

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-115446

(P2019-115446A)

(43) 公開日 令和1年7月18日(2019.7.18)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 78 頁)

(21) 出願番号	特願2017-250505 (P2017-250505)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年12月27日 (2017.12.27)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 AA15 CA13 CA50 CA52
			CA59 CA60 CA79 FA05 FA09

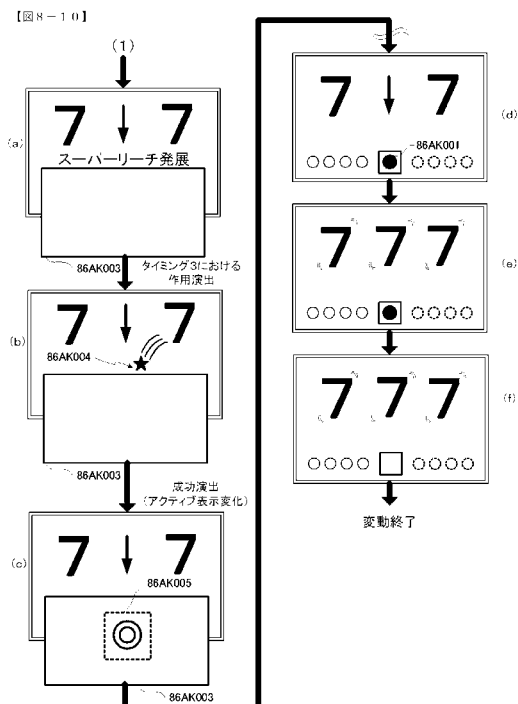
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ遊技機は、遊技者が対応表示を視認困難または視認不能な状態とする操作演出を実行可能であり、また、対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能である。そして、操作演出の実行期間として設定された期間中に変化演出を実行可能であり、操作演出が実行されることにより、変化演出によって表示態様が変化した対応表示を遊技者が視認容易な状態となるタイミングを遅延させることが可能である。このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【選択図】 図8-10



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行う遊技機であって、
可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、
遊技者による操作手段の操作に基づいて、遊技者が前記対応表示を視認困難または視認不可能な状態とする操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、
前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、
前記変化演出実行手段は、前記操作演出の実行期間として設定された期間中に前記変化演出を実行可能であり、
前記操作演出が実行されることにより、前記変化演出によって表示態様が変化した前記対応表示を遊技者が視認容易な状態となるタイミングを遅延させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。そして、可変表示装置に表示結果が導出表示される前に、表示結果が特定表示態様となることを遊技者に期待させる様々な種類の予告演出が実行される。

【0003】

このような遊技機として、保留表示の態様を変化させる保留変化の予告演出を実行するものがあり、特許文献 1 には保留表示を遊技者から視認不可能な状態にする阻害演出を行うものが開示されている。また、特許文献 2 には図柄の動きにより保留表示を遊技者から視認不可能な状態にするものが開示されている。さらに、特許文献 3 には保留表示を所定期間だけ隠す演出を行うものが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015-173670 号公報

【特許文献 2】特開 2012-130598 号公報

【特許文献 3】特開 2015-77232 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献 1～3 に記載の遊技機では、遊技者の動作に無関係な他の演出により保留表示を隠すため、演出が単調となり遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、
可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段（例えばアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

遊技者による操作手段の操作に基づいて、遊技者が前記対応表示を視認困難または視認不能な状態とする操作演出を実行可能な操作演出実行手段（例えばステップ86AKS109の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えばステップ86AKS111の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記変化演出実行手段は、前記操作演出の実行期間として設定された期間中に前記変化演出を実行可能であり（例えばタイミング1～タイミング3のいずれかのタイミングにてアクティブ表示の表示態様に変化可能であるなど）、

前記操作演出が実行されることにより、前記変化演出によって表示態様に変化した前記対応表示を遊技者が視認容易な状態となるタイミングを遅延させることが可能である（操作演出が行われることでアクティブ表示が視認困難となり、遊技者は当該操作演出が終了するまではアクティブ表示を視認できず、結果的に態様に変化したアクティブ表示を視認可能なタイミングが遅延するなど）、

ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0009】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出として、可動物を動作させることにより遊技者が前記対応表示を視認困難または視認不能な状態とする（例えばサブ液晶が画像表示装置5のアクティブ表示領域に重畳し、遊技者からアクティブ表示が視認困難となるなど）、ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出として、遊技者が前記対応表示を視認困難または視認不能な状態とした後、所定期間中における前記操作手段のさらなる操作に基づいて前記対応表示を遊技者が視認容易な状態とする（例えば操作演出が実行されサブ液晶が動作した後、遊技者による再度の操作により元の位置にサブ液晶に戻るなど）、

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記変化演出実行手段は、前記変化演出として、所定画像を前記対応表示に作用させることにより前記対応表示の表示態様を変化させ（例えばステップ86AKS109の処理を実行するなど）、

前記操作演出実行手段は、前記操作演出において遊技者が前記対応表示を視認困難または視認不能な状態とする一方で、前記所定画像は視認容易な状態とする（例えば作用演出画像は、操作演出が実行されアクティブ表示が視認困難となった場合でも視認容易に表示されるなど）、

ようにしてもよい。

【0014】

このような構成によれば、所定画像についての視認性は確保されるため遊技興趣の低下を防止することができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記変化演出実行手段は、

前記変化演出として、前記対応表示の表示態様を変化させる成功演出と、前記対応表示の表示態様を変化させない失敗演出とを含み(例えば作用演出には成功演出と失敗演出が含まれるなど)、

前記成功演出と前記失敗演出のいずれの演出が実行されたかを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えばステップ86AKS113の処理を実行するなど)、

前記対応表示が視認困難または視認不能な状態で前記変化演出が実行された場合には、前記対応表示が視認困難または視認不能な状態でないときには実行されない態様の前記示唆演出を実行可能である(例えばステップ86AKS113の処理を実行するなど)、

ようにしてもよい。

【0016】

このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0017】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記変化演出により前記対応表示の表示態様が変化するとき、前記対応表示が視認困難または視認不能な状態でなければ音出力手段と発光手段の少なくとも一方により前記対応表示の表示態様が変化したことを報知する一方、前記対応表示が視認困難または視認不能な状態であるときに前記対応表示の表示態様が変化するときは、前記音出力手段と前記発光手段のいずれによる前記報知を制限する(例えばアクティブ表示が視認可能な場合、成功演出が実行されたことに対応して音声の出力またはランプを点灯(点滅も含む)させる制御を行う一方、アクティブ表示が視認不可能な場合、成功演出が実行されても音声の出力とランプを点灯(点滅も含む)させる制御のいずれも行わないなど)、

ようにしてもよい。

【0018】

このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0019】

(7) 上記(1)に記載の遊技機において、

遊技者が前記対応表示を視認困難または視認不能な状態には、前記対応表示の表示態様を、遊技者により期待度が認識不可能な態様に変更することが含まれ(例えば操作演出が実行された場合に、当該表示中のアクティブ表示の表示態様を、例えば黒い影で表示したり、アクティブ表示の手前にカーテンのような画像を表示してシルエットのみ視認可能とするなど)、前記操作演出として前記対応表示の表示態様を期待度が認識不可能な態様に変更した場合、遊技者による任意のタイミングによる操作にて、期待度が認識可能な態様へ変更可能である(例えば操作演出にてアクティブ表示の表示態様を変化させた場合であっても、遊技者による再度の操作により元の態様へ戻るなど)、

ようにしてもよい。

【0020】

このような構成によれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0021】

(8) また、本発明に係る別の遊技機として、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

10

20

30

40

50

演出表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A）と、

遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始設定処理と可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出制御手段は、遊技者に対する動作促進表示（例えば、動作促進表示としてのプッシュボタン 3 1 B の画像）を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出（例えば、第 3 操作後演出）と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示（例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0）を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出（例えば、画像表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示する部分）とを実行可能であり、

10

前記動作示唆演出は、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 1）と、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 4）とを含み、

前記失敗パターンにおける前記失敗強調表示に対応する期間は、前記失敗パターンにおける前記重畳表示に対応する期間よりも長い（例えば、図 9-14（A）に示すように、失敗強調表示に対応する期間 L 2 が操作示唆画像として 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示する期間 L 1 よりも長い部分）

20

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

【0022】

このような構成によれば、失敗強調表示の期間を長くして残念感を強調することにより、遊技興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

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

【図 8-2】特徴部 8 6 A K に係る特定表示演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-3】特徴部 8 6 A K に係る特定表示変化演出実行有無の決定割合を示す図である。

40

【図 8-4】特徴部 8 6 A K に係る特定表示態様の決定割合を示す図である。

【図 8-5】特徴部 8 6 A K に係る特定表示変化演出の実行タイミングの決定割合を示す図である。

【図 8-6】特徴部 8 6 A K に係る操作演出実行有無の決定割合を示す図である。

【図 8-7】特徴部 8 6 A K に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-8】特徴部 8 6 A K に係る特定表示演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 8-9】特徴部 8 6 A K に係る特定表示演出の演出動作例を示す図である。

【図 8-10】特徴部 8 6 A K に係る特定表示演出の演出動作例を示す図である。

50

【図 9-1】特徴部 47 SG に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-2】(A)～(C) はリーチ演出の決定割合を示す図であり、(D) は各リーチ演出の内容を示す図である。

【図 9-3】第 1 リーチ演出における演出ルートの決定割合を示す図である。

【図 9-4】(A) は第 2 リーチ演出における操作促進画像としてのプッシュボタンの画像の表示態様の決定割合を示す図であり、(B) は第 2 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像の表示態様変化回数を示す図である。

【図 9-5】(A), (B) は第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像の表示パターンを示す図であり、(C) は各表示パターンの操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像の表示内容を示す図である。

10

【図 9-6】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-7】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-8】第 1 操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-9】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-10】第 2 操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-11】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-12】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-13】第 3 操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-14】第 3 リーチ演出における表示パターン毎のタイミングチャートである。

20

【図 9-15】第 3 リーチ演出における表示パターン毎のタイミングチャートである。

【図 9-16】第 1 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-17】第 1 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-18】第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-19】第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-20】パターン 1 またはパターン 4 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

30

【図 9-21】パターン 1 またはパターン 4 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-22】パターン 2 またはパターン 5 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-23】パターン 3 またはパターン 6 にて第 3 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-24】変形例 1 において第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【図 9-25】変形例 2 において先読み予告演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

40

【図 9-26】変形例 3 において第 2 リーチ演出を実行する場合の演出表示装置における表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

(基本説明)

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

【0025】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

50

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

【0026】

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

10

【0027】

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

20

【0028】

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

【0029】

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

30

【0030】

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

40

【0031】

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

【0032】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0033】

50

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 4 1 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などか

10

20

30

40

50

らなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0043】

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

【0044】

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

10

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

20

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0048】

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

【0049】

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

30

【0050】

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

【0051】

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

40

【0052】

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

【0053】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊

50

技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００６１】

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

【００６２】

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

10

20

30

40

50

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0072】

（演出の進行など）

10

20

30

40

50

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

【0073】

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

10

【0074】

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

【0075】

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

20

【0076】

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

30

【0077】

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

【0078】

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

40

【0079】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリー

50

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

【0080】

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

10

【0081】

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

【0082】

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

20

30

【0083】

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

【0084】

（基板構成）

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

【0085】

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

40

【0086】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

50

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0093】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0094】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0095】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM

10

20

30

40

50

121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0096】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0097】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0098】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0099】

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

20

【0100】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0101】

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

30

【0102】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0103】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0104】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0105】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0106】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給

50

が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0107】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0108】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックア

ップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0114】

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

10

【0115】

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

20

【0116】

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

30

【0117】

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

40

【0118】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0119】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断

50

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

【0120】

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

10

【0121】

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

20

【0122】

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

【0123】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

40

【0124】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0125】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」

50

とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0126】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0131】

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

10

20

30

40

50

ドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【0132】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

10

【0133】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【0134】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

20

【0135】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

30

【0136】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

40

【0137】

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

【0138】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みと

50

は別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 120 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 120 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0139】

ステップ S 73 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 73 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 74)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 75)。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 122 の所定領域に格納したり、R A M 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

【0140】

ステップ S 75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0141】

ステップ S 76 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され (ステップ S 77)、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0142】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0143】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 120 は、例えば R A M 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0144】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

（基本説明の変形例）

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

【０１５３】

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

【０１５４】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

10

20

30

40

50

ーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

（特徴部86AKに関する説明）

図8-1は、特徴部86AKにおける可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS521）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされた場合には（ステップS521; Yes）、例えば変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

【0160】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522; Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS523）。一例として、ステップS523の処理では、まず、乱数回路124またはRAM122の所定領域（演出制御カウンタ設定部など）に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【0161】

ステップS522にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS522; No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS524）。一例として、ステップS524の処理では、まず、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域に

10

20

30

40

50

おける「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

10

【0162】

ステップ S 5 2 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 1 ; N o）、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これ以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 2 5）。「小当たり」と判定されたときには（ステップ S 5 2 5 ; Y e s）、例えば開放チャンス目といった、「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン P C 1 - 1 ~ P C 1 - 3 のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

20

【0163】

ステップ S 5 2 5 にて「小当たり」以外の「非確変」または「確変」と判定されたときには（ステップ S 5 2 5 ; N o）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 6）。一例として、ステップ S 5 2 6 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

30

【0164】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか 1 つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか 1 つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当たり遊技状態に対応して実行される大当たり中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

40

【0165】

ステップ S 5 2 4 または S 5 2 6 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を変化させる特定表示変化演出、作

50

用演出、および操作演出といった各種演出の実行設定を行うための特定表示演出実行設定処理を行う（ステップ86AKS001）。

【0166】

図8-2は、特定表示演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図8-2に示す特定表示演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、特定表示演出に含まれる各種演出のうち、特定表示変化演出の実行有無を決定する（ステップ86AKS002）。具体的に、ステップ86AKS002の処理では、可変表示結果に基づいて、図8-3に示す決定割合に従って、特定表示変化演出の実行有無を決定する。この実施の形態における特定表示変化演出は、図8-3に示すように、可変表示結果が「大当り」となる場合の方が「ハズレ」となる場合とよりも高い割合で実行されるようになっている。したがって、特定表示演出が実行された場合は、実行されない場合よりも期待度が高くなっている。

10

【0167】

ステップ86AKS002の処理に続いて演出制御用CPU120は、ステップ86AKS002にて特定表示変化演出の実行が「有り」と決定されたか否かを判定する（ステップ86AKS003）。特定表示変化演出の実行が「有り」と判定された場合（ステップ86AKS003；Yes）、特定表示変化演出の実行態様および実行タイミングを決定する（ステップ86AKS003）。具体的に、ステップ86AKS003の処理では、変動パターン指定コマンドに基づいて変動パターンを特定し、特定した変動パターンおよび可変表示結果に基づいて、図8-4に示す決定割合に従って、特定表示変化演出の実行態様を「青」、「緑」、「赤」のいずれかに決定する。すなわち、特定表示変化演出では、通常態様である「白」の表示態様から、ステップ86AKS003の処理で決定された「青」、「緑」、「赤」のいずれかの態様に変化することとなる。図示する例では、通常態様である「白」から「青」、「緑」、「赤」のいずれかの態様に1回の変化を行う例を示しているが、例えば「白」→「青」→「緑」→「赤」や、「白」→「緑」→「赤」などといったように、複数回の変化を行うようにしてもよく、ステップ86AKS003の処理では、予め用意された複数の変化パターンの中からいずれかの変化パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0168】

図8-4に示すように、「赤」の態様が最も大当り期待度が高く、次いで「緑」の態様が高く、「青」の態様が最も大当り期待度が低くなるように決定割合が設定されている。したがって、特定表示変化演出の実行態様に対する遊技者の注目を集めることができる。また、ステップ86AKS003の処理では、特定した変動パターンおよび可変表示結果に基づいて、図8-5に示す決定割合に従って、特定表示変化演出の実行タイミング、すなわち特定表示としてのアクティブ表示の表示態様を変化させるタイミングを「タイミング1」～「タイミング3」のいずれかに決定する。この実施の形態における「タイミング1」は、図8-8に示すように、可変表示が開始され後述する操作演出が実行された後（より具体的には操作を促進する表示がなされた後）からリーチ状態となる前までの期間中のタイミングであり、「タイミング2」は、リーチ状態となった後からスーパーリーチに発展するまでの期間中のタイミングであり、「タイミング3」はスーパーリーチに発展した後から後述する操作演出が終了までの期間中のタイミングである。なお、この他にも、例えば「擬似連」の可変表示演出時や、ステップアップ演出時など、複数タイミング設けてもよい。図8-5に示すように、この実施の形態では、特定表示変化演出の実行タイミングが遅いほど可変表示結果が「大当り」となる期待度が高くなるように、決定割合が設定されている。そのため、特定表示変化演出の実行態様だけでなく、実行タイミングについても注目させることができる。

30

40

【0169】

図8-2に戻り、ステップ86AKS004の処理を実行した後、またはステップ86AKS003にて特定表示変化演出実行なしと判定した場合（ステップ86AKS003；No）、演出制御用CPU120は、作用演出の実行態様を決定する（ステップ86A

50

K S 0 0 5)。作用演出は、予め用意された演出画像（作用演出画像）を画像表示装置 5 の画面上に表示させ、特定表示としてのアクティブ表示に作用を及ぼす演出であり、当該アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する演出である。作用演出画像は、操作演出が実行されアクティブ表示が視認困難となった場合でも視認容易に表示される。作用演出には、成功演出と失敗演出とがあり、具体的には、成功演出が行われた場合には、アクティブ表示の表示態様が通常態様の「白」から「青」、「緑」または「赤」へ変化する一方、失敗演出が行われた場合には、通常態様のまま変化しない。なお、失敗演出が行われた場合、通常態様のまま変化しない他、期待度の低い「青」の表示態様に変化することがあってもよい。また、この場合、成功演出が行われた場合には、アクティブ表示の表示態様が期待度の高い「緑」または「赤」へ変化するようにしてもよい。また、成功演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変化しない場合や、失敗演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変化する場合など、いわゆるガセの作用演出が実行されてもよい。ステップ 8 6 A K S 0 0 5 では、当該作用演出の実行態様として、例えば、特定表示変化演出を実行しない場合には、「タイミング 1」～「タイミング 3」といった全てのタイミングの前に失敗演出を実行する設定を行い、例えば「タイミング 3」にて特定表示変化演出を実行する場合には、「タイミング 1」および「タイミング 2」の前に失敗演出を、「タイミング 3」の前に成功演出を実行する設定を行う。すなわち、ステップ 8 6 A K S 0 0 5 では、特定表示変化演出の実行タイミングに応じて成功演出を、それ以外のタイミングでは失敗演出を実行する設定を行う。なお、当該成功演出が終了したタイミングでアクティブ表示の表示態様が変化するように、当該作用演出の実行タイミングが設定されればよい。

【0170】

ステップ 8 6 A K S 0 0 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作演出の実行有無を決定し（ステップ 8 6 A K S 0 0 6）、特定表示演出実行設定処理を終了する。操作演出は、図示しない副画像表示装置（サブ液晶）を遊技者による操作に基づいて動作させる演出であり、当該サブ液晶が動作したことによりサブ液晶が画像表示装置 5 のアクティブ表示領域に重畳し、遊技者からアクティブ表示が視認困難となる演出である。すなわち、操作演出が行われることでアクティブ表示が視認困難となることから、遊技者は当該操作演出が終了するまではアクティブ表示を視認できず、結果的に態様が変化したアクティブ表示を視認可能なタイミングが遅延する。当該操作演出は、遊技者の意思に基づいて実行される演出であることから、遊技者の意思に基づいて変化後のアクティブ表示を視認可能なタイミングを遅延させることができ、遊技者の趣向に沿った演出を実行できることとなる。なお、遊技者による操作が行われなかった場合には操作演出としてサブ液晶が動作しないことから、アクティブ表示は視認困難な状態とはならず、変化したタイミングにおいて遊技者は変化後のアクティブ表示を視認可能である（通常の変化タイミングにおいて視認可能である）。ステップ 8 6 A K S 0 0 6 では、このような操作演出の実行有無を、図 8-6 に示す決定割合に従って、特定表示変化演出の実行有無に応じて決定する。図 8-6 に示すように、当該操作演出は、特定表示変化演出が実行される場合に高い割合で実行される演出である。そのめ、当該操作演出は、大当たり期待度を予告する予告演出というよりも、特定表示変化演出が実行された場合に、変化後のアクティブ表示を視認可能となるタイミングを遅延させるか否かといったことを遊技者に選択させることが可能な演出であるといえる。

【0171】

図 8-1 に戻り、ステップ 8 6 A K S 0 0 1、ステップ S 5 2 3、ステップ S 5 2 7 のいずれかの処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の演出実行設定を行う（ステップ S 5 3 1）。例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ 9 などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告

知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

【0172】

他の一例として、ステップS531の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ9に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【0173】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS532）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。ステップS532の処理を実行した後は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS533）。続いて、画像表示装置5における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS534）。このときには、例えばステップS532にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDP等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS535）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0174】

図8-7は、特徴部86AKにおける可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。なお、図示する例では説明を省略しているが、可変表示が開始されるタイミングにおいて、アクティブ表示が通常態様である「白」の態様にて表示する制御が行われるものとする。図8-7に示す可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS801）。一例として、ステップS801の処理では、演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0175】

ステップS801にて可変表示時間が経過していない場合（ステップS801；No）、演出制御用CPU120は、操作演出を実行する操作演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ86AKS101）。操作演出実行期間は、図8-2に示すステップ86AKS006にて操作演出を実行すると決定した場合に合わせて設定されている。なお、操作演出実行期間の開始前には、遊技者による操作を促進する操作促進表示（図8-9（b）参照）が行われる。当該操作促進表示についても、図8-2に示すステップ86AKS006にて操作演出を実行すると決定した場合に合わせて設定されている。この実施の形態における操作促進表示は、図8-9（b）に示すように、プッシュボタン31Bの画像と、当該操作を有効に受け付け可能な有効期間をメーター表示することで行われる。操作演出実行期間であると判定した場合（ステップ86AKS101；Yes）、遊技者によるプッシュボタン31Bに対する操作が行われたか否かを判定する（ステップ86AKS102）。遊技者によるプッシュボタン31Bに対する操作が行われた場合、すなわち操作有りの場合（ステップ86AKS102；Yes）、演出制御用CPU120は、操作演出を実行してサブ液晶を画像表示装置5に重畳させる位置に動作させる（ステップ86AKS103）。ステップ86AKS103の処理を実行した後、演出制御用CPU1

20は、アクティブ表示が遊技者にとって視認困難な状態になったことを示す視認不可フラグをオン状態にセットする（ステップ86AKS104）。視認不可フラグは、RAM122の所定領域に設けられていればよい。なお、ステップ86AKS103にて動作したサブ液晶は、後述するステップ86AKS106の処理が実行されることにより元の位置に戻ることとなる。また、ステップ86AKS104にてオン状態にセットされた視認不可フラグは、後述するステップ86AKS107の処理によりオフ状態にクリアされる。

【0176】

ステップ86AKS101にて操作演出実行期間でないと判定した場合（ステップ86AKS101；No）、演出制御用CPU120は、操作演出実行期間の終了を判定する（ステップ86AKS105）。操作演出実行期間が終了したと判定した場合（ステップ86AKS105；Yes）、操作演出を終了させサブ液晶を元の位置に戻す操作演出終了制御を行い（ステップ86AKS106）、視認不可フラグをオフ状態にクリアする（ステップ86AKS107）。

【0177】

ステップ86AKS105にて操作演出実行期間が終了したと判定しなかった場合（ステップ86AKS105；No）、ステップ86AKS107の処理を実行した後、86AKS104の処理を実行した後、またはステップ86AKS102にて遊技者によるプッシュボタン31Bに対する操作が行われていないと判定した場合、すなわち操作無しの場合（ステップ86AKS102；No）、演出制御用CPU120は、作用演出を実行する作用演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ86AKS108）。作用演出実行期間は、図8-2に示すステップ86AKS005にて設定されている。作用演出実行期間であると判定した場合（ステップ86AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、図8-2に示すステップ86AKS005にて設定した態様の作用演出を実行する（ステップ86AKS109）。ステップ86AKS109の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特定表示変化演出の実行タイミングであるか否か、すなわち特定表示（アクティブ表示）の変化タイミング（特定表示変化タイミング）であるか否かを判定する（ステップ86AKS110）。特定表示の変化タイミングは、図8-2に示すステップ86AKS004にて決定されている。特定表示の変化タイミングであれば（ステップ86AKS110；Yes）、特定表示変化演出を実行し、図8-2に示すステップ86AKS004にて決定された態様へと変化させる制御を行う（ステップ86AKS111）。なお、当該ステップ86AKS111の処理が行われたとしても、ステップ86AKS103にて操作演出が行われサブ液晶が画像表示装置5に重畳する位置に動作している場合には、変化後の特定表示（アクティブ表示）を視認することができないこととなる。

【0178】

ステップ86AKS111の処理を実行した後、またはステップ86AKS110にて特定表示変化タイミングではないと判定した場合（ステップ86AKS110；No）、演出制御用CPU120は、視認不可フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ86AKS112）。視認不可フラグがオン状態にセットされている場合（ステップ86AKS112；Yes）、作用演出結果示唆制御を行う（ステップ86AKS113）。ここで、視認不可フラグがオン状態にセットされておりアクティブ表示が遊技者にとって視認困難な状態であることから、ステップ86AKS109にて実行された作用演出が成功演出であるのか失敗演出であるのかが遊技者にとって認識不可能となる。そのため、ステップ86AKS113では、作用演出結果示唆制御として、実行された作用演出が成功演出であるのか失敗演出であるのかを示唆する表示（作用演出示唆表示）をサブ液晶に表示する。具体的に、ステップ86AKS113における作用演出示唆表示では、例えば、「!」、「! ?」、「○」、「◎」といった4種類の表示のいずれかが表示される。なお、この実施の形態における作用演出示唆表示では、「!」が表示されると失敗演出が実行された可能性が高く、「! ?」が次いで高くなっており、「◎」が表示さ

10

20

30

40

50

れると成功演出が確定したことを示し、「◎」が表示された場合には少なくとも「緑」以上に变化したこと（すなわち２段階以上变化したこと）を示すこととなっている。ステップ 86AKS113 では、失敗演出が実行された場合には「!」、または「!？」の作用演出示唆表示を行い、成功演出が行われた場合には、当該変化後のアクティブ表示の態様に応じて「!？」、「○」、または「◎」の作用演出示唆表示を行う。なお、成功演出が行われた場合であっても「!」の作用演出示唆表示が行われてもよい。このような作用演出示唆表示が行われることで、失敗演出が行われたか否かが遊技者に確定的に認識されないため遊技興趣の低下を防止することができる。また、図 8-2 のステップ 86AKS005 にて、作用演出示唆表示を実行する場合（すなわち視認不可フラグがオンであった場合）に実行すべき作用演出示唆表示の種類を予め決定しておいてもよい。視認不可フラグがオフ状態であれば、ステップ 86AKS109 にて実行された作用演出が成功演出であるのか失敗演出であるのかが遊技者にとって認識可能であることから、当該作用演出示唆表示は行われない。なお、視認不可フラグがオフ状態であれば、例えば音声やランプにて成功演出が実行されたことや失敗演出が実行されたことを示唆してもよいが、視認不可フラグがオン状態である場合とは異なる態様で行われればよい。例えば、視認不可フラグがオフ状態である場合、すなわちアクティブ表示が視認可能な場合、成功演出が実行されたことに対応して音声の出力またはランプを点灯（点滅も含む）させる制御を行ってもよい。一方、視認不可フラグがオン状態である場合、すなわちアクティブ表示が視認不可能な場合、成功演出が実行されても音声の出力とランプを点灯（点滅も含む）させる制御のいずれも行わないようにすればよい（作用演出示唆表示を行う）。 10 20

【0179】

ステップ 86AKS113 の処理を実行した後、ステップ 86AKS112 にて視認不可フラグがオフであった場合（ステップ 86AKS112 ; No）、またはステップ 86AKS108 で作用演出実行期間でないと判定した場合（ステップ 86AKS108 ; No）、演出制御用 CPU120 は、表示中のアクティブ表示を終了させるタイミングであるか否か、すなわち特定表示終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ 86AKS114）。特定表示終了タイミングであれば（ステップ 86AKS114 ; Yes）、表示中のアクティブ表示を消去する特定表示終了制御を行う（ステップ 86AKS115）。なおアクティブ表示終了タイミングは、可変表示終了の 3 秒前のタイミングとして予め設定されており、例えばこの実施の形態では、リーチ演出が終了して確定飾り図柄が表示されてから 3 秒後に可変表示が終了することから、確定飾り図柄が表示されるタイミングとなる。ステップ 86AKS115 の処理を実行した後、また特定表示終了タイミングでないと判定した場合（ステップ 86AKS114 ; No）、演出制御用 CPU120 は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出実行期間であるか否かを判定する（ステップ S802）。リーチ演出実行期間は、所定のリーチ演出に対応して選択された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ S802 にてリーチ演出実行期間であるときには（ステップ S802 ; Yes）、リーチ演出を実行するための演出動作制御を行う（ステップ S803）。 30

【0180】

ステップ S802 にてリーチ演出実行期間ではないときや（ステップ S802 ; No）、ステップ S803 の処理を実行した後は、例えば変動パターンに対応した特図変動時演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた演出動作制御を行ってから（ステップ S804）、可変表示中演出処理を終了する。 40

【0181】

ステップ S801 にて可変表示時間が経過した場合には（ステップ S801 ; Yes）、主基板 11 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S805）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S805 ; No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。 50

【0182】

ステップS805にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS805；Yes）、例えば表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を送送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS806）。続いて当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定し（ステップS807）、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS808）、可変表示中演出処理を終了する。

【0183】

図8-8は、特徴部86AKに係る特定表示演出（特定表示変化演出、作用演出、および操作演出といった各種演出）の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図示する例では、タイミング3にて特定表示変化演出が実行され、特定表示（アクティブ表示）の表示態様が変化（「赤」の態様に变化）する場合について示している。可変表示が開始されたタイミングで特定表示（アクティブ表示）が通常態様である「白」で表示され、その後操作促進表示が行われる。そして遊技者による操作が行われると、視認不可フラグがオン（ステップ86AKS104）になるとともに、操作演出が実行され（ステップ86AKS103）、サブ液晶が画像表示装置5に重畳し、アクティブ表示が視認困難な状態となる。そして、図示するように、およびリーチ成立からスーパーリーチ発展までの期間中タイミング2の前に失敗演出が実行される（ステップ86AKS109）。当該タイミング1およびタイミング2では、「！」や「！？」の作用演出示唆表示が行われることとなる（ステップ86AKS113）。そして、スーパーリーチ発展後のタイミング3の前に成功演出が実行され（ステップ86AKS109）、「！？」、「○」、または「◎」の作用演出示唆表示が行われるとともに（ステップ86AKS113）、アクティブ表示の表示態様が通常態様である「白」の表示態様から「赤」の表示態様へ変化する。ここで、アクティブ表示の表示態様は変化するものの、アクティブ表示が視認困難な状態のままであるため、遊技者は変化後のアクティブ表示についても視認困難な状態のままである。その後、操作演出実行期間が終了すると（86AKS105；Yes）、操作演出が終了してサブ液晶が元の位置に戻ることから、遊技者は変化後のアクティブ表示を視認可能な状態となる。なお、サブ液晶は、初期位置として、例えば画像表示装置5の下方であって画像表示装置5と重畳しない位置に設けられている。続いて表示中のアクティブ表示を終了させる特定表示終了タイミングとなると（ステップ86AKS114；Yes）、アクティブ表示が消去され（ステップ）、アクティブ表示が視認不可能となる。そして可変表示が終了する。なお、操作演出が実行されない場合、すなわち操作促進表示が行われても遊技者がプッシュボタン31Bを操作しない場合には、当該タイミング3のタイミングで変化後のアクティブ表示を視認可能となる。そのため、操作を行うか否かによりという遊技者の意思により変化後のアクティブ表示の視認タイミングを遅延させるか否か選択可能となる。

【0184】

図8-9および図8-10は、特徴部86AKに係る特定表示演出（特定表示変化演出、作用演出、および操作演出といった各種演出）の演出動作例を示している。なお、図8-9および図8-10に示す演出動作例では、図8-8に示すタイミングチャートと同様、タイミング3にて特定表示変化演出が実行され、特定表示（アクティブ表示）の表示態様変化（「赤」の態様に变化）する場合の演出動作例を示している。

【0185】

図8-9（a）に示すように、可変表示が開始されると特定表示（アクティブ表示）86AK001が通常態様である「白」で表示され、続いて図8-9（b）に示すように、操作促進表示が行われる。操作後促進表示では、上述したように、プッシュボタン31Bの画像と、当該操作を有効に受け付け可能な有効期間を示す有効期間表示86AK002が表示される。有効期間表示86AKS002は、有効期間の残量に応じて減少していく態様となっている。そして遊技者により遊技者によるプッシュボタン31Bに対する操作

が行われると、操作演出が実行されサブ液晶 8 6 A K 0 0 3 が画像表示装置 5 に重畳し、アクティブ表示) 8 6 A K 0 0 1 が視認困難な状態となる。なお、操作演出が実行された場合であっても、図示するように、飾り図柄について遊技者に視認可能となっている。なお、飾り図柄の種類が認識可能であれば、サブ液晶 8 6 A K 0 0 3 が飾り図柄の一部に重畳してもよい。

【0186】

続いてタイミング 1 に対応する作用演出の実行タイミングとなると、図 8-9 (d) に示すように作用演出画像 8 6 A K 0 0 4 として星が流れてくる画像が表示され、当該表示された星の画像がアクティブ表示に作用する作用演出が実行される。なお、図 8-9 (d) に示す例では、図 8-8 と同様に失敗演出が行われた場合の例を示しており、この場合、図 8-9 (e) に示すように、「！」の作用演出示唆表示 8 6 A K 0 0 5 がサブ液晶 8 6 A K 0 0 3 に表示される。続いてリーチが成立しタイミング 2 に対応する作用演出の実行タイミングとなると、図 8-9 (f) に示すように、図 8-9 (d) と同様に失敗演出である作用演出が実行され、図 8-9 (g) に示すように、「！？」の作用演出示唆表示 8 6 A K 0 0 5 がサブ液晶 8 6 A K 0 0 3 に表示される。

【0187】

そして図 8-10 (a) に示すようにスーパーリーチに発展し、タイミング 3 に対応する作用演出の実行タイミングとなると、図 8-10 (b) に示すように作用演出が実行される。ここで、当該タイミング 3 は特定表示変化演出が実行されるタイミングであり、アクティブ表示の表示態様が変化することから、当該作用演出は成功演出となり、かつこの例では通常態様である「白」の表示態様から「赤」の表示態様へ変化することから、図 8-10 (c) に示すように、少なくとも「緑」以上に变化したこと（すなわち 2 段階以上变化したこと）を示す「◎」の作用演出示唆表示 8 6 A K 0 0 5 がサブ液晶 8 6 A K 0 0 3 に表示される。当該タイミング 3 においてアクティブ表示の表示態様は「白」から「赤」へ変化しているものの、図示するように、サブ液晶 8 6 A K 0 0 3 が重畳して変化後のアクティブ表示を視認困難となっている。その後、操作演出実行期間が終了すると、図 8-10 (d) に示すように、操作演出が終了してサブ液晶 8 6 A K 0 0 3 が元の位置に戻ることから、遊技者は変化後のアクティブ表示 8 6 A K 0 0 1 を視認可能となる。そして、図 8-10 (e) に示すように、リーチ演出が終了して確定飾り図柄が表示されると、特定表示終了タイミングとなる。図 8-10 (f) に示すように、表示された確定飾り図柄はそのまま 3 秒間表示されるものの、アクティブ表示は消去される。そして、可変表示が終了する。

【0188】

以上のように、特徴部 8 6 A K では、操作演出が遊技者の意思に基づいて実行される演出であり、遊技者は操作演出を実行することで変化後のアクティブ表示を視認可能なタイミングを遅延させることができる。操作を実行しない場合には操作演出としてサブ液晶が動作しないことから、アクティブ表示は視認困難な状態とはならず、通常の変化タイミングにおいて視認可能である。したがって、変化後のアクティブ表示を早く見たい遊技者や、期待感を長く持つために敢えて遅いタイミングで変化後のアクティブ表示を見たい遊技者など、それぞれの遊技者の好みに沿った演出を実行することができ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0189】

また、操作演出は、画像表示装置 5 におけるアクティブ表示領域に重畳する位置にサブ液晶を動作させる演出であり、これによれば遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0190】

また、特徴部 8 6 A K では、予め用意された演出画像（作用演出画像）を画像表示装置 5 の画面上に表示させ、特定表示としてのアクティブ表示に作用を及ぼす作用演出を実行し、当該アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する。作用演出画像は、操作演出が実行されアクティブ表示が視認困難となった場合でも視認容易に表示される。これに

よれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0191】

また、操作演出が行われアクティブ表示が遊技者から視認困難な状態において作用演出が実行されると、当該実行された作用演出が成功演出であるのか失敗演出であるのかが遊技者にとって認識不可能なことから、作用演出示唆表示が行われる。したがって、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【0192】

また、特徴部86AKでは、例えば視認不可フラグがオフ状態である場合、すなわちアクティブ表示が視認可能な場合、成功演出が実行されたことに対応して音声の出力またはランプを点灯（点滅も含む）させる制御を行う一方で、視認不可フラグがオン状態である場合、すなわちアクティブ表示が視認可能な場合、成功演出が実行されても音声の出力とランプを点灯（点滅も含む）させる制御のいずれも行わず、作用演出示唆表示を行う。これによれば遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0193】

（特徴部86AKの変形例）

上記実施の形態では、一旦操作演出が実行されサブ液晶が動作すると、当該操作演出実行期間が終了するまでは元の位置（画像表示装置5の下方であって画像表示装置5と重畳しない位置）には戻らない例を示したが、これは一例である。操作演出が実行されサブ液晶が動作した後は、遊技者による再度の操作により元の位置にサブ液晶が戻るようにして、遊技者の意思によりアクティブ表示を視認可能な状態としてもよい。その際には、操作促進表示を表示すればよい。すなわち、遊技者の複数回の操作により、サブ液晶を、アクティブ表示を視認可能な位置（初期位置）と視認困難な位置（重畳位置）との間を複数回動作させることが可能であってもよい。これによれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。なお、サブ液晶を元に戻すことができるタイミング（すなわち、遊技者による操作を有効に受け付けるタイミング）は、重畳位置に移動した後の任意のタイミングであってよいが、例えばタイミング3などの特定変化演出が実行され得る最後のタイミング以降から特定表示終了タイミングまでの期間における任意のタイミングとしてもよい。その他、例えば、タイミング1～タイミング3のそれぞれのタイミングに対応して操作促進表示を行い、成功演出が行われる場合にのみ遊技者の操作を有効に受け付け、重畳位置にサブ液晶を動作させ、失敗演出が行われる場合には操作が行われてもサブ液晶が動作しないようにしてもよい。この場合についても、サブ液晶が動作するタイミングが遅いほど期待度が高くなっていけばよい。

20

30

【0194】

また、上記実施の形態では、操作演出が実行されることでサブ液晶が画像表示装置5のアクティブ表示領域に重畳し、アクティブ表示を完全に視認困難な状態、すなわち視認不可能な状態とする例を示したが、これは一例である。例えば、操作演出が実行された場合に、当該表示中のアクティブ表示の表示態様を、例えば黒い影で表示したり、アクティブ表示の手前にカーテンのような画像を表示してシルエットのみ視認可能とするなどにより、特定表示変化演出が行われアクティブ表示の表示態様が変化しても（この例では色が変わっても）その期待度を遊技者が認識不可能な態様へ変化させることで、アクティブ表示を視認困難としてもよい。視認困難とは、アクティブ表示による大当たり期待度を遊技者が認識できないことを示す概念である。また、このように操作演出にてアクティブ表示の表示態様を変化させた場合であっても、遊技者による再度の操作により元の態様へ戻るようにしてもよい。これによれば、遊技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0195】

また、上記実施の形態では、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を変化させる特定表示変化演出を実行する例を示したが、これに加え、またはこれに代えて、表示中の保留表示の表示態様を変化させる保留表示変化演出を実行してもよい。図8－

50

9や図8-10に示すように、作用演出が実行されサブ液晶86AK003が重畳位置に移動すると、アクティブ表示とともに保留表示についても視認困難となる。そこで、上記実施の形態におけるアクティブ表示の場合と同様に、保留表示変化演出によって表示態様が変化した保留表示を遊技者が視認可能となるタイミングを、遊技者の意思により実行される操作演出によって遅延させるようにしてもよい。

【0196】

保留表示変化演出は、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象（予告対象）となる可変表示が実行されるより前に、保留表示の表示態様を通常態様（例えば「白」）とは異なる態様に变化させる（例えば上記実施の形態と同様に「青」、「緑」、「赤」の態様であって、大当たり期待度も上記実施の形態と同様）ことで可変表示結果が「大当たり」となる可能性を予告可能な先読み予告演出である。保留表示変化演出は、図7のステップS161の処理にて実行有無とその実行態様（およびその変化タイミング）が設定されればよい。なお、上記実施の形態と同様に、保留表示の変化が1回行われる場合には、変化タイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなっていけばよい。また、予め設定された複数の変化パターンのいずれかに基づいて、当該予告態様の保留表示がシフトする度にその表示態様が変化する（変化しない場合も含む）ようにしてもよい。これによれば、アクティブ表示だけでなく、保留表示における保留表示変化演出についても、技者の趣向に沿った演出を実行でき遊技興趣の低下を防止することができる。なお、保留表示変化演出における変化態様として、例えば表示形状を変化させ、特定表示変化演出における変化態様として表示色を変化させるなど、それぞれの変化態様が異なる態様であってもよい。

【0197】

さらに、上記実施の形態では、例えば図8-9（b）に示すように、操作促進表示として、プッシュボタン31Bの画像と、当該操作を有効に受け付け可能な有効期間をメーター表示（有効期間表示86AK002を表示）する例を示したが、当該有効期間表示86AK002について所定の付随画像を表示し、有効期間の残量が少なくなるにつれて当該付随画像の態様が変化するようにしてもよい。例えば、有効期間表示86AK002とともに所定の付随画像として猫の顔の画像を表示し、有効期間が少なくなるにつれ（メーター残量が減少するにつれ）、猫の表情が悲しくなるよう変化するようにしてもよい。これによれば、所定の付随画像の時間経過による変化についても注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0198】

さらに、有効期間表示86AK002において、時間経過によりメーターが減少すると、これに応じて当該メーターの裏に表示されていたメッセージを視認可能となるようにしてもよい。そして、このような場合に、有効期間表示86AK002とともに、複数種類の所定の付随画像のうちのいずれかを表示し、当該所定の付随画像の種類に応じてメッセージの種類が異なる（当該メッセージにて示唆される内容が異なる）ようにしてもよい。例えば、所定の付随画像の種類として黒猫と三毛猫の画像を用意し、黒猫の場合にはリーチ演出の期待度を「リーチ☆×3」や「リーチ☆×2」などといったリーチ演出の期待度を報知するようにし、三毛猫の場合には「NEXT」などといったように擬似連の可変表示演出が実行されることを示唆するようにしてもよい。この場合、遊技者に示唆内容が容易に認識されないよう、例えば、有効期間表示86AK002におけるメーター表示について、左から右方向にメーターが減少していけばよい。これによれば、所定の付随画像の種類についても遊技者の注目を集めることができる。

【0199】

（特徴部47SGに関する説明）

図9-1は、特徴部47SGにおける演出制御プロセス処理にて実行される可変表示開始設定処理（S171）の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S271）。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされて

いる場合は（S 2 7 1 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1」～「4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。始動入賞時受信コマンドバッファは、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられており、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドの受信や、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドの受信に応じて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留に対応するそれぞれの格納領域に、始動入賞の有無を示すデータ（具体的には始動入賞無しを示す「0」と、始動入賞有りを示す「1」）とを記憶するためのバッファである。

【0 2 0 0】

10

また、S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（S 2 7 1 ; N）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（S 2 7 3）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（S 2 7 3 ; N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（S 2 7 3 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 2 特図保留記憶のバッファ番号「1」～「4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（S 2 7 4）。尚、バッファ番号「1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0 2 0 1】

20

S 2 7 2 または S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（S 2 7 5）。

【0 2 0 2】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄（演出図柄とも言う）の表示結果（停止図柄）を決定する（S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

30

【0 2 0 3】

尚、本実施例では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たり A に該当する第 2 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った演出図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たり B に該当する第 3 変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの演出図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当たり に該当する第 4 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。特徴部 4 7 S G では、大当たり種別として「非確変」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」といった種類の大当たり種別が設定されている。「確変大当たり A」による大当たり遊技状態と「非確変大当たり」による大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 6 回（いわゆる 1 6 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される短期開放大当たりである。よって、「確変大当たり A」を 1 6 ラウンド（1 6 R）確変大当たりと呼称し、「確変大

40

50

当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称する場合がある。「確変大当り A」や「確変大当り B」の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが「確変大当り A」や「確変大当り B」である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施例では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0204】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

【0205】

そして、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が高ベース状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）中であるか否かを判定する（S277）。遊技状態が高ベース状態中である場合（S277；Y）は、更に当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（S278）。当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（S278；Y）は、乱数回路 124 等からリーチ演出決定用乱数を抽出するとともに、該抽出したリーチ演出決定用乱数、図示しないリーチ演出決定用テーブル、及び当該変動表示における変動表示結果に基づいてリーチ演出を第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出の中から決定する（S279）。

【0206】

図 9-2（D）に示すように、第 1 リーチ演出は、画像表示装置 5 において味方キャラクターと敵キャラクターが戦うバトル演出を実行し、該バトル演出中のプッシュボタン 31B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて味方キャラクターが勝利するか敗北するか引分となるリーチ演出である。尚、バトル演出において味方キャラクターが勝利する場合は、変動表示結果が確変大当りとなることによって大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されることを報知し、バトル演出において味方キャラクターが敗北する場合は、変動表示結果が非確変大当りとなることによって大当り遊技終了後に遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態）に制御されることを報知する。更に、バトル演出において味方キャラクターが敵キャラクターと引き分ける場合は、変動表示結果がはずれ（スーパーリーチはずれ）となることによって高ベース状態（高確高ベース状態または低確高ベース状態）が継続することを報知する。

【0207】

また、第 2 リーチ演出は、画像表示装置 5 において後述する操作示唆画像としてのプッシュボタン 31B の画像 210 を表示するとともに、該プッシュボタン 31B の画像の表示態様を時間経過に基づいて変化させていき、プッシュボタン 31B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて変動表示結果が確変大当りであることを報知したり、変動表示結果がはずれであることを報知するリーチ演出である。

【0208】

また、第 3 リーチ演出は、画像表示装置 5 において後述する操作示唆画像としてのプッシュボタン 31B の画像 210 を該画像表示装置 5 の表示領域に停止表示または出現表示させるリーチ演出である。尚、プッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の表示領域の中央に停止表示されない場合や出現表示されない場合は、変動表示結果がはずれであることを報知し、プッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の表示領域の中央に停止表

10

20

30

40

50

示された場合や出現表示された場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基いて変動表示結果が確変大当りであることを報知する。

【0209】

尚、本実施例の第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出において画像表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像として表示するプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、半透明の画像であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出において画像表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像として表示するプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、画像表示装置 5 の表示領域に操作促進画像として表示するプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と判別可能な表示態様であれば、例えば、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と大きさや色が異なる画像、プッシュボタン 3 1 B の一部の画像等であってもよい。

10

【0210】

尚、S 2 7 9 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示結果が確変大当りの場合は、図 9-2 (A) に示すように、33.3% の割合で勝利パターンでの第 1 リーチ演出の実行を決定し、33.3% の割合で成功パターンでの第 2 リーチ演出の実行を決定し、33.4% の割合で成功パターンでの第 3 リーチ演出の実行を決定する。つまり、変動表示結果が確変大当りである場合は、勝利パターンでの第 1 リーチ演出の実行、成功パターンでの第 2 リーチ演出の実行、成功パターンでの第 3 リーチ演出の実行をほぼ同一の割合で決定する。

20

【0211】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示結果が非確変大当りの場合は、図 9-2 (B) に示すように、100% の割合で敗北パターンでの第 1 リーチ演出の実行を決定し、第 2 リーチ演出や第 3 リーチ演出の実行は決定しない。

【0212】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動表示結果がはずれの場合は、図 9-2 (C) に示すように、33.3% の割合で引分けパターンでの第 1 リーチ演出の実行を決定し、33.3% の割合で失敗パターンでの第 2 リーチ演出の実行を決定し、33.4% の割合で失敗パターンでの第 3 リーチ演出の実行を決定する。つまり、変動表示結果がはずれである場合は引分けパターンでの第 1 リーチ演出の実行、失敗パターンでの第 2 リーチ演出の実行、失敗パターンでの第 3 リーチ演出の実行をほぼ同一の割合で決定する。

30

【0213】

尚、本実施例では、変動表示結果が確変大当りである場合とはずれである場合とで、第 1 リーチ演出の実行、第 2 リーチ演出の実行、第 3 リーチ演出の実行を略同一の割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 リーチ演出の実行、第 2 リーチ演出の実行、第 3 リーチ演出の実行は、変動表示結果が確変大当りである場合とはずれである場合とで、異なる割合で決定してもよい。このようにすることで、変動表示結果が確変大当りである場合に実行され易いリーチ演出を作り出すことができるので、いずれのリーチ演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0214】

また、本実施例では、変動表示結果が非確変大当りの場合に実行が決定されるリーチ演出は敗北パターンの第 1 リーチ演出のみとなっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が非確変大当りの場合においても第 2 リーチ演出や第 3 リーチ演出の実行を決定してもよい。更に、本実施例では、遊技状態が高ベース状態である場合のみ第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出は、低ベース状態においても実行してよい。

【0215】

次いで演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 2 7 9 において第 1 リーチ演出の実行を決定した

50

か否かを判定する（S280）。S279において第2リーチ演出や第3リーチ演出の実行を決定している場合（S280；N）は、S283に進み、S279において第1リーチ演出の実行を決定している場合（S280；Y）は、乱数回路124等から第1リーチ演出用の演出ルート決定用乱数を抽出するとともに、該抽出した演出ルート決定用乱数、図示しない演出ルート決定用テーブル、及び当該変動表示における変動表示結果に基づいて第1リーチ演出での演出ルートをチャンスルートまたはピンチルートに決定する。尚、チャンスルートとは、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を行うことで演出結果が勝利（確変大当り）または引分け（はずれ）となることを示唆する演出ルートであり、ピンチルートとは、バトル演出において敵キャラクタが味方キャラクタに攻撃をおこなうことで演出結果が敗北（非確変大当り）または引分け（はずれ）となることを示唆する演出ルートである。

10

【0216】

具体的には、図9-3に示すように、変動表示結果が確変大当りである、つまり、勝利パターンでの第1リーチ演出の実行が決定されている場合は、100%の割合で演出ルートをチャンスルートに決定する。また、変動表示結果が非確変大当りである、つまり、敗北パターンでの第1リーチ演出の実行が決定されている場合は、100%の割合で演出ルートをチャンスルートに決定する。また、変動表示結果がはずれである、つまり、引分けパターンでの第1リーチ演出の実行が決定されている場合は、50%の割合で演出ルートをチャンスルートに決定し、50%の割合で演出ルートをピンチルートに決定する。

【0217】

そして、演出制御用CPU120は、第1リーチ演出を実行するためのプロセステーブルとして、演出ルートに応じたプロセステーブルを選択してS290に進む（S282）。尚、図9-3に示す演出ルートの決定割合は一例であり、本実施例とは異なる割合にて演出ルートを決定するようにしてもよい。

20

【0218】

一方、S283において演出制御用CPU120は、S279において第2リーチ演出の実行を決定したか否かを判定する。S279において第3リーチ演出の実行を決定した場合（S283；N）は、S287に進み、S279において第2リーチ演出の実行を決定した場合（S283；Y）は、乱数回路124等から操作促進画像表示態様決定用乱数を抽出するとともに、該抽出した操作促進画像表示態様決定用乱数、図示しない操作促進画像表示態様決定用テーブル、及び当該変動表示における変動表示結果に基づいて、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の最終表示態様（操作促進画像として最終的に表示されるプッシュボタン31Bの画像230の大きさ）を決定する（S284）。

30

【0219】

具体的には、図9-4（A）に示すように、変動表示結果が大当り（確変大当り）である場合は、プッシュボタン31Bの画像の最終表示態様（大きさ）を80%の割合で「大」に決定し、20%の割合で「小」に決定する。また、変動表示結果がはずれである場合は、プッシュボタン31Bの画像の最終表示態様（大きさ）を20%の割合で「大」に決定し、80%の割合で「小」に決定する。尚、本実施例における操作促進画像の表示態様の決定割合は一例であり、本実施例とは異なる決定割合にて操作促進画像の表示態様を決定するようにしてもよい。

40

【0220】

次いで、演出制御用CPU120は、乱数回路124等から表示態様変化回数決定用乱数を抽出するとともに、該抽出した表示態様変化回数決定用乱数、図示しない表示態様変化回数決定用テーブル、及びS284において決定した操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の最終表示態様に基づいて、第2リーチ演出中における操作示唆画像であるプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の变化回数を1回～3回のいずれかに決定する（S285）。尚、本実施例における操作示唆画像とは、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されること、つまり、プッシュボタン3

50

1 Bの操作が受け付けられることを示唆する画像である。

【0221】

尚、操作示唆画像であるプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数を1回に決定した場合の第2リーチ演出は、操作示唆画像として表示された白色のプッシュボタン31Bの画像210を、操作促進画像（大きさが「大」または「小」のプッシュボタン31Bの画像230）に変化させる。また、操作示唆画像であるプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数を2回に決定した場合の第2リーチ演出は、操作示唆画像として表示された白色のプッシュボタン31Bの画像210を、青色のプッシュボタン31Bの画像210に変化させた後、操作促進画像（大きさが「大」または「小」のプッシュボタン31Bの画像230）に変化させる。また、操作示唆画像であるプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数を3回に決定した場合の第2リーチ演出は、操作示唆画像として表示された白色のプッシュボタン31Bの画像210を、青色のプッシュボタン31Bの画像210に変化させた後、更に赤色のプッシュボタン31Bの画像210に変化させて、操作促進画像（大きさが「大」または「小」のプッシュボタン31Bの画像230）に変化させる。

10

【0222】

具体的には、図9-4（B）に示すように、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の最終表示態様が「大」である場合は、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様変化回数を、10%の割合で1回、20%の割合で2回、70%の割合で3回に決定する。また、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の最終表示態様が「小」である場合は、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様変化回数を、70%の割合で1回、20%の割合で2回、10%の割合で3回に決定する。尚、本実施例における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数是一例であり、本実施例とは異なる割合で操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数を決定してもよい。

20

【0223】

また、本実施例では、操作示唆画像としてプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数が3回に決定されている場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が「大」にて表示される場合と「小」にて表示される場合の両方が設けられているが、操作示唆画像としてプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数が3回に決定された場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が必ず「大」にて表示されるようにしてもよい。更に、本実施例では、操作示唆画像としてプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数が1回に決定されている場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が「大」にて表示される場合と「小」にて表示される場合の両方が設けられているが、操作示唆画像としてプッシュボタン31Bの画像210の表示態様の変化回数が1回に決定された場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が必ず「小」にて表示されるようにしてもよい。

30

【0224】

そして、演出制御用CPU120は、第2リーチ演出を実行するためのプロセステーブルとして、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の最終表示態様と、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示態様変化回数と、に応じたプロセステーブルを選択してS290に進む。

40

【0225】

つまり、本実施例における第2リーチ演出は、操作示唆画像として表示されたプッシュボタン31Bの画像210の色が白→青→赤の順に変化していき、操作促進画像として異なる大きさ（大または小）のプッシュボタン31Bの画像230が表示される演出である。また、本実施例における第2リーチ演出では、操作促進画像として大きなプッシュボタン31Bの画像（操作促進画像として「大」のプッシュボタン31Bの画像230）が表

50

示された場合は、操作促進画像として小さなプッシュボタン 3 1 B の画像（操作促進画像として「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0）が表示された場合よりも高い割合で変動表示結果が大当たり（確変大当たり）となるとともに、操作示唆画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色に応じて操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が異なる。

【0226】

具体的には、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が高く、操作示唆画像として白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が低い。このため、第 2 リーチ演出においては、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色の変化（表示態様変化回数）に遊技者を注目させることが可能となっている。

【0227】

また、図 9-4（B）に示すように、本実施例では、操作示唆画像の表示態様変化回数が 3 回に決定される場合（つまり、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示される場合）においても操作促進画像として「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される場合があるため、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示された場合であっても、操作促進画像として「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 と「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 のどちらが表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0228】

S 2 8 7 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンをパターン 1 ～パターン 6 のいずれかに決定する。

【0229】

図 9-5（C）及び図 9-14（A）に示すように、パターン 1 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて期間 L（図 9-14（A）参照、例えば 1.5 秒）に亘って移動させていき、これら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を画像表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L 1（図 9-14（A）参照、例えば 0.7 秒）に亘って重複（重畳）して停止させ、該停止した位置（画像表示装置 5 の表示領域の中央）において操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するパターンである。

【0230】

尚、図 9-14（A）に示すように、本実施例において操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて移動させる期間 L は、2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を画像表示装置 5 の表示領域の中央において重複して停止させる期間 L 1（ $L > L 1$ ）よりも長い期間である。

【0231】

また、図 9-5（C）及び図 9-14（B）に示すように、パターン 2 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の上方側から該表示領域の中央に向けて移動させ、該プッシュボタン 3 1 B の画像を画像表示装置 5 の表示領域の中央において停止させ、該停止した位置（画像表示装置 5 の表示領域の中央）において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するパターンである。

【0232】

また、図 9-5（C）及び図 9-14（C）に示すように、パターン 3 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央にて漸

次表示（出現表示）させていき、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の漸次表示が完了したことに基づいて、該表示領域に中央において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示するパターンである。つまり、パターン 1 ～パターン 3 は、変動表示結果が大当たり（確変大当たり）であることを報知するためのパターンである。

【0233】

尚、パターン 1 ～パターン 3 においては、画像表示装置 5 の表示領域の中央に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示された後は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すること、または、該操作受付期間が経過したことに基づいて変動表示結果が大当たりであることが報知される。

10

【0234】

また、図 9-5 (C) 及び図 9-15 (A) に示すように、パターン 4 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて等速で期間 L に亘って移動させていき、これら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を画像表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L よりも短い期間 L 1 (図 9-15 (A) 参照: $L > L 1$) に亘って重複して停止させた後に離散 (画像表示装置 5 の表示領域の左右端部に向けて移動、例えば移動期間は 0.5 秒) させ、これら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を失敗強調表示として画像表示装置 5 の表示領域の左右端部にて期間 L 1 よりも長い期間 L 2 ($L 2 > L 1$ 、例えば L 2 は 1.0 秒) に亘って停止表示させるパターンである。

20

【0235】

尚、パターン 4 は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて等速で期間 L に亘って移動させる形態を例示しているが、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動させる期間を異ならせてもよい。このように操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動させる期間を異ならせる場合は、一方の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動させる期間を、画像表示装置 5 の表示領域の中央において 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像を重複表示する期間 L 1 よりも短くしてもよい。

30

【0236】

尚、本実施例では、本発明における『失敗強調表示に対応する期間』を、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示する期間 L 2 としているが、『失敗強調表示に対応する期間』は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示する期間を含んでいれば、他の表示を含む期間であってもよい。

【0237】

また、本実施例では、本発明における『重畳表示に対応する期間』を、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示する期間 L 1 としているが、『重畳表示に対応する期間』は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示する期間を含んでいれば、他の表示を含む期間であってもよい。

40

【0238】

また、図 9-5 (C) 及び図 9-15 (B) に示すように、パターン 5 は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の上方側から該表示領域の中央に向けて下方に移動させ、該プッシュボタン 3 1 B の画像を画像表示装置 5 の表示領域の中央において所定期間に亘って停止させた後に該プッシュボタン 3 1 B の画像を失敗強調表示として画像表示装置 5 の表示領域の下端部にて期間 L 2 よりも長い期間 L 3 ($L 3 : 1.5 \text{ 秒} > L 2 : 1.0 \text{ 秒} > L 1 : 0.7 \text{ 秒}$) に亘って停止表示させるパターンである。

50

【0239】

また、図9-5(C)及び図9-15(C)に示すように、パターン6は、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の中央にて所定期間経たたって漸次表示(出現表示)させた後に、期間L1よりも短い期間L4(L3:1.5秒>L2:1.0秒>L1:0.7秒>L4:0.3秒)に亘って該プッシュボタン31Bの画像を失敗強調表示として漸次表示(出現表示)が完了することなく該表示領域の中央から消滅(消去)させるパターンである。つまり、パターン4~パターン6は、変動表示結果がはずれであることを報知するためのパターンである。つまり、本実施例では、第3リーチ演出におけるプッシュボタン31Bの画像の表示パターンがパターン4~パターン6である場合は、失敗強調表示を行う期間がそれぞれで異なっている。

10

【0240】

尚、S287では、図9-5(A)に示すように、変動表示結果が確変大当りである場合は、第3リーチ演出におけるプッシュボタン31Bの画像の表示パターンを、10%の割合でパターン1に決定し、20%の割合でパターン2に決定し、70%の割合でパターン3に決定する。一方で、図9-5(B)に示すように、変動表示結果がはずれである場合は、第3リーチ演出におけるプッシュボタン31Bの画像の表示パターンを、70%の割合でパターン1に決定し、20%の割合でパターン5に決定し、10%の割合でパターン6に決定する。

【0241】

このように、本実施例では、第3リーチ演出において操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の左右側から該表示領域の中央に向けて移動させていき、これら2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の中央において重複して停止させる演出が実行される場合(パターン1またはパターン4)が最も変動表示結果が大当りとなる割合が低く、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の中央にて漸次表示(出現表示)させていく演出(パターン3またはパターン6)が最も変動表示結果が大当りとなる割合が高くなっている。つまり、本実施例では、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンに応じて大当り期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の各表示パターンの大当り期待度は、全てまたは一部が同一であってもよい。また、これら各表示パターンにおいて変動表示結果が大当りとなる割合の順番は、本実施例と異なってもよい。

20

30

【0242】

尚、本実施例では、期間L4を期間L1よりも短い期間として例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、期間L4は、期間L2よりも短い期間であれば期間L1よりも長い期間であってもよい。

【0243】

そして、S287の実行後、演出制御用CPU120は、第3リーチ演出を実行するためのプロセステーブルとして、プッシュボタン31Bの画像の表示パターンに応じたプロセステーブルを選択してS289に進む(S288)。

40

【0244】

尚、遊技状態が低ベース状態(通常状態)中である場合(S277;N)や当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチや非リーチの変動パターンである場合(S278;N)は、変動パターン指定コマンドに応じたプロセステーブルを選択してS290に進む(S289)。

【0245】

そして、S290において演出制御用CPU120は、S282、S288、S289のいずれかにて選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(S290)。

【0246】

50

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するための LED 制御実行データ、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0247】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、LED 制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種 LED 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部 (プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (S 2 9 1)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種 LED を点灯 / 消灯制御を行わせるために、LED 制御基板 1 4 に対して制御信号 (LED 制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【0248】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (S 2 9 2)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する (S 2 9 3)。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (S 1 7 2) に対応した値にする (S 2 9 4)。

【0249】

図 9-6、図 9-7、図 9-9、図 9-11、図 9-12 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理 (S 1 7 2) を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を - 1 する (S 3 0 1, S 3 0 2, S 3 0 3)。

【0250】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する (S 3 0 6)。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う (S 3 0 7)。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる (S 3 0 8)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED 制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置 (演出用部品) に対する制御状態を変更する (S 3 0 9 a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容 (表示制御実行データ、LED 制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等) に従って演出装置 (演出用部品) の制御を実行する (S 3 0 9 b)。

【0251】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出のいずれかのリーチ演出の実行期間中であるか否かを判定する (S 3 1 0、S 3 1 1、S 3 1 2)。

【0252】

いずれのリーチ演出の実行期間中でもない場合 (S 3 1 0 ; N、S 3 1 1 ; N、S 3 1 2 ; N) は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (S 3 1 3)。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には (S 3 1 3 ; Y)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左中右の演出図柄の次表示画面 (前回の演出図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (

10

20

30

40

50

S 3 1 4)。そのようにして、画像表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする (S 3 1 5)。

【0 2 5 3】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合 (S 3 1 3 ; N)、S 3 1 5 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する (S 3 1 6)。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (S 3 1 8)。変動時間タイマがタイマアウトしていても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら (S 3 1 7 ; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (S 3 1 8)。変動時間タイマがタイマアウトしていても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時 (特別図柄の変動終了時) に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0 2 5 4】

尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、S 3 0 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ (表示制御実行データや LED 制御実行データ等) はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。

【0 2 5 5】

一方、第 1 リーチ演出の実行期間中である場合 (S 3 1 0 ; Y) は、後述する操作後演出が実行中であることを示す操作後演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する (S 3 2 1)。操作後演出実行中フラグがセットされている場合 (S 3 2 1 ; Y) は S 3 3 3 に進み、操作後演出実行中フラグがセットされていない場合 (S 3 2 1 ; N) は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中であるか否かを判定する (S 3 2 2)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中である場合 (S 3 2 2 ; Y) は S 3 3 0 に進み、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中でない場合 (S 3 2 2 ; N) は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を、画像表示装置 5 の表示領域の左右端部側から該表示領域の中央にて向けて移動表示させる (S 3 2 3)。

【0 2 5 6】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該第 1 リーチ演出の演出ルートがチャンスルートであるか否かを判定する (S 3 2 4)。当該第 1 リーチ演出の演出ルートがチャンスルートである場合 (S 3 2 4 ; Y) は、当該第 1 リーチ演出の演出結果を示唆する「勝利」と「引分」のメッセージ画像 2 2 0 を、各プッシュボタン 3 1 B の画像に対応する結果示唆画像として画像表示装置 5 の表示領域の左右端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示させる (S 3 2 5)。また、当該第 1 リーチ演出の演出ルートがピンチルートである場合 (S 3 2 4 ; N) は、当該第 1 リーチ演出の演出結果を示唆する「敗北!」と「引分!」のメッセージ画像 2 2 0 を、各プッシュボタン 3 1 B の画像に対応する結果示唆画像として画像表示装置 5 の表示領域の左右端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示させる (S 3 2 6)。

【0 2 5 7】

S 3 2 5 または S 3 2 6 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングであるか否かを判定する (S 3 2 7)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングでない場合 (S 3 2 7 ; N) は、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を

実行し、プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングである合 (S 3 2 7 ; Y) は、画像表示装置 5 の表示領域の中央にて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示を開始するとともに (S 3 2 8)、結果示唆画像 (「勝利!」と「引分!」のメッセージ画像 2 2 0 や、「敗北!」と「引分!」のメッセージ画像 2 2 0) の表示を終了し (S 3 2 9)、S 3 3 0 に進む。

【0 2 5 8】

S 3 3 0 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が操作されたか否かを判定する。プッシュボタン 3 1 B が操作された場合 (S 3 3 0 ; Y) は、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて、第 1 リーチ演出におけるバトル演出結果を報知するための第 1 操作後演出が実行中であることを示す操作後演出実行中フラグをセットして S 3 3 3 に進む (S 3 3 2) また、プッシュボタン 3 1 B が操作された場合 (S 3 3 0 ; N) は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングであるか否かを判定する (S 3 3 1)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングである場合 (S 3 3 1 ; Y) は、操作後演出実行中フラグをセットして S 3 3 3 に進む (S 3 3 2)。尚、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングでない場合 (S 3 3 1 ; Y) は、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0 2 5 9】

そして、S 3 3 3 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 操作後演出を実行するための第 1 操作後演出実行処理を実行し、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0 2 6 0】

図 9-8 は、可変表示中演出処理における第 1 操作後演出実行処理 (S 3 3 3) を示すフローチャートである。第 1 操作後演出実行処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、後述する第 1 操作後演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する (S 4 0 1)。第 1 操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合 (S 4 0 1 ; N) は、更に変動表示結果が確変大当り (確変大当り A または確変大当り B) であるか否かを判定する (S 4 0 2)。変動表示結果が確変大当りである場合 (S 4 0 2 ; Y) は、確変大当り用の第 1 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 0 7 に進む (S 4 0 3)。また、変動表示結果が確変大当りでない場合 (S 4 0 2 ; N) は、変動表示結果が非確変大当りであるか否かを判定する (S 4 0 4)。変動表示結果が非確変大当りである場合 (S 4 0 4 ; Y) は、非確変大当り用の第 1 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 0 7 に進み (S 4 0 5)、変動表示結果がはずれである場合 (S 4 0 4 ; N) は、はずれ用の第 1 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 0 7 に進む (S 4 0 6)。

【0 2 6 1】

そして、S 4 0 7 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 4 0 3、S 4 0 5、S 4 0 6 のいずれかにて選択した第 1 操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる。

【0 2 6 2】

尚、第 1 操作後演出プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するための LED 制御実行データ、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0 2 6 3】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、LED 制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種 LED 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部 (プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等)) の制御を実行して第 1 操作後演出実行処理を終了する (S 4 0 8)。例えば、画像表示装置 5 において第 1 リーチ演出に応じた画像を表示させるために、表示制

御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種 L E D を点灯／消灯制御を行わせるために、L E D 制御基板 1 4 に対して制御信号（L E D 制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0264】

一方、S 4 0 1 において第 1 操作後演出プロセスタイマが動作中である場合（S 4 0 1 ; Y）は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 操作後演出プロセスタイマの値を - 1 し（S 4 0 9）、第 1 操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（S 4 1 0）。第 1 操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（S 4 1 0 ; Y）は、更に、タイマアウトしたのは最後の第 1 操作後演出プロセスタイマであるか否かを判定する（S 4 1 1）。

10

【0265】

タイマアウトしたのが最後の第 1 操作後演出プロセスタイマでない場合（S 4 1 1 ; N）は、第 1 操作後演出プロセスデータの切り替えを行う（S 4 1 2）。即ち、第 1 操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を第 1 操作後演出プロセスタイマに設定することによって第 1 操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（S 4 1 3）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、L E D 制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し、第 1 操作後演出実行処理を終了する（S 4 1 4）。

【0266】

20

また、S 4 1 1 においてタイマアウトしたのが最後の第 1 操作後演出プロセスタイマである場合（S 4 1 1 ; Y）は、操作後演出実行中フラグをクリアして、第 1 操作後演出実行処理を終了する（S 4 1 5）。

【0267】

尚、S 4 1 0 において第 1 操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、第 1 操作後演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、L E D 制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行して、第 1 操作後演出実行処理を終了する（S 4 1 6）。

【0268】

可変表示中演出処理に戻り、第 2 リーチ演出の実行期間中であると判定した場合（S 3 1 1 ; Y）は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作後演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 2 1）。操作後演出実行中フラグがセットされている場合（S 4 2 1 ; Y）は、S 4 3 4 に進み、操作後演出実行中フラグがセットされていない場合（S 4 2 1 ; N）は、更にプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中であるか否かを判定する（S 4 2 2）。プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中である場合（S 4 2 2 ; Y）は S 4 3 1 に進み、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中でない場合（S 4 2 2 ; N）は、操作示唆画像としての 1 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像（白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0）の表示開始タイミングであるか否かを判定する（S 4 2 3）。

30

【0269】

操作示唆画像としての 1 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示開始タイミングである場合（S 4 2 3 ; Y）は、画像表示装置 5 の表示領域において該操作示唆画像としての 1 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示を開始する（S 4 2 4）。そして、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

40

【0270】

また、操作示唆画像としての 1 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示開始タイミングでない場合（S 4 2 3 ; N）は、画像表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像（青色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0）の表示開始タイミングであるか否かを判定する（S 4 2 5）。操作示唆画像としての 2 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示開始タイミングである場合（S 4 2 5 ; Y）は、画像表示装置 5 の表示領域において該操作示唆画像としての 2 段階目のプッ

50

シュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示を開始する (S 4 2 6)。そして、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0 2 7 1】

また、操作示唆画像としての 2 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示開始タイミングでない場合 (S 4 2 5 ; N) は、画像表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 3 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 (赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0) の表示開始タイミングであるか否かを判定する (S 4 2 7)。操作示唆画像としての 3 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示開始タイミングである場合 (S 4 2 7 ; Y) は、画像表示装置 5 の表示領域において該操作示唆画像としての 3 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示を開始する (S 4 2 8)。そして、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

10

【0 2 7 2】

また、操作示唆画像としての 3 段階目のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示開始タイミングでない場合 (S 4 2 7 ; N) は、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングであるか否かを判定する (S 4 2 9)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングでない場合 (S 4 2 9 ; N) は、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了し、プッシュボタン 3 1 B の操作受付開始タイミングである場合 (S 4 2 9 ; Y) は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示を、可変表示開始設定処理の S 2 8 4 において決定した表示態様 (大または小) にて開始し、S 4 3 1 に進む。

20

【0 2 7 3】

S 4 3 1 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が操作されたか否かを判定する。プッシュボタン 3 1 B が操作された場合 (S 4 3 1 ; Y) は S 4 3 3 に進み、プッシュボタン 3 1 B が操作されていない場合 (S 4 3 1 ; N) は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングであるか否かを判定する (S 4 3 2)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングでない場合 (S 4 3 2 ; N) は、S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行して可変表示中演出処理を終了し、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の終了タイミングである場合 (S 4 3 2 ; Y) は、S 4 3 3 に進む。尚、S 4 3 3 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作後演出実行中フラグをセットして S 4 3 4 に進む。

30

【0 2 7 4】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 4 3 4 において、第 2 操作後演出事項処理を実行して S 3 1 3 ~ S 3 1 8 の処理を実行し、可変表示中演出処理を終了する。

【0 2 7 5】

図 9-10 は、可変表示中演出処理における第 2 操作後演出実行処理 (S 4 3 4) を示すフローチャートである。第 2 操作後演出実行処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、後述する第 2 操作後演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する (S 4 4 1)。第 2 操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合 (S 4 4 1 ; N) は、更に変動表示結果が確変大当り (確変大当り A または確変大当り B) であるか否かを判定する (S 4 4 2)。変動表示結果が確変大当りである場合 (S 4 4 2 ; Y) は、確変大当り用の第 2 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 4 5 に進む (S 4 4 3)。また、変動表示結果がはずれである場合 (S 4 4 2 ; N) は、はずれ用の第 2 操作後演出プロセステーブルを選択して S 4 4 5 に進む (S 4 4 4)。

40

【0 2 7 6】

そして、S 4 4 5 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 4 4 3 または S 4 4 4 にて選択した第 2 操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる。

【0 2 7 7】

尚、第 2 操作後演出プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表

50

示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのLED制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0278】

その後、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、LED制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種LED及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行して第2操作後演出実行処理を終了する(S446)。例えば、画像表示装置5において第2リーチ演出に応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種LEDを点灯/消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号(LED制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

10

【0279】

一方、S441において第2操作後演出プロセスタイマが動作中である場合(S441; Y)は、演出制御用CPU120は、第2操作後演出プロセスタイマの値を-1し(S447)、第2操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(S448)。第2操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(S448; Y)は、更に、タイマアウトしたのは最後の第2操作後演出プロセスタイマであるか否かを判定する(S449)。

20

【0280】

タイマアウトしたのが最後の第2操作後演出プロセスタイマでない場合(S449; N)は、第2操作後演出プロセスデータの切り替えを行う(S450)。即ち、第2操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を第2操作後演出プロセスタイマに設定することによって第2操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる(S451)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更し、第2操作後演出実行処理を終了する(S452)。

30

【0281】

また、S449においてタイマアウトしたのが最後の第2操作後演出プロセスタイマである場合(S449; Y)は、操作後演出実行中フラグをクリアして、第2操作後演出実行処理を終了する(S454)。

【0282】

尚、S448において第2操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(S448; N)は、第2操作後演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行して、第2操作後演出実行処理を終了する(S453)。

40

【0283】

可変表示中演出処理に戻り、第3リーチ演出の実行期間中であると判定した場合(S312; Y)は、演出制御用CPU120は、操作後演出実行期間中フラグがセットされているか否かを判定する(S461)。操作後演出実行期間中フラグがセットされている場合(S461; Y)はS480に進み、操作後演出実行期間中フラグがセットされていない場合(S461; N)は、プッシュボタン31Bの操作受付期間中であるか否かを判定する(S462)。プッシュボタン31Bの操作受付期間中である場合(S462; Y)はS476に進み、プッシュボタン31Bの操作受付期間中でない場合(S462; N)は、更に失敗強調表示の期間中であるか否かを判定する(S463)。

【0284】

50

失敗強調表示の期間中である場合（S 4 6 3 ; Y）はS 4 8 2に進み、失敗強調表示の期間中でない場合（S 4 6 3 ; N）は、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン1またはパターン4であるか否かを判定する（S 4 6 4）。パターン1またはパターン4である場合（S 4 6 4 ; Y）は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動させる期間中（2つのプッシュボタン3 1 Bの画像の移動表示期間中）であるか否かを判定する（S 4 6 5）。

【0 2 8 5】

2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中である場合は（S 4 6 5 ; Y）、操作示唆進画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、画像表示装置5の表示領域における左右端部側から中央に向けて移動表示させ、S 4 7 3に進む（S 4 6 6）。また、2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中でない場合は（S 4 6 5 ; N）、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、画像表示装置5の表示領域の中央にて停止表示させ、これら2つのプッシュボタン3 1 Bの画像が重複した状態（重複表示）とする（S 4 6 7）。そして、S 4 7 3に進む。

【0 2 8 6】

また、S 4 6 4において第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン1及びパターン4でない場合（S 4 6 4 ; N）は、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン2またはパターン5であるか否かを判定する（S 4 6 8）。プッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン2またはパターン5である場合（S 4 6 8 ; Y）は、更に、操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動させる期間中（プッシュボタン3 1 Bの画像の移動表示期間中）であるか否かを判定する（S 4 6 9）。

【0 2 8 7】

操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中である場合（S 4 6 9 ; Y）は、操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、画像表示装置5の表示領域における上端部側から中央に向けて移動表示させ、S 4 7 3に進む（S 4 7 0）。また、プッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の移動期間中でない場合（S 4 6 9 ; N）は、操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を、画像表示装置5の表示領域の中央にて停止表示させ（S 4 7 1）、S 4 7 3に進む。

【0 2 8 8】

尚、S 4 6 8において操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン3またはパターン6である場合（S 4 6 8 ; N）は、操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0を画像表示装置5の表示領域の中央にて漸次表示（出現表示）させ（S 4 7 2）、S 4 7 3に進む。

【0 2 8 9】

次いで、S 4 7 3において演出制御用CPU 1 2 0は、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン1～パターン3のいずれかであるか否か、つまり、変動表示結果が確変大当りであるか否かを判定する。第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン4～パターン6のいずれかである場合（S 4 7 3 ; N）はS 4 8 1に進み、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 1 0の表示パターンがパターン1～パターン3のいずれかである場合（S 4 7 3 ; Y）は、プッシュボタン3 1 Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する（S 4 7 4）。プッシュボタン3 1 Bの操作受付開始タイミングでない場合（S 4 7 4 ; N）は、S 3 1 3～S 3 1 8の処理を実行して可変表示中演出処理を終了し、プッシュボタン3 1 Bの操作受付開始タイミングである場合（S 4 7 4 ; Y）は、画像表示装置5の表示領域の中央において操作促進画像としてのプッシュボタン3 1 Bの画像2 3 0の表示を開始してS 4 7 6に進む。

【0290】

S 4 7 6において演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bが操作されたか否かを判定する。プッシュボタン31Bが操作された場合(S 4 7 6; Y)はS 4 7 8に進み、プッシュボタン31Bが操作されていない場合(S 4 7 6; N)は、更にプッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングであるか否かを判定する(S 4 7 7)。プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングである場合(S 4 7 7; Y)はS 4 7 8に進み、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングでない場合は、S 3 1 3～S 3 1 8の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0291】

そして、S 4 7 8において演出制御用CPU120は、操作後演出実行中フラグをセットするとともに、第3操作後演出実行処理を実行する(S 4 8 0)。そして、S 3 1 3～S 3 1 8の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0292】

図9-13は、可変表示中演出処理における第3操作後演出実行処理(S 4 8 0)を示すフローチャートである。第3操作後演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、後述する第3操作後演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(S 5 0 1)。第3操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合(S 5 0 1; N)は、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンに応じた第3操作後演出プロセステーブルを選択し(S 5 0 2)、該選択した第3操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(S 5 0 3)。

【0293】

尚、第3操作後演出プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのLED制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31B、スティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1～N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0294】

その後、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、LED制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種LED及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行して第3操作後演出実行処理を終了する(S 5 0 4)。例えば、画像表示装置5において第3リーチ演出に応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種LEDを点灯/消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号(LED制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0295】

一方、S 5 0 1において第2操作後演出プロセスタイマが動作中である場合(S 5 0 1; Y)は、演出制御用CPU120は、第2操作後演出プロセスタイマの値を-1する(S 5 0 5)。そして、第3操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(S 5 0 6)。第3操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(S 5 0 6; Y)は、更に、タイマアウトしたのは最後の第3操作後演出プロセスタイマであるか否かを判定する(S 5 0 7)。

【0296】

タイマアウトしたのが最後の第3操作後演出プロセスタイマでない場合(S 5 0 7; N)は、第3操作後演出プロセスデータの切り替えを行う(S 5 0 8)。即ち、第3操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を第3操作後演出プロセスタイマに設定することによって第3操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる(S 5 0 9)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED

制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更し、第3操作後演出実行処理を終了する（S510）。

【0297】

また、S507においてタイマアウトしたのが最後の第3操作後演出プロセスタイマである場合（S507；Y）は、操作後演出実行中フラグをクリアして、第3操作後演出実行処理を終了する（S512）。

【0298】

尚、S506において第3操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（S506；N）は、第3操作後演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行して、第3操作後演出実行処理を終了する（S511）。

【0299】

可変表示中演出処理に戻り、S481において演出制御用CPU120は、失敗強調表示の期間中であるか否かを判定する。失敗強調表示の期間中でない場合（S481；N）は、S313～S318の処理を実行して可変表示中演出処理を終了し、失敗強調表示の期間中である場合（S481；Y）はS482に進む。S482において演出制御用CPU120は、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4であるか否かを判定する。第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4である場合（S482；Y）は、失敗強調表示として2つの押しボタン31Bの画像を画像表示装置5の表示領域の左右端部に停止表示する（S483）。そして、S313～S318の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0300】

また、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン4でない場合（S482；N）は、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン5であるか否かを判定する（S484）。第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン5である場合（S484；Y）は、失敗強調表示として押しボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の下端部に停止表示する（S485）。そして、S313～S318の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0301】

また、第3リーチ演出における操作示唆画像としての押しボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン6である場合（S484；N）は、失敗強調表示として押しボタン31Bの画像210を画像表示装置5の中央から消滅（表示を終了）させる（S486）。そして、S313～S318の処理を実行して可変表示中演出処理を終了する。

【0302】

次に、第1リーチ演出を実行する場合の画像表示装置5の表示態様について図9-16及び図9-17に基づいて説明する。まず、図9-16（A）及び図9-16（B）に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置5に味方キャラクタと敵キャラクタとが表示され、第1リーチ演出が開始される。次いで、図9-16（C）及び図9-16（D）に示すように、該第1リーチ演出においてチャンスルートの実行が決定されている場合は、味方キャラクタが敵キャラクタに対して攻撃を行う。

【0303】

そして、図9-16（E）に示すように、操作示唆画像としての2つの押しボタン31Bの画像210が画像表示装置5の表示領域の左右端部に表示される。このとき、画像表示装置5の表示領域の左端部に表示された押しボタン31Bの画像210の上方

には、第1操作後演出の演出内容に対応する結果示唆画像として、該プッシュボタン31Bの画像に対応する「勝利！」のメッセージ画像220が表示され、画像表示装置5の表示領域の右端部に表示されたプッシュボタン31Bの画像210の上方には、該プッシュボタン31Bの画像に対応する「引分！」のメッセージ画像220が表示される。つまり、本実施例の第1リーチ演出において操作示唆画像として表示されるプッシュボタン31Bの画像210の数と結果示唆画像として表示されるメッセージ画像220の数は同数となっている。

【0304】

次に、図9-16(F)及び図9-17(G)に示すように、これら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像と各プッシュボタン31Bの画像に対応する結果示唆画像としてのメッセージ画像220を画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示させていき、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を該表示領域の中央にて重複表示させる。尚、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を該表示領域の中央にて重複表示させる際には、各メッセージ画像220の表示を終了させる。また、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を該表示領域の中央にて期間L1に亘って重複表示した後は、画像表示装置5の表示領域の中央において、これら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210に替えて、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の表示が開始されるとともに、プッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。

【0305】

そして、該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合やプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、図9-17(H)及び図9-17(I)に示すように、第1操作後演出として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して変動表示結果が確変大当りであることが報知されるか、第1操作後演出として味方キャラクタと敵キャラクタが引き分けて変動表示結果がはずれであることが報知される。

【0306】

尚、図9-16及び図9-17では、第1リーチ演出がチャンスルートにて実行される場合について説明したが、第1リーチ演出がピンチルートにて実行される場合は、第1リーチ演出が開始されると敵キャラクタが味方キャラクタに対して攻撃を加える。そして、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の左右端部に表示させる。このとき、画像表示装置5の表示領域の左端部に表示されたプッシュボタン31Bの画像210の上方には、該プッシュボタン31Bの画像に対応する結果示唆画像としての「敗北！」のメッセージ画像220が表示され、画像表示装置5の表示領域の右端部に表示されたプッシュボタン31Bの画像210の上方には、該プッシュボタン31Bの画像に対応する結果示唆画像としての「引分！」のメッセージ画像220が表示される。

【0307】

以後は、図9-16(F)及び図9-17(G)に示した場合と同じく操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210と各プッシュボタン31Bの画像210に対応した結果示唆画像としてのメッセージ画像220とが画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。そして、該表示領域の中央にて操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210が期間L1に亘って重複表示された後は、これら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210に替えて、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230の表示が開始されるとともに、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。

【0308】

尚、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合やプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、第1操作後演出として敵キャラクタが味方キャラクタに勝利して変動表示結果が非確変大当りであることが報知

されるか、第1操作後演出として味方キャラクタと敵キャラクタが引き分けて変動表示結果がはずれであることが報知される。

【0309】

尚、本実施例では、第1リーチ演出中にバトル演出を実行し、該バトル演出の結果（第1操作後演出）として変動表示結果が確変大当り、非確変大当り、はずれのいずれを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1リーチ演出中に実行する演出は、複数の演出結果を示唆するものであればバトル演出以外の演出であってもよい。また、本実施例では、図9-17（G）に示すように、画像表示装置5の表示領域において操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を1つのみ表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5の表示領域には、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を複数表示可能としてもよい。尚、このように画像表示装置5の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を複数表示する場合は、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基づいて、遊技者に有利な結果に対応する演出（チャンスルートであれば味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出、ピンチルートであれば味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける演出）を実行してもよい。

【0310】

また、本実施例では、バトル演出をチャンスルートとピンチルートとで実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該バトル演出はチャンスルートとピンチルートのいずれか一方のみで実行してもよい。尚、このようにバトル演出をチャンスルートとピンチルートのいずれか一方のみで実行する場合は、例えば、操作示唆画像として3つのプッシュボタン31Bの画像210と、結果示唆画像としての「勝利!」、「敗北!」、「引分!」のそれぞれのメッセージ画像220と、を画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示した後に動作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像を表示し、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基づいて第1操作後演出として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（確変大当り報知）、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（非確変大当り報知）、味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける演出（はずれ報知）のいずれかを実行すればよい。

【0311】

次に、第2リーチ演出を実行する場合の画像表示装置5の表示態様について図9-18及び図9-19に基づいて説明する。まず、図9-18（A）及び図9-18（B）に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置5の表示領域の中央に操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210が表示され、第2リーチ演出が開始される。尚、第2リーチ演出の開始時には、図9-18（B）に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210とともに、「ボタン操作待機中」等のプッシュボタン31Bの操作受付期間中でないことを示すメッセージ画像220が表示される。

【0312】

そして、図9-18（B）～図9-18（D）に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210は、時間経過とともに色が白→青→赤の順に変化していく。次いで、図9-19（E）及び図9-19（F）に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央には、操作示唆画像としての白、青、赤のいずれかの色のプッシュボタン31Bの画像210に替えて、該操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210と同一サイズの操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像（大きさが「小」のプッシュボタン31Bの画像230）、または、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210よりも大きいサイズの操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像（大きさが「大」のプッシュボタン31Bの画像230）が表示されるとともに、プッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。

【0313】

そして、該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを

操作した場合やプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合は、図 9-19 (G) 及び図 9-19 (H) に示すように、第 2 操作後演出として変動表示結果が確変大当りであること、または、変動表示結果がはずれであることが報知される。

【0314】

次に、第 3 リーチ演出を実行する場合の画像表示装置 5 の表示態様について図 9-20 ~ 図 9-23 に基づいて説明する。まず、図 9-20 (A) 及び図 9-20 (B) に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 R に演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、第 3 リーチ演出が開始される。

【0315】

そして、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 1 またはパターン 4 である場合は、図 9-20 (B) ~ 図 9-20 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の左端部側と左端部側からそれぞれ操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が該表示領域の中央に向けて移動表示される。これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、前述したように、該表示領域の中央において期間 L 1 に亘って重複表示される (図 9-14 (A) 及び図 9-15 (A) 参照)。

【0316】

次いで、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 1 である場合は、図 9-21 (E) に示すように、期間 L 1 が経過すると、画像表示装置 5 の表示領域の中央に、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示され、プッシュボタン 3 1 B の操作の受付が開始される。そして、該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合やプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合は、図 9-21 (F) に示すように、第 3 操作後演出として変動表示結果が確変大当りであることが報知される。

【0317】

第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 4 である場合は、図 9-21 (G) 及び図 9-21 (H) に示すように、期間 L 1 が経過すると、画像表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示されていた操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が、それぞれ該表示領域の右端部側と左端部側に向けて移動表示される。そして、これら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像は、失敗強調表示として該表示領域の右端部と左端部とに停止表示された後、消去される。つまり、第 3 リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示パターンがパターン 4 である場合は、失敗強調表示としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 は、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 とは異なる領域に表示される。

【0318】

尚、図 9-20 (D) に示すように、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が画像表示装置 5 の表示領域の中央にて表示される場合は、重複表示されるため、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が画像表示装置 5 の表示領域にて表示される際の表示面積は、プッシュボタン 3 1 B の画像 1 つ分である。一方で、図 9-21 (H) に示すように、失敗強調表示として操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が画像表示装置 5 の表示領域に表示される場合は、一方のプッシュボタン 3 1 B の画像が該表示領域の右端部に表示され、他方のプッシュボタン 3 1 B の画像が該表示領域の左端部に表示されるため、これら失敗強調表示としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示される際の表示面積はこれらプッシュボタン 3 1 B の画像 2 つ分である。つまり、第 3 リーチ演出をパターン 4 にて実行する場合は、失敗強調表示としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 よりも画像表示装置 5 における表示領域が大きくなっている。

【0319】

また、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン2またはパターン5である場合は、図9-22(A)～図9-22(D)に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210が画像表示装置5の表示領域の上端部側から該表示領域の中央に向けて移動表示される。該操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210は、該表示領域の中央において期間L2に亘って停止表示される。

【0320】

次いで、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン2である場合は、図9-22(E)に示すように、所定期間が経過すると、画像表示装置5の表示領域の中央に、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示され、プッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。そして、該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合やプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、第3操作後演出として変動表示結果が確変大当りであることが報知される。

【0321】

第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン5である場合は、図9-22(F)に示すように、所定期間が経過すると、画像表示装置5の表示領域の中央に停止表示されていた操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210は、該表示領域の下端部に向けて移動表示される。そして、該プッシュボタン31Bの画像210は、失敗強調表示として該表示領域の下端部に停止表示された後、消去される。

【0322】

また、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン3またはパターン6である場合は、図9-23(A)～図9-23(C)に示すように、「左」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rに演出図柄がリーチの組み合わせで停止すると、操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210が画像表示装置5の表示領域の中央において操作示唆画像210としてのプッシュボタン31Bの画像の出現表示が開始される。

【0323】

次いで、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン3である場合は、図9-23(D)に示すように、所定期間の経過に基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の出現表示が完了すると、画像表示装置5の表示領域の中央において、該操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210に替えて、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されるとともに、プッシュボタン31Bの操作の受付が開始される。そして、該プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合やプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合は、第3操作後演出として変動表示結果が確変大当りであることが報知される。

【0324】

尚、第3リーチ演出における操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210の表示パターンがパターン6である場合は、図9-23(E)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央に途中まで出現表示されていた操作示唆画像としてのプッシュボタン31Bの画像210が、失敗強調表示として消去される。

【0325】

以上、本実施例のパチンコ遊技機1にあっては、図9-16及び図9-17に示すように、第1リーチ演出を実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が画像表示装置5の表示領域の中央に表示されるよりも前に、操作示唆画像と結

果示唆画像として、プッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0、2 2 0 と「勝利！」のメッセージ画像 2 2 0、プッシュボタン 3 1 B の画像と「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 が画像表示装置 5 の表示領域に表示されることによって、第 1 操作後演出の演出結果が事前に図 9-17 (H) に示す「勝利」と図 9-17 (I) に示す「引き分け」のいずれかであることが示唆されるため、操作示唆画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 とともに表示される結果示唆画像の種類（「勝利！」や「引分！」、図示しない「敗北！」等のメッセージ画像 2 2 0）に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。尚、本実施例の第 1 リーチ演出では、図 9-16 (E) に示すように、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と、結果示唆画像としての 2 つのメッセージ画像 2 2 0 と、を画像表示装置 5 の表示領域の異なる領域に表示する演出であればよい。

10

【0326】

また、本実施例では、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とを別体の画像として画像表示装置 5 に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像と結果示唆画像としてのメッセージ画像とを一体の画像として画像表示装置 5 に表示してもよい。また、本実施例では、図 9-16 (E) 及び図 9-16 (F) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域において、作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とを近接して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 とは、画像表示装置 5 の表示領域のうち、全く異なる領域に表示してもよい。

20

【0327】

また、図 9-16 及び図 9-17 に示すように、第 1 リーチ演出を実行する場合は、操作示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の数と、結果示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 の数とが同一（本実施例では操作示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の数と結果示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 の数とがいずれも 2 つ）であるので、操作示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の数と結果示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 の数と異なる場合と比較してこれら操作示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 とを遊技者が識別し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0328】

特に本実施例では、操作示唆画像としての一方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と該一方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に対応する結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 が近接して表示され、操作示唆画像としての他方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と該他方のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 に対応する結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 が近接して表示されるので、操作示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と結果示唆画像として画像表示装置 5 に表示されるメッセージ画像 2 2 0 とを遊技者がより一層識別し易くできる。

40

【0329】

尚、本実施例では、操作示唆画像の数と結果示唆画像の数とが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら操作示唆画像の数と結果示唆画像の数とは、それぞれ 2 以上の異なる数表示してもよい。例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 よりも多く表示してもよいし、結果示唆画像としてのメッセージ画像 2 2 0 を操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 よりも多く表示してもよい。

【0330】

50

また、図 9-17 (G) に示すように、第 1 リーチ演出中に、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示すると同時に結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示を終了することによって、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 と結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 とが重複して表示されることにより演出が分かり難くなってしまうことを防ぐことができ、興趣を向上できる。

【0331】

尚、本実施例では、第 1 リーチ演出中に、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示すると同時に結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示を終了する、つまり、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するタイミングと結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示を終了するタイミングとを同時とすることによって第 1 リーチ演出が間延びしてしまうことを防いでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示は、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するよりも前のタイミングで消去するようにしてもよい。つまり、本発明における『動作促進表示が表示されるまでに、演出種類示唆表示を終了する』とは、操作促進画像（操作促進表示）としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するタイミングと結果示唆画像（演出種類示唆表示）としてのメッセージ画像 220 の表示を終了するタイミングを同時とすることと、これらタイミングを異ならせること（操作促進画像（操作促進表示）としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示するタイミングよりも前のタイミングで結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示を終了すること）の両方を含む概念である。

【0332】

尚、本実施例では、第 1 リーチ演出中に、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 を表示する迄に結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示を終了する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 が表示された後に結果示唆画像としてのメッセージ画像 220 の表示を終了してもよい。

【0333】

また、本実施例では、特別図柄の変動表示中の演出として第 1 リーチ演出を実行可能であり、該第 1 リーチ演出中に操作示唆画像としての複数のプッシュボタン 31 B の画像 210 と結果示唆画像としての複数のメッセージ画像 220 とを表示することによって第 1 操作後演出の演出結果を示唆した後、該第 1 操作後演出を実行するので、当該第 1 リーチ演出を実行する変動表示の結果を示唆することができ、第 1 リーチ演出の興趣を向上できる。

【0334】

また、本実施例の第 2 リーチ演出では、図 9-18 及び図 9-19 に示すように、操作促進画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 230 として、大きさの異なるプッシュボタン 31 B の画像（大きさが「小」のプッシュボタン 31 B の画像と、大きさが「大」のプッシュボタン 31 B の画像）を表示可能である。更に、本実施例の第 2 リーチ演出では、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の色を複数段階に亘って変化可能であって、操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン 31 B の画像 230 が表示される割合は、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の色に応じて異なっている。このため、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の色に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0335】

尚、本実施例では、第 2 リーチ演出において、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の色を変化可能とし、操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン 31 B の画像 230 が表示される割合が操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の色に応じて異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出では、操作示唆画像としてのプッシュボタン 31 B の画像 210 の

大きさを変化可能とし、操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の大きさに応じて異なってもよい。

【0336】

また、本実施例では、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色の变化を 2 段階まで可能（白→青と白→青→赤）な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色は、1 段階のみや 3 段階以上であってもよい。更に、本実施例では、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色を 1 段階ずつ変化させていく形態を例示しているが、本実施例ではこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の色を 1 回の变化で 2 段階以上変化させる場合を設けることによって遊技者に意外性を与え、遊技興趣を向上できるようにしてもよい。

10

【0337】

また、本実施例では、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様として、大きさが「大」と「小」の 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様は 3 つ以上設けてもよい。

【0338】

また、第 2 リーチ演出において、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像としては、白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と、該白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 よりも操作促進画像として大きさが「大」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される割合が高い青色や赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が設けられており、操作示唆画像として青色や赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示されても操作促進画像として大きさが「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される場合があるので、操作示唆画像としていずれの色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示されるかに遊技者を注目させることが可能となり、遊技興趣を向上できる。

20

【0339】

尚、本実施例では、第 2 リーチ演出において、操作示唆画像として青色や赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が表示されても操作促進画像として大きさが「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 としては、操作促進画像として必ず大きさが「大」または「小」のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される色を設けてもよい。

30

【0340】

また、図 9-15 (A) に示すように、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央において期間 L 1 に亘って重複表示させた後、これら操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を画像表示装置 5 の表示領域の左右端部に期間 L 1 よりも長い期間 L 2 に亘って失敗強調表示として停止表示することで、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示されていないことに対する残念感を強調できるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0341】

尚、本実施例では、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作促進画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を画像表示装置 5 の表示領域の中央に重複表示することによってこれら 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像が重複表示されていることを遊技者から視認しやすくしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 3 リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示しないパターン 4 にて実行する場合は、操作促進画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を画像表示装置

50

5の表示領域の中央以外の領域にて重複表示してもよい。尚、この場合は、失敗強調表示として、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を画像表示装置5の表示領域の中央等に停止表示させればよい。

【0342】

尚、本実施例では、第3リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を表示しないパターン4にて実行する場合は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の中央において期間L1に亘って重複表示させた後、これら操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の左右端部に期間L1よりも長い期間L2 ($L2 > L1$)に亘って失敗強調表示として停止表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の中央において重複表示させる期間L1は、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の左右端部に表示させる期間L2以上の長さ ($L1 \geq L2$)の期間であってもよい。

【0343】

また、図9-15(A)に示すように、第3リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を表示するパターン1にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を画像表示装置5の表示領域の中央に表示し、第3リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を表示しないパターン4にて実行する場合は、失敗強調表示として、操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を画像表示装置5の表示領域の左右端部に表示する、つまり、第3リーチ演出をパターン4にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示される領域(画像表示装置5の表示領域の中央)とは異なる領域に操作示唆画像210としての2つのプッシュボタン31Bの画像を表示することによって操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示されてないことに対する残念感を強調できるので、遊技興趣を向上できる。

【0344】

また、本実施例では、第3リーチ演出をパターン4にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示される領域(画像表示装置5の表示領域の中央)とは異なる領域(画像表示装置5の表示領域の左右端部)に操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3リーチ演出をパターン4にて実行する場合は、操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230が表示される領域と同一の領域にて操作示唆画像としての2つのプッシュボタン31Bの画像210の少なくとも一部を表示してもよい。

【0345】

また、本実施例では、図9-14及び図9-15に示すように、第3リーチ演出をパターン1～パターン6のいずれかにて実行可能であり、第3リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を表示しないパターン4～パターン6のいずれかにて実行する場合は、それぞれのパターンにて失敗強調表示を行う期間が異なっているので、失敗強調表示の期間の長さに多様性を持たせることができ、遊技興趣を向上できる。

【0346】

尚、本実施例では、第3リーチ演出のパターン4～パターン6の全てのパターンにて失敗強調表示を行う期間を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3リーチ演出のパターン4～パターン6の全てのパターンにて失敗強調表示を行う期間が同一であってもよいし、また、少なくとも1のパターンにて失敗強調表示を行う期間が他のパターンにて失敗強調表示を行う期間と異なってもよい。

【0347】

また、図9-20に示すように、第3リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン31Bの画像230を表示しないパターン4にて実行する場合は、操作示唆画像として

の２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の左右端部から表示領域の中央にて重複するように移動表示した後、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の中央から該表示領域の左右端部に向けて離散させることで、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されないことを強調できるので、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示させることへの意欲をより一層喚起できる。

【０３４８】

尚、本実施例では、第３リーチ演出を操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示しないパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の左右端部から表示領域の中央にて重複するように移動表示した後、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の中央から該表示領域の左右端部に向けて離散させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第３リーチ演出をパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の左右端部から表示領域の中央にて重複するように移動表示した後、これら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の中央において消去することで遊技者に意外性を与えて操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されないことを強調し、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示させることへの意欲をより一層喚起してもよい。

【０３４９】

また、図９－１４（Ａ）及び図９－１５（Ａ）に示すように第３リーチ演出をパターン１またはパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の左右端部から中央に向けて移動表示する期間Ｌが、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の中央にて重複表示する期間Ｌ１よりも長い期間であることによって、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を移動表示させる期間を確保することができるので、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０に対する遊技者の注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【０３５０】

尚、本実施例では、第３リーチ演出をパターン１またはパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の左右端部から中央に向けて移動表示する期間Ｌが、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の中央にて重複表示する期間Ｌ１よりも長い（ $L > L1$ ）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の中央にて重複表示する期間Ｌ１は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を画像表示装置５の表示領域の左右端部から中央に向けて移動表示する期間Ｌ以上の長さの期間（ $L1 \geq L$ ）であってもよい。

【０３５１】

また、本実施例では、図９－１５（Ａ）に示すように、第３リーチ演出をパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が画像表示装置５の表示領域の中央において重複表示する期間Ｌ１よりも、失敗強調表示としてこれら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が画像表示装置５の表示領域の左右端部に表示される期間Ｌ２の方が長いので、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されないことに対する残念感を強調することができ、遊技者に対して操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示させることへの意欲をより一層喚起できる。

【０３５２】

尚、本実施例では、第３リーチ演出をパターン４にて実行する場合は、操作示唆画像と

しての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が画像表示装置５の表示領域の中央において重複表示する期間Ｌ１よりも、失敗強調表示としてこれら操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が画像表示装置５の表示領域の左右端部に表示される期間Ｌ２の方が長い（ $L2 > L1$ ）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が画像表示装置５の表示領域の中央において重複表示する期間Ｌ１は、失敗強調表示として操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が画像表示装置５の表示領域の左右端部に表示される期間Ｌ２以上の長さの期間（ $L1 \geq L2$ ）であってもよい。

【０３５３】

（特徴部４７ＳＧの変形例）

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０３５４】

例えば、前記実施例では、第２リーチ演出として、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様（色）を変動時間の経過に基づいて変化させる演出を実行する形態、つまり、該演出を１の変動表示において実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を変化させていく演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する先読み予告演出として、複数回の変動表示に亘って実行してもよい。つまり、本発明における『動作促進表示が表示されるよりも前の所定期間』とは１の変動表示において第２リーチ演出が開始されてから操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されるまでの期間の他、複数回の変動表示を実行して操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されるまでの期間も含む。更に、第２リーチ演出に相当する演出を変動中予告演出等のリーチ演出以外の演出として実行する場合には、該演出が開始されてから操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示されるまでの期間が本発明における『動作促進表示が表示されるよりも前の所定期間』に相当する。

【０３５５】

また、前記実施例では、第２リーチ演出において操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様（色）を変動時間の経過に基づいて変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としては、プッシュボタン３１Ｂの画像２３０に加えて、プッシュボタン３１Ｂ以外の遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ３１Ａ）の画像２４０を表示可能とし、該操作促進画像として表示された操作手段を遊技者が操作したに基づいて操作後演出（第２操作後演出）が実行されるようにしてもよい。尚、このように操作促進画像としてプッシュボタン３１Ｂの画像２３０とスティックコントローラ３１Ａの画像２４０とを表示可能な場合は、変動表示結果に応じて操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像２４０を表示することとプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示することを異なる割合で決定するとともに、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像２４０を表示することが決定されている場合とプッシュボタン３１Ｂの画像を表示することが決定されている場合とで操作示唆画像の表示態様の变化回数を異なる割合で決定すればよい。

【０３５６】

具体的には、変形例１として図９－２４（Ａ）～図９－２４（Ｆ）に示すように、保留記憶が複数記憶されている状態で先読み予告演出の実行が決定された場合は、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央に操作示唆画像としての白色のプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を表示する。そして、変動表示が終了または新たな変動表示が開始される毎に操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像の表示態様（プッシュボタン３１Ｂの画像の色）を変化させていけばよい。そして、図９－２４（Ｄ）～図９－２４（Ｆ）に示すように、先読み対象の変動表示中に画像表示装置５の表示領域の中央に、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０に替えて操作促進画像としてのプッシュボタン３

10

20

30

40

50

1 Bまたはスティックコントローラ 3 1 Aの画像 2 3 0、2 4 0を表示する。

【0 3 5 7】

尚、図 9-2 4 (A) ~ 図 9-2 4 (F) に示すように、前記実施例における第 2 リーチ演出を先読み予告演出として実行する場合は、画像表示装置 5 の表示領域の所定位置 (例えば左下部) に保留記憶数を表示することによって当該先読み予告演出が複数回の変動表示に亘って実行されていることを分かり易くしてもよい。

【0 3 5 8】

また、前記実施例では、第 2 リーチ演出において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示態様 (色) を変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出中には、該第 2 リーチ演出とは異なる演出として、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行してもよい。

【0 3 5 9】

具体的には、変形例 2 として図 9-2 5 (A) ~ 図 9-2 5 (F) に示すように、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示中にボタン操作演出を実行する。該ボタン操作演出においては、図 9-2 5 (E) に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0に重複しない位置として、画像表示装置 5 の表示領域の右端部にボタン操作演出用の操作促進画像を表示してプッシュボタン 3 1 Bの操作を受け付ける。そして、図 9-2 5 (F) に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 Bの操作を受け付けたことに基づいて、画像表示装置 5 の表示領域の右端部にミニキャラクタやセリフ等を表示することによって当該変動表示結果が大当りとなり大当り遊技状態に制御されることを示唆すればよい。

【0 3 6 0】

このように、本変形例 2 では、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示中に、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0に対応しないボタン操作演出を実行可能とすることで、遊技興趣を向上できる。更に、本変形例 2 におけるボタン操作演出は、画像表示装置 5 の表示領域の中央に表示されている操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0に重複しないように、画像表示装置 5 の表示領域の右端部に表示されているので、ボタン操作演出の表示が操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像に遮られてわかりづらくなってしまうことを防止できる。

【0 3 6 1】

尚、本変形例 2 では、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示中に、該操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0に対応しない演出としてボタン操作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 リーチ演出中の操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示中には、該ボタン操作演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【0 3 6 2】

また、前記実施例では、第 2 リーチ演出において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示態様 (色) を変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 3 として図 9-2 6 (A) ~ 図 9-2 6 (C) に示すように、第 2 リーチ演出中において操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0にキャラクタ等が作用する作用演出を実行可能とし、該作用演出が実行されたことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像の表示態様 (色) を変化させるようにしてもよい。更に、このように第 2 リーチ演出において作用演出を実行可能とする場合は、図 9-2 6 (D) に示すように、作用演出が実行されても操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像 2 1 0の表示態様が変化しない場合を設けることによって、作用演出によって操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 Bの画像の表示態様が変化するか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0 3 6 3】

また、前記実施例では、図 9-1 6 (E) に示すように、第 1 リーチ演出においては、

操作示唆画像として同一表示態様の２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を重複表示させた後、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０をそれぞれ異なる態様にて表示し、操作促進画像としてプッシュボタン３１Ｂの画像２３０をこれら態様の異なる操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を特定可能な態様にて表示してもよい。

【０３６４】

具体的には、変形例４として、画像表示装置５の表示領域の左端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を第１操作後演出の演出結果が勝利となることを示唆する赤色、画像表示装置５の表示領域の右端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を第１操作後演出の演出結果が引き分けとなることを示唆する青色にて表示し、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０の左半分を赤色、右半分を青色にて表示すればよい。このようにすることで、遊技者が操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０から操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を特定できるとともに、第１操作後演出での演出結果を操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０の色から予測することができるので、第１操作後演出の興趣を向上できる。

【０３６５】

尚、本変形例４では、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０の色によって操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を特定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０の表示態様は、操作示唆画像としての２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を特定可能なものであればよい。

【０３６６】

また、前記変形例１では、前記実施例における第２リーチ演出を先読み予告演出として複数回の変動表示に亘って実行する、つまり、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を複数回の変動表示に亘って変化させていき、最終的に操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例５として、特定条件下の複数回の変動表示（例えば、大当たり遊技終了後から３０回迄の変動表示に対応する期間（例えば、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い変動期間の特殊短縮変動の選択割合が高い期間）や、パチンコ遊技機１がＳＴ機（大当たり遊技終了後に遊技状態が高確高ベース状態に制御され、特定回数の変動表示が実行されたことに基づいて遊技状態が低確低ベース状態や高確高ベース状態に制御されるパチンコ機）である場合の遊技状態が高確高ベース状態から低確低ベース状態や高確高ベース状態に制御されるまでの３０回の変動表示）に亘って画像表示装置５の表示領域に操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を表示し、該操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を変化させていき、最終的に画像表示装置５の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０を表示するようにしてもよい。画像表示装置５の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示された後は、遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作に基づいて変動表示結果が大当たり（確変大当たり）となること、または、はずれとなることを報知すればよい。

【０３６７】

尚、このような場合には、大当たり遊技終了後から例えば３０回までの変動表示に対応する期間において、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が発生したことや、スーパーリーチの変動パターンにて変動表示が行われる保留記憶が発生したことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様を変化させてもよい。このようにすることで、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０の表示態様の变化によって操作促進画像として表示されるプッシュボタン３１Ｂの画像２３０の表示態様

に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。尚、本変形例 5 では、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が発生したことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれの変動表示が行われる保留記憶が発生した場合においても操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてよい。また、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させるための条件を複数設け、いずれかの条件が成立したこと（前述した変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が発生した等）に応じて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてよい。

【0368】

10

更に、これら変動表示結果が大当たりとなる保留記憶やスーパーリーチの変動パターンにて変動表示が行われる保留記憶が発生しなくとも、予め定められた回数の変動表示が実行されたことに基づいて操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させてもよい。このようにすることで、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶やスーパーリーチの変動パターンにて変動表示が行われる保留記憶が発生しない場合であっても操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 の表示態様を変化させることができるので、これら予め定められた回数の変動表示中において操作促進画像として表示されるプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0369】

20

更に、本変形例 5 において特定条件下の複数回の変動表示中に変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が発生した場合は、該変動表示結果が大当たりとなる変動表示において、残りの変動表示回数に対応する回数に亘って演出図柄の仮停止・再変動を実行した後、画像表示装置 5 の表示領域に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示し、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて変動表示結果が大当たりとなることを報知すればよい。

【0370】

また、前記実施例において第 2 リーチ演出を実行して変動表示結果が大当たり（確変大当たり）となるときは、画像表示装置 5 の表示領域に動作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像を表示した後、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作したことに基づいて第 2 操作後演出を実行して変動表示結果が大当たり（確変大当たり）であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 6 として、第 2 リーチ演出を実行して変動表示結果が大当たり（確変大当たり）となるときには、画像表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示した後、動作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像を表示することなく第 2 操作後演出を実行して変動表示結果が大当たり（確変大当たり）であることを報知する場合を設けてもよい。このようにすることで、遊技に意外性を持たせることができ、遊技興趣を向上できる。

【0371】

30

また、前記実施例では、第 3 リーチ演出を実行する場合の操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の表示態様を 1 つのみ設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として、第 3 リーチ演出を実行する場合の操作促進画像の表示態様を複数設けてもよい。尚、このように、第 3 リーチ演出を実行する場合の操作促進画像の表示態様を複数設ける場合は、第 1 表示態様の操作促進画像（例えば、操作促進画像としての白色のプッシュボタン 3 1 B の画像）と該第 1 表示態様の操作促進画像よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い第 2 表示態様の操作促進画像（例えば、操作促進画像としての赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像）と、を設けるとともに、操作促進画像を第 1 表示態様にて表示する場合は、該第 1 表示態様に対応する操作示唆画像（例えば、操作示唆画像としての白色のプッシュボタン 3 1 B の画像）を表示可能とし、操作促進画像を第 2 表示態様にて表示する場合は、該第 2 表示態様に対応する操作示唆画像（例えば、操作示唆画像としての赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像）を表示可能とす

40

50

ることで、操作示唆画像の表示態様に遊技者を注目させるようにしてもよい。更に、第3リーチ演出が操作促進画像を表示するパターン1～パターン3のいずれかで実行する場合は、操作促進画像を第2表示態様（操作促進画像としての赤色のプッシュボタン31Bの画像）にて表示する場合であっても第1表示態様に対応する操作示唆画像（操作示唆画像としての白色のプッシュボタン31Bの画像）を表示することによって、遊技者に意外性を与え、操作促進画像の表示に対する興趣を向上してもよい。

【0372】

また、前記実施例では、スーパーリーチの変動パターンの変動表示において、本発明における動作示唆演出及び動作演出としての第1リーチ演出～第3リーチ演出のいずれかを10
実行する形態を例示したが、本発明における動作示唆演出及び動作演出は、変動表示中におけるリーチ演出前の変動中予告演出として実行してもよいし、また、大当たり遊技中において当該大当たり遊技のラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技終了後に確変制御が実行されるか否かを報知する演出として実行してもよい。

【0373】

また、前記実施例では、スーパーリーチの変動パターンの変動表示において、本発明における動作示唆演出及び動作演出として、第1リーチ演出～第3リーチ演出のいずれか1
の演出のみを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1リーチ演出～第3リーチ演出のいずれかの演出を当該変動表示中の他の演出（例えば、前述した変動中予告演出等）として実行することによって、本発明における動作示唆
20
演出及び動作演出を同一の変動表示中に2回以上実行してもよい。

【0374】

また、前記実施例では、本発明における検出手段として、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明の検出手段は、遊技者の近接を検出可能な赤外線センサや、遊技者の動作を検出可能な
モーションセンサ等であってもよい。

【0375】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点や
30
ポイントが遊技価値に該当する。

【0376】

また、前記実施例では、変動時間及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用CPU120に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、CPU103は、1つ目のコマンドでは、例えば、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンド
40
を送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよいし、1つ目のコマンドと2つ目のコマンドで変動時間のみを通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用CPU120の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する
50
様にするすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0377】

また、前記実施例では、遊技球を打球発射装置により遊技領域よりも下方から打ち出す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記打球発射装置をパチンコ遊技機1における遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。

【0378】

また、前記実施例では、大当り遊技において大入賞口の開放を実施することで多くの遊技球を獲得できる大当りのみを発生させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変大当りBを、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間を著しく短くして、大入賞口が開放したことを遊技者に認識されないようにして、該確変大当りBの発生により、突然に確変状態となったように見せる突確大当りとしても良い。尚、これら確変大当りBを突確大当りとする場合には、該確変大当りBの大当り遊技における大入賞口の開放パターンと同一の開放パターンにて大入賞口を開放する小当りを設けるようにして、確変大当りBや小当りの発生後の遊技状態が、高確状態であるのか、或いは低確状態にあるのかが不明な状態（いわゆる潜伏状態）が発生するようにしても良い。更に、小当りを設ける場合には、高ベース中（高確高ベース状態または低確高ベース状態）において小当りを頻出させ、これら頻出する小当りによって継続的に遊技者が賞球を得られるようにしてもよい。尚、このように頻出する小当りによって継続的に遊技者が賞球を得られるパチンコ遊技機においては、前記実施例における第1リーチ演出～第3リーチ演出に相当する演出を実行し、これら演出において小当りが頻出する状態が継続するか終了するかを煽るようにしてもよい。

【0379】

また、前記実施例では、始動入賞口を、第1始動入賞口と第2始動入賞口の2つとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞口を1つのみとしても良いし、始動入賞口を3以上としても良い。

【0380】

また、前記実施例では、特別図柄を、第1特図と第2特図の2つとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄を1つのみとしても良いし、特別図柄を3以上としても良い。

【0381】

また、前記実施例では、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ表示結果となる最終停止図柄を含む複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示結果となる最終停止図柄を含めずに複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するものであっても良い。つまり、表示結果となる最終停止図柄は、変動表示に用いられる特別図柄と異なる図柄であっても良い。

【0382】

前記遊技者にとって有利な状態とは、遊技者が多くの遊技媒体を獲得できる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り等）や、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態（ラウンド数が異なる大当り等）や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当り変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。

【0383】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機に本発明が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な演出表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該演出表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも本発明を適用可

能である。

【0384】

例えば、スロットマシンにおいては、ART中の1の変動表示(1ゲーム)において、第1リーチ演出や第3リーチ演出に相当する演出を実行することで、該ARTが継続するか終了するか、または、ゲーム数の上乗せが発生するか否か、ゲーム数の上乗せが発生しやすい状態に制御されるか否か等に遊技者を注目させてもよい。

【0385】

また、スロットマシンにおいては、ART中の複数回の変動表示(複数回のゲーム)に亘って第2リーチ演出に相当する演出を実行することによって、該ARTが継続するか終了するか、または、ゲーム数の上乗せが発生するか否かに遊技者を注目させてもよい。尚、ART中の複数回のゲームに亘って第2リーチ演出に相当する演出を実行する場合には、例えば、チェリーやスイカ等の特定の役が当選する毎に操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210の表示態様を変化させていき、最終ゲームにおいて、該操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210の表示態様に応じて、異なる割合で操作促進画像としてのプッシュボタンの画像230を「小」または「大」にて表示すればよい。尚、操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210の表示態様は、リプレイやベルの一部が当選したことに基づいて変化させてもよい。

【0386】

以上、スロットマシンにおいては、第1リーチ演出～第3リーチ演出に相当する演出を実行することによって、ARTが継続するか終了するか、または、ゲーム数の上乗せが発生するか否かに遊技者を注目させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スロットマシンにおける第1リーチ演出～第3リーチ演出に相当する演出は、ボーナスが当選しているかや、当選した役を示唆する、つまり、演出表示装置の表示領域に操作示唆画像としてのプッシュボタンの画像210を表示した後、該表示領域の操作促進画像としてのプッシュボタンの画像230を表示し、遊技者によるプッシュボタンの操作に基づいて、操作後演出としてボーナスが当選していることの報知や当選した役の示唆等を実行してもよい。

【0387】

(特徴部86AKと特徴部47SGについて)

なお、特徴部86AKにおける操作促進表示を、特徴部47SGにおけるプッシュボタン31Bの画像230に置き換えることにより、遊技者の趣向に沿った演出を実行するとともに、失敗強調表示の期間を長くして残念感を強調することで、遊技興趣を向上することができる。

【符号の説明】

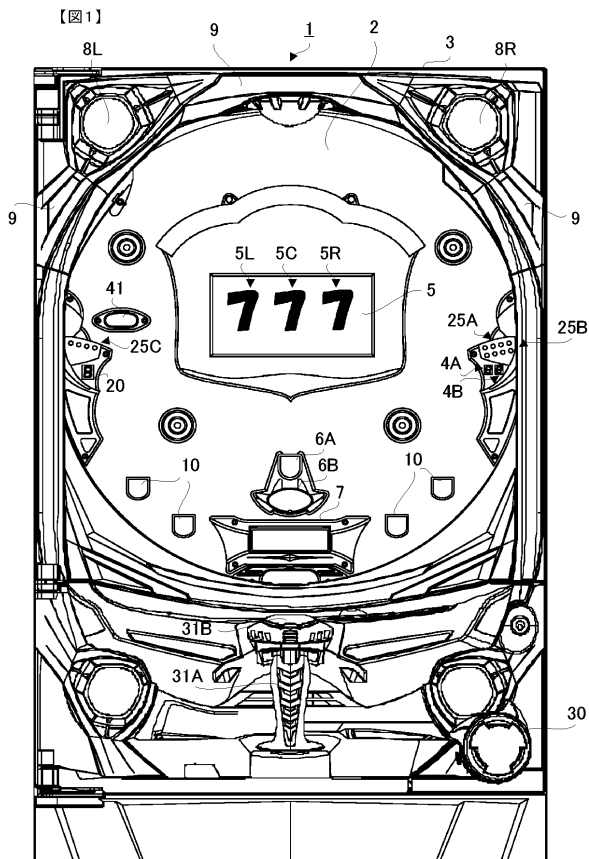
【0388】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板

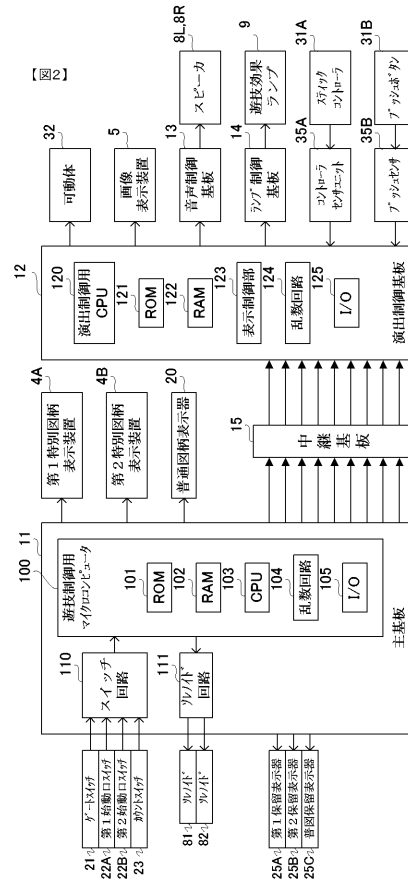
- 1 5 … 中継基板
- 2 0 … 普通図柄表示器
- 2 1 … ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B … 始動口スイッチ
- 2 3 … カウントスイッチ
- 3 0 … 打球操作ハンドル
- 3 1 A … スティックコントローラ
- 3 1 B … プッシュボタン
- 3 2 … 可動体
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 … ROM
- 1 0 2、1 2 2 … RAM
- 1 0 3 … CPU
- 1 0 4、1 2 4 … 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 … I/O
- 1 2 0 … 演出制御用CPU
- 1 2 3 … 表示制御部

10

【図 1】

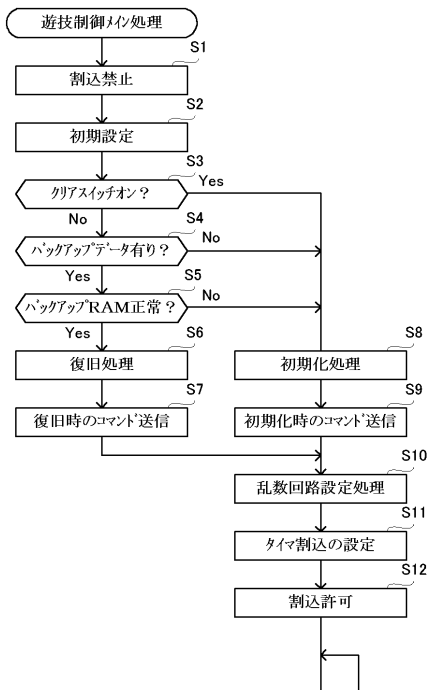


【図 2】



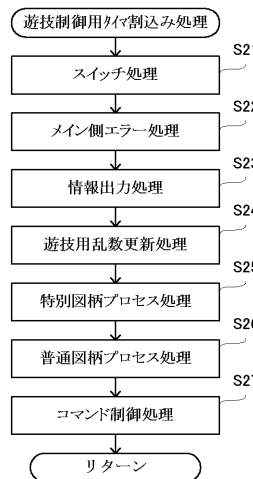
【図 3】

【図3】



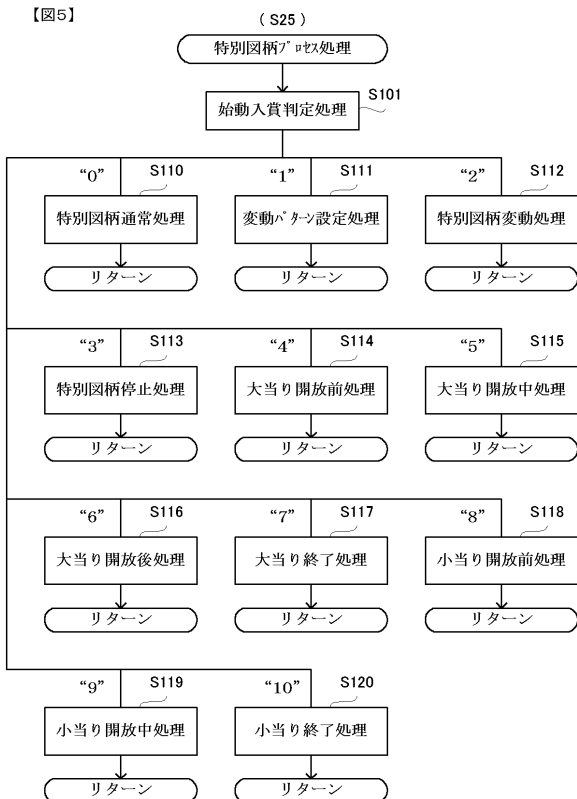
【図 4】

【図4】



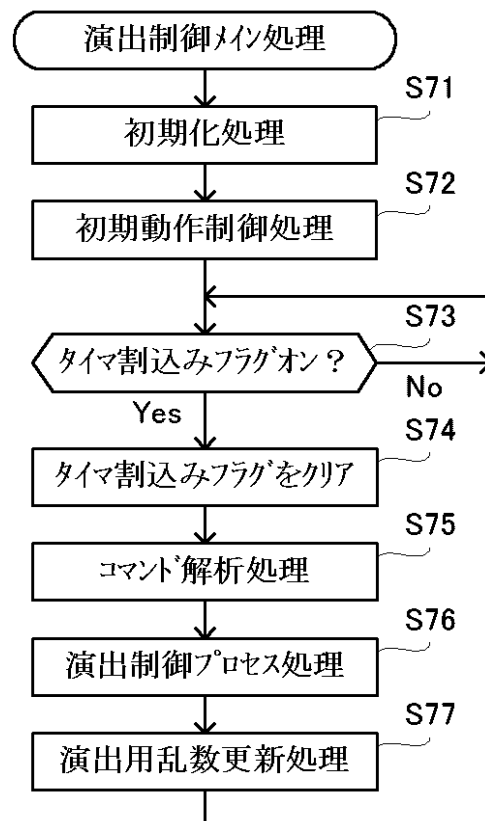
【図 5】

【図5】



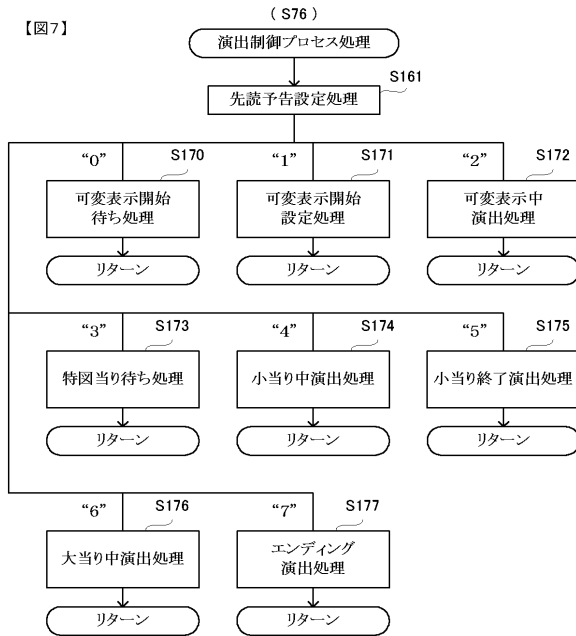
【図 6】

【図6】



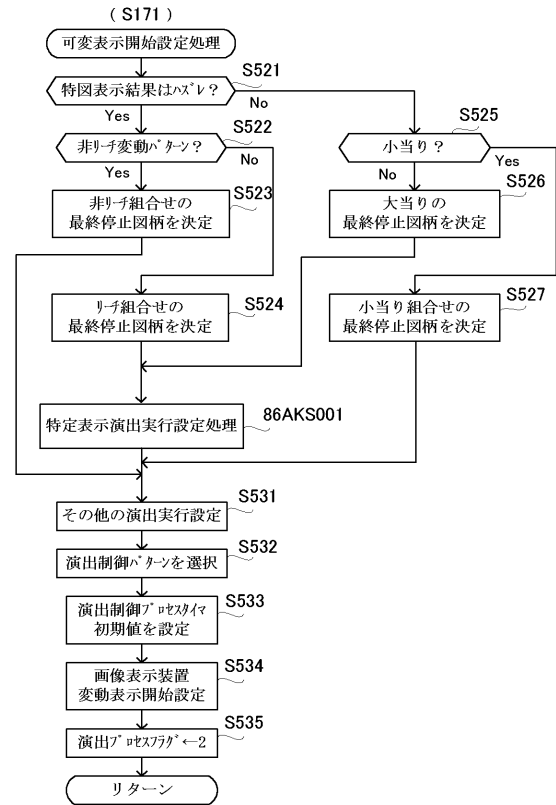
【図 7】

【図 7】



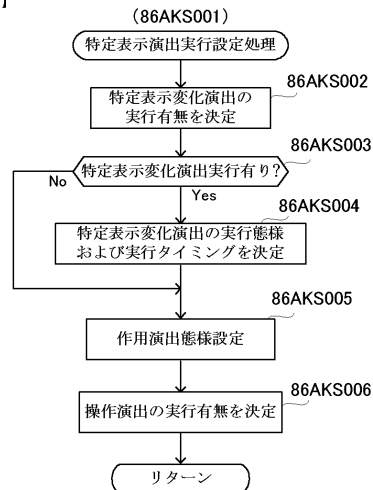
【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

可変表示結果	特定表示変化演出実行有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当り	80	20
ハズレ	20	80

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

可変表示結果	特定表示態様の決定割合		
	青	緑	赤
大当り	10	30	60
ハズレ(スーパーリーチ)	33	42	25
ハズレ(ノーマルリーチ)	80	20	0

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

可変表示結果	実行タイミングの決定割合		
	タイミング1	タイミング2	タイミング3
大当り	8	32	60
ハズレ(スーパーリーチ)	35	40	25
ハズレ(ノーマルリーチ)	65	35	0

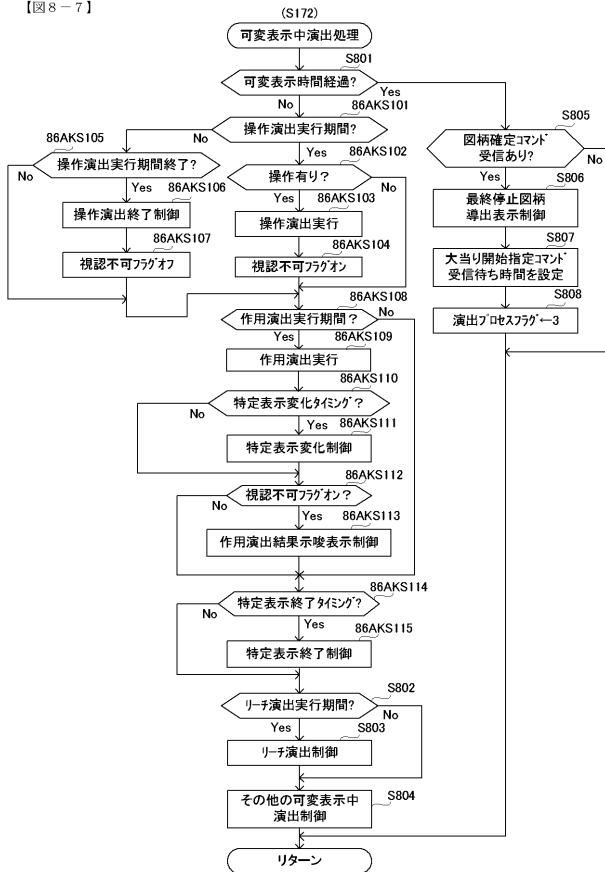
【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

特定表示変化演出	操作演出実行有無(%)	
	実行有り	実行無し
実行有り	80	20
実行無し	20	80

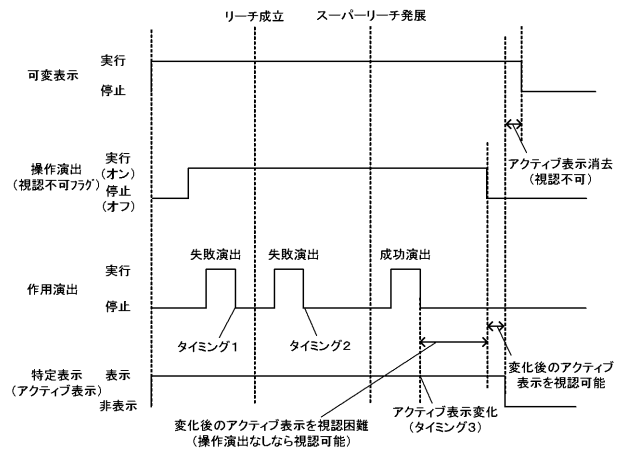
【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



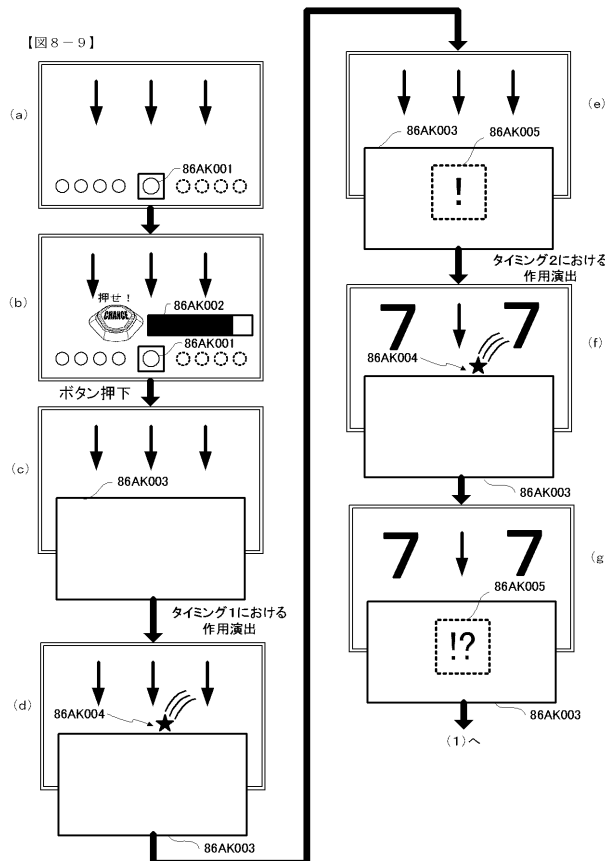
【図 8 - 8】

【図 8 - 8】



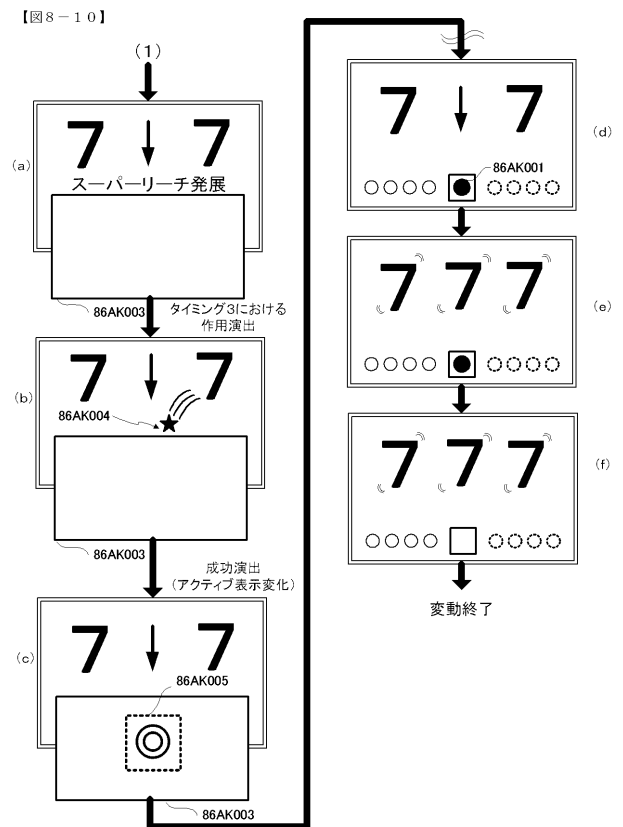
【図 8 - 9】

【図 8 - 9】



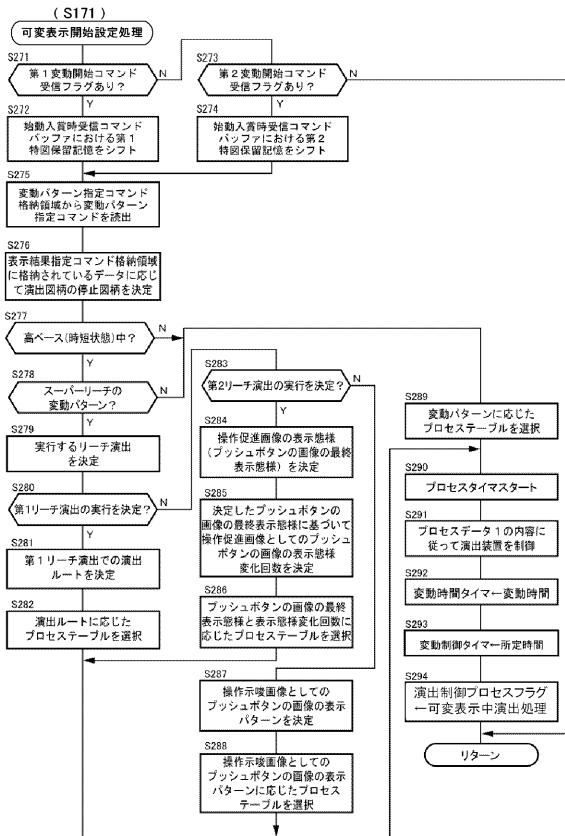
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

【図9-2】

(A) S279における決定割合
(変動表示結果が確定大当りの場合)

リーチ演出	決定割合
第1リーチ演出	33.3%
第2リーチ演出	33.3%
第3リーチ演出	33.4%

(B) S279における決定割合
(変動表示結果が非確定大当りの場合)

リーチ演出	決定割合
第1リーチ演出	100%
第2リーチ演出	0%
第3リーチ演出	0%

(C) S279における決定割合
(変動表示結果がはずれの場合)

リーチ演出	決定割合
第1リーチ演出	33.3%
第2リーチ演出	33.3%
第3リーチ演出	33.4%

(D) リーチ演出種別

リーチ演出	演出内容
第1リーチ演出	バトル演出→プッシュボタン操作で勝利(確定大当り報知) ○ r 敗北(非確定大当り報知) ○ r 引分(はずれ報知)
第2リーチ演出	時間経過でプッシュボタン画像の態様変化 →プッシュボタン操作で成功(確定大当り報知) ○ r 失敗(はずれ報知)
第3リーチ演出	プッシュボタン画像(操作示唆画像)を演出表示装置の中央に向けて移動○ r 演出表示装置の中央で出現表示→中央に停止せず・出現表示完了せず(はずれ報知) ○ r 中央に停止後・出現表示完了後にプッシュボタン操作で成功(確定大当り報知)

【図 9 - 3】

【図9-3】

S281における演出ルート決定割合

変動表示結果	演出ルート	
	チャンスルート	ピンチルート
確定大当り	100%	0%
非確定大当り	0%	100%
はずれ	50%	50%

チャンスルート：バトル演出にて味方キャラクターが敵キャラクターに攻撃
ピンチルート：バトル演出にて敵キャラクターが味方キャラクターに攻撃

【図 9 - 5】

【図9-5】

(A) S287におけるプッシュボタンの画像の表示パターン
(変動表示結果が確定大当りの場合)

表示パターン		
パターン1	パターン2	パターン3
10%	20%	70%

(B) S287におけるプッシュボタンの画像の表示パターン
(変動表示結果がはずれの場合)

表示パターン		
パターン4	パターン5	パターン6
70%	20%	10%

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) S284における操作促進画像の表示態様
(プッシュボタンの画像の最終表示態様) 決定割合

変動表示結果	最終表示態様(大きさ)	
	大	小
確定大当り	80%	20%
はずれ	20%	80%

(B) S285における操作示唆画像としての
プッシュボタンの画像の表示態様変化回数

最終表示態様(大きさ)	表示態様変化回数		
	1回	2回	3回
大	10%	20%	70%
小	70%	20%	10%

1回：白→大○ r 小

2回：白→青→大○ r 小

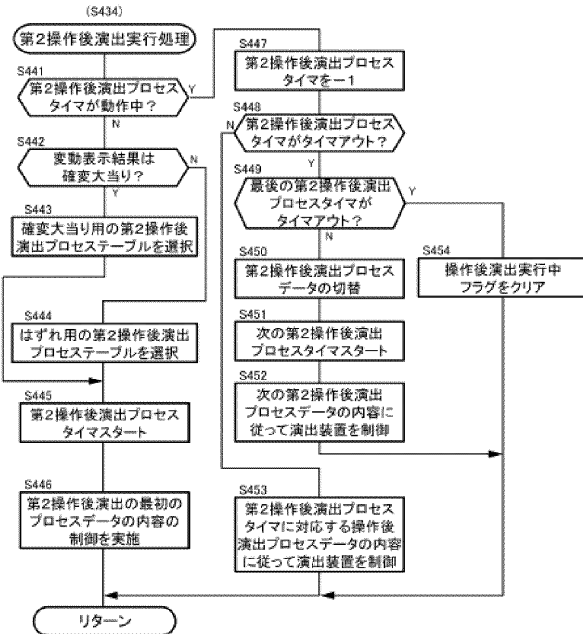
3回：白→青→赤→大○ r 小

(C) プッシュボタンの画像の表示パターン

表示パターン	表示内容
パターン1	2つのプッシュボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の左右から中央に向けて移動→2つのプッシュボタンの画像が演出表示装置の中央に重複して停止→重複して停止した位置に操作促進画像としてのプッシュボタンの画像表示(プッシュボタン操作で確定大当りを報知)
パターン2	プッシュボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の上方から中央に向けて移動→プッシュボタンの画像が演出表示装置の中央に停止→停止した位置に操作促進画像としてのプッシュボタンの画像表示(プッシュボタン操作で確定大当りを報知)
パターン3	プッシュボタンの画像(操作示唆画像)を演出表示装置の中央にて出現表示開始→操作促進画像としてのプッシュボタンの画像表示(プッシュボタン操作で確定大当りを報知)
パターン4	2つのプッシュボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の左右から中央に向けて移動→2つのプッシュボタンの画像が演出表示装置の中央に重複して停止→所定期間停止後に離散→2つのプッシュボタンの画像が演出表示装置の左右端部に停止(失敗強調表示)
パターン5	プッシュボタンの画像(操作示唆画像)が演出表示装置の上方から中央に向けて移動→プッシュボタンの画像が演出表示装置の中央に停止→所定期間停止後に演出表示装置の下方に向けて移動→プッシュボタンの画像が演出表示装置の下部にて停止(失敗強調表示)
パターン6	プッシュボタンの画像(操作示唆画像)を演出表示装置の中央にて出現表示開始→プッシュボタンの画像の表示が完了せず消滅(失敗強調表示)

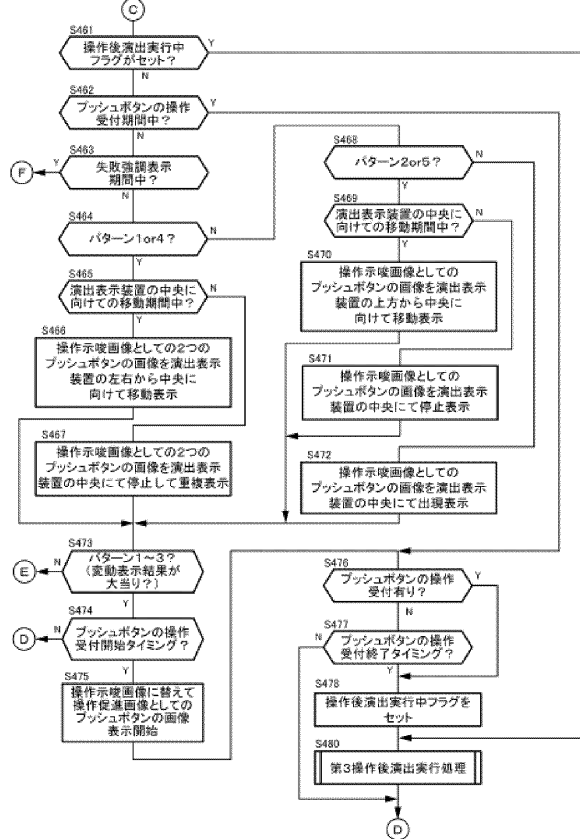
【図 9 - 1 0】

【図9-10】



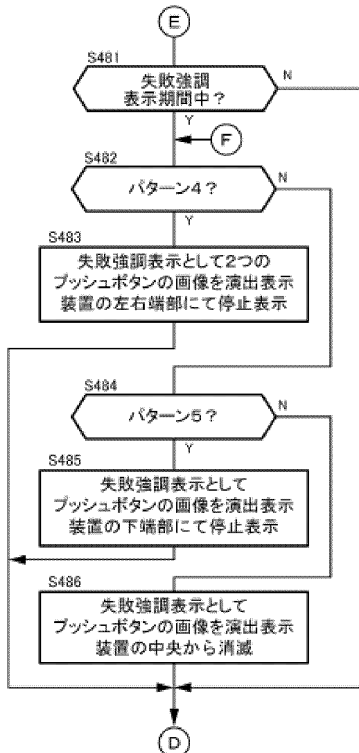
【図 9 - 1 1】

【図9-11】



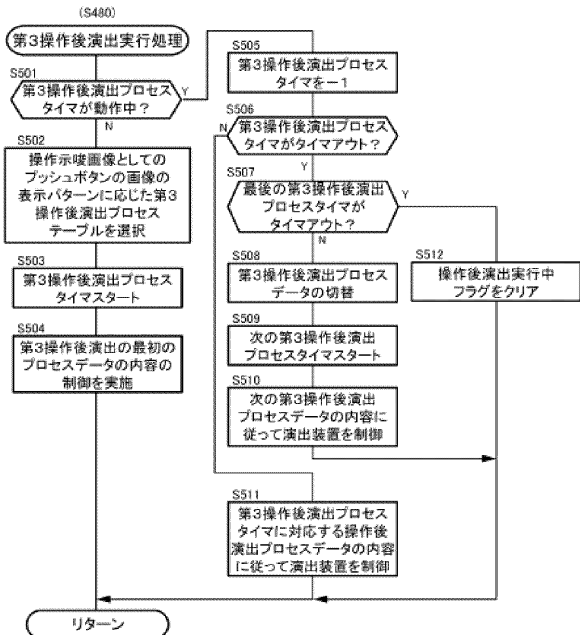
【図 9 - 1 2】

【図9-12】



【図 9 - 1 3】

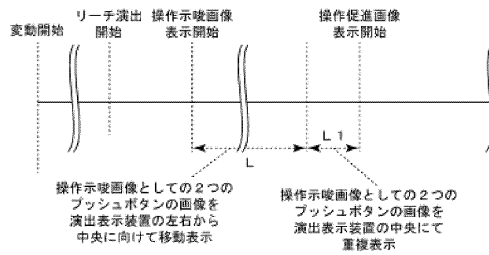
【図9-13】



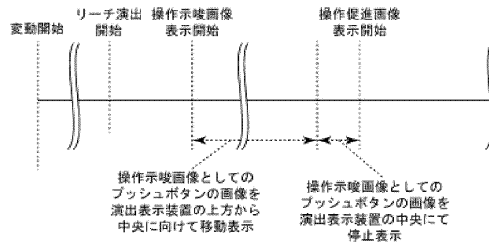
【図 9 - 1 4】

【図9-14】

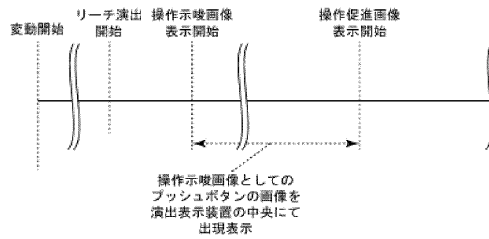
(A) 第3リーチ演出 (パターン1)



(B) 第3リーチ演出 (パターン2)



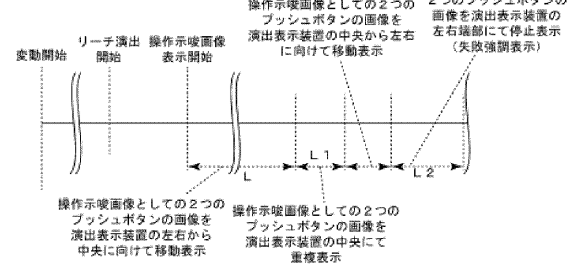
(C) 第3リーチ演出 (パターン3)



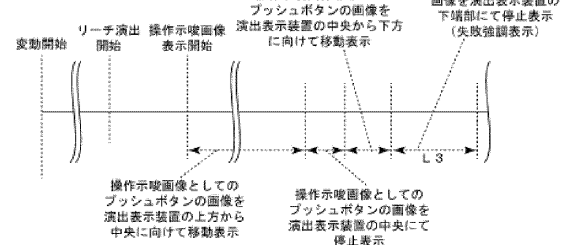
【図 9 - 1 5】

【図9-15】

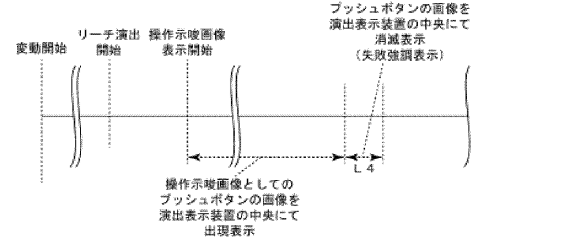
(A) 第3リーチ演出 (パターン4)



(B) 第3リーチ演出 (パターン5)



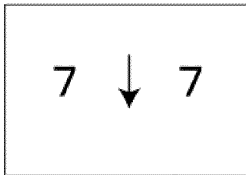
(C) 第3リーチ演出 (パターン6)



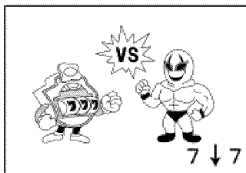
【図 9 - 1 6】

【図9-16】

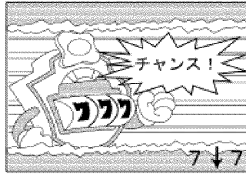
(A) リーチ



(B) 第1リーチ演出開始



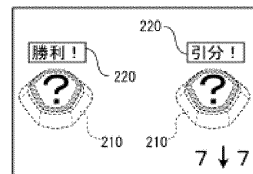
(C) 味方キャラクタ攻撃 (チャンスルート)



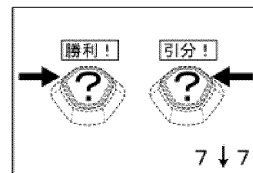
(D) 第1リーチ演出実行



(E) 操作示唆画像・結果示唆画像表示開始



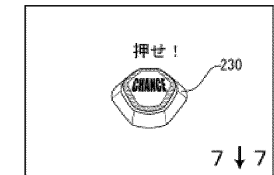
(F) 操作示唆画像・結果示唆画像が中央に向けて移動



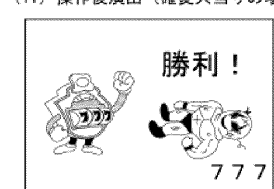
【図 9 - 1 7】

【図9-17】

(G) 操作示唆画像が中央で合体 (操作促進画像表示開始)・結果示唆画像表示終了



(H) 操作後演出 (確変大当たりの場合)



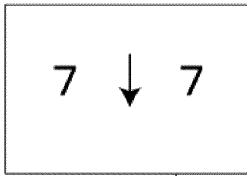
(I) 操作後演出 (はずれの場合)



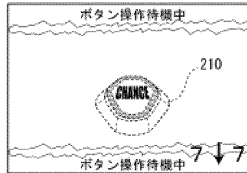
【図 9 - 18】

【図9-18】

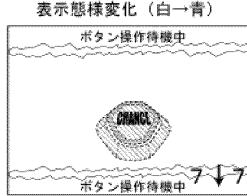
(A) リーチ



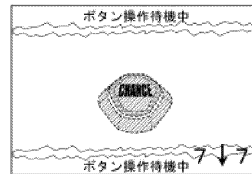
(B) 第2リーチ演出開始



(C) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (白→青)



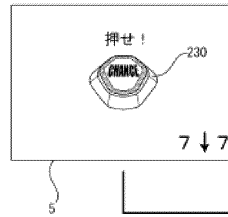
(D) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (青→赤)



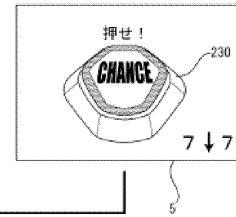
【図 9 - 19】

【図9-19】

(E) 操作促進画像としてプッシュボタンの画像 (小) を表示



(F) 操作促進画像としてプッシュボタンの画像 (大) を表示

←プッシュボタン
操作

(G) 操作後演出 (確変大当り)



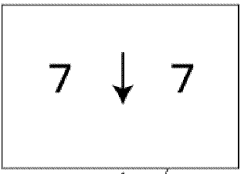
(H) 操作後演出 (はずれ)



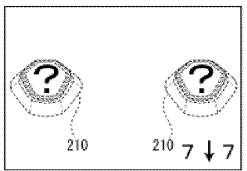
【図 9 - 20】

【図9-20】

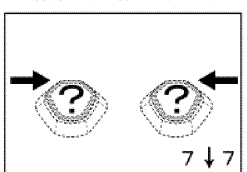
(A) リーチ



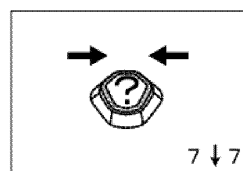
(B) 第3リーチ演出 (パターン1 or 4) 開始



(C) 操作示唆画像が中央に向けて移動



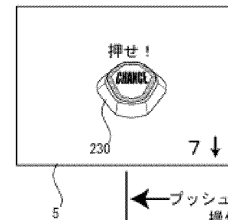
(D) 操作示唆画像が中央にて重複



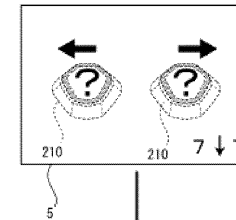
【図 9 - 21】

【図9-21】

(E) 操作促進画像表示開始 (パターン1)



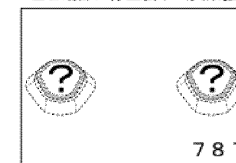
(G) 操作示唆画像が離散

←プッシュボタン
操作

(F) 操作後演出 (確変大当り報知)

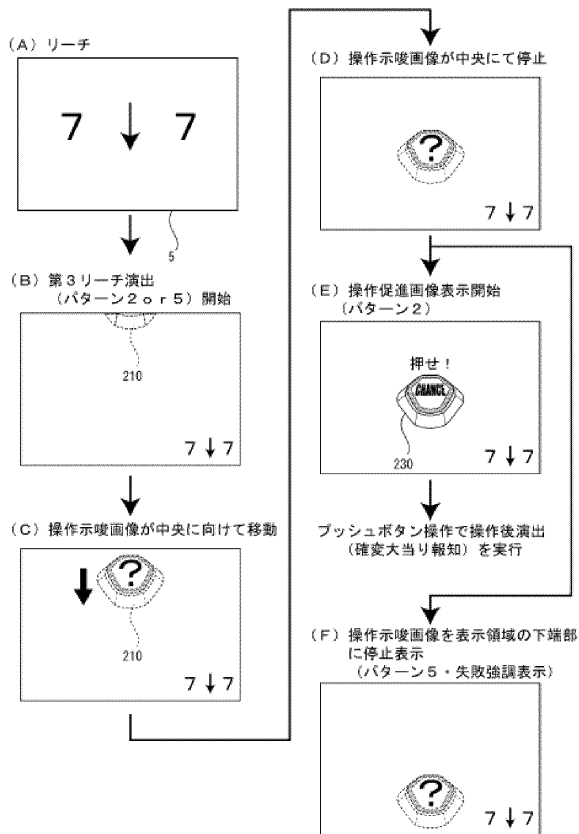


(H) 操作示唆画像を表示領域の左右端部に停止表示 (失敗強調表示)



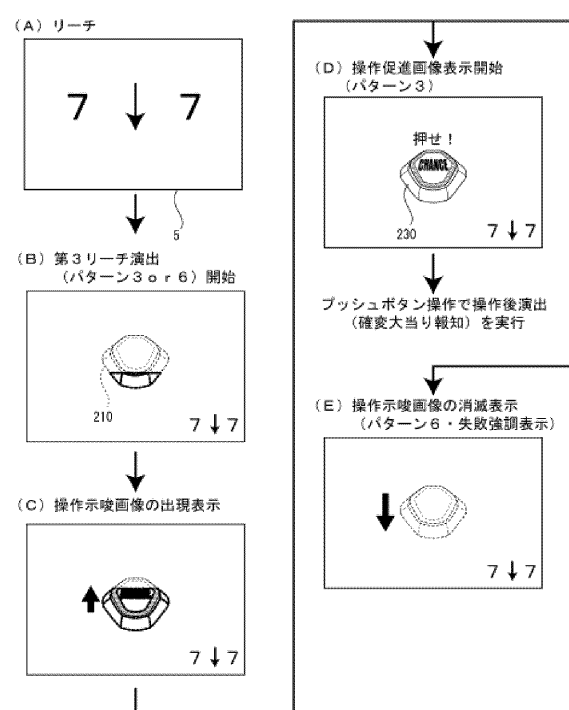
【図 9 - 2 2】

【図9-22】



【図 9 - 2 3】

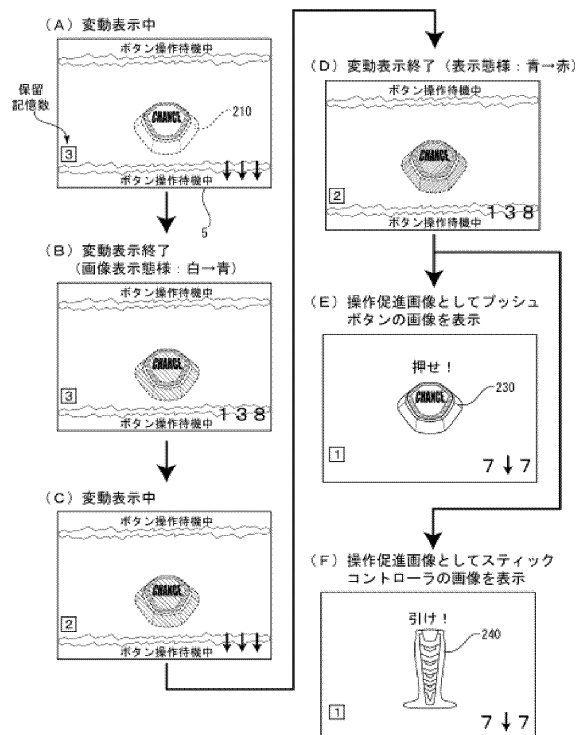
【図9-23】



【図 9 - 2 4】

【図9-24】

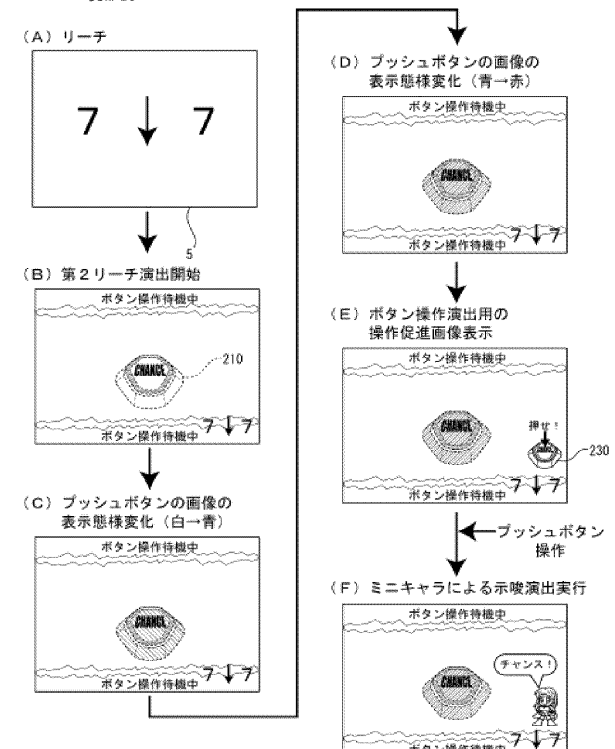
変形例 1



【図 9 - 2 5】

【図9-25】

変形例 2

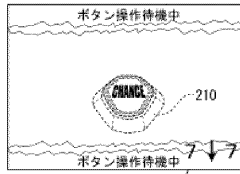


【図 9 - 2 6】

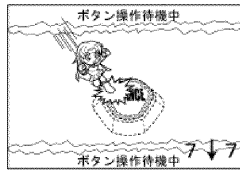
【図9-26】

変形例 3

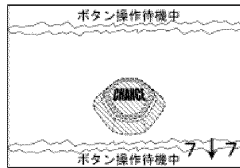
(A) 第2リーチ演出開始



(B) 作用演出実行



(C) プッシュボタンの画像の表示態様変化 (白→青)



(D) プッシュボタンの画像の表示態様変化せず

