T b 1 とする場合であっても、保留アイコン画像 H b 1 , H b 2 とする場合であっても、一定の移動速度である。速度 V t 2 は、例えば、演出モード B において一定とする。キャラクタ画像 C a 2 がボールを投げる動作を行うことにより、示唆画像 T g 2 は、例えば、図 3 7 - 2 の（ 4 k ）に示すように、変動アイコン画像 T b 1 の付近まで移動する。

【 0 4 7 3 】

そして、（ 5 k ）に示すように、示唆画像 T g 2 が変動アイコン画像 T b 1 に接触する。（ 5 k ）に示す画面において、示唆画像 T g 2 と変動アイコン画像 T b 1 とが接触したことを示すエフェクト画像 E f が表示される。

【 0 4 7 4 】

また、（ 5 k ）に示す画面において、エフェクト画像 E f が表示されているときも、キャラクタ画像 C a 2 は表示され続ける。この後、（ 6 k ）に示すように、変動アイコン画像 T b 1 の表示態様が特殊表示態様（例えば「青」の表示態様）に変化する。変動アイコン画像 T b 1 は、例えば、示唆画像 T g 2 の表示態様（例えば「青」）と同様の表示態様（例えば「青」）に変化する。

【 0 4 7 5 】

ただし、変動アイコン画像 T b 1 の表示態様は、「青」への変化に限らず、示唆画像 T g 2 の表示態様（「青」）よりも信頼度の高い表示態様（「黄」や「赤」）に変化する場合もある。また、（ 6 k ）に示す画面において、変動アイコン画像 T b 1 の表示態様が変

10

20

30

40

50

化したときも、キャラクタ画像 C a 2 は、表示され続ける。

【 0 4 7 6 】

この後、不図示であるが、キャラクタ画像 C a 2 が消去される。このようにして、図 3 7 - 1 および図 3 7 - 2 に示した一連の特定演出が終了する。

【 0 4 7 7 】

(画像・音声制御部が行う処理)

次に、画像・音声制御部 2 4 0 が行う処理について説明する。以下に示す画像・音声制御部 2 4 0 が行う処理は、例えば、画像・音声制御部 2 4 0 の C P U 2 6 1 が R O M 2 6 2 に記憶されているプログラムを実行することによって行われる。

【 0 4 7 8 】

(画像制御処理)

図 3 8 - 1 および図 3 8 - 2 は、画像・音声制御部が行う画像制御処理を示すフローチャートである。図 3 8 - 1 において、画像・音声制御部 2 4 0 は、変動開始であるか否かを判断する (ステップ S 3 8 0 1) 。ステップ S 3 8 0 1 では、具体的には、画像・音声制御部 2 4 0 は、演出統括部 2 3 0 から変動演出開始コマンドを受信したか否かを判断する。

【 0 4 7 9 】

画像・音声制御部 2 4 0 は、変動開始ではない場合 (ステップ S 3 8 0 1 : N o) 、ステップ S 3 8 0 3 に移行する。一方、画像・音声制御部 2 4 0 は、変動開始である場合 (ステップ S 3 8 0 1 : Y e s) 、変動演出開始コマンドに応じた変動演出画像データを所定の記憶領域にセットする (ステップ S 3 8 0 2) 。変動演出画像データは、各アイコン画像をシフト表示するための画像データや、特定演出を行うための画像データや、装飾図柄の画像データなどを含む。

【 0 4 8 0 】

そして、画像・音声制御部 2 4 0 は、保留増加コマンドを受信したか否かを判断する (ステップ S 3 8 0 3) 。画像・音声制御部 2 4 0 は、保留増加コマンドを受信しない場合 (ステップ S 3 8 0 3 : N o) 、ステップ S 3 8 0 8 に移行する。一方、画像・音声制御部 2 4 0 は、保留増加コマンドを受信した場合 (ステップ S 3 8 0 3 : Y e s) 、アイコン画像のフレームのカウント中であるか否かを判断する (ステップ S 3 8 0 4) 。

【 0 4 8 1 】

画像・音声制御部 2 4 0 は、アイコン画像のフレームのカウント中である場合 (ステップ S 3 8 0 4 : Y e s) 、カウント値を参照し (ステップ S 3 8 0 5) 、ステップ S 3 8 0 7 に移行する。画像・音声制御部 2 4 0 は、アイコン画像のフレームのカウント中ではない場合 (ステップ S 3 8 0 4 : N o) 、アイコン画像のフレームのカウントを開始する (ステップ S 3 8 0 6) 。

【 0 4 8 2 】

そして、画像・音声制御部 2 4 0 は、カウント値に応じた表示態様でアイコン画像を表示する (ステップ S 3 8 0 7) 。次に、画像・音声制御部 2 4 0 は、アイコン画像を特殊表示態様に変化させるアイコン変化タイミングであるか否かを判断する (ステップ S 3 8 0 8) 。画像・音声制御部 2 4 0 は、アイコン変化タイミングではない場合 (ステップ S 3 8 0 8 : N o) 、ステップ S 3 8 1 0 に移行する。

【 0 4 8 3 】

一方、画像・音声制御部 2 4 0 は、アイコン変化タイミングである場合 (ステップ S 3 8 0 8 : Y e s) 、アイコン画像の変化態様に応じた音データを所定の記憶領域にセットする (ステップ S 3 8 0 9) 。

【 0 4 8 4 】

そして、図 3 8 - 2 に示すように、画像・音声制御部 2 4 0 は、今回の変動表示で S P S P リーチを行うか否かを判断する (ステップ S 3 8 1 0) 。画像・音声制御部 2 4 0 は、今回の変動表示で S P S P リーチを行わない場合 (ステップ S 3 8 1 0 : N o) 、ステップ S 3 8 1 5 に移行する。

【0485】

一方、画像・音声制御部240は、今回の変動表示でSPSPリーチを行う場合（ステップS3810：Yes）、SPSPリーチの開始タイミングであるか否かを判断する（ステップS3811）。ステップS3811では、具体的には、画像・音声制御部240は、演出統括部230からのSPSPリーチ用の演出切替コマンドを受信したか否かを判断する。

【0486】

画像・音声制御部240は、SPSPリーチの開始タイミングとなるまで待つ（ステップS3811：No）。そして、画像・音声制御部240は、SPSPリーチの開始タイミングとなると（ステップS3811：Yes）、SPSPリーチ画面（図34-2の（5i）参照）を表示する（ステップS3812）。このとき、保留数字表示についてはそのまま表示し、各アイコン画像を消去する。

10

【0487】

次に、画像・音声制御部240は、SPSPリーチの終了タイミングであるか否かを判断する（ステップS3813）。画像・音声制御部240は、SPSPリーチの終了タイミングとなるまで待つ（ステップS3813：No）。そして、画像・音声制御部240は、SPSPリーチの終了タイミングとなると（ステップS3813：Yes）、通常の画面（図34-2の（6i）参照）を表示する（ステップS3814）。このとき、各アイコン画像を表示する。

【0488】

20

そして、画像・音声制御部240は、変動停止であるか否かを判断する（ステップS3815）。ステップS3815では、具体的には、画像・音声制御部240は、演出統括部230から変動演出停止コマンドを受信したか否かを判断する。

【0489】

画像・音声制御部240は、変動停止となるまで待つ（ステップS3815：No）。画像・音声制御部240は、変動停止となると（ステップS3815：Yes）、今回の変動表示に対応する変動アイコン画像を消去する（ステップS3816）。そして、画像・音声制御部240は、保留情報（判定情報）が記憶されているか否かを判断する（ステップS3817）。

【0490】

30

画像・音声制御部240は、保留情報が記憶されている場合（ステップS3817：Yes）、そのまま画像制御処理を終了する。一方、画像・音声制御部240は、保留情報が記憶されていない場合（ステップS3817：No）、アイコンフレームのカウントを終了し（ステップS3818）、画像制御処理を終了する。

【0491】

（ぱちんこ遊技機100の機能的構成を示すブロック図について）

次に、図39を用いて、ぱちんこ遊技機100の機能的構成を示すブロック図について説明する。図39は、ぱちんこ遊技機の機能的構成を示すブロック図である。図39において、ぱちんこ遊技機100は、取得部3901と、記憶部3902と、判定部3903と、表示部3904と、演出制御部3905と、を有する。

40

【0492】

取得部3901は、始動条件の成立により遊技情報を取得する。遊技情報は、例えば、判定情報であり、具体的には、第1始動口105への入賞による第1判定情報と、第2始動口106への入賞による第2判定情報である。始動条件の成立は、図柄ゲームを開始することが可能な条件の成立である。具体的には、始動条件の成立は、保留数が上限値に達していない場合において、第1始動口105や第2始動口106に遊技球が入球することである。

【0493】

記憶部3902は、取得部3901により取得された遊技情報を、所定数記憶可能である。所定数は、具体的には、保留数の上限値である。例えば、所定数は、第1判定情報（

50

遊技情報)について「4」、第2判定情報(遊技情報)について「4」であり、計「8」である。

【0494】

判定部3903は、取得部3901により取得された遊技情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定する。特別遊技は、遊技者にとって利益度合いの高い遊技であり、具体的には、大当たり遊技である。大当たり遊技は、遊技者に出玉を獲得させることが可能な出玉のある遊技であるが、出玉のない遊技を含んでもよい。また、特別遊技は、大入賞口109を開放させる遊技とするが、これに限らず、普通電動役物107を開放させる遊技としてもよい。また、特別遊技を実行するか否かの判定は、例えば、大当たり判定のほか、大当たり図柄判定や、変動パターンの判定を含む。

10

【0495】

表示部3904は、アイコン画像を表示する。アイコン画像は、取得部3901によって取得された遊技情報に基づく画像である。アイコン画像は、具体的には、保留アイコン画像や変動アイコン画像である。アイコン画像は、第1表示態様と、第1表示態様よりも特別遊技を行う可能性が高いことを示す第2表示態様と、を含む複数の表示態様のうち、いずれかで表示される。

【0496】

複数の表示態様は、具体的には、2以上の表示態様である。本実施の形態において、複数の表示態様は、大当たりの信頼度に応じた表示態様をとり得る。具体的には、例えば、複数の表示態様は、「白」、「青」、「黄」、「赤」の4種類の色の表示態様をとり得る。また、複数の表示態様は、色毎に大きさが異なる2種類の大きさ(小と大)の表示態様をとり得る。このため、複数の表示態様は、色と大きさとを含めると、8つの表示態様をとり得る。

20

【0497】

第1表示態様は、例えば、現在の表示態様である。第2表示態様は、第1表示態様よりも高信頼度の表示態様である。第1表示態様を通常表示態様(例えば「白」)とすると、第2表示態様は、特殊表示態様(例えば「青」、「黄」、「赤」の表示)である。また、例えば、第1表示態様を特殊表示態様(例えば「青」)とすると、第2表示態様は、第1表示態様よりも高信頼度の特殊表示態様(例えば「黄」や「赤」)である。

【0498】

また、表示部3904は、更新画像を表示する。更新画像は、記憶部3902に記憶される遊技情報の数に基づく画像である。更新画像は、具体的には、第1判定情報の保留数を示す第1保留数字表示Hh1(図16-1参照)の画像や、第2判定情報の保留数を示す第2保留数字表示Hh2の画像である。

30

【0499】

更新画像は、所定の表示態様で表示される。所定の表示態様は、遊技情報の信頼度にかかわることのない表示態様である。例えば、メイン液晶104の隅の小さい領域に数字で表示される態様である。更新画像の数字は、例えば、「1, 2, ...」のアラビア数字であるが、「一, 二, ...」の漢数字としてもよいし、「I, II, ...」のローマ数字としてもよいし、これら以外の他の数字としてもよい。

40

【0500】

また、表示部3904は、示唆画像を表示する。示唆画像は、アイコン画像の表示態様が変化する可能性があることを示唆する画像である。例えば、示唆画像は、アイコン画像がとり得る色の表示態様にそれぞれ対応する複数の色の表示態様をとり得る。具体的には、示唆画像は、複数の色の表示態様のうち一の色の表示態様を示す所定の態様で表示されることが可能である。例えば、示唆画像は、「白」、「青」、「黄」、「赤」の4つの表示態様のうち、一の色の表示態様を示す所定の態様で表示される。示唆画像は、具体的には、図17-1に示した更新画像Tgである。

【0501】

演出制御部3905は、表示手段における画像の表示にかかる制御を行う。演出制御部

50

３９０５は、特定演出を実行する。特定演出は、アイコン画像に対して、所定の態様で表示した示唆画像を接触させる演出である。演出制御部３９０５は、特定演出を実行することで、アイコン画像を所定の態様に応じた表示態様に变化させることが可能である。

【０５０２】

ここで、例えば、示唆画像の所定の態様を「青」とし、アイコン画像の表示態様を「白」とすると、演出制御部３９０５は、「青」で表示した示唆画像を、「白」で表示したアイコン画像に対して接触させる特定演出を実行することで、アイコン画像を「青」に変化させることが可能である。

【０５０３】

また、例えば、示唆画像の所定の態様を「白」とし、アイコン画像の表示態様を「白」とすると、演出制御部３９０５は、「白」で表示した示唆画像を、「白」で表示したアイコン画像に対して接触させる特定演出を実行することで、アイコン画像を「白」の大表示に変化させることが可能である。

10

【０５０４】

また、本実施の形態において、示唆画像は、アイコン画像がとり得る複数の表示態様のうち二以上の表示態様を示す所定の態様で表示されることが可能である。二以上の表示態様とは、アイコン画像の表示態様が変化した後にとり得る二以上の表示態様である。

【０５０５】

例えば、示唆画像の所定の態様を「青」とすると、この「青」の態様は、アイコン画像がとり得る複数の表示態様のうち、変化後にとり得る二以上の表示態様（「青」、「黄」、「赤」の表示態様）を示す。具体的には、示唆画像の所定の態様を「青」とし、アイコン画像の表示態様を「白」とすると、示唆画像が示す「青」の態様は、アイコン画像を「青」、「黄」、「赤」のいずれかの表示態様に变化させることを示す。

20

【０５０６】

また、例えば、画像の所定の態様を「黄」とすると、この「黄」の態様は、アイコン画像がとり得る複数の表示態様のうち、変化後にとり得る二以上の表示態様（「黄」、「赤」の表示態様）を示す。具体的には、示唆画像の所定の態様を「黄」とし、アイコン画像の表示態様を「白」とすると、示唆画像が示す「黄」の態様は、アイコン画像を「黄」、「赤」のいずれかの表示態様に变化させることを示す。

【０５０７】

30

また、本実施の形態において、演出制御部３９０５は、更新画像を、示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、記憶部３９０２に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる。例えば、更新画像は、示唆画像やアイコン画像に係わりのない画像である。また、更新画像は、変動演出中に常時表示されていてもよい。

【０５０８】

また、更新画像は、演出内容や演出の段階にかかわらず、一定の表示態様とするが、演出内容や演出の段階に応じて表示態様が異なる画像であってもよい。また、更新画像は、遊技状態にかかわらず一定の表示態様とするが、遊技状態に応じて表示態様が異なる画像であってもよい。また、更新画像は、演出モードにかかわらず一定の表示態様とするが、演出モードに応じて表示態様が異なる画像であってもよい。

40

【０５０９】

次に、特定演出を行うタイミングについて説明する。演出制御部３９０５は、特定演出を、リーチ演出前の通常変動演出において実行することとし、リーチ演出後には実行しないこととしてもよい。特定演出をリーチ演出の前段階で行うことにより、遊技者にリーチ演出を注目させることができる。また、演出制御部３９０５は、保留アイコン画像に対する特定演出についてはリーチ演出後におこなわないこととし、一方で、変動アイコン画像に対する特定演出についてはリーチ演出後も特定演出を行うこととしてもよい。これにより、リーチ演出中に、変動アイコン画像に対する特定演出を行うことができ、現在の変動表示を遊技者に期待させることができる。

【０５１０】

50

また、演出制御部 3905 は、遊技状態に応じて特定演出を実行可能にしてもよい。例えば、演出制御部 3905 は、通常遊技状態において特定演出を実行可能にし、迅速な遊技が行われる時短遊技状態や確変遊技状態においては特定演出を実行しないこととしてもよい。また、演出制御部 3905 は、時短遊技状態や確変遊技状態においては、リーチ演出に発展する変動時に、特定演出を実行可能にしてもよい。

【0511】

また、演出制御部 3905 は、演出ステージを含む演出モードに応じて特定演出を実行可能にしてもよい。例えば、演出制御部 3905 は、特定の演出モードにおいて特定演出を実行可能にし、他の演出モードにおいては特定演出を実行しないこととしてもよい。これにより、演出モード毎に異なる種類の演出を行うことができる。

10

【0512】

(アイコン画像と共通モチーフの示唆画像について)

次に、アイコン画像と共通モチーフの示唆画像について説明する。本実施の形態において、アイコン画像は、所定のモチーフの表示態様で表示される。モチーフとは、例えば、遊技者が想起する、題材、観念、形状、模様などである。例えば、野球をモチーフとした場合、アイコン画像は、野球から想起される画像であり、具体的には、ボールやバットやグローブなどの画像である。

【0513】

また、例えば、乗り物をモチーフとした場合、アイコン画像は、乗り物から想起される画像であり、具体的には、バス、電車、自動車などの画像である。また、例えば、果物をモチーフとした場合、アイコン画像は、果物から想起される画像であり、具体的には、スイカ、バナナ、リンゴなどの画像である。

20

【0514】

示唆画像は、アイコン画像が示す所定のモチーフに共通する共通モチーフの表示態様で表示されることが可能である。例えば、アイコン画像を、野球をモチーフとした場合、示唆画像も、野球をモチーフとした画像で表示される。

【0515】

例えば、示唆画像は、アイコン画像と同様の画像であってもよい。例えば、アイコン画像をボールの画像とした場合、示唆画像もボールの画像としてもよい(図17-1参照)。また、アイコン画像と示唆画像は異なる画像であってもよい。例えば、アイコン画像をバットの画像とした場合、示唆画像をボールの画像としてもよい(図37-1参照)。

30

【0516】

また、更新画像は、アイコン画像が示す所定のモチーフの表示態様とは異なる表示態様で表示される。所定のモチーフの表示態様とは異なる表示態様とは、例えば、所定のモチーフとは関係のない表示態様である。例えば、アイコン画像のモチーフを野球とした場合、更新画像は、野球をモチーフとした画像とは関係のない画像(数字画像)である。

【0517】

また、演出制御部 3905 は、更新画像を、共通モチーフの示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、記憶部 3902 に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる。更新画像は、示唆画像が示す共通モチーフの表示態様とは異なる表示態様で表示される。例えば、示唆画像を、野球をモチーフとした場合、更新画像は、野球をモチーフとした画像とは関係のない画像で表示される。

40

【0518】

このように、アイコン画像や示唆画像のモチーフとは関係のない更新画像を表示することにより、演出制御部 3905 は、情報表示部 112 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、アイコン画像や示唆画像による演出内容にかかわらず、保留数を容易に把握することができる。

【0519】

(示唆画像を表示させる表示領域について)

次に、示唆画像を表示させる表示領域について説明する。本実施の形態において、アイ

50

コン画像は、表示部 3 9 0 4 の第 1 表示領域に表示される。第 1 表示領域は、例えば、表示部 3 9 0 4 の隅の領域であり、本実施の形態では、メイン液晶 1 0 4 の左下部分の領域である（図 1 6 - 1 参照）。

【 0 5 2 0 】

特定演出において、演出制御部 3 9 0 5 は、示唆画像を、第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域に表示する。第 2 表示領域は、示唆画像を最初に表示する領域である。第 2 表示領域は、本実施の形態では、メイン液晶 1 0 4 の右下部分の領域である（図 1 7 - 1 参照）。

【 0 5 2 1 】

また、特定演出において、演出制御部 3 9 0 5 は、示唆画像を第 2 表示領域に表示した後、第 1 表示領域と第 2 表示領域との間に介在する第 3 表示領域に表示する。第 3 表示領域は、本実施の形態では、メイン液晶 1 0 4 の下部部分の領域であり、具体的には、例えば、図 1 7 - 1 および図 1 7 - 2 に示したように、示唆画像 T g がキャラクタ画像 C a の手から離れてから、変動アイコン画像 T a 1 に接触するまでの、ボールの軌跡を示す領域である。

【 0 5 2 2 】

また、特定演出において、演出制御部 3 9 0 5 は、示唆画像を第 3 表示領域に表示した後、第 1 表示態様で表示されるアイコン画像に対して示唆画像を接触させる。演出制御部 3 9 0 5 は、この接触させる画像を表示することにより、アイコン画像の表示態様を第 1 表示態様から第 2 表示態様に变化可能である。

【 0 5 2 3 】

このように、示唆画像は、第 2 表示領域に表示されて、次に第 3 表示領域を経由して第 1 表示領域に到達して、アイコン画像に接触する画像である。このため、アイコン画像の表示態様を変化させる特定演出を連続的な演出とすることができる。したがって、遊技者に、各表示領域を順次注目させた後にアイコン画像の表示態様を変化させることができる。これにより、特定演出が遊技者にとって唐突な演出となることを抑えることができる。

【 0 5 2 4 】

また、演出制御部 3 9 0 5 は、更新画像を、第 1 表示領域、第 2 表示領域、および第 3 表示領域とは関係のない第 4 表示領域に表示し、示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、記憶部 3 9 0 2 に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる。第 4 表示領域は、本実施の形態では、メイン液晶 1 0 4 の左部分の領域である（図 1 6 - 1 参照）。

【 0 5 2 5 】

このように、第 4 表示領域に、アイコン画像や示唆画像とは関係のない更新画像を表示することにより、演出制御部 3 9 0 5 は、情報表示部 1 1 2 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【 0 5 2 6 】

（示唆画像と関連画像とを非表示にするタイミングについて）

次に、示唆画像と関連画像を非表示にするタイミングについて説明する。本実施の形態において、表示部 3 9 0 4 は、示唆画像を表示する際に、示唆画像に関連する関連画像を表示することが可能である。関連画像は、例えば、キャラクタ画像 C a である（図 1 7 - 1 参照）。

【 0 5 2 7 】

関連画像は、例えば、示唆画像が表示される可能性があることを示唆する。例えば、関連画像は、示唆画像よりも先に表示される。ただし、関連画像は、示唆画像よりも後に表示されてもよい。また、関連画像が表示されたにもかかわらず、示唆画像が表示されない、ガセ演出が行われてもよい。

【 0 5 2 8 】

また、関連画像は、例えば、示唆画像をアイコン画像に接触させるための動作を行う画

10

20

30

40

50

像である。また、関連画像は、例えば、アイコン画像のモチーフに共通する共通モチーフであってもよい。野球をモチーフにしたアイコン画像（野球ボールの画像）の場合、関連画像は、例えば、野球ボールを投げる野球選手（図17-1のキャラクタ画像Ca）とすればよい。また、サッカーをモチーフにしたアイコン画像（サッカーボールの画像）の場合、関連画像は、例えば、サッカーボールを蹴るサッカー選手（図36-1のキャラクタ画像Ca1）とすればよい。関連画像と示唆画像とを、アイコン画像のモチーフに共通する共通モチーフとすることにより、関連画像と示唆画像とアイコン画像との関係性を明確にすることができ、遊技者にとって一連の演出を把握しやすくなる。

【0529】

演出制御部3905は、示唆画像を、アイコン画像に接触することで非表示とする。また、演出制御部3905は、示唆画像をアイコン画像に接触させないガセ演出を行うことも可能である。この場合、演出制御部3905は、示唆画像をアイコン画像に接触させずに、例えば、示唆画像を、アイコン画像に接触しない軌道をとることによって（例えば、示唆画像を表示領域から外れることで）、アイコン画像を非表示とすればよい。ただし、演出制御部3905は、示唆画像とアイコン画像とを接触させた場合でも、アイコン画像を変化させないガセ演出をおこなってもよい。

【0530】

演出制御部3905は、関連画像を、特定演出によりアイコン画像の表示態様の变化が完了した後に非表示とする。例えば、関連画像は、示唆画像よりも先に表示され、また、アイコン画像の表示態様の变化が完了するまで表示される。このため、関連画像は、一連の特定演出において、当該特定演出の開始から終了までの最も長い期間表示される画像とすることができる。また、演出制御部3905は、アイコン画像を変化させないガセ演出の場合は、ガセ演出の確定を示す所定期間の経過後に関連画像を非表示とすればよい。このように、関連画像を表示することにより、一連の特定演出の開始から終了までは明確にすることができる。

【0531】

また、演出制御部3905は、更新画像を、示唆画像や関連画像の表示するタイミングや、非表示にするタイミングにかかわらず、記憶部3902に記憶される遊技情報の数に基づいて、表示または非表示とする。これにより、演出制御部3905は、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0532】

（示唆画像とアイコン画像とを接触させた際のエフェクト画像について）

次に、示唆画像とアイコン画像とを接触させた際のエフェクト画像について説明する。本実施の形態において、演出制御部3905は、特定演出において、視認低下演出を行う。視認低下演出は、第1表示態様で表示中のアイコン画像のうち、表示態様が変化する可能性のある対象のアイコン画像の視認性を低下させる演出である。

【0533】

視認低下演出は、例えば、エフェクト画像Ef（図17-2参照）による演出である。視認低下演出は、変化対象のアイコン画像を、遊技者に全く見せないようにしてもよいし、半透明にしたり、ぼやかしたり、暗くしたりするなど遊技者にとって見にくい演出であればよい。視認低下演出は、例えば、1秒以内といった短時間に行われる。

【0534】

演出制御部3905は、視認低下演出を行った後に、変化対象のアイコン画像を第2表示態様に変化させることが可能である。視認低下演出を行うことにより、アイコン画像の変化前に一瞬だけ変化対象のアイコン画像の視認性を低下させることができる。これにより、遊技者は、変化対象のアイコン画像をより見たいという欲求が高まる。このため、変化対象のアイコン画像を遊技者に注目させることができる。

【0535】

また、演出制御部3905は、更新画像については、視認性を低下させる演出を行わな

10

20

30

40

50

いこととし、常時、良好な視認性を確保させる。これにより、演出制御部 3905 は、視認低下演出にかかわらず、情報表示部 112 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0536】

(アイコン画像の動作態様について)

次に、アイコン画像の動作態様について説明する。本実施の形態において、アイコン画像は、所定の周期で動作する画像である。動作とは、例えば、回転動作や、左右方向の往復動作や、上下方向の往復動作などである。所定周期は、数秒程度(例えば1秒)の周期である。

【0537】

また、上述したように、特定演出は、示唆画像とアイコン画像との接触に伴って当該接触があったアイコン画像の視認性を低下させる視認低下演出を含む。演出制御部 3905 は、視認低下演出の終了後に第2表示態様のアイコン画像を表示する。

【0538】

演出制御部 3905 は、第2表示態様のアイコン画像の表示開始時の動作態様を、視認低下演出を開始する直前に表示されていた第1表示態様のアイコン画像の動作態様に基づく動作態様で表示させる。例えば、演出制御部 3905 は、第1表示態様のアイコン画像の動作態様を基準にして、視認低下演出を行った期間分だけ動作させた動作態様で、視認低下演出後に第2表示態様のアイコン画像を表示する(図26-3参照)。これにより、視認低下演出の前後で、アイコン画像の動作態様を継続性のある動作態様とすることができる。

【0539】

第2表示態様のアイコン画像を、視認低下演出を行った期間分だけ動作させた動作態様とするには、例えば、変動アイコン画像や保留アイコン画像のカウント値を参照すればよい。具体的には、図25-1~図26-4を用いて上述したとおり、本実施の形態では、例えば、変動アイコン画像や保留アイコン画像に対して、1秒間に30フレームのカウントを行う。演出制御部 3905 は、このカウント値を参照し、第2表示態様のアイコン画像の動作態様を、第1表示態様のアイコン画像の動作態様よりも、視認低下演出を行った期間分だけ(フレームの数だけ)進めた動作態様とすればよい。

【0540】

また、演出制御部 3905 は、更新画像については、所定の動作で周期する画像とはせず、一律に表示される画像を表示することとする。これにより、演出制御部 3905 は、アイコン画像の動作にかかわらず、情報表示部 112 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0541】

(特別演出時の更新画像の表示(保留数字表示)について)

次に、特別演出時の更新画像の表示(保留数字表示)について説明する。本実施の形態において、演出制御部 3905 は、判定部 3903 の判定結果に基づいて遊技者に特別遊技を期待させる特別演出を実行可能である。特別演出は、例えば、最も高信頼度の変動演出であり、具体的には、SPSPリーチである。ただし、特別演出は、SPSPリーチに限らず、ノーマルリーチを含めてもよいし、リーチ演出以外にも、疑似連続変動演出やフリーズ演出など、遊技者を期待させる他の演出であってもよい。

【0542】

演出制御部 3905 は、特別演出を実行する場合、表示中のアイコン画像のうち全部または一部を消去する。本実施の形態において、演出制御部 3905 は、特別演出を実行する場合、表示中のアイコン画像を全部消去する。また、演出制御部 3905 は、特別演出が終了すると、特別演出中に消去したアイコン画像を再び表示する。

【0543】

これにより、特別演出を遊技者に注目させることができる。ただし、演出制御部 3905 は、特別演出を実行する場合、保留アイコン画像のみを消去してもよい。これにより、

10

20

30

40

50

特別演出中においても、変動アイコン画像により、現在の変動表示の信頼度を遊技者に示唆することができる。ただし、演出制御部 3905 は、変動アイコン画像のみを消去してもよいし、保留アイコン画像の一部を消去してもよい。

【0544】

また、演出制御部 3905 は、特別演出の実行中に、新たな遊技情報が記憶部 3902 に記憶された場合、新たな遊技情報に対応するアイコン画像を、特別演出の実行中に表示せずに、特別演出の終了後に表示する。この場合、演出制御部 3905 は、新たな遊技情報に対する保留演出判定を行うものの、特別演出の実行中にはアイコン画像を表示しない。

【0545】

一方で、演出制御部 3905 は、特別演出を実行する場合、表示中の更新画像（保留数字表示）を継続して表示する。継続して表示する更新画像の表示態様は、特別演出の実行前と同様の表示態様とする。ただし、継続して表示される更新画像の表示態様は、特別演出の実行前と異なる表示態様でもよい。具体的には、継続して表示される更新画像の表示態様は、特別演出の実行前よりも小さい表示態様や、特別演出の実行前と異なる表示領域に表示される態様としてもよい。

【0546】

また、演出制御部 3905 は、特別演出の実行中に、新たな遊技情報が記憶部 3902 に記憶された場合、新たな遊技情報に基づいて更新した更新画像を特別演出の実行中に表示する。これにより、遊技者は、特別演出中でも、始動入賞があったことや保留数を把握することができる。

【0547】

また、演出制御部 3905 は、特別遊技（大当たり）の実行中に、アイコン画像のうち全部または一部を消去してもよい。ただし、演出制御部 3905 は、特別遊技の実行中に、アイコン画像を表示してもよい。また、演出制御部 3905 は、特殊表示態様のアイコン画像がある場合に、特別遊技中に、アイコン画像を表示してもよい。特別遊技中にアイコン画像を表示する場合、演出制御部 3905 は、例えば、特別遊技における中盤のラウンドや最終ラウンドなど、実行中のラウンドに応じてアイコン画像を表示してもよい。

【0548】

また、演出制御部 3905 は、特別遊技（大当たり）の実行中においても更新画像を継続して表示してもよい。また、演出制御部 3905 は、例えば、特別遊技における中盤のラウンドや最終ラウンドなど、実行中のラウンドに応じて更新画像を表示してもよい。

【0549】

このように、演出制御部 3905 は、更新画像については、アイコン画像の全部または一部の消去にかかわらず、常時表示する。これにより、演出制御部 3905 は、アイコン画像の全部または一部の消去にかかわらず、情報表示部 112 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0550】

（アイコン画像に付される装飾画像（文字画像）について）

次に、アイコン画像に付される装飾画像（文字画像）について説明する。本実施の形態において、表示部 3904 は、遊技情報に基づく文字または記号による装飾画像を表示することが可能である。装飾画像は、例えば、図 27 - 1 の文字画像 2701 である。文字は、例えば、以降の演出内容を示す文字や、現在の変動表示の信頼度を示す文字などである。記号は、例えば、特別な演出が起こる可能性があることを示す「!」、「?」などである。

【0551】

演出制御部 3905 は、示唆画像に対して、装飾画像を併せて表示することはない。これは、示唆画像の表示期間がアイコン画像の表示期間に比べて短いためであり、仮に示唆画像に装飾画像を付加したとしても、装飾画像の良好な視認性を確保しにくいためである

10

20

30

40

50

。

【0552】

一方で、演出制御部3905は、第1表示態様のアイコン画像および第2表示態様のアイコン画像に対して、装飾画像を併せて表示可能とする。併せて表示とは、例えば、アイコン画像の上側に装飾画像を重ねて表示することである。これにより、アイコン画像に装飾画像を併せて表示する演出を遊技者から見ると唐突に行われる演出とすることができる。

。

【0553】

また、演出制御部3905は、更新画像については、装飾画像を併せて表示することを行わない。これにより、演出制御部3905は、装飾画像をアイコン画像に併せて表示することにかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

10

【0554】

(示唆画像の大きさが不変であることについて)

次に、示唆画像の大きさが不変であることについて説明する。本実施の形態において、更新画像は、所定の表示態様で表示される。所定の表示態様は、例えば、アイコン画像と共通モチーフの表示態様である。また、アイコン画像は、第1のサイズ(大きさ)による第1表示態様と、第1のサイズとは異なる第2のサイズによる第2表示態様と、を含む複数の表示態様のうちいずれかで表示される。

【0555】

第1のサイズは、例えば、通常のサイズである。例えば、第1のサイズは、図35-2の(35-11)の保留アイコン画像Ha2のサイズである。第1表示態様は、通常の表示態様である。

20

【0556】

また、第2のサイズは、例えば、第1のサイズよりも大きいサイズである。例えば、第2のサイズは、図35-2の(35-13)の保留アイコン画像ha2のサイズである。第2表示態様は、特殊表示態様である。

【0557】

演出制御部3905は、示唆画像を、アイコン画像のサイズにかかわらず、同一のサイズで表示する。例えば、示唆画像のサイズは、アイコン画像の第1のサイズよりも大きく且つ第2のサイズよりも小さいサイズである。具体的には、示唆画像のサイズは、図35-2に示したように、アイコン画像の通常の表示態様よりも大きく且つ特殊表示態様よりも小さいサイズである。

30

【0558】

また、演出制御部3905は、更新画像については、示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、記憶部3902に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる。これにより、演出制御部3905は、アイコン画像のサイズの変化にかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0559】

(特定演出における効果音について)

次に、特定演出における効果音について説明する。本実施の形態において、演出制御部3905は、アイコン画像に対して示唆画像を接触させて、アイコン画像の表示態様を変化させる第1の変化演出を実行可能である。第1の変化演出は、例えば、アイコン画像の色を高信頼度の色(黄色または赤色)に変化させる演出である。

40

【0560】

特に、本実施の形態において、第1の変化演出は、アイコン画像の色を高信頼度の色(黄色または赤色)に変化させる特定演出である。ただし、第1の変化演出は、特定演出をおこなわずに、アイコン画像の色を高信頼度の特殊表示態様(黄色または赤色)に変化させる通常変化演出であってもよい。

50

【 0 5 6 1 】

また、演出制御部 3 9 0 5 は、第 1 の変化演出とは異なる変化演出であって、アイコン画像の表示態様を変化させる第 2 の変化演出を実行可能である。第 2 の変化演出は、例えば、アイコン画像の表示態様を低信頼度の特殊表示態様（拡大または青色）に変化させる特定演出である。また、第 2 の変化演出は、保留アイコン画像から変動アイコン画像にシフトする演出であってよい。

【 0 5 6 2 】

演出制御部 3 9 0 5 は、第 1 の変化演出の実行に応じた演出音を出力する。演出音は、例えば、特定演出における効果音である（図 3 5 - 3 および図 3 5 - 4 参照）。一方で、演出制御部 3 9 0 5 は、第 2 の変化演出の実行に応じた演出音を出力しない（図 3 5 - 1 および図 3 5 - 2 参照）。これにより、第 1 の変化演出を強調することができる一方で、第 2 の変化演出を強調しないようにすることができる。

10

【 0 5 6 3 】

また、演出制御部 3 9 0 5 は、更新画像については、示唆画像による前記アイコン画像の変化の有無にかかわることなく、具体的には、演出音の出力にかかわることなく、記憶部 3 9 0 2 に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させる。これにより、演出制御部 3 9 0 5 は、演出音の出力にかかわらず、情報表示部 1 1 2 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【 0 5 6 4 】

20

なお、上述した、取得部 3 9 0 1 と、判定部 3 9 0 3 とは、主制御部 2 1 0 の C P U によって実現される。すなわち、主制御部 2 1 0 の C P U が、特別遊技判定を行うためのプログラムや、事前判定を行うためのプログラムなどの各種プログラムを実行することにより、各部を実現する。記憶部 3 9 0 2 は、主制御部 2 0 1 の R A M などの所定の記憶領域によって実現される。

【 0 5 6 5 】

また、演出制御部 3 9 0 5 は、演出統括部 2 3 0 の C P U や、画像・音声制御部 2 4 0 の C P U 2 6 1 によって実現される。すなわち、演出統括部 2 3 0 の C P U がアイコン画像演出を行うためのプログラムなどの各種プログラムを実行することにより、また、画像・音声制御部 2 4 0 の C P U 2 6 1 がアイコン画像を表示するためのプログラムなどの各種プログラムを実行することにより、演出制御部 3 9 0 5 を実現する。表示部 3 9 0 4 は、メイン液晶 1 0 4 によって実現される。

30

【 0 5 6 6 】

以上説明したように、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機 1 0 0 は、アイコン画像に対して、示唆画像を接触させることにより、示唆画像の表示態様に応じた表示態様に、アイコン画像の表示態様を変化させることとした。具体的には、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、示唆画像を、例えば「青」の表示態様で表示した場合には、示唆画像とアイコン画像との接触後に、アイコン画像の表示態様を「青」の表示態様に変化させることを可能とした（図 1 7 - 2 参照）。

【 0 5 6 7 】

40

このため、アイコン画像の変化前に、示唆画像の表示態様によって、変化後のアイコン画像の表示態様を示唆することができる。これにより、示唆画像とアイコン画像とが関係性のある画像であることを強調することができ、示唆画像の表示からアイコン画像の変化までを、一連の演出とすることができる。

【 0 5 6 8 】

したがって、示唆画像とアイコン画像との対応関係を明確にすることができるため、遊技者が把握しやすい特定演出を行うことができる。また、遊技者は、示唆画像の表示の段階からアイコン画像の表示態様に変化する段階まで、遊技者の期待感を段階的に高めることができる。また、アイコン画像が変化する瞬間を遊技者が見逃すことを抑えることができる。これにより、アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることができる。

50

【0569】

また、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像を「青」の表示態様で表示した場合には、示唆画像とアイコン画像との接触後に、アイコン画像の表示態様を、「青」よりも高信頼度の「黄」や「赤」の表示態様に変化させることを可能にした(図18参照)。このため、示唆画像の表示態様によって、アイコン画像の変化前に、変化後のアイコン画像の表示態様が、示唆画像の表示態様よりも高信頼度の表示態様に変化することを遊技者に期待させることができる。

【0570】

また、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、更新画像を、記憶される遊技情報(判定情報)の数に基づいて更新させることとした。このため、ぱちんこ遊技機100は、更新画像により、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、アイコン画像の変化の有無にかかわらず、保留数を容易に把握することができる。

10

【0571】

また、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機100は、各アイコン画像を変化させる前に、各アイコン画像と共通モチーフの示唆画像を表示することとした(図17-1参照)。このため、示唆画像とアイコン画像とが関係性のある画像であると強調することができ、示唆画像とアイコン画像との対応関係をより明確にすることができる。したがって、遊技者が把握しやすい特定演出を行うことができる。

【0572】

一方で、更新画像については、アイコン画像のモチーフとは異なる表示態様で表示することとした。このため、更新画像とアイコン画像とが関係性のないことや、更新画像と示唆画像とが関係性のないことを遊技者に示すことができる。これにより、更新画像が示す遊技情報の数を、遊技者が見誤ることや把握しにくくなることを防止できる。

20

【0573】

また、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像と共通モチーフの示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、更新画像を、記憶される遊技情報の数に基づいて更新させることとした。このため、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像や示唆画像のモチーフにかかわらず、また、アイコン画像の変化の有無にかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

30

【0574】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像を、キャラクタ画像Caの表示領域(第2表示領域)から、ボールの軌跡領域(第3表示領域)を経て、アイコン画像の表示領域(第1表示領域)まで移動表示させることとした(図17-1および図17-2参照)。これにより、一連の特定演出を、示唆画像の出現、示唆画像の移動、示唆画像とアイコン画像との接触、アイコン画像の変化、といった段階的な演出とすることができる。したがって、遊技者は、示唆画像の出現の段階からアイコン画像の変化にかけて、段階的に期待感を高めることができる。

【0575】

また、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像が複数の表示領域を移動して表示させることにより、アイコン画像の表示領域以外の表示領域を遊技者に注目させることができる。このため、表示画面を有効活用した演出を行うことができる。

40

【0576】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、キャラクタ画像の表示領域から、ボールの軌跡領域を経たものの、アイコン画像の表示領域まで到達しないガセ演出を行うこととした(図21参照)。これにより、特定演出において、遊技者に、示唆画像とアイコン画像とが接触することを期待させることができ、示唆画像が移動する領域や軌跡を注目させることができる。したがって、示唆画像とアイコン画像とが接触するまでの演出の興趣を向上させることができる。

50

【0577】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、更新画像を、第1表示領域、第2表示領域、および第3表示領域とは関係のない第4表示領域（メイン液晶104の左部分の領域）に表示し、示唆画像によるアイコン画像の変化の有無にかかわることなく、記憶部3902に記憶される遊技情報の数に基づいて更新させることとした。

【0578】

このため、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像やアイコン画像の表示領域にかかわらず、第4表示領域において、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0579】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、変化対象が変動アイコン画像の場合でも保留アイコン画像の場合でも、示唆画像を共通の速度で移動表示することとした（図17-2および図20参照）。これにより、示唆画像の移動速度によって、どのアイコン画像が変化するかを遊技者が容易に推測できないようにすることができる。このため、示唆画像の移動や、示唆画像とアイコン画像との接触を、遊技者に注目させることができる。したがって、示唆画像とアイコン画像との接触を行うまでの演出の興趣を向上させることができる。

【0580】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、各アイコン画像や示唆画像（野球ボール）とは異なるキャラクタ画像（野球選手）の動作によって、示唆画像をアイコン画像に向かって移動表示させ、当該移動表示後にアイコン画像の表示態様を変化可能とした（図17-1および図17-2参照）。これにより、特定演出を、例えば、キャラクタ画像の出現、示唆画像の付加、示唆画像の移動、示唆画像とアイコン画像との接触、アイコン画像の変化、といった段階的な演出とすることができる。

【0581】

したがって、遊技者は、キャラクタ画像の出現の段階からアイコン画像の変化にかけて、段階的に期待感を高めることができる。また、遊技者にとって、アイコン画像がいきなり変化してしまう演出となることを抑えることができるため、遊技者がアイコン画像の変化を見逃すことを抑えることができる。

【0582】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、変化後のアイコン画像の表示態様をいずれの表示態様とする場合でも、示唆画像の移動領域や、キャラクタ画像の表示領域や、キャラクタ画像の動作を、共通のものとした（図17-2および図19-2参照）。このため、示唆画像の移動領域や、キャラクタ画像の表示領域や動作を、アイコン画像の変化のしやすさとは関係のないものとするすることができる。

【0583】

したがって、示唆画像の表示位置やキャラクタ画像の動作といった点については、遊技者に注目させずに、示唆画像の表示態様や、示唆画像が到達する変化対象のアイコン画像を遊技者に注視させることができる。したがって、特定演出を、遊技者にとって把握しやすい演出とすることができる。

【0584】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像を、アイコン画像に接触することで非表示とすることとした。このため、示唆画像がアイコン画像に接触することにより、アイコン画像の表示態様に変化可能であることを明確にすることができる。

【0585】

また、ぱちんこ遊技機100は、キャラクタ画像（関連画像）を、アイコン画像の表示態様の变化が完了した後に非表示とすることとした。具体的には、例えば、示唆画像がアイコン画像に接触してアイコン画像の表示態様を変化させた後も、所定期間が経過するまではキャラクタ画像を継続して表示させることとした（図17-2参照）。このため、キャラクタ画像の非表示によって、アイコン画像の表示態様を変化させる一連の特定演出が

10

20

30

40

50

完了したことを明確にすることができる。

【0586】

また、アイコン画像の表示態様を変化させた後も、所定期間が経過するまでキャラクタ画像を継続して表示させることにより、キャラクタ画像の動作に応じて、アイコン画像の表示態様に変化したことを強調することができる。

【0587】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、ガセ演出の場合も、示唆画像を消去した後も、キャラクタ画像を継続して表示させることとした(図21参照)。これにより、キャラクタ画像の消去により、一連のガセ演出が完了したことを明確にすることができる。

10

【0588】

また、ぱちんこ遊技機100は、更新画像を、示唆画像やキャラクタ画像の表示するタイミングや、非表示にするタイミングにかかわらず、記憶される遊技情報の数に基づいて、表示または非表示とすることとした。これにより、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像やキャラクタ画像を表示または非表示とするタイミングにかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0589】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像の表示態様がいずれの表示態様に变化する場合でも、アイコン画像を変化させる際に、エフェクト画像(図17-2および図18参照)を表示する視認低下演出を行うこととした。このため、示唆画像とアイコン画像とが接触してから、エフェクト画像を表示する期間だけ一定の間を空けることができる。

20

【0590】

この一定の間に、遊技者に、アイコン画像の変化を期待させたり、変化後の表示態様を推測させたりすることができるため、アイコン画像を変化させる演出の興趣を向上させることができる。また、本実施の形態では、変化対象のアイコン画像に対してエフェクト画像を表示することとしたため、変化対象を明確にすることができる。

【0591】

また、ぱちんこ遊技機100は、更新画像については、視認性を低下させる演出を行わないこととし、常時、良好な視認性を確保させることとした。これにより、ぱちんこ遊技機100は、視認低下演出にかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

30

【0592】

また、ぱちんこ遊技機100は、エフェクト画像の表示中(視認低下演出の期間)には、変化対象のアイコン画像の回転動作を遊技者が視認できないようにした。これにより、特定演出において、アイコン画像の表示態様に変化中であることを明確にすることができる。

【0593】

また、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像の表示態様を変化させた後のアイコン画像の動作態様を、視認低下演出を開始する直前に表示されていた表示態様のアイコン画像の動作態様に基づく動作態様とした。これにより、表示態様に変化した後のアイコン画像の動作態様を、変化前のアイコン画像の動作態様に対応させることができる。したがって、遊技者は、アイコン画像の表示態様のみが変化したことを容易に把握することができる。

40

【0594】

また、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像の表示態様を変化させた後も、表示中の他のアイコン画像の動作と同期させて表示することとした(図23参照)。これにより、表示態様に変化した後のアイコン画像の動作態様を、他のアイコン画像の動作態様に対応

50

させることができる。したがって、遊技者は、変化対象のアイコン画像の表示態様のみが変化したことを容易に把握することができる。

【0595】

また、ぱちんこ遊技機100は、更新画像については、所定の動作で周期する画像とはせず、一律に表示される画像を表示することとした。これにより、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像の動作にかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

【0596】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、アイコンフレーム数をカウントすることにより、各アイコン画像を同期させることとした(図25-2参照)。具体的には、ぱちんこ遊技機100は、新たに表示する保留アイコン画像を、カウント中のアイコンフレーム数に対応する表示態様で表示することとした。これにより、簡単な制御で、複数のアイコン画像の動作を同期して表示させることができる。

10

【0597】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、エフェクト画像を表示する際に、変化前のアイコン画像を継続して描画(下位のレイヤに設定)することが可能である(図24の(24-1)参照)。この場合、仮に、エフェクト画像が表示されないバグ等が生じたとしても、エフェクト画像を表示するタイミングでも、変化前のアイコン画像が継続して表示されることとなる。

20

【0598】

そして、エフェクト画像を非表示とするタイミング(変化後のアイコン画像の表示タイミング)になると、変化後のアイコン画像が表示されることとなる。このため、エフェクト画像が表示されないバグ等が生じたとしても、変化後のアイコン画像の表示タイミングとなるまで、遊技者に変化後のアイコン画像の表示態様を見せないようにすることができる。したがって、変化後のアイコン画像の表示タイミングとなる前に、変化後のアイコン画像の表示態様が遊技者に把握されてしまうことを抑制できる。

【0599】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、エフェクト画像を表示する際に、変化後のアイコン画像を描画(下位のレイヤに設定)することが可能である(図24の(24-2)参照)。これにより、エフェクト画像を非表示とする演出の切替え時に、変化後のアイコン画像の描画を開始しないで済むため、当該切替え時における処理負担を軽減することができる。

30

【0600】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、エフェクト画像を表示する際に、変化前や変化後のアイコン画像を下位のレイヤに設定しないこととすることも可能である(図24の(24-3)参照)。これにより、エフェクト画像を表示する際に画像データを重畳表示しないため、エフェクト画像を表示する際の処理負担を軽減することができる。

【0601】

仮に、エフェクト画像が表示されないバグ等が生じたとしても、この場合には、変化前のアイコン画像も、変化後のアイコン画像も表示されないこととなる。これにより、変化後のアイコン画像の表示タイミングとなるまで、遊技者に変化後のアイコン画像の表示態様を見せないようにすることができる。変化後のアイコン画像の表示タイミングとなる前に、変化後のアイコン画像の表示態様が遊技者に把握されてしまうことを抑制できる。

40

【0602】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像の表示態様を変化させる際には所定の効果音を出力させることとした(図35-3参照)。これにより、アイコン画像の表示態様の変化することを強調することができ、アイコン画像の表示態様を変化させる際の演出効果を高めることができる。

50

【0603】

また、保留アイコン画像から変動アイコン画像にアイコン画像の表示態様を変化させる場合には、所定の効果音を出力させないこととした。これにより、保留アイコン画像から変動アイコン画像に表示態様を変化させる変動開始時に、保留アイコン画像から変動アイコン画像への表示態様の变化を強調しないようにすることができ、遊技者に、変動演出を注目させることができる。

【0604】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像を回転表示させる一方で、示唆画像を回転表示させないこととした(図23参照)。これにより、示唆画像と各アイコン画像とが異なる種類の演出であることを明確にすることができる。したがって、例えば、遊技者が示唆画像とアイコン画像とを混同することを抑えることができる。

10

【0605】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、各アイコン画像には「激アツ！」などの文字画像(装飾画像)を付すことがある一方で、示唆画像には文字画像を付さないこととした(図27-1参照)。これにより、アイコン画像については、表示態様によって信頼度を示唆することができるとともに、さらに文字画像によっても信頼度や以降の演出内容を示唆することができる。

【0606】

また、ぱちんこ遊技機100は、更新画像については、装飾画像を併せて表示することは行わないこととした。これにより、ぱちんこ遊技機100は、装飾画像をアイコン画像に併せて表示することにかかわらず、情報表示部112に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

20

【0607】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、待機状態における始動入賞によって変動表示を開始する場合、保留数字表示については「0」を表示し続けることとした(図31参照)。これにより、情報表示部112に表示する保留数と、メイン液晶104に表示する保留数字表示とを同じ値とすることができる。このため、遊技者は、情報表示部112またはメイン液晶104に表示される保留数字表示により、保留数を把握することができる。

30

【0608】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、待機状態における始動入賞によって変動表示を開始する場合、一度保留アイコン画像を表示してから変動アイコン画像にシフトさせる表示を行うこととした(図31参照)。これにより、保留状態であったならば表示されていた表示態様を仮想的に表示することができる。したがって、遊技者に、先読み演出処理を行ったことを明確にすることができる。このため、遊技者が、先読み演出処理の機会を得られなかったと誤認したり、遊技者にとって不利な判定が行われたと誤認したりすることを抑えることができる。

【0609】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機100は、アイコン画像については大きさ(サイズ)を変化可能とした(図28参照)。これにより、アイコン画像の大きさによって、アイコン画像が示す判定情報の信頼度を示唆することができる。

40

【0610】

一方で、ぱちんこ遊技機100は、示唆画像については大きさを変化させないこととした(図29参照)。示唆画像の大きさを変化させないこととしたのは、示唆画像の大きさを変化可能にしたとしても、示唆画像の表示期間がアイコン画像の表示期間に比べて短いことから、示唆画像の大きさを遊技者が視認しにくいためである。このように、示唆画像については大きさを変化させないこととすることにより、示唆画像の大きさを遊技者に注目させないようにすることができるとともに、示唆画像の色や移動軌跡を遊技者に注目させることができる。

50

【 0 6 1 1 】

また、本実施の形態では、アイコン画像の表示態様を大きくするときには、効果音を出し、アイコン画像の表示態様を高信頼度の「アイコン画像の色」に変化する場合に、効果音を出力することとした。このため、高信頼度の表示態様への変化を強調することができ、この変化における演出効果を高めることができる。

【 0 6 1 2 】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、S P S P リーチにおいて、アイコン画像を消去することとした（図 3 4 - 2 参照）。これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、リーチ演出の中でも最も信頼度の高い S P S P リーチにおいて、広範な表示領域でリーチ画像を表示することができ、遊技者の期待感を高めることができる。

10

【 0 6 1 3 】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、S P S P リーチにおいて、保留数字表示については継続して表示することとした（図 3 4 - 2 参照）。これにより、S P S P リーチにおいても、情報表示部 1 1 2 に表示する保留数と、メイン液晶 1 0 4 に表示する保留数字表示とを、同じ値とすることができる。したがって、遊技者は、S P S P リーチ中において、始動入賞があったことや現在の保留数を把握することができる。

【 0 6 1 4 】

また、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、更新画像については、アイコン画像の全部または一部の消去にかかわらず、常時表示することとした。これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、アイコン画像の全部または一部の消去にかかわらず、情報表示部 1 1 2 に表示される保留数に応じた数を報知することができる。したがって、遊技者は、保留数を容易に把握することができる。

20

【 0 6 1 5 】

また、本実施の形態では、S P S P リーチ中に始動入賞があった場合、S P S P リーチ中には保留アイコン画像を表示しないものの、S P S P リーチが終了して通常の画面に戻ると、S P S P リーチの開始前に比べて保留アイコン画像が増えた状態で表示される。これにより、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、S P S P リーチ中に始動入賞があったことを、保留アイコン画像によって遊技者に通知することができる。したがって、遊技者は、S P S P リーチ中に始動入賞があったことや、現在の保留数や、各保留アイコン画像が示す判定情報の信頼度を把握することができる。

30

【 0 6 1 6 】

また、本実施の形態において、ぱちんこ遊技機 1 0 0 は、演出モードやステージに応じた表示態様で示唆画像やアイコン画像を表示することとした（図 3 6 - 1 参照）。これにより、特定演出のバリエーションを増やすことができるとともに、各演出モードの興趣を向上させることができる。

【 符号の説明 】

【 0 6 1 7 】

- 1 0 0 ぱちんこ遊技機
- 1 0 4 メイン液晶
- 2 1 0 主制御部
- 2 3 0 演出統括部
- 2 4 0 画像・音声制御部
- 2 4 1 スピーカ
- 2 5 0 ランプ制御部
- 2 6 1 C P U
- 2 6 2 R O M
- 2 6 3 R A M
- 2 6 4 V D P
- 2 6 5 C G R O M
- 2 6 6 水晶発振器

40

50

【図 5 - 1】

通常時ハズレ用変動パターンテーブル (通常遊技状態)

変動パターン (変動時間:演出内容)		範囲	判定値	割合
a1 (12秒:ノーマルハズレ) a2 (8秒:ノーマルハズレ) a3 (3秒:ノーマルハズレ)	保留:2以下	0~199	0~169	170/200
	保留:3			
	保留:4以上			
	b (20秒:ノーマルリーチ)			
c (60秒:SPリーチ)			170~189	20/200
d (90秒:SPSPリーチ)			190~197	8/200
			198~199	2/200

【図 5 - 2】

時間短縮時ハズレ用変動パターンテーブル (確変遊技状態および時短遊技状態)

変動パターン (変動時間:演出内容)		範囲	判定値	割合
a4 (13秒:ノーマルハズレ) a5 (1秒:ノーマルハズレ)	第2保留:1以下	0~199	0~184	185/200
	第2保留:2以上			
	b (20秒:ノーマルリーチ)			
	c (60秒:SPリーチ)			
d (90秒:SPSPリーチ)			199	1/200

【図 5 - 3】

特別遊技用変動パターンテーブル

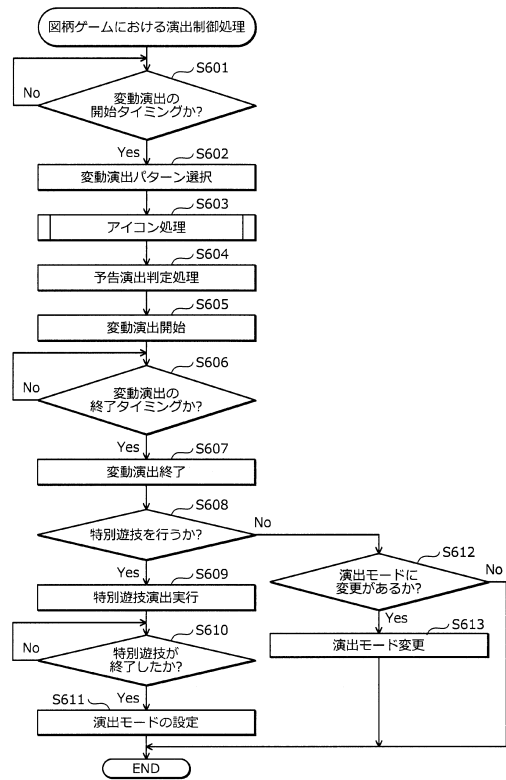
変動パターン (変動時間:演出内容)	範囲	判定値	割合
B (20秒:ノーマルリーチ) C (60秒:SPリーチ) D (90秒:SPSPリーチ)	0~199	0~19	20/200
		20~79	60/200
		80~199	120/200

【図 5 - 4】

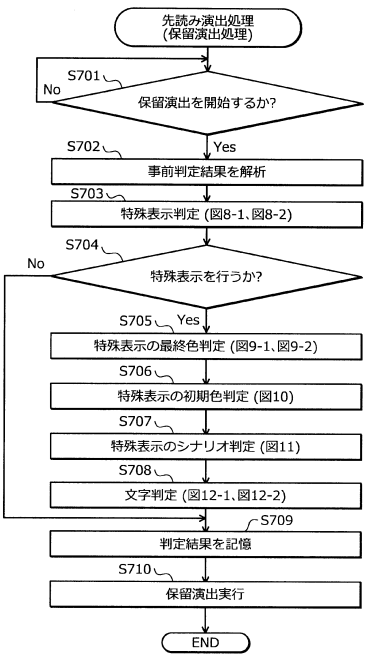
変動演出

a (ノーマルハズレ)	通常変動 (保留数によって可変)
b (ノーマルリーチ)	通常変動 + ノーマルリーチ
c (SPリーチ)	通常変動 + ノーマルリーチ + SPリーチ
d (SPSPリーチ)	通常変動 + ノーマルリーチ + SPリーチ + SPSPリーチ

【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

ハズレ用特殊表示判定テーブル

判定情報の変動パターン	特殊表示 あり/なし	範囲	判定値	割合
a1~a5 (ノーマルハズレ)	なし	0~99	0~98	99/100
	あり		99	1/100
b (ノーマルリーチ)	なし	0~99	0~89	90/100
	あり		90~99	10/100
c (SPリーチ)	なし	0~99	0~69	70/100
	あり		70~99	30/100
d (SPSPリーチ)	なし	0~99	0~59	60/100
	あり		60~99	40/100

【図 8 - 2】

特別遊技用特殊表示判定テーブル

判定情報の変動パターン	特殊表示 あり/なし	範囲	判定値	割合
B (ノーマルリーチ)	なし	0~99	0~44	45/100
	あり		45~99	55/100
C (SPリーチ)	なし	0~99	0~39	40/100
	あり		40~99	60/100
D (SPSPリーチ)	なし	0~99	0~19	20/100
	あり		20~99	80/100

【図 1 2 - 1】

1210

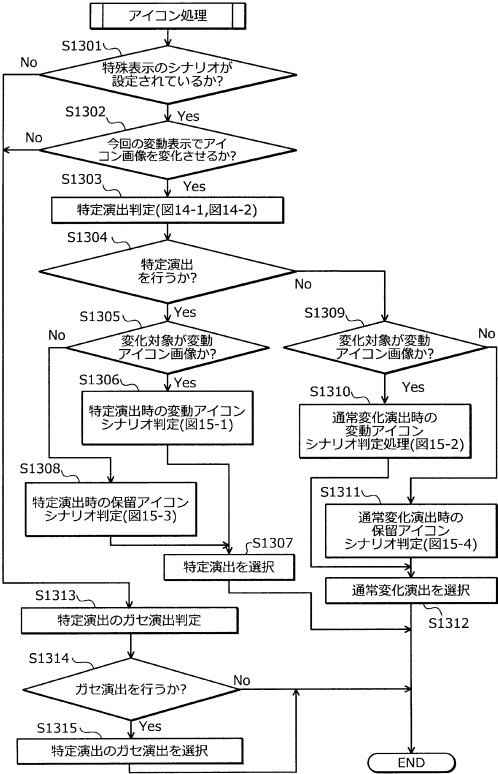
判定情報の変動パターン	文字	範囲	判定値	割合
a1~a5(ノーマルハズレ)	-	0~99	0~94	95/100
	「もしや?」		95~98	4/100
	「リーチ?」		99	1/100
	「激アツ!」		-	0/100
^b (ノーマルリーチ)	-	0~99	0~83	84/100
	「もしや?」		84~93	10/100
	「リーチ?」		94~98	5/100
	「激アツ!」		99	1/100
^c (SPリーチ)	-	0~99	0~72	73/100
	「もしや?」		73~87	15/100
	「リーチ?」		88~97	10/100
	「激アツ!」		98,99	2/100
^d (SPSPリーチ)	-	0~99	0~64	65/100
	「もしや?」		65~84	20/100
	「リーチ?」		85~96	12/100
	「激アツ!」		97~99	3/100

【図 1 2 - 2】

1220

判定情報の変動パターン	文字	範囲	判定値	割合
^B (ノーマルリーチ)	-	0~99	0~64	65/100
	「もしや?」		65~69	5/100
	「リーチ?」		70~79	10/100
	「激アツ!」		80~99	20/100
^C (SPリーチ)	-	0~99	0~49	50/100
	「もしや?」		50~59	10/100
	「リーチ?」		60~74	15/100
	「激アツ!」		75~99	25/100
^D (SPSPリーチ)	-	0~99	0~34	35/100
	「もしや?」		35~49	15/100
	「リーチ?」		50~69	20/100
	「激アツ!」		70~99	30/100

【図 1 3】



【図 1 4 - 1】

1410

今回の変動パターン	特定演出 あり/なし	範囲	判定値	割合
a1~a5 (ノーマルハズレ)	なし	0~99	0~98	99/100
	あり		99	1/100
^{b,B} (ノーマルリーチ)	なし	0~99	0~49	50/100
	あり		50~99	50/100
^{c,C} (SPリーチ)	なし	0~99	0~29	30/100
	あり		30~99	70/100
^{d,D} (SPSPリーチ)	なし	0~99	0~19	20/100
	あり		20~99	80/100

【図 14 - 2】

保留アイコン画像の特定演出判定テーブル

今回の変動パターン	特定演出あり/なし	範囲	判定値	割合
a1~a5 (ノーマルハズレ)	なし	0~99	0~39	40/100
	あり		40~99	60/100
b,B (ノーマルリーチ)	なし	0~99	0~89	90/100
	あり		90~99	10/100
c,C (SPリーチ)	なし	0~99	0~94	95/100
	あり		95~99	5/100
d,D (SPSPリーチ)	なし	0~99	0~98	99/100
	あり		99	1/100

【図 15 - 1】

特定演出の変動アイコンシナリオ判定テーブル

変動パターン	変動アイコン画像の変化態様	シナリオ					範囲	判定値	割合
		NO.	通常変動	NMリーチ	SPリーチ	SPSPリーチ			
a ノーマルハズレ	白→青	Z1	青	-	-	-	0~99	0~99	100/100
b,B ノーマルリーチ	白→赤	Z11	青	赤	-	-	0~99	0~24	25/100
		Z12	なし	赤	-	-		25~49	25/100
	
	青→赤	Z21	黄	赤	-	-	0~99	0~32	33/100
	
	
	黄→赤
	
c,C SPリーチ	白→赤	Z31	青	黄	赤	-	0~99	0~14	15/100
		Z32	なし	黄	赤	-		15~29	15/100
	
	青→赤	Z41	なし	黄	赤	-	0~99	0~14	15/100
	
	
	黄→赤
	
d,D SPSPリーチ	白→赤	Z51	青	なし	赤	非表示	0~99	0~9	10/100
		Z52	なし	なし	赤	非表示		10~19	10/100
	
	青→赤	Z61	なし	黄	赤	非表示	0~99	0~14	15/100
	
	
	黄→赤	0~99
	

【図 15 - 2】

通常変化演出の変動アイコンシナリオ判定テーブル

変動パターン	変動アイコン画像の変化態様	シナリオ						範囲	判定値	割合
		NO.	シフト時	通常変動	NMリーチ	SPリーチ	SPSPリーチ			
a ノーマルハズレ	白→青	V1	青	なし	-	-	-	0~99	0~49	50/100
		V2	なし	青	-	-	-		50~99	50/100
b,B ノーマルリーチ	白→赤	V11	青	赤	なし	-	-	0~99	0~19	20/100
		V12	なし	なし	赤	-	-		20~39	20/100
	
	青→赤	V21	なし	なし	赤	-	-	0~99	0~32	33/100
	
	
	黄→赤
	
c,C SPリーチ	白→赤	V31	青	青	黄	赤	-	0~99	0~14	15/100
		V32	なし	なし	黄	赤	-		15~29	15/100
	
	青→赤	V41	なし	なし	なし	赤	-	0~99	0~14	15/100
	
	
	黄→赤
	
d,D SPSPリーチ	白→赤	V51	青	黄	なし	赤	非表示	0~99	0~14	15/100
		V52	なし	なし	なし	赤	非表示		15~29	15/100
	
	青→赤	V61	なし	黄	なし	赤	非表示	0~99	0~14	15/100
	
	
	黄→赤
	

【図 15 - 3】

特定演出の保留アイコンシナリオ判定テーブル

変動パターン	保留アイコン画像の変化態様	シナリオ		範囲	判定値	割合
		NO.	通常変動			
a ノーマルハズレ	白→赤	T1	赤	0~99	0~99	100/100
	青→赤	T2	赤	0~99	0~99	100/100
	黄→赤	T3	赤	0~99	0~99	100/100
	白→黄	T4	黄	0~99	0~99	100/100
	青→黄	T5	黄	0~99	0~99	100/100
	白→青	T6	青	0~99	0~99	100/100
b,B ノーマルリーチ	白→赤	T11	赤	0~99	0~99	100/100
	青→赤	T12	赤	0~99	0~99	100/100
	黄→赤	T13	赤	0~99	0~99	100/100
	白→黄	T14	黄	0~99	0~99	100/100
	青→黄	T15	黄	0~99	0~99	100/100
	白→青	T16	青	0~99	0~99	100/100
c,C SPリーチ	白→赤	T21	赤	0~99	0~99	100/100
	青→赤	T22	赤	0~99	0~99	100/100
	黄→赤	T23	赤	0~99	0~99	100/100
	白→黄	T24	黄	0~99	0~99	100/100
	青→黄	T25	黄	0~99	0~99	100/100
	白→青	T26	青	0~99	0~99	100/100
d,D SPSPリーチ	白→赤	T31	赤	0~99	0~99	100/100
	青→赤	T32	赤	0~99	0~99	100/100
	黄→赤	T33	赤	0~99	0~99	100/100
	白→黄	T34	黄	0~99	0~99	100/100
	青→黄	T35	黄	0~99	0~99	100/100
	白→青	T36	青	0~99	0~99	100/100

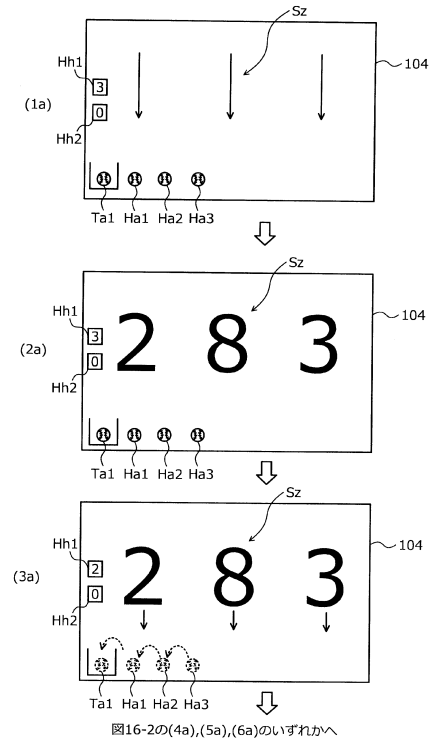
【図 15 - 4】

1540

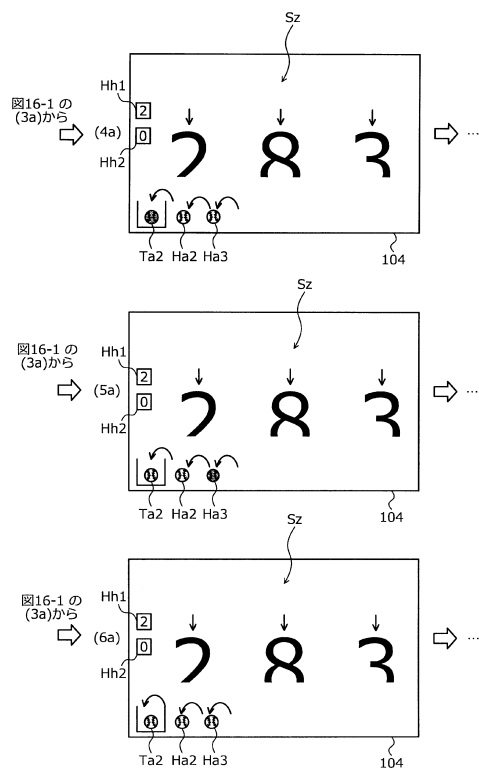
通常変化演出の保留アイコンシナリオ判定テーブル

変動パターン	保留アイコン画像の変化態様	シナリオ			範囲	判定値	割合
		NO.	シフト時	通常変動			
a ノーマル ノズレ	白→赤	Q1	青	赤	0~99	0~24	25/100
		Q2	なし	赤		25~49	25/100
		Q3	黄	赤		50~74	25/100
		Q4	赤	なし		75~99	25/100
	青→赤
b,B ノーマル リーチ	白→赤	Q11	青	赤	0~99	0~24	25/100
		Q12	なし	赤		25~49	25/100
		Q13	黄	赤		50~74	25/100
		Q14	赤	なし		75~99	25/100
	青→赤
c,C SP リーチ	白→赤	Q21	青	赤	0~99	0~24	25/100
		Q22	なし	赤		25~49	25/100
		Q23	黄	赤		50~74	25/100
		Q24	赤	なし		75~99	25/100
	青→赤
d,D SPSP リーチ	白→赤	Q21	青	赤	0~99	0~24	25/100
		Q22	なし	赤		25~49	25/100
		Q23	黄	赤		50~74	25/100
		Q24	赤	なし		75~99	25/100
	青→赤

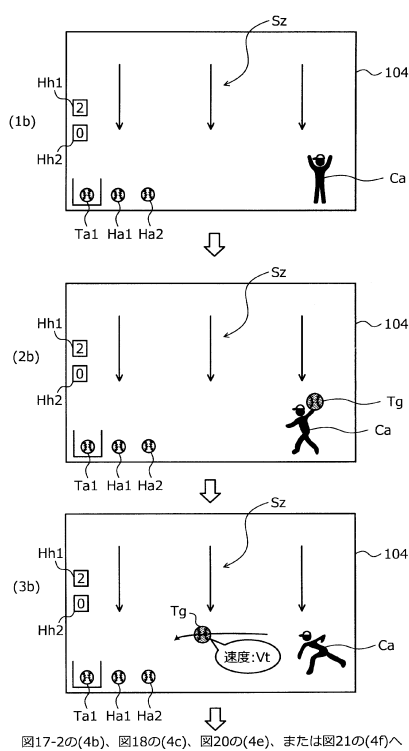
【図 16 - 1】



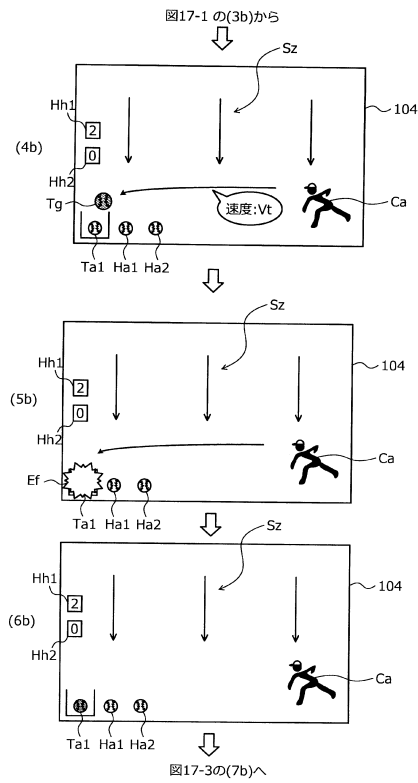
【図 16 - 2】



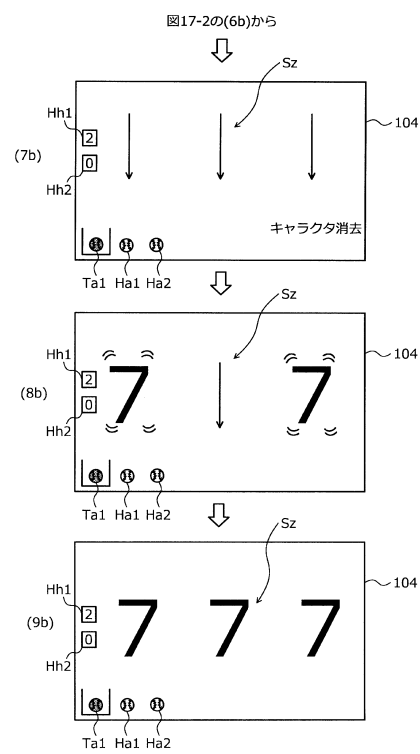
【図 17 - 1】



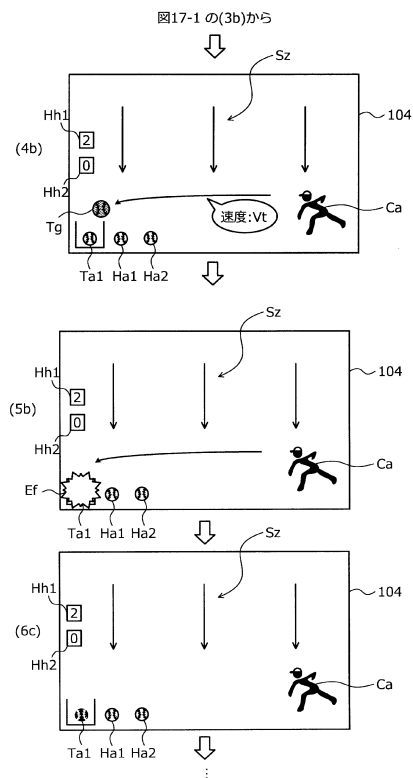
【図 17 - 2】



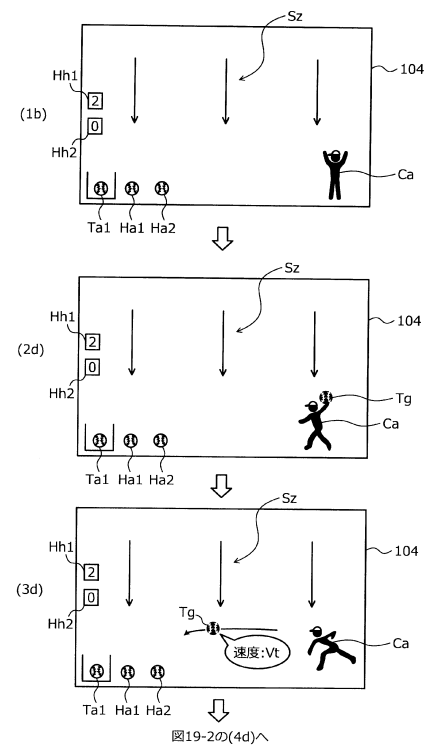
【図 17 - 3】



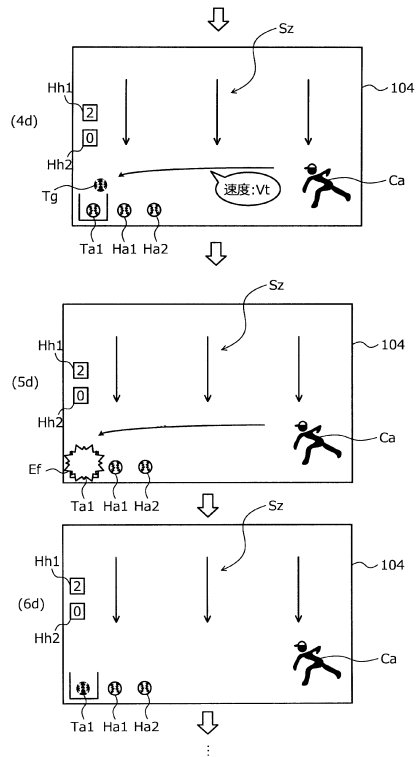
【図 18】



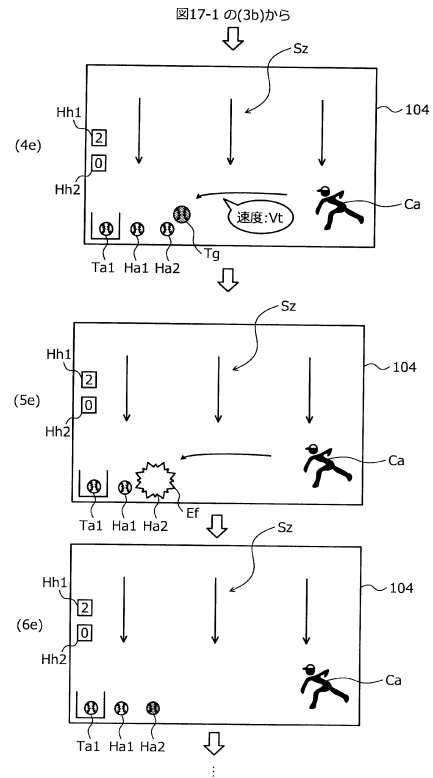
【図 19 - 1】



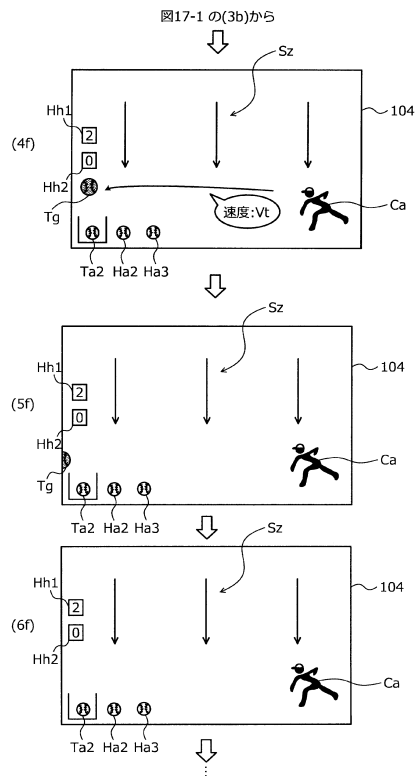
【図 19 - 2】



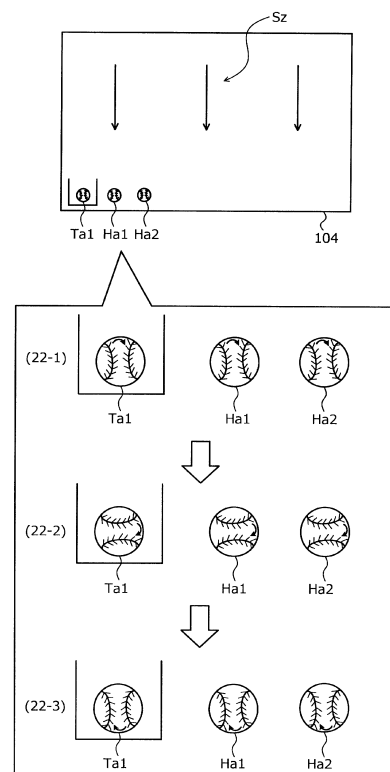
【図 20】



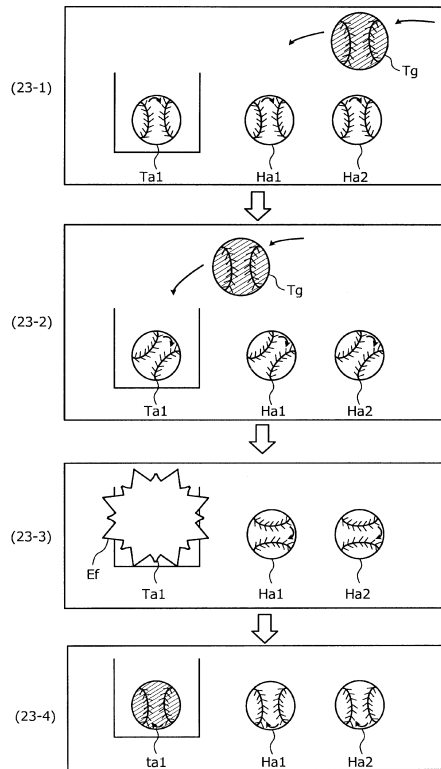
【図 21】



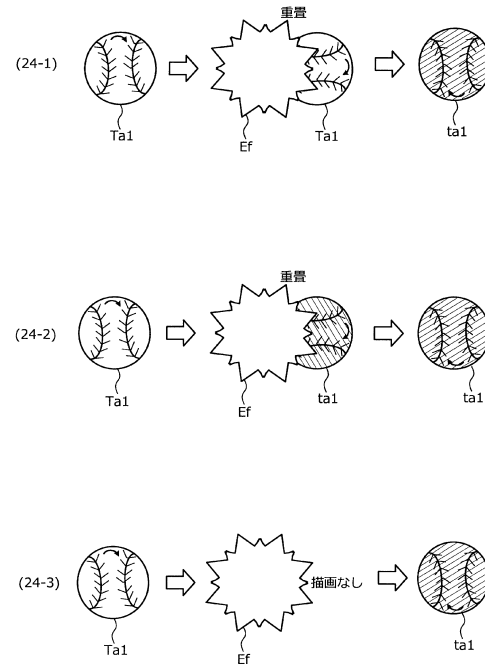
【図 22】



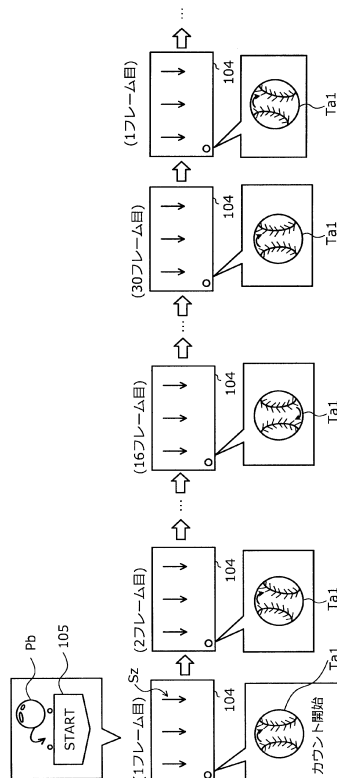
【図 23】



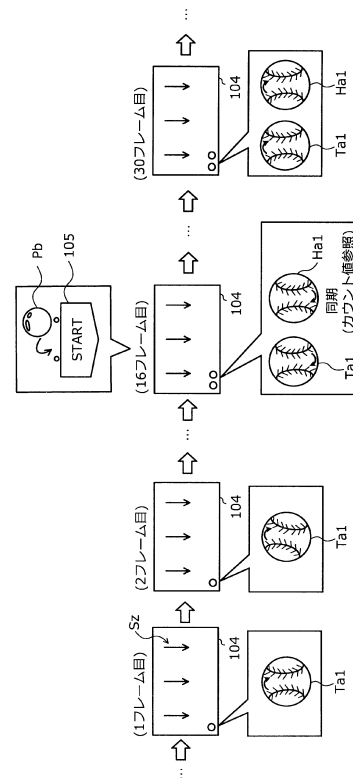
【図 24】



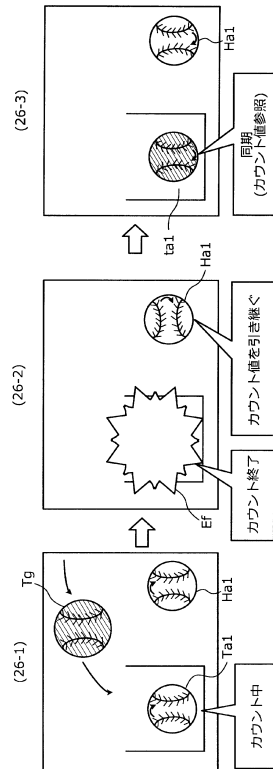
【図 25 - 1】



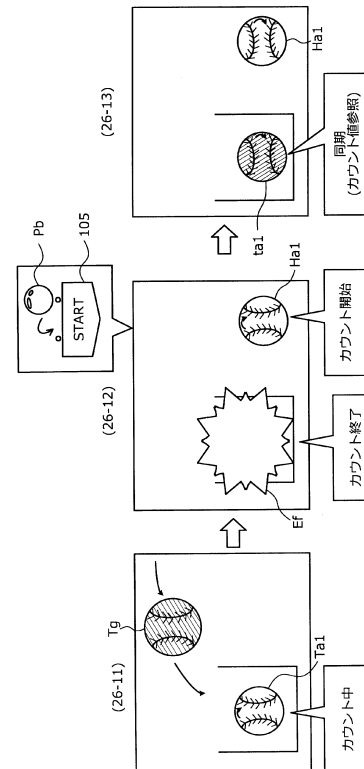
【図 25 - 2】



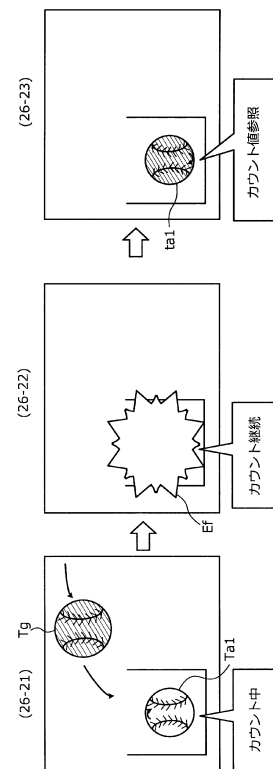
【図 26 - 1】



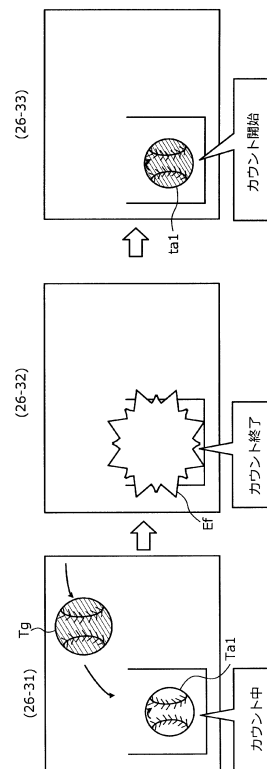
【図 26 - 2】



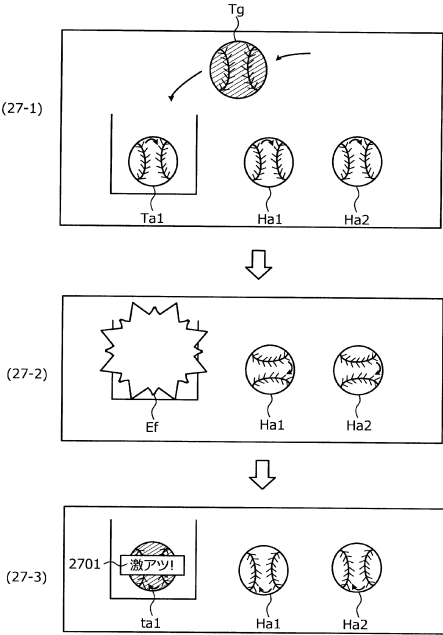
【図 26 - 3】



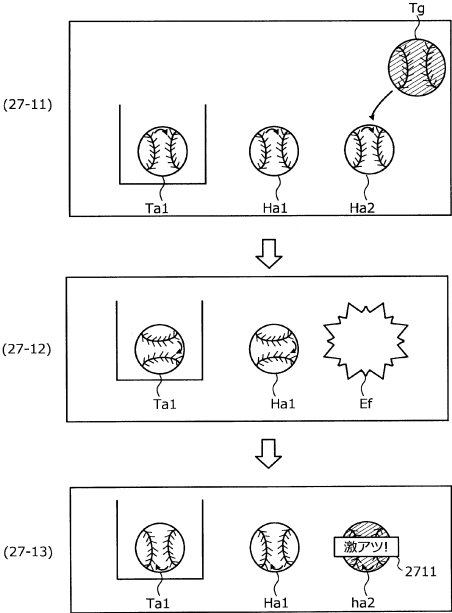
【図 26 - 4】



【図 27 - 1】



【図 27 - 2】



【図 28】

2800

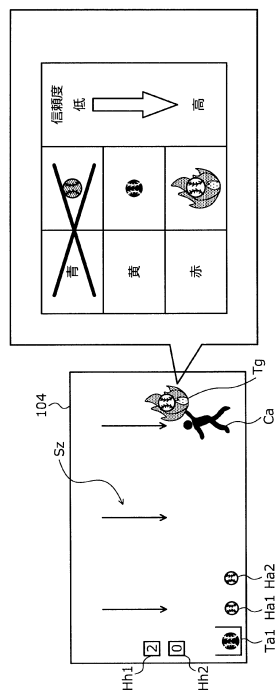
アイコン画像の色	アイコン画像の表示態様	変化時の効果音	アイコン画像の大きさ	信頼度
白		なし	通常	低
			大	
青		なし	通常	
			大	
黄		第1効果音	通常	高
			大	
赤		第2効果音	通常	
			大	

【図 29】

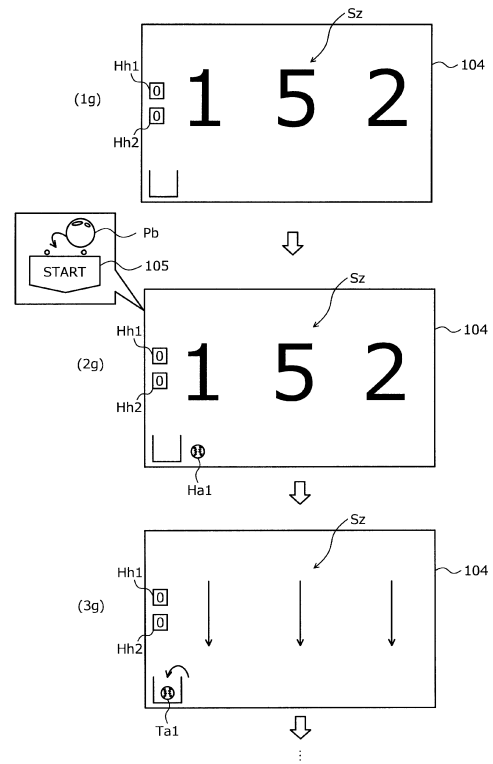
2900

示唆画像の色	示唆画像の表示態様	示唆画像の大きさ
白		一定
青		
黄		
赤		

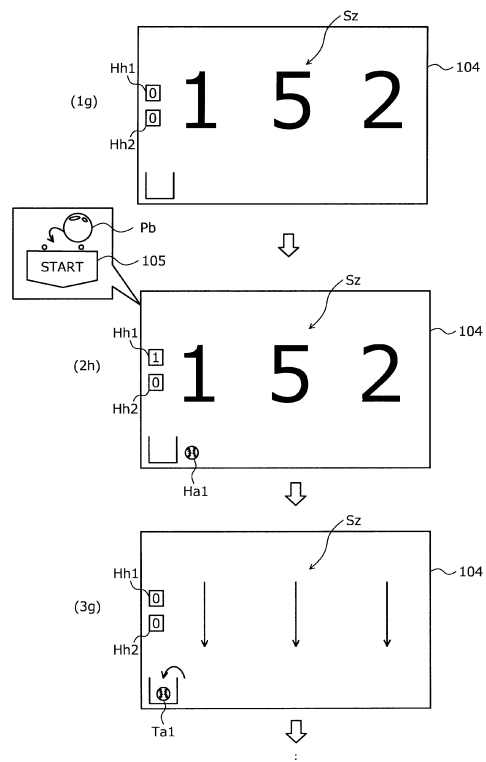
【 図 3 0 】



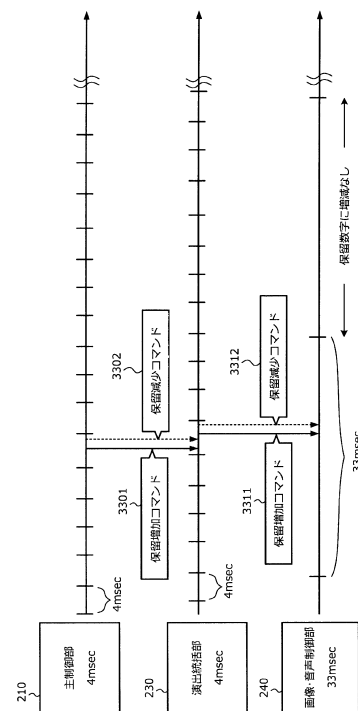
【 図 3 1 】



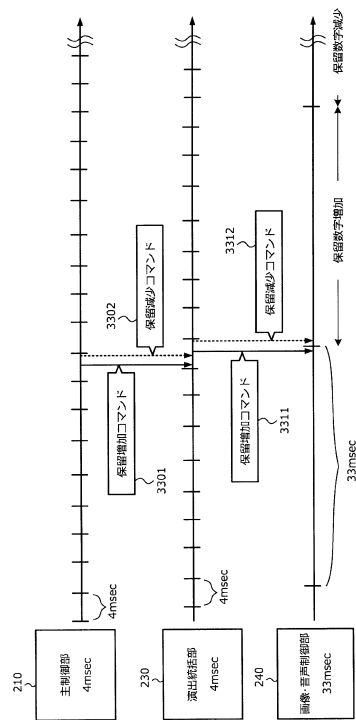
【 図 3 2 】



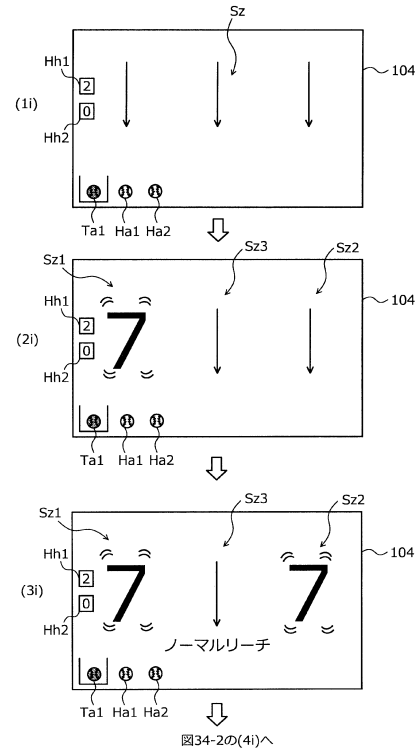
【 図 3 3 - 1 】



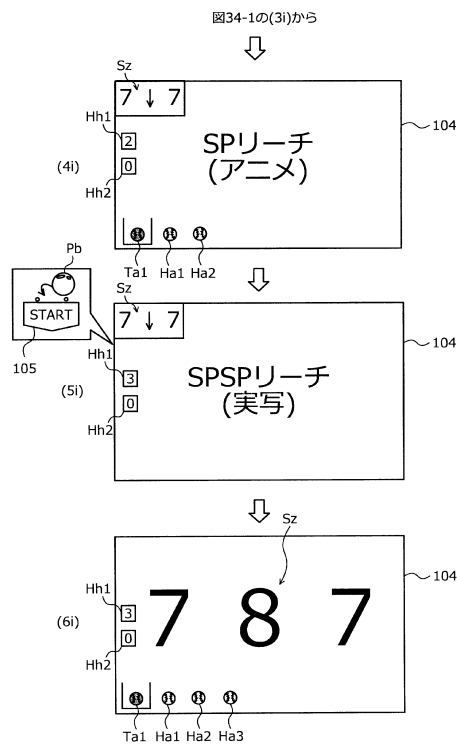
【図 33 - 2】



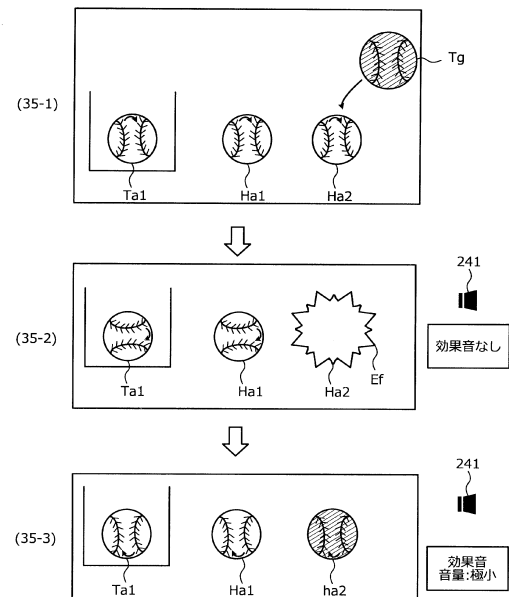
【図 34 - 1】



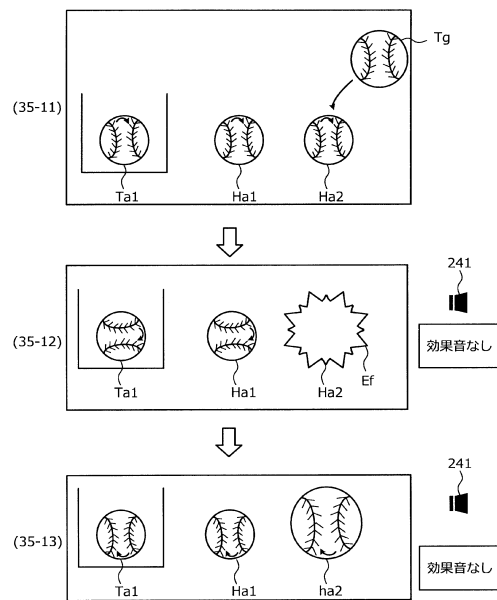
【図 34 - 2】



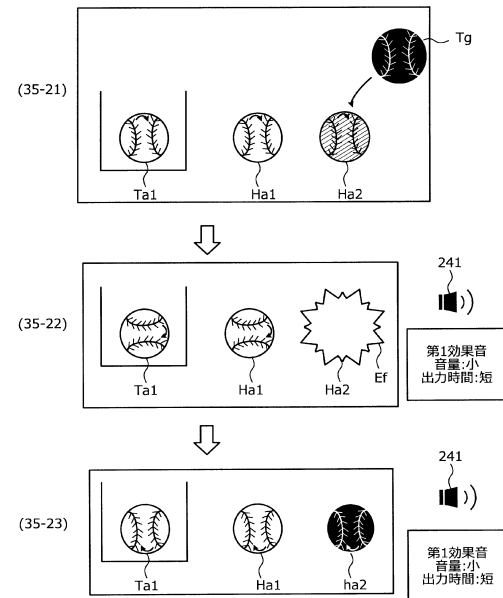
【図 35 - 1】



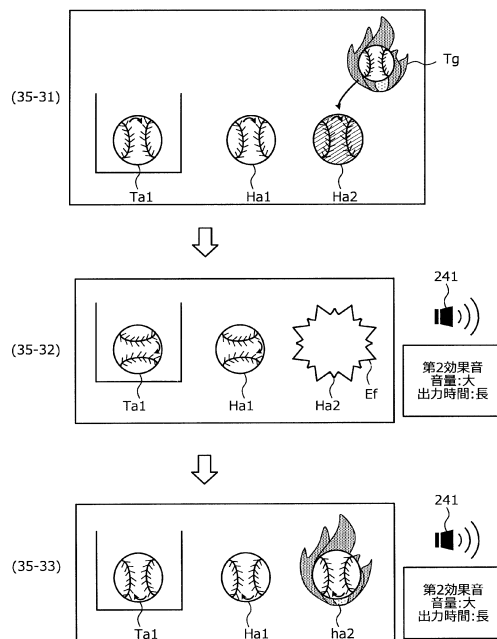
【図 35 - 2】



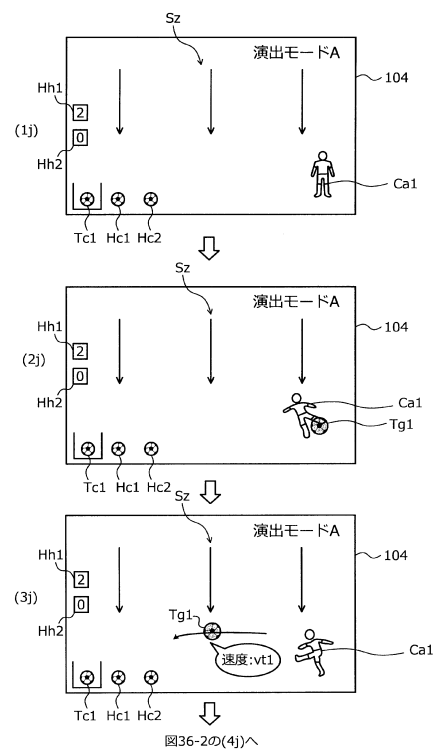
【図 35 - 3】



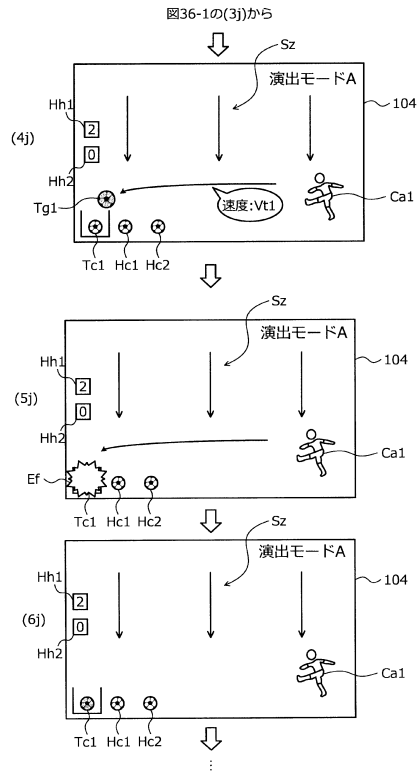
【図 35 - 4】



【図 36 - 1】



【図 3 6 - 2】



【図 3 6 - 3】

3630

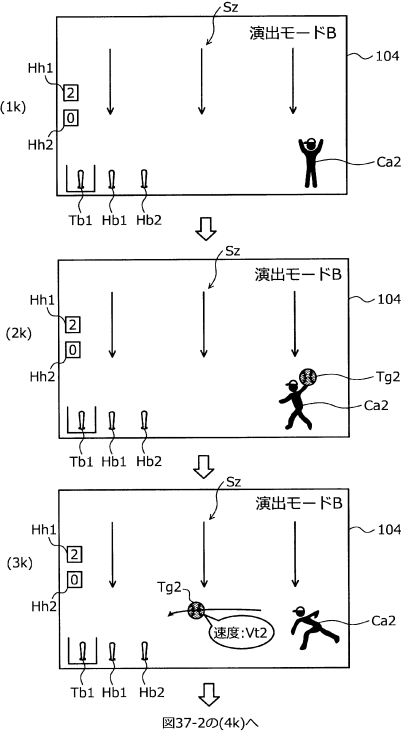
アイコン画像の色	アイコン画像の表示態様	変化時の効果音	アイコン画像の大きさ	信頼度
白		なし	小	低
青		なし	大	
黄		第1効果音	小	
赤		第2効果音	大	高

【図 3 6 - 4】

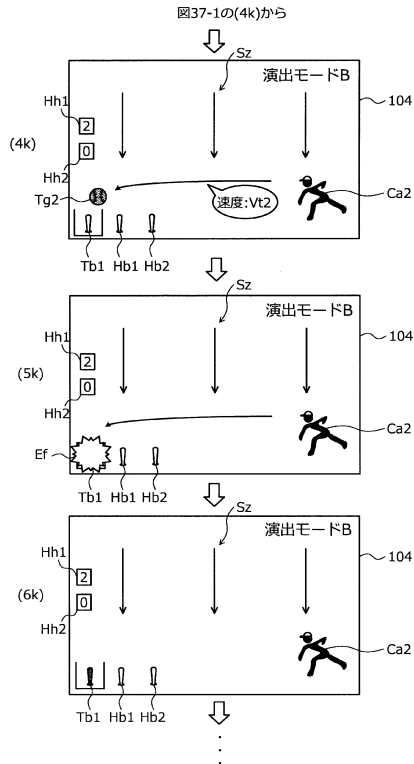
3640

示唆画像の色	示唆画像の表示態様	示唆画像の大きさ
白		一定
青		
黄		
赤		

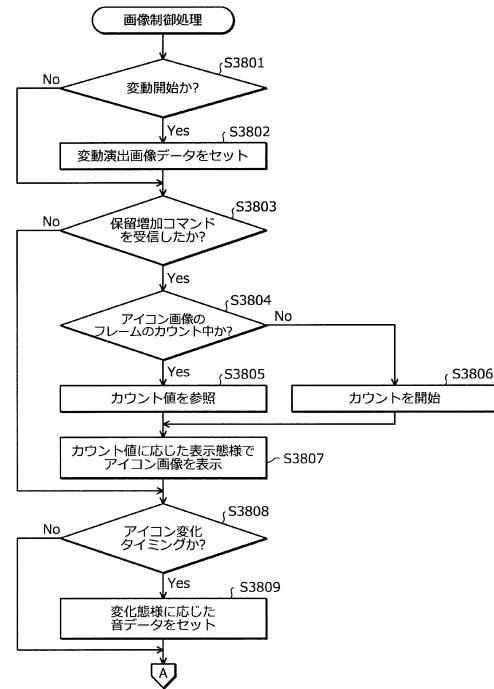
【図 3 7 - 1】



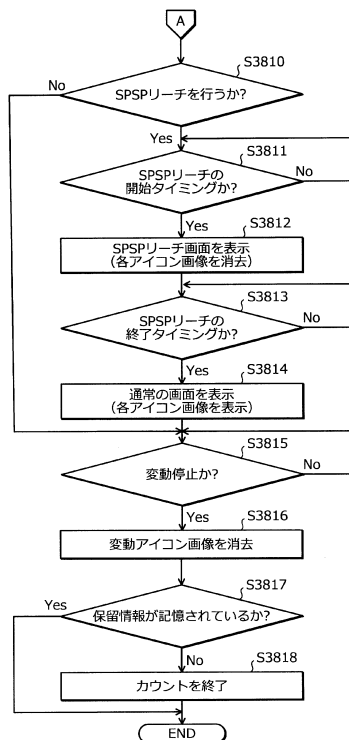
【図 37 - 2】



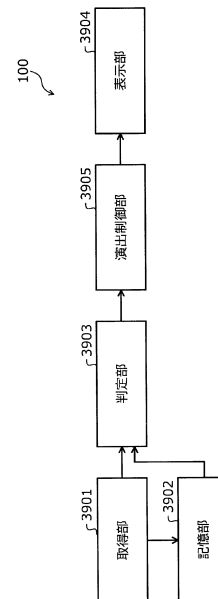
【図 38 - 1】



【図 38 - 2】



【図 39】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2015-084863(JP,A)
特開2015-080605(JP,A)
特許第6255464(JP,B1)
特開2013-208279(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02