

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-151310

(P2020-151310A)

(43) 公開日 令和2年9月24日 (2020.9.24)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F 1
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2019-54327 (P2019-54327)
(22) 出願日 平成31年3月22日 (2019.3.22)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA75 CA76 CA82

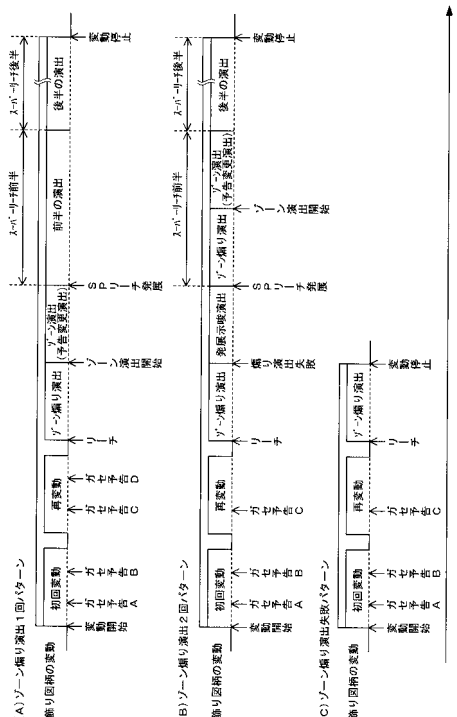
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特定画像を用いた演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、ガセ予告画像が予告態様となるより前にゾーン演出を実行し、ガセ予告画像が予告態様となったときに予告演出を実行し、ガセ予告画像を表示した後に、ゾーン演出が実行されるか否かを示唆するゾーン煽り演出を実行可能であり、ガセ予告画像が3つのときにゾーン煽り演出を2回実行可能である。このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【選択図】 図8 - 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
画像を用いた演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

特定画像の表示態様が特定態様となったときに特定演出を実行可能であり、

前記特定画像が前記特定態様となるよりも前に、前記特定画像を用いた特別演出を実行可能であり、

前記特定画像を表示した後に、前記特別演出が実行されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記特定画像の表示に関連して複数回の前記示唆演出を実行可能である、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、プレゼントボックス画像としての特定画像を複数個同時に表示する演出を実行するパチンコ遊技機があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014 - 226282 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献 1 のような遊技では、特定画像が表示されるのみで特定画像を用いた演出の興趣を十分に向上させることができなかった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

画像を用いた演出（例えば、ガセ予告演出、予告変更演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段は、

特定画像（例えば、ガセ予告画像）の表示態様が特定態様（例えば、予告態様）となったときに特定演出を実行可能であり（例えば、ガセ予告画像が予告態様となったときに予告演出を実行可能）、

40

前記特定画像が前記特定態様となるよりも前に（例えば、ガセ予告画像が予告態様となるよりも前に）、前記特定画像を用いた特別演出（例えば、ゾーン演出）を実行可能であり、

前記特定画像を表示した後に、前記特別演出が実行されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば、ガセ予告画像を表示した後に、ゾーン演出が実行されるか否かを示唆するゾーン煽り演出を実行可能）、

前記特定画像の表示に関連して複数回の前記示唆演出を実行可能である（例えば、図 8 - 1 (B) に示すように、ガセ予告画像が 3 つのときにゾーン煽り演出を 2 回実行可能）。

50

【0007】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記演出実行手段は、複数の前記特定画像を表示しているときに前記特別演出を実行しない場合には、前記特定演出を実行することなく該複数の前記特定画像の表示を終了する(例えば、図8-3に示すように、複数のガセ予告画像を表示しているときにゾーン演出が開始されない場合は、予告演出を実行することなく複数のガセ予告画像の表示を終了する)。

【0009】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0010】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定画像は、複数種類設けられ(例えば、ガセ予告画像は複数種類設けられている)、

実行される前記所定演出の種類により、表示される前記特定画像の種類を選択割合が異なる(例えば、変形例に示すように実行されるガセ予告演出の種類により、表示されるガセ予告画像の種類を選択割合が異なる)。

【0011】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0012】

(4) 前記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定画像が表示される可能性が高いことを示す特定示唆演出を実行可能であり(例えば、変形例に示すように、ガセ予告画像が表示される可能性が高いことを示唆するガセゾーン演出を実行可能であり)、

前記特定示唆演出が実行されているか否かに応じて前記特別演出の実行割合が異なる(例えば、ガセゾーン演出が実行されているか否かに応じてゾーン演出の実行割合が異なる)。

【0013】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) 前記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別演出の実行の際に前記特別演出を実行するよりも前に表示していた前記特定画像よりも多い数の前記特定画像を表示可能である(例えば、図8-4(G)、(H)に示すように、ゾーン演出の際にゾーン演出を実行するよりも前に表示していたガセ予告画像よりも多い数のガセ予告画像を表示可能である)。

【0015】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) 前記(3)~(5)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、表示している前記特定画像によりいずれの種類の前記特定演出が実行されるのかを示唆する示唆表示を表示可能である(例えば、図8-4(B)に示すように、表示しているガセ予告画像によりいずれの予告演出が実行されるのかを示唆するルーレット画像を表示可能)。

【0017】

このような構成によれば、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
 - 【図 4】遊技制御用タイマ割り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】ゾーン煽り演出の各種パターンを示すタイミングチャートである。
 - 【図 8 - 2】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 8 - 3】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 8 - 4】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 8 - 5】予告演出内容決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 8 - 6】予告変更演出パターン決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 8 - 7】予告処理を示すフローチャートである。
 - 【図 9 - 1】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 9 - 2】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 10 - 1】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 10 - 2】演出例を示す表示画面図である。
 - 【図 10 - 3】演出例を示す表示画面図である。
- 【発明を実施するための形態】

10

【0019】

(基本説明)

20

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。

【0020】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0021】

30

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「-」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。

【0022】

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

40

【0023】

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

50

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。

【0024】

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（ElectroLuminescence）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。

【0025】

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

10

【0026】

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。

【0027】

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。

20

【0028】

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

【0029】

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

30

【0030】

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

【0031】

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

40

【0032】

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

50

受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0033】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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

10

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

（遊技の進行の概略）

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

20

【 0 0 4 9 】

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

30

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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。

40

【 0 0 5 3 】

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。

50

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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

10

20

30

40

50

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。

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

（演出の進行など）

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

【0067】

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

【0068】

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状態様が所定のリーチ状態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ状態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している状態などのことである。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（

10

20

30

40

50

例えば、「6」等)が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄(通常図柄)ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0072】

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

10

【0073】

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

20

【0074】

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

30

【0075】

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。

【0076】

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

40

【0077】

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)。

【0078】

(基板構成)

50

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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。

【0079】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

10

【0080】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (ReadOnlyMemory) 1 0 1 と、RAM (RandomAccessMemory) 1 0 2 と、CPU (CentralProcessingUnit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Outputport) 1 0 5 とを備える。

【0081】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【0082】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときを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、CPU 1 0 3 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。

【0083】

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

30

【0084】

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

40

【0085】

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

【0086】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り

50

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

10

【0089】

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、ROM121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。

【0090】

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。

20

【0091】

表示制御部123は、VDP(VideoDisplayProcessor)、CGROM(CharacterGeneratorROM)、VRAM(VideoRAM)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。

【0092】

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。

30

【0093】

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。

【0094】

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。

40

【0095】

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。

【0096】

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

50

れるもの)であってもよい。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0100】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0101】

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。

【0102】

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)、初期化処理(ステップS8)を実行する。初期化処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0103】

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。

【0104】

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)、初期化処理(ステップS8)を実行する。

10

20

30

40

50

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7 ）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【 0 1 1 2 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基

10

【 0 1 1 3 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板

20

【 0 1 1 4 】

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 S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 5 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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

30

【 0 1 1 6 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0

40

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、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（大当り図柄

50

や小当り図柄、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)。

【0118】

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。

10

【0119】

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

【0120】

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。

20

【0121】

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。

30

【0122】

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。

40

【0123】

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、大入賞口雇用のソレノイド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

50

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。

【 0 1 2 4 】

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

10

【 0 1 2 5 】

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

20

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 2 8 】

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

40

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 6 のフロ

50

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。

【0131】

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。

10

【0132】

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

20

【0133】

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

30

【0134】

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

40

【0135】

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

50

理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0136】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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

10

20

30

40

50

することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、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。

【0142】

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伴って、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【0143】

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。

20

【0144】

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伴って、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0145】

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。

【0146】

(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。

40

【0147】

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。

【0148】

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

50

。

【0149】

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。

【0150】

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

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

（特徴部004F～006Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部004F～006Fについて説明する。特徴部004F～006Fは、画像表示装置5に表示される画像を用いた演出を実行することに特徴がある。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上に画像を用いた様々な演出を実行する。画像を用いた演出には、大当り遊技状態に制御される大当り表示結果が表示されることを画像を用いて予告する予告演出がある。また、画像を用いた演出には、大当り遊技状態に制御されない結果を示唆するガセ予告演出がある。ここで、ガセとは、実際には実行されない、にせものという意味で用いられる。つまり、ガセ予告では、実際の予告が実行されず偽の予告が実行されることとなる。よって、ガセ予告では、大当り遊技状態に制御される大当り表示結果が示唆されず、大当り遊技状態に制御されない結果（例えば、はずれ表示結果）が示唆されることになる。

【0154】

特徴部004F～006Fでは、ガセ予告演出が実行されることに伴って、特定画像としてのガセ予告画像が表示される。ガセ予告演出は、一回の可変表示中に複数回実行可能であるため、ガセ予告画像も複数個表示されることがある。また、ガセ予告画像は、表示態様がガセ予告画像から予告態様へと変化することがある。予告態様とは、実際に大当り遊技状態に制御される大当り表示結果が表示されることを示す予告画像である。

【0155】

また、ガセ予告画像が予告態様となる前には、ガセ予告画像を用いた特別演出が実行されることがある。特別演出として例えば、ゾーン演出が実行される。ゾーン演出では、テ

10

20

30

40

50

ロップ画像の表示や背景画像の変化により、ゾーン開始前とは異なる態様の画面へと変化する。また、ゾーン演出中には、ガセ予告画像を用いてガセ予告画像を予告態様としての予告画像へ変更する予告変更演出が実行される。

【0156】

また、ガセ予告画像を表示した後に、ゾーン演出が実行されるか否かを示唆する示唆演出としてゾーン煽り演出が実行される。ゾーン煽り演出が実行された後にゾーン演出が開始されるパターン、ゾーン煽り演出が実行されたがゾーン演出が開始されないパターンが設けられている。また、ガセ予告画像の表示に関連して複数回ゾーン煽り演出が実行されることがある。具体的には、ガセ予告画像が4種類(4つ)表示されるときは、ゾーン煽り演出後にゾーン演出が実行される。それに対し、ガセ予告画像が3種類(3つ)表示されるときは、ゾーン煽り演出後にゾーン演出が実行されない場合と、1回目のゾーン煽り演出後にゾーン演出が実行されないが、2回目のゾーン煽り演出後にゾーン演出が実行される場合とがある。このように、ゾーン演出に移行しないように見せかけた後にゾーン演出が開始される複数回のゾーン煽り演出が実行されるパターンも設けられている。

10

【0157】

また、ガセ予告画像は複数種類設けられている。その複数種類のガセ予告画像は、同時期に表示可能である。そして、表示されたガセ予告画像の組合せに応じて異なる割合で特別演出としてのゾーン演出が実行される。具体的には、ガセ予告画像が4種類(4つ)表示されるときは、ゾーン演出が必ず実行されるが、ガセ予告画像が3種類(3つ)表示されるときは、ゾーン演出が実行されない場合と、ゾーン演出が実行される場合とがある。なお、ガセ予告画像が4種類(4つ)表示される場合であってもゾーン演出が必ず実行されないようにしてもよい。そして、このような場合には、ガセ予告画像の表示数が多い場合の方が少ない場合よりもゾーン演出の実行割合が高いようにしてもよい。また、すべてのガセ予告画像が同時期に表示されるのではなく一部のガセ予告画像が同時期に表示されるようにしてもよい。

20

【0158】

特徴部004F~006Fでは、予告画像をいきなり表示するのではなく、ガセ予告演出によるガセ予告画像を用いた演出を一段階挟んで実行することに特徴がある。また、ガセ予告画像の表示の契機が遊技者にとってネガティブな事象であるガセ予告演出の発生後のタイミングであることに特徴がある。なお、ガセ予告演出の種類と表示されるガセ予告画像の種類とは関連のあるものについて説明するが、ガセ予告演出の種類と表示されるガセ予告画像の種類とは関連がないものであってもよい。

30

【0159】

上記したガセ予告画像を用いた演出について、ゾーン煽り演出のパターンとの関係について詳細に説明する。図8-1は、ゾーン煽り演出の各種パターンを示すタイミングチャートである。図8-1では、一の飾り図柄の変動表示(可変表示)の実行中に行われる各種演出について説明する。図8-1(A)は、ゾーン煽り演出1回でゾーン演出が成功となるパターンを示している。図8-1(B)は、ゾーン煽り演出2回でゾーン演出が成功となるパターンを示している。図8-1(C)は、ゾーン煽り演出を実行するがゾーン演出が開始されない失敗パターンを示している。

40

【0160】

飾り図柄の変動表示が開始され変動表示が停止するまでには、擬似連の演出が実行されるパターンがある。擬似連演出では、飾り図柄の変動表示を一旦仮停止させた後に変動表示を再開させることで、1回の変動表示を擬似的に複数回の変動表示のように見せる演出が実行される。変動開始から1回目の仮停止までの擬似的な変動表示を初回変動と言う。また、初回変動後に擬似的な変動表示が開始され仮停止するまでの擬似的な変動表示を再変動と言う。擬似連演出では、初回変動のみで終了するパターン、再変動が2回以上実行されるパターンが含まれていてもよい。ここでは、初回変動とその後に1回の再変動とが実行されるパターンについて説明する。このような変動パターンは、擬似連の変動が2回実行されるため擬似連2回パターンであるとも言える。

50

【0161】

図8-1(A)に示すゾーン煽り演出1回パターンでは、変動開始後の擬似連の初回変動中の期間にガセ予告演出Aが実行され、その後にガセ予告演出Bが実行される。次いで、擬似連演出の再変動の期間にガセ予告演出Cが実行され、その後にガセ予告演出Dが実行される。このように、ガセ予告には複数の種類がある。そして、大当り表示結果を示唆する実際の予告演出ではないガセ予告演出が実行されることにより対応するガセ予告画像が画面上に表示される。また、複数種類のガセ予告演出が実行されることで複数種類のガセ予告画像が表示されるが、これらのガセ予告画像は同時期に表示されるタイミングがある。その後、リーチ状態となるタイミングでゾーン演出を開始するか否かを煽るゾーン煽り演出が実行される。そして、ゾーン煽り演出が終了するタイミングでゾーン演出が開始される。ゾーン演出中は、ガセ予告画像を実際実行される予告態様として予告画像へ変更する予告変更演出が実行される。

10

【0162】

予告変更演出が終了した後は、SPリーチ発展演出が実行される。SPリーチ(スーパーリーチの略)は、実行されることでSPリーチへ発展しないノーマルリーチよりも大当り期待度が高いリーチである。また、スーパーリーチは、見かけ上スーパーリーチの前半と後半とに分けられている。そして、スーパーリーチが前半で終わるパターンと後半に発展するパターンとがあるが、後半に発展するパターンの方が大当り期待度が高い。図8-1(A)に示すゾーン煽り演出1回でゾーン演出が成功となるパターンにおいては、SPリーチ発展後にスーパーリーチ前半の演出が実行された後に、スーパーリーチ後半の演出が実行され、変動表示を停止する。スーパーリーチ後半において予告画像を用いた予告演出が実行される。

20

【0163】

次に、図8-1(B)に示すゾーン煽り演出2回パターンについて説明する。ゾーン煽り演出2回パターンでは、変動開始後の擬似連の初回変動中の期間にガセ予告演出Aが実行され、その後にガセ予告演出Bが実行される。次いで、擬似連演出の再変動の期間にガセ予告演出Cが実行される。その後、リーチ状態となるタイミングでゾーン演出を開始するか否かを煽るゾーン煽り演出が実行され、そのゾーン煽り演出ではゾーン演出に発展しない失敗パターンで表示される。その後、SPリーチへ発展するか否かを示唆する発展示唆演出が実行される。

30

【0164】

発展示唆演出後に、SPリーチへと発展する。その後、再び2回目のゾーン煽り演出が実行される。そして、2回目のゾーン煽り演出が終了するタイミングでゾーン演出が開始される。ゾーン演出中は、図8-1(A)のパターンと同じく、予告変更演出が実行される。2回目のゾーン煽り演出と、予告変更演出は、スーパーリーチ前半の期間を用いて実行される。その後、スーパーリーチ後半の演出が実行され、変動表示を停止する。

【0165】

なお、発展示唆演出が実行されるが、SPリーチへ発展しないパターンを設けてもよい。また、1回目のゾーン煽り演出と2回目のゾーン煽り演出とで異なる演出が実行されるようにしてもよい。また、ゾーン煽り演出が3回以上実行されるパターンを設けてもよい。また、ゾーン煽り演出がSPリーチ後半の部分で実行されるようにしてもよい。また、ゾーン煽り演出の回数やタイミングによりゾーン演出が開始される期待度が異なるようにしてもよい。

40

【0166】

次に、図8-1(C)に示すゾーン煽り演出失敗パターンについて説明する。ゾーン煽り演出失敗パターンでは、図8-1(B)と同様に変動開始後の擬似連の初回変動中の期間にガセ予告演出Aが実行され、その後にガセ予告演出Bが実行される。次いで、擬似連演出の再変動の期間にガセ予告演出Cが実行される。その後、リーチ状態となるタイミングでゾーン演出を開始するか否かを煽るゾーン煽り演出が実行され、そのゾーン煽り演出ではゾーン演出に発展しない失敗パターンで表示され変動表示を停止する。

50

【0167】

ここで、本実施の形態の特徴部004F～006Fでは、図8-1(A)に示すように、複数種類のガセ予告演出が実行されることにより、ガセ予告画像が4種類(4つ)表示されるときには必ずゾーン演出を開始するようになっているが、図8-1(B)、(C)に示すように、ガセ予告画像が3種類(3つ)の場合には、ゾーンが開始されるものと開始されないものがあるようになっている。つまり、ガセ予告画像が4種類(4つ)表示される場合は、100%の割合でゾーン演出が開始されるが、ガセ予告画像が3種類(3つ)表示される場合は、100%よりも低い割合でゾーン演出が開始される。このようにすれば、ガセ予告画像が何種類(何個)表示されるかに遊技者を注目させることができ、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

10

【0168】

なお、ガセ予告画像が1種類表示される場合や2種類表示される場合にもゾーン演出が開始されるようにしてもよい。また、ガセ予告画像が4種類表示される場合に必ずゾーン演出が開始されないようにしてもよい。このような場合には、ガセ予告画像の種類の数に応じてゾーン演出の実行割合が異なるようにすればよい。例えば、ガセ予告画像が表示される種類の数が多い方がゾーン演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。

【0169】

また、同じガセ予告演出が複数回実行されるようにしてもよい。このような場合、ガセ予告画像が同じ種類で複数表示されることとなる。例えば、ガセ予告演出Aが複数回実行されることに対応してガセ予告画像Aが複数個表示されることとなる。このような場合に、ガセ予告画像の数が多い方が少ない場合よりもゾーン演出が開始される割合が高くなるようにしてもよい。

20

【0170】

また、ガセ予告画像の数が同じであっても、ガセ予告画像の種類や組合せによりゾーン演出の実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、ガセ予告画像がA、Bで表示されているときと、ガセ予告画像がA、Cで表示されているときとでゾーン演出の実行割合が異なるようにしてもよい。

【0171】

また、図8-1(B)に示すように、ガセ予告画像が3つのときにゾーン煽り演出を2回実行可能なパターンが設けられている。このようにガセ予告画像が3つ表示されているときにゾーン煽り演出が2回実行されるパターンが設けられているため、1回のみしかゾーン煽り演出が実行されない場合に比べ演出の幅を持たせ、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

30

【0172】

次に、特定画像としてのガセ予告画像を用いた各種演出の演出例について説明する。図8-2は、特定画像を用いた演出の演出例を示す表示画面図である。図8-2(A)は、変動開始時の画像表示装置5の画面を示す図である。変動開始時には、3つの飾り図柄が変動表示を開始し、その様子が下向きの3本の矢印で示されている。実際は、数字図柄が上から下に向けてスクロールしている。また、画面左下には、現在の変動表示に対応したアクティブ保留が台座の上に表示され、その右隣には未だ変動を開始していない保留記憶に対応した保留表示が2つ表示されている。

40

【0173】

図8-2(A)の状態からガセ予告Aが発生した場合には、図8-2(B)に示すように、ガセ予告演出に対応する演出が実行される。なお、便宜上以下の図面ではガセ予告演出を単なる丸の表示で示しているが、実際はキャラクタがセリフを発しようとするが「・・・」の表示のみで終わるような何らかのガセ予告が実行される。また、画面中央には、4つの枠から構成される直形状のゲージ画像が表示される。また、画面左上には、現在の飾り図柄の様子が下向きの矢印で示されている。

【0174】

図8-2(B)で示したガセ予告演出Aに対応するガセ予告画像が画面上に表示された

50

後に、図 8 - 2 (C) に示すように、ゲージ画像の左端にガセ予告演出に対応したガセ予告画像が格納される演出が実行される。また、図 8 - 2 (C) では、ガセ予告演出 B が発生している。次いで、図 8 - 2 (D) に示すように、ゲージ画像に左から 2 番目の位置にさらにガセ予告演出 B に対応するガセ予告画像が格納される。また、図 8 - 2 (D) では、ガセ予告演出 C が発生している。

【 0 1 7 5 】

その後、図 8 - 2 (E) に示すように、ガセ予告演出 C , ガセ予告演出 D に対応するガセ予告画像がゲージ画像に格納される。ゲージ画像に各ガセ予告画像が格納された後に、リーチ状態となる。例えば、「 5 」の数字図柄がリーチ状態の態様により画面中央で大きく表示された後に、画面左上に表示される。その後、図 8 - 2 (E) に示すように、ゲージ画像が発光するゾーン演出へ移行するか否かのゾーン煽り演出が実行される。そして、図 8 - 2 (F) に示すように、ゾーン煽り演出ではさらに画面上で爆発が発生する演出が実行される。ついで、ゾーン演出が開始される場合には、図 8 - 2 (G) に示すように、画面上に「チャンスゾーン」の文字が表示され、以降チャンスゾーン中の演出が実行される。ゾーン演出中には、ガセ予告画像を予告態様へと変更する予告変更演出が実行され、その後に予告演出が実行される。詳細は、図 8 - 4 で説明する。

10

【 0 1 7 6 】

次に、特定画像を用いた別の演出例について説明する。図 8 - 3 は、特定画像を用いた演出の演出例を示す表示画面図である。図 8 - 3 (A) ~ (D) は、図 8 - 2 (A) ~ (D) と演出の態様が同じであるため、説明を省略する。図 8 - 3 (E) では、図 8 - 2 (E) の場合とは異なり、ガセ予告画像が 3 種類 (3 つ) 溜まるがゲージの右端は空欄のままである。この状態においても、図 8 - 3 (E) に示すように、ゾーン煽り演出が実行されゲージ画像が発光する。次いで、図 8 - 3 (F) に示すように、ゾーン煽り演出ではさらに画面上で爆発が発生する演出が実行される。

20

【 0 1 7 7 】

図 8 - 3 (G) では、図 8 - 1 (B) で示した 1 回目のゾーン煽り演出が失敗するパターンとして、「突入失敗」の文字が画面中央に表示される。その後、図 8 - 3 (H) に示すように、「まだまだ！」と画面中央に表示され、SPリーチへと発展する発展示唆演出が実行される。その後、再度ゾーン煽り演出が実行される。なお、SPリーチへ発展しない場合には、図 8 - 3 (E) ~ (G) に示すようなゾーン煽り演出が実行され、そのゾーン煽り演出が失敗したときに変動表示が停止する。

30

【 0 1 7 8 】

図 8 - 2、図 8 - 3 に示すように、大当り遊技状態に制御されないはずれ結果を示唆するガセ予告演出を実行したことによりガセ予告画像を表示する。これにより、大当り遊技状態に制御されることを直接予告しないガセ予告演出に対しても、その後にガセ予告画像が表示され、ガセ予告画像を用いた演出が実行される可能性があるため、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 9 】

また、図 8 - 3 (E) ~ (G) に示すように、複数のガセ予告画像を表示しているときにゾーン演出が開始されない場合は、予告演出を実行することなく複数のガセ予告画像の表示を終了する。つまり、ゲージ画像に表示されているガセ予告画像が複数表示されている状態で同時に全てのガセ予告画像の表示が消えることとなる。このように、ガセ予告画像が複数表示されていても何ら以降の演出に用いられることが無く同時に消去されることにより、ガセ予告画像が表示された後もガセ予告画像についての表示の動向に注目を集めることができ、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 8 0 】

次に、特定画像を用いたチャンスゾーン中の演出について説明する。図 8 - 4 は、特定画像を用いたゾーン演出中の演出例を示す図である。図 8 - 4 (A) に示すように、ゾーン演出中では、予告変更演出が開始される際に画像表示装置 5 の画面の中央で「予告変更！」の文字が表示されるとともに、ゲージ画像が画面右側で縦に並ぶように調整される。

50

また、画面右上には、ゾーン演出中であることを示す「チャンスゾーン」のテロップが表示される。

【0181】

その後、ガセ予告画像を予告態様であるいずれかの予告画像に変更するためのガセ予告A変更演出が実行される。図8-4(B)に示すように、ガセ予告画像Aを用いた予告変更演出では、画面右側に表示されていたガセ予告画像Aに対応する画像が画面中央上部に移動し、その下に4つのマスから形成されるルーレット画像が表示される。ルーレット画像には、予告W、予告X、予告Y、予告Zと4つの予告に関する文字が記載される。ルーレット画像の下側には、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像が表示される。ルーレット画像を用いたルーレット演出では、いずれか1つのマスが発光されている状態から発光が4つのマスを一定の順序によって動く(例えば、予行Wのマスから発光が右回転する)演出が実行される。そしてルーレット演出では、遊技者のプッシュボタン31Bの操作によりいずれかのマスで発光が停止する演出が実行される。

10

【0182】

このようなルーレット画像は、表示しているガセ予告画像によりいずれの種類の予告演出が実行されるのかを示唆する示唆表示として機能する。よって、いずれの種類の予告演出が実行される候補に挙がっているかを事前に確認できる。このようにすれば、いずれの演出が実行されるのかを分かり易く示すことで期待度を高められる。また、ルーレット画像により、遊技者の注目を集めることができ、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

20

【0183】

遊技者がプッシュボタン31Bを押圧することにより、図8-4(C)に示すように、予告Wのマスで発光が止まる。その後、図8-4(D)に示すように、止まったマスに対応する予告Wの画像が画面の中央で大きく表示され、予告Wに決定されたことが示される。次いで、図8-4(E)に示すように、予告Wに対応する画像が画面左下に小さく表示される。なお、遊技者がプッシュボタン31Bを操作しない場合には、所定の有効期間経過後に予告Wのマスで発光が止まる。画面左下の予告Wの画像は、今後予告Wが実行されることを示すものである。

【0184】

その後、図8-4(F)に示すように、ガセ予告画像Bを予告態様に変更するガセ予告B変更演出が実行される。ガセ予告B画像を用いた予告変更演出では、図8-4(B)で示したように、ガセ予告画像Bに対応する画像が画面中央上部に移動し、その下に予告W、予告X、予告Y、予告Zの文字が記載されたルーレット画像が表示される。ルーレット画像の下には、操作促進画像が表示されている。また、予告Wに対応する画像が画面左下に小さく表示される。

30

【0185】

図8-4(G)の状態では遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、ルーレット画像に表示されている予告画像が消え、「増加」の文字が表示される。その後、ガセ予告画像Bとルーレット画像とが2つに分離する増加演出が実行される。増加演出により増加した2つのルーレット画像の下には、促進画像がそれぞれ表示される。この状態で、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、1度目の操作により左側のルーレット画像に対してマスの発光が停止し、2度目の操作により右側のルーレット画像に対してマスの発光が停止する。そして、図8-4(H)に示すように、左側のルーレットでは予告Xのマスで発光が止まり、右側のルーレットでは予告Yのマスで発光が止まる。これにより、1つのガセ予告画像に対して複数個の予告態様に決定されることとなる。

40

【0186】

その後、ガセ予告画像C、ガセ予告画像Dに対応する予告変更演出が実行されることにより、最終的に図8-4(H)に示すように、予告W、予告X、予告Y、予告W、予告Zに対応する画像が画面下部に表示される。そして、各予告が実行されるタイミングになると、これらの溜められた予告演出が実行される。図8-4(J)は、予告Wが実行された

50

ときを示している。画面下部の予告画像は、左端から右端にかけて順に消化されるようになっており、図8-4(J)では、一番左端の予告Wの画像に対応する予告Wによる演出が実行される。なお、予告演出が実行される順序は、左端から順ではなくランダムに実行されるようにしてもよい。また、ほぼ同時のタイミングで2つ以上の予告が実行されるようにしてもよい。

【0187】

図8-4(G)、(H)に示すように、ゾーン演出の際にゾーン演出を実行するよりも前に表示していたガセ予告画像よりも多い数のガセ予告画像を表示可能である。このようにすれば、ゾーン演出が実行されることにより、ゾーン演出開始前よりもガセ予告画像が増加することに期待を持たせることができ、ガセ予告画像に遊技者を注目させることができるため、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

10

【0188】

次に、前述したガセ予告画像を用いた演出の決定テーブルについて説明する。図8-5は、予告演出内容決定テーブルを示す説明図である。予告演出内容決定テーブルは、スーパーリーチ中に実行される予告演出の内容を決定するためのテーブルである。図8-5(A)は、大当たり時に用いられる大当たり時予告演出内容決定テーブルである。図8-5(B)は、はずれ時に用いられるはずれ時予告演出内容決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM121に記憶されている。また、図8-5では、予告演出のパターンのうち、一部のパターンのみを開示してある。

【0189】

20

図8-5(A)、(B)における予告パターンは、 $Y-1 \sim Y-n$ (n は任意の整数)と、 $Z-1 \sim Z-n$ (n は任意の整数)とで共通しており、大当たり時とはずれ時とで実行される割合が異なっている。割合や予告の一部については、省略した記号「...」で示されている。また、予告のパターンには、予告が4回実行されるパターンと予告が5回実行されるパターンとが設けられている。予告が4回実行される予告パターン $Y-1$ ($Z-1$)は、予告1回目で予告Wが実行され、予告2回目で予告Wが実行され、予告3回目で予告Wが実行され、予告4回目で予告Wが実行されるパターンである。

【0190】

予告が4回実行される予告パターン $Y-5$ ($Z-5$)は、予告1回目で予告Wが実行され、予告2回目で予告Xが実行され、予告3回目で予告Yが実行され、予告4回目で予告Zが実行されるパターンである。予告が5回実行される予告パターン $Y-10$ ($Z-10$)は、予告1回目で予告Wが実行され、予告2回目で予告Xが実行され、予告3回目で予告Yが実行され、予告4回目で予告Wが実行され、予告5回目で予告Zが実行されるパターンである。このような予告パターン表においては、予告パターンが下に行くほど(番号が大きくなるほど)大当たり時の実行割合が高くはずれ時の実行割合が低くなっている。このため、予告パターンが下に行くほど(番号が大きくなるほど)大当たり期待度が高いということになる。

30

【0191】

次に、ガセ予告画像を予告態様へと変更する予告変更演出において実行される演出の決定するためのテーブルについて説明する。図8-6は、予告変更演出パターン決定テーブルを示す説明図である。予告演出パターン決定テーブルは、予告演出回数と大当たりかはずれかにより異なるテーブルが用いられる。図8-6(A)は、予告演出の回数が5回で、大当たり表示結果となるときに用いられる、予告5回大当たり時予告変更演出パターン決定テーブルである。図8-6(B)は、予告演出の回数が4回で、大当たり表示結果となるときに用いられる、予告4回大当たり時予告変更演出パターン決定テーブルである。図8-6(C)は、予告演出の回数が5回で、はずれ表示結果となるときに用いられる予告5回はずれ時予告変更演出パターン決定テーブルである。図8-6(D)は、予告演出の回数が4回で、はずれ表示結果となるときに用いられる予告4回はずれ時予告変更演出パターン決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM121に記憶されている。

40

【0192】

50

予告演出が5回が実行されるときは図8-6(A)、(C)における予告パターンは、H-1~H-6と、H21~H26とで共通しており、大当たり時とはずれ時とで実行される割合が異なっている。また、予告演出が4回実行されるときは図8-6(B)、(D)における予告パターンは、H-11~H-15と、H31~H35とで共通しており、大当たり時とはずれ時とで実行される割合が異なっている。

【0193】

図8-6における予告演出の回数は、スーパーリーチ中に実行される予告演出の回数を示す。また、ガセ予告演出の回数は、リーチ状態となる前にガセ予告演出が実行されることによりガセ予告画像が表示される回数を示す。煽り演出の回数は、ゾーン演出が開始される前に実行されるゾーン煽り演出の回数を示す。

10

【0194】

また、図8-6に示すように、予告演出の回数は、5回あるいは4回となっている。また、ガセ予告演出の回数は、3回あるいは4回となっている。ガセ予告画像は、予告変更演出により予告態様としての予告画像に変化する。ここで、ガセ予告演出の回数が予告演出の回数よりも少ないパターンには、予告演出5回ガセ予告演出4回のパターンや予告演出4回ガセ演出3回のパターンがある。これらのパターンは、図8-4(H)に示したように、予告変更演出においてガセ予告画像が2つに増加するパターンである。また、煽り演出の回数は1回の場合と2回の場合とがある。煽り演出の回数が2回のパターンは、図8-1(B)に示したように、リーチ後にゾーン煽り演出が実行されるとともに、SPリーチ発展後にゾーン煽り演出が実行されるパターンである。

20

【0195】

図8-6(A)、図8-6(C)に示す各パターンについて説明する。変更演出パターンH-1、H-21は、予告演出の回数が5回、ガセ予告演出の回数が4回、煽り演出の回数が1回のパターンである。このパターンが実行されるときは予告変更演出パターンは、ガセ予告画像Aが2つに増加して予告画像が2つ表示され、ガセ予告画像Bが予告画像として表示され、ガセ予告画像Cが予告画像として表示され、最後にガセ予告画像Dが予告画像として表示されるパターンである。変更演出パターンH-2、H-22は、予告演出の回数が5回、ガセ予告演出の回数が4回、煽り演出の回数が1回のパターンである。このパターンが実行されるときは予告変更演出パターンは、ガセ予告画像Aが予告画像として表示され、ガセ予告画像Bが2つに増加して予告画像が2つ表示され、ガセ予告画像Cが予告画像として表示され、最後にガセ予告画像Dが予告画像として表示されるパターンである。

30

【0196】

変更演出パターンH-3、H-23は、予告演出の回数が5回、ガセ予告演出の回数が4回、煽り演出の回数が1回のパターンである。このパターンが実行されるときは予告変更演出パターンは、ガセ予告画像Aが予告画像として表示され、ガセ予告画像Bが予告画像として表示され、ガセ予告画像Cが2つに増加して予告画像が2つ表示され、最後にガセ予告画像Dが予告画像として表示されるパターンである。変更演出パターンH-4、H-24は、予告演出の回数が5回、ガセ予告演出の回数が4回、煽り演出の回数が1回のパターンである。このパターンが実行されるときは予告変更演出パターンは、ガセ予告画像Aが予告画像として表示され、ガセ予告画像Bが予告画像として表示され、ガセ予告画像Cが予告画像として表示され、最後にガセ予告画像Dが2つに増加して予告画像が2つ表示されるパターンである。

40

【0197】

変更演出パターンH-5、H-25は、予告演出の回数が5回、ガセ予告演出の回数が3回、煽り演出の回数が2回のパターンである。このパターンが実行されるときは予告変更演出パターンは、ガセ予告画像Aが2つに増加して予告画像が2つ表示され、ガセ予告画像Bが2つに増加して予告画像が2つ表示され、最後にガセ予告画像Cが予告画像として表示されるパターンである。変更演出パターンH-6、H-26は、予告演出の回数が5回、ガセ予告演出の回数が3回、煽り演出の回数が2回のパターンである。このパター

50

ンが実行されるとき予告変更演出パターンは、ガセ予告画像 A が予告画像として表示され、ガセ予告画像 B が 2 つに増加して予告画像が 2 つ表示され、最後にガセ予告画像 C が 2 つに増加して予告画像が 2 つ表示されるパターンである。

【 0 1 9 8 】

次に、図 8 - 6 (B) , 図 8 - 6 (D) に示す各パターンについて説明する。変更演出パターン H - 1 1 , H - 3 1 は、予告演出の回数が 4 回、ガセ予告演出の回数が 4 回、煽り演出の回数が 1 回のパターンである。このパターンが実行されるとき予告変更演出パターンは、ガセ予告画像 A が予告画像として表示され、ガセ予告画像 B が予告画像として表示され、ガセ予告画像 C が予告画像として表示され、最後にガセ予告画像 D が予告画像として表示されるパターンである。このパターンは、ガセ予告画像が 2 つ増加される場合

10

【 0 1 9 9 】

変更演出パターン H - 1 2 , H - 3 2 は、予告演出の回数が 4 回、ガセ予告演出の回数が 3 回、煽り演出の回数が 1 回のパターンである。このパターンが実行されるとき予告変更演出パターンは、ガセ予告画像 A が 2 つに増加して予告画像が 2 つ表示され、ガセ予告画像 B が予告画像として表示され、最後にガセ予告画像 C が予告画像として表示されるパターンである。変更演出パターン H - 1 3 , H - 3 3 は、予告演出の回数が 4 回、ガセ予告演出の回数が 3 回、煽り演出の回数が 1 回のパターンである。このパターンが実行されるとき予告変更演出パターンは、ガセ予告画像 A が予告画像として表示され、ガセ予告画像 B が 2 つに増加して予告画像が 2 つ表示され、最後にガセ予告画像 C が予告画像として表示されるパターンである。

20

【 0 2 0 0 】

変更演出パターン H - 1 4 , H - 3 4 は、予告演出の回数が 4 回、ガセ予告演出の回数が 3 回、煽り演出の回数が 2 回のパターンである。このパターンが実行されるとき予告変更演出パターンは、ガセ予告画像 A が 2 つに増加して予告画像が 2 つ表示され、ガセ予告画像 B が予告画像として表示され、最後にガセ予告画像 C が予告画像として表示されるパターンである。変更演出パターン H - 1 5 , H - 3 5 は、予告演出の回数が 4 回、ガセ予告演出の回数が 3 回、煽り演出の回数が 2 回のパターンである。このパターンが実行されるとき予告変更演出パターンは、ガセ予告画像 A が予告画像として表示され、ガセ予告画像 B が 2 つに増加して予告画像が 2 つ表示され、最後にガセ予告画像 C が予告画像として表示されるパターンである。

30

【 0 2 0 1 】

予告演出の回数が 5 回である図 8 - 6 (A) と図 8 - 6 (C) とを比較すると、大当たり時には、はずれ時よりも煽り演出の回数が多いパターンに決定されやすい。また、予告変更演出としてガセ予告画像が後ろのタイミングで増加するパターンに決定されやすい。このような関係から、煽り演出が 1 回実行されるよりも 2 回実行され、さらに、ガセ予告画像が増加するタイミングが後ろのタイミングとなる程、大当たり期待度が高い。これは、予告演出の回数が 4 回である図 8 - 6 (B) と図 8 - 6 (D) とを比較した場合も同じである。なお、予告演出の回数が 5 回の場合にも変更演出パターンとしてガセ予告画像が 1 回も増加しないパターンを設けてもよい。

40

【 0 2 0 2 】

次に、ガセ予告画像を用いた各種の演出を設定する予告処理について説明する。図 8 - 7 は、予告処理を示すフローチャートである。予告処理は、可変表示開始設定処理 (図 7 の S 1 7 1) において実行される処理に含まれる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが、擬似連 2 回の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 (0 0 4 F S 0 0 1) 。擬似連 2 回のスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、メイン側からサブ側に送られてくる変動パターン指定コマンドの値から判定すればよい。

【 0 2 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、0 0 4 F S 0 0 1 において、擬似 2 回のスーパーリーチの

50

変動パターンであると判定した場合（004FS001；Y）は、図8-5に示した予告演出内容決定テーブルにより、スーパーリーチ中の予告パターンを決定する（004FS002）。次いで、演出制御用CPU120は、決定された予告演出の回数が5回であるか否かを判定する（004FS003）。演出制御用CPU120は、予告演出の回数を5回と判定した場合には、図8-6（A）の予告5回大当り時予告変更演出パターン決定テーブル、または、図8-6（B）の予告5回はずれ時予告変更演出パターン決定テーブルを用いて、予告変更演出パターンを決定する。次いで、004FS006の処理へ移行する。

【0204】

004FS003において、予告演出の回数が5回でないと判定された場合（004FS003；N）には、004FS005の処理へ移行する。図8-5により予告演出の回数が5回ではないということは、4回に設定されていることになる。よって、演出制御用CPU120は、004FS005の処理において、図8-6（B）の予告4回大当り時予告変更演出パターン決定テーブル、または、図8-6（D）の予告4回はずれ時予告変更演出パターン決定テーブルを用いて、予告変更演出パターンを決定する。次いで、004FS006の処理へ移行する。

10

【0205】

演出制御用CPU120は、004FS001において、擬似2回のスーパーリーチの変動パターンでないと判定した場合（004FS001；N）には、今回の変動パターンが擬似連2回のリーチはずれの変動パターンであるか否かを判定する（004FS007）。演出制御用CPU120は、004FS007において、擬似連2回のリーチはずれの変動パターンでないと判定した場合（004FS007；N）には、処理を終了する。それに対し、演出制御用CPU120は、擬似連2回のリーチはずれの変動パターンであると判定した場合（004FS007；Y）には、ガセ予告A～Cを実行する。次いで、004FS006の処理へ移行する。

20

【0206】

演出制御用CPU120は、004FS006の処理においては、004FS004，004FS005，004FS008で決定された内容の演出を実行するように設定する。そして、処理を終了する。予告処理が実行されることにより、ガセ予告画像を用いた一連の演出が決定される。

30

【0207】

〔特徴部004F～006Fにより得られる主な構成や効果〕

[1] 図8-2に示すように、大当り遊技状態に制御されないはずれ結果を示唆するガセ予告演出を実行したことによりガセ予告画像である特定画像を表示する。このようにすれば、大当り表示結果を示唆しない特定画像を好適に演出に用いることができ、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0208】

[2] 図8-1（B）に示すように、ガセ予告画像が3つのときにゾーン煽り演出を2回実行可能なパターンが設けられている。このようにガセ予告画像が3つ表示されているときにゾーン煽り演出が2回実行されるパターンが設けられているため、1回のみしかゾーン煽り演出が実行されない場合に比べ演出の幅を持たせ、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

40

【0209】

[3] 図8-1に示すように、ガセ予告画像が4種類表示されるときには必ずゾーン演出を開始するが、ガセ予告画像が3種類の場合には、ゾーン演出が開始されるものと開始されないものがある。このようにすれば、ガセ予告画像が何種類表示されるかに遊技者を注目させることができ、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

【0210】

[4] 図8-3（E）～（G）に示すように、複数のガセ予告画像を表示しているときにゾーン演出が開始されない場合は、予告演出を実行することなく複数のガセ予告画像

50

の表示を終了する。つまり、ゲージ画像に表示されているガセ予告画像が複数表示されている状態で同時に全てのガセ予告画像の表示が消えることとなる。このように、ガセ予告画像が複数表示されていても何ら以降の演出に用いられることが無く同時に消去されることにより、ガセ予告画像が表示された後もガセ予告画像についての表示の動向に注目を集めることができ、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0211】

[5] 図8-4(G), (H)に示すように、ゾーン演出の際にゾーン演出を実行するよりも前に表示していたガセ予告画像よりも多い数のガセ予告画像を表示可能である。このようにすれば、ゾーン演出が実行されることにより、ゾーン演出開始前よりもガセ予告画像が増加することに期待を持たせることができ、ガセ予告画像に遊技者を注目させることができるため、特定画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

10

【0212】

[6] 図8-4(B)に示すように、表示しているガセ予告画像によりいずれの種類の予告演出が実行されるのかを示唆する示唆表示として機能する。よって、事前にいずれの種類の予告演出が実行される候補に挙がっていることを確認できる。このようにすれば、遊技者の注目を集めることができ、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0213】

〔特徴部004F~006Fのその他の変形例〕

[1] 前述した実施の形態において、ガセ予告演出の種類は複数種類設けられているようにし、ガセ予告演出の種類に応じて表示されるガセ予告画像の種類を選択割合が異なるようにしてもよい。例えば、ガセ予告演出Aが実行される場合には、ガセ予告画像Eよりもガセ予告画像Fが選択される割合が高く、ガセ予告演出Bが実行される場合には、ガセ予告画像Gよりもガセ予告画像Hが選択される割合が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、実行される予告演出にも注目させることができるため、ガセ予告画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

20

【0214】

[2] 前述した実施の形態において、低期待度の演出に対するガセ予告演出と、高期待度の演出に対するガセ予告演出とで表示されるガセ予告画像の種類が異なるようにしてもよい。例えば、低期待度の演出として予め決まった図柄の組合せが表示されるチャンス目が表示される演出のガセ予告演出と、高期待度の演出として役物を可動させる役物動作演出のガセ予告演出とでは、表示されるガセ予告画像の表示の種類が異なる(例えば、色や柄が異なる)ようにしてもよい。

30

【0215】

[3] 前述した実施の形態において、ガセ予告画像が表示される可能性が高いことを示唆するガセゾーン演出を実行可能としてもよい。そして、ガセゾーン演出が実行されているか否かに応じてゾーン演出の実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、ガセ予告演出が実行される前にガセ予告演出が複数回実行されることを示唆するガセゾーン演出を実行するようにしてもよい。そして、ガセゾーン演出においてガセ予告演出が複数回実行されることによりガセ予告画像が複数種類表示されるようにすればよい。また、ガセゾーン演出が実行された場合の方が実行されなかった場合よりもゾーン演出が実行されやすいようにしてもよい。また、ガセ予告演出により表示されるガセ予告画像の種類と数とが同じ場合であっても、ガセゾーン演出が実行された場合の方が、ガセゾーン演出が実行されない場合よりもゾーン演出が実行されやすいようにしてもよい。

40

【0216】

[4] 前述した実施の形態において、予告演出が実行されるターゲットとなる変動表示よりも前の変動における先読み予告演出の期間において、ガセ予告演出が実行されるようにしてもよい。また、先読み予告演出が実行される場合には、先読み予告演出が実行されない場合よりもガセ予告演出が実行されやすく、そのガセ予告演出に伴ってガセ予告画像が表示されやすいようにしてもよい。また、先読み予告演出は、ガセゾーン演出とともに

50

に実行されるようにしてもよい。このような場合には、先読み予告演出においてガセゾーン演出が実行される場合の方が実行されない場合よりもガセ予告画像が表示されやすいようにすればよい。

【0217】

〔5〕 前述した実施の形態において、図8-6に示すようにガセ予告演出の回数は、少なくとも3回の場合を示した。しかしながら、ガセ予告演出の回数は、1回や2回であってもよい。このような場合、ガセ予告画像が増加する演出により、最終的にガセ予告画像の数が5個表示されるようにしてもよい。このようにすれば、ゾーン演出の前にガセ予告画像を表示する演出を予め多く実行する必要がないため演出の設計自由度を増加させることができる。また、遊技者にとってはゾーン演出の前のガセ予告画像の表示数が少ない場合にも後々にガセ予告画像が増加することに期待を持たせることができるため演出の興趣を向上させることができる。

10

【0218】

〔6〕 前述した実施の形態において、ガセ予告画像に対して表示されるルーレット画像の内容は、毎回一緒ではなく異なる表示のパターンを設けてもよい。このような場合に、ガセ予告画像の種類に応じてルーレット画像の内容が異なるようにしてもよいし、大当り期待度に応じてルーレット画像の内容が異なるようにしてもよい。また、ガセ予告画像の種類により、ルーレット画像に表示される選択肢の数が異なるようにしてもよい。

【0219】

〔7〕 前述した実施の形態において、ガセ予告演出は、擬似連変動以外の変動で実行されるようにしてもよい。また、擬似連演出においてガセ予告演出が実行される場合と、その他の変動でガセ予告演出が実行される場合とでガセ予告画像の表示態様が異なるようにしてもよい。

20

【0220】

〔8〕 前述した実施の形態において、ガセ予告画像が溜まる演出の種類が複数あってもよい。そして、ガセ予告演出が溜まる演出の種類により、ゾーン演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。具体的には、ゲージにガセ予告画像が溜まる演出と、袋の中にガセ予告画像が溜まる2つの演出を設け、ゲージにガセ予告画像が溜まる演出の方が、袋の中にガセ予告画像が溜まる演出よりもゾーン演出が実行される割合を高くしてもよい。

30

【0221】

〔9〕 前述した実施の形態において、予告変更演出において1つのガセ予告画像から3つ以上のガセ予告画像に増加するパターンを設けてもよい。また、1つのガセ予告演出に対して2つ以上のガセ予告画像が最初から表示されるパターンを設けてもよい。また、予告変更演出が実行される前にガセ予告画像が2つに増加するパターンを設けてもよい。

【0222】

〔10〕 遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示したが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、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スロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに適用する場合には、遊技者にとって有利なボーナス、AT（遊技者にストップボタン操作の操作手順を報知する状態）、CZ（報知状態であるATへの制御に関する有利度が高い状態）、ART（AT+リプレイ確率が高いRTである状態）等へ移行していること、あるいは移行することを示唆する一連の演出の中で画像を用いた演出が実行されるようにすればよい。

40

【0223】

〔設定変更機能付きパチンコ遊技機について〕

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成としてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表

50

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

10

20

30

40

50

【0224】

〔設定示唆演出について〕

次に、現在設定されている設定値がいずれの値であるのかを示唆する設定示唆演出について説明する。例えば、設定示唆演出は、画像を用いて実行されるようにすればよい。具体的には、ガセ予告画像、予告画像、アイテム画像、箱画像等の画像の表示態様により設定示唆演出が行われるようにすればよい。このような場合には、これらの画像の表示態様を設定値に応じて異なる割合で変化させるようにすればよい。

【0225】

また、ルーレット画像の表示態様で設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、ルーレット画像のマスに表示される予告の組合せが高設定（設定4、5、6）のときにしか表示されないものがあるようにしてもよい。また、高設定のときに高い割合で表示される組合せがあるようにしてもよい。また、ルーレット画像のマスに表示される選択肢の中に高設定示唆のマスがあるようにしてもよい。なお、この高設定のマスは、実際に選ばれないようにしてもよく、遊技者に高設定であることが示唆される態様で表示されるものであればよい。

【0226】

〔画像を用いた演出の変形例〕

画像を用いた演出の変形例について説明する。図9-1は、画像を用いた演出の演出例を示す表示画面図である。画像を用いた演出として、箱の形状をしたアイテム画像が表示されるようにしてもよい。アイテム画像は、予告演出が実行されることを示唆する画像である。前述した実施の形態では、予告画像により実行される予告演出の種類が示唆されていたが、アイテム画像ではアイテム画像として表示されている箱が開くまでは予告の内容が示されない。

【0227】

箱の態様で示されるアイテム画像には、通常態様としての白色の箱で示される白アイテム画像と、白アイテム画像よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い赤色の箱で示される赤アイテム画像とが設けられている。なお、アイテム画像には、その他の種類の表示態様があってもよい。

【0228】

アイテム画像を用いたアイテム演出には、新たに白アイテム画像を表示するアイテム追加演出と、表示中の白アイテム画像を赤アイテム画像に変更するアイテム変更演出とが含まれる。アイテム演出は、可変表示中のスーパーリーチとなるタイミングよりも前のタイミングで実行される。可変表示中は、リーチ態様となることによりノーマルリーチとなることがある。ノーマルリーチは、大当り期待度のあまり高くないリーチであり、可変表示開始からノーマルリーチ終了までにかけての期間にアイテム画像を用いた演出が実行される。その後、大当り期待度の高いスーパーリーチへと発展することがある。

【0229】

スーパーリーチにおいては、複数のタイミングで予告演出が実行される。予告演出は、複数種類の態様が設けられている。所定のタイミングで実行される予告演出の態様により、大当り遊技状態に制御されることが示唆される。アイテム画像は、予告演出が実行されることを示唆する画像である。アイテム画像としての箱が開放することにより、中から予告演出に対応した画像が出現する。予告演出は、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化して予告演出を実行する第1パターン演出と、アイテム画像を表示することなく予告演出を実行する第2パターン演出とのいずれかにより実行される。

【0230】

スーパーリーチ中においては、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦うバトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利すると大当り表示結果が導出され、味方キャラクターが敵キャラクターに敗北するとはずれ表示結果が導出される演出である。このようなバトル演出の最中に様々な予告演出が実行される。例えば、バトル演出中には、タイトル変化演出、期待度表示演出、タイトル変化演出、カットイン演出、ボタン変化演出という予告演出が実行される。タイトル変化演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦うことを示すタイトルの表示の色が期待度の高い色へと変化する演出である。タイトル変化演出は、バトル演出の開始時とバトル演出の途中の期間とで実行されることがある。

【0231】

期待度表示演出は、今回のバトル演出において味方キャラクターが勝利する期待度を文字により示す演出である。味方キャラクターが勝利する期待度により異なる文字が表示される。カットイン演出は、味方キャラクターが敵キャラクターを攻撃するときに、画面上で味方キャラクターを表す画像がカットイン表示される演出である。このカットインされる画像が、味方が勝利する期待度により複数種類設けられている。ボタン変化演出は、バトル演出の結果が出る最終の煽り時に実行される演出である。ボタン変化演出では、通常のボタン操作を促す操作促進画像が味方が勝利する期待度の高い操作促進画像に変化することがある。

【0232】

第1パターン演出について説明する。第1パターン演出では、図9-1(A)に示すように、白アイテム画像175FS002が画面上に2つ表示された状態でバトル演出が開始される。画面上の左上には、現在リーチ状態であることが小図柄により示されている。その後、図9-1(B)に示すように、2つの白アイテム画像175F002のうち、左側のアイテム画像が開放され、箱の中から「タイトル変化」の文字が出現する演出が実行される。この演出により、その後タイトル変化演出が実行されることが示唆される。

【0233】

図9-1(C)は、タイトル変化演出が実行されている状態を示す図である。タイトルが表示される際に、通常白色の背景に「味方VS敵」の文字が表示されるものが、赤色の背景に「味方VS敵」の文字で表示されるものとなる。なお、文字の背景ではなく文字の色自体が白色から赤色に変化するようにしてもよい。このとき、白アイテム画像175F002がもう1つ残っているため、何らかの予告演出がその後実行されることが示唆されている。

【0234】

その後、図9-1(D)に示すように、残りのアイテム画像が開放され、箱の中から「カットイン変化」の文字が出現する演出が実行される。この演出により、その後カットイン変化演出が実行されることが示唆される。図9-1(E)は、カットイン変化演出が実行されている状態を示す図である。カットイン画像が表示される際に、通常白色の背景にキャラクターが表示されるものが、赤色の背景にキャラクターが表示されるものとなる。

【0235】

次に、第2パターン演出について説明する。第2パターン演出では、図9-1(F)に示すように、アイテム画像が表示されることなくバトル演出が開始される。その後、アイテム画像による演出無しに図9-1(G)のタイトル変化演出が実行される。さらに、ア

10

20

30

40

50

アイテム画像による演出無しに図9 - 1 (H) のカットイン変化演出が実行される。

【0236】

ここで、アイテム有りの第1パターンの方が、アイテム無しの第2パターンよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている。このようにすれば、アイテム画像が表示されることに期待を持たせることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0237】

なお、第1パターンのときにしか実行されない演出を設けるようにしてもよい。このようにすれば、アイテム画像が表示される演出に特別感を与えることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0238】

また、タイトル変化演出が複数のタイミングで実行可能な場合に、タイトル変化演出がバトル演出の開始時に実行されるよりも途中で実行される場合の方が大当り遊技状態に制御される期待度が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、同じタイトル変化演出であっても実行タイミングの違いに注目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0239】

次に、アイテム画像の態様が変化する場合について説明する。アイテム画像を用いた演出では、初回ゲット演出として、最初にプレゼント画像が表示される演出が実行される。初回ゲット演出では、白アイテム画像が1つ表示される場合や、白アイテム画像が2つ表示される場合等がある。また、初回ゲット演出では白アイテム画像よりも大当り期待度の高い赤アイテム画像が表示されることもある。なお、初回ゲット演出で表示されるアイテム画像は、白アイテム画像と赤アイテム画像とが1つずつ表示される等、様々な種類が設けられるようにしてもよい。

【0240】

図9 - 2は、画像を用いた演出の演出例を示す表示画面図である。図9 - 2 (A) に示すように、初回ゲット時にアイテム画像が1つ追加される場合には、「GET!」の文字とアイテム画像とが画面の中央に表示される。その後、図9 - 2 (B) に示すように、白アイテム画像175FS002が画面上の左下で待機して表示される。

【0241】

図9 - 2 (B) の状態からアイテム追加演出が実行される場合には、図9 - 2 (C) に示すように、画面中央に「GET!」の文字とともに白色のアイテム画像が1つ追加されるアイテム追加演出が実行されることがある。その後、図9 - 2 (D) に示すように、追加された白アイテム画像175F002を含め、画面上の下方に全部で2つの白アイテム画像175F002が表示される。複数アイテム画像が表示されている場合には、左側のアイテム画像から順に開放される。

【0242】

また、図9 - 2 (B) の状態からアイテム変更演出が実行される場合には、図9 - 2 (E) に示すように、画面中央に「CHANGE!」の文字とともに赤色のアイテム画像が表示されるアイテム変更演出が実行されることがある。画面中央の赤色のアイテム画像が、画面左下の白色のアイテム画像に作用する。これにより、図9 - 2 (F) に示すように、白アイテム画像175F002が赤アイテム画像175FS003に変化して画面上の左下に1つ表示される。

【0243】

図9 - 2に示すように、新たに白アイテム画像を表示するアイテム追加演出と、表示中の白アイテム画像を赤アイテム画像に変更するアイテム変更演出とを実行可能である。このような場合、アイテム演出を実行する前の初回ゲット演出で表示されるアイテム画像の表示状況に応じて、アイテム追加演出とアイテム変更演出との実行割合が異なるようにしてもよい。このようにすれば、初回ゲット演出で表示されるアイテム画像の表示状況に注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる

10

20

30

40

50

。

【0244】

アイテム追加演出は複数のタイミングで実行され、後半でアイテム追加演出が実行される方が前半で実行されるよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高いようにしてもよい。このようにすれば、アイテム追加演出の実行タイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0245】

アイテム変更演出は複数のタイミングで実行され、後半でアイテム変更演出が実行される方が前半で実行されるよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高いようにしてもよい。このようにすれば、アイテム変更演出の実行タイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

10

【0246】

最初から赤アイテム画像が表示される方が、途中で白アイテム画像が赤アイテム画像に変更するよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高いようにしてもよい。このようにすれば、赤アイテム画像が表示されるタイミングに注目させることができるので、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

【0247】

最初にアイテム画像が2個表示されているときの方が1個表示されているときよりも早いタイミングでアイテム画像が追加される演出が実行され、そのときの方が大当り遊技状態に制御される期待度が高いようにしてもよい。このようにすれば、アイテム画像の表示数に着目させることができ、アイテム画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

20

。

【0248】

アイテム画像に関する演出は、ガセ予告画像が予告態様としての予告画像となるときに予告画像の一部として実行されるようにしてもよい。また、アイテム画像に関する演出は、ガセ予告演出が実行されガセ予告画像が溜まるときの演出として実行されるようにしてもよい。

【0249】

次に、画像を用いた演出の別の変形例である特徴部100AKについて説明する。特徴部100AKにおけるパチンコ遊技機1では、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出として、特定画像を表示し、当該特定画像の表示態様を変化させて所定演出を実行する第1パターンと、特定画像を表示し、当該特定画像の表示態様を変化させて特定画像を新たに表示し、新たに表示した特定画像の表示態様を変化させて所定演出を実行する第2パターンと、特定画像を表示し、当該特定画像の表示態様を変化させて特定画像を新たに2つ表示し、当該2つの特定画像の表示態様を変化させて所定演出を実行する第3パターンと、のいずれかの所定演出を、有利状態に制御される期待度に応じて実行可能である。

30

【0250】

図10-1は、画像を用いた演出の演出例を示す表示画面図である。具体的に、図10-1は、アイテムBが出現するパターン1の所定演出が実行される場合の演出動作例を示している。図10-2は、アイテムBが出現するパターン2の所定演出が実行される場合の演出動作例を示している。図10-3は、アイテムDとアイテムEが出現するパターン3の所定演出が実行される場合の演出動作例を示している。

40

【0251】

パターン1の所定演出では、図10-1(A)に示すように、所定演出期間となり特定画像を表示するタイミングとなると、特定画像としての箱画像100AK001が表示される。そして、特定画像の表示態様を変化させるタイミング、すなわち箱を開くタイミングとなると、図10-2(B)に示すように、箱が開放した態様へと変化し、アイテムBが出現する。なお、箱が開放するまでの時間を示すタイマがセットになった箱画像100AK001が表示されてもよい。この場合、箱画像100AK001とともにタイマがセ

50

ットで表示されるか否か、すなわちタイマ付きか否かにより、その後に出現するアイテムの種類が異なってもよい。これによれば、タイマ付きか否かにより期待度が異なるため、タイマ付きの箱画像100AK001が表示されるか否かに対する遊技者の注目を集めることができる。また、表示される特定画像としての箱画像100AK001の態様が複数あってもよい。例えば、赤の箱画像と白の箱画像といったように、色が異なる箱画像のうちいずれかの色の箱画像が表示されるようにしてもよい。そして、赤の箱画像が表示された場合の方が、白の箱画像が表示された場合よりも期待度の高い種類のアイテムが出現するなど、表示される箱画像の態様によって期待度が異なるようにしてもよい。

【0252】

パターン2の所定演出では、図10-2(A)に示すように、所定演出期間となり特定画像を表示するタイミングとなると、特定画像としての箱画像100AK001が表示される。そして、特定画像の表示態様を変化させるタイミング、すなわち箱を開くタイミングとなると、図10-2(B)に示すように、箱が開放した態様へと変化し、新たに箱画像100AK002が表示される。その後特定画像の表示態様を変化させるタイミングとして、箱画像100AK002の箱を開くタイミングとなると、図10-2(C)に示すように、箱が開放した態様へと変化し、アイテムBが出現する。なお、パターン2の他にも、表示された箱から新たな箱が表示され、当該新たな箱からさらなる新たな箱が表示される、といったように、新たな箱が繰り返し表示され、繰り返した回数が多い程大当り期待度が高くなるようなパターンが複数設けられていてもよい。

10

【0253】

パターン3の所定演出では、図10-3(A)に示すように、所定演出期間となり特定画像を表示するタイミングとなると、特定画像としての箱画像100AK001が表示される。そして、特定画像の表示態様を変化させるタイミング、すなわち箱を開くタイミングとなると、図10-3(B)に示すように、箱が開放した態様へと変化し、新たに箱画像100AK002と箱画像100AK003とが表示される。その後、リーチ状態となり、特定画像の表示態様を変化させるタイミングとして、箱画像100AK002および箱画像100AK003の箱を開くタイミングとなると、図10-3(C)に示すように、箱が開放した態様へと変化し、アイテムDとアイテムEがそれぞれ出現する。なお、上述したように、それぞれの箱の開放タイミングは異なるタイミングであってもよい。また、新たな箱が2つ表示されるパターン3の他、新たな箱が3つ以上表示されるパターンがあってもよい。さらに、新たに表示された2つの箱から、さらに2つずつ新たな箱が表示されるパターンがあってもよい。なお、例えば、図10-3(B)のように箱画像が2つ出現したような場合、一方の箱画像からは、アイテムを出現させるのではなく、他方の箱画像の態様を変化させる(例えば白から赤にランクアップさせる)演出を実行してもよい。また、箱画像が表示されるタイミングや当該表示される箱画像の数に応じて、箱が開放された際にアイテムが出現するのか、箱画像の表示態様に変化(色や形状が変化)するのかの割合が異なってもよい。

20

30

【0254】

これらの箱画像に関する演出は、ガセ予告画像が予告態様としての予告画像となるときに予告画像の一部として実行されるようにしてもよい。また、箱画像に関する演出は、ガセ予告演出が実行されガセ予告画像が溜まるときの演出として実行されるようにしてもよい。

40

【0255】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0256】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えら

50

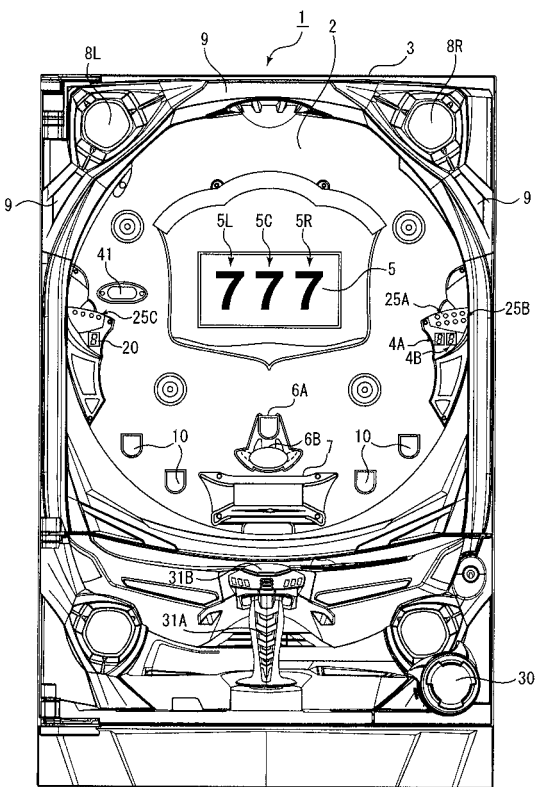
れるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

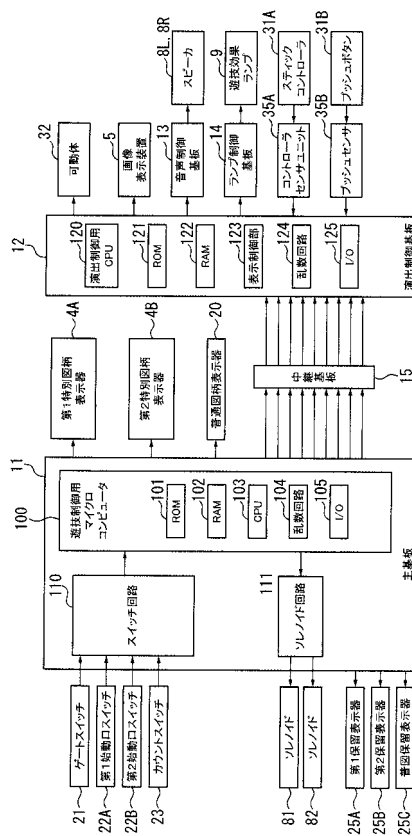
【0257】

- 1 パチンコ遊技機、103 CPU、5 画像表示装置、120 演出制御用CPU

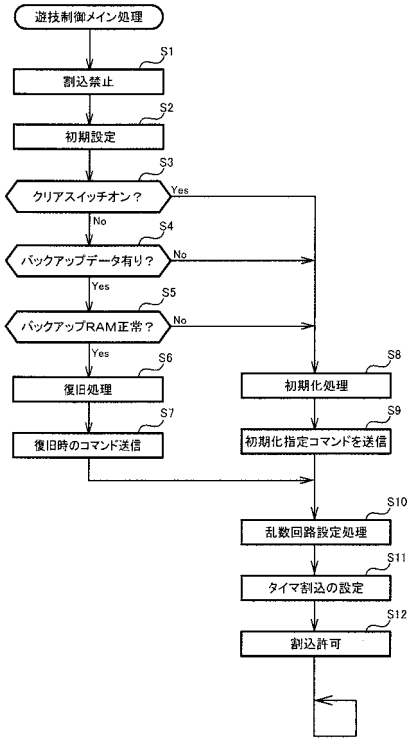
【図1】



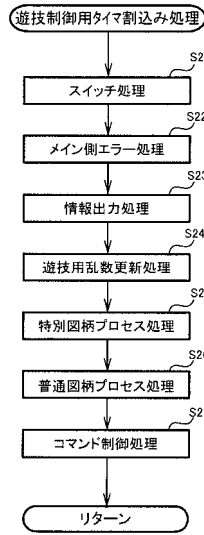
【図2】



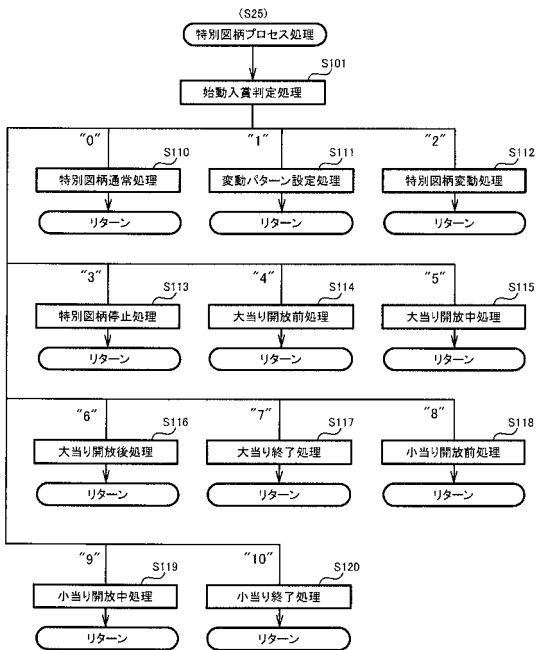
【 図 3 】



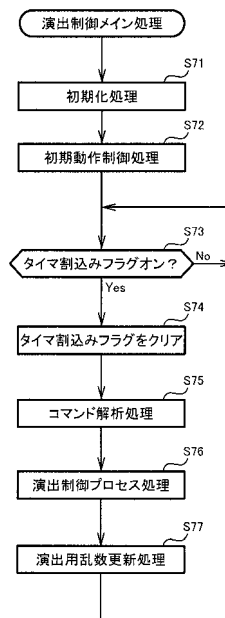
【 図 4 】



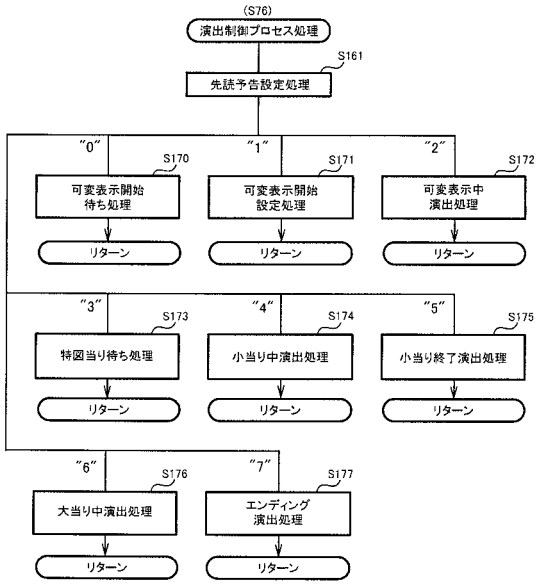
【 図 5 】



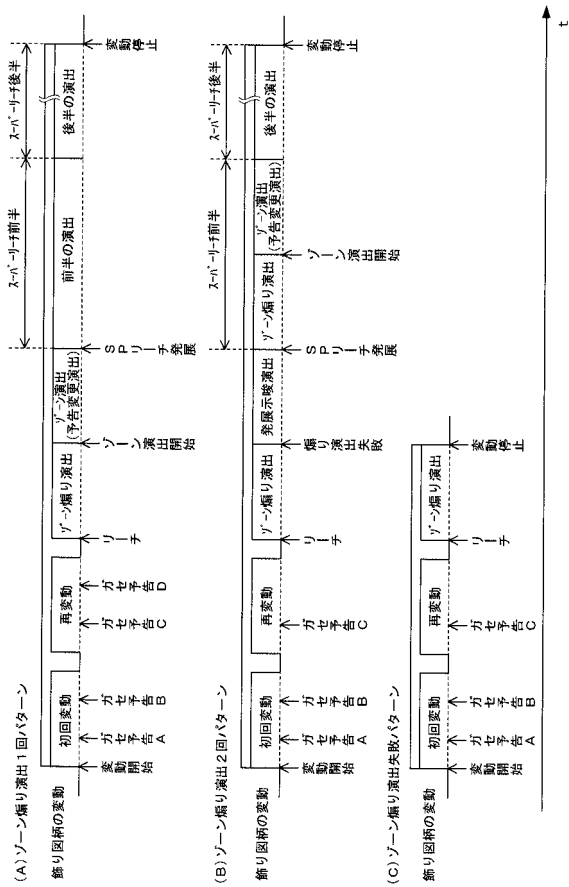
【 図 6 】



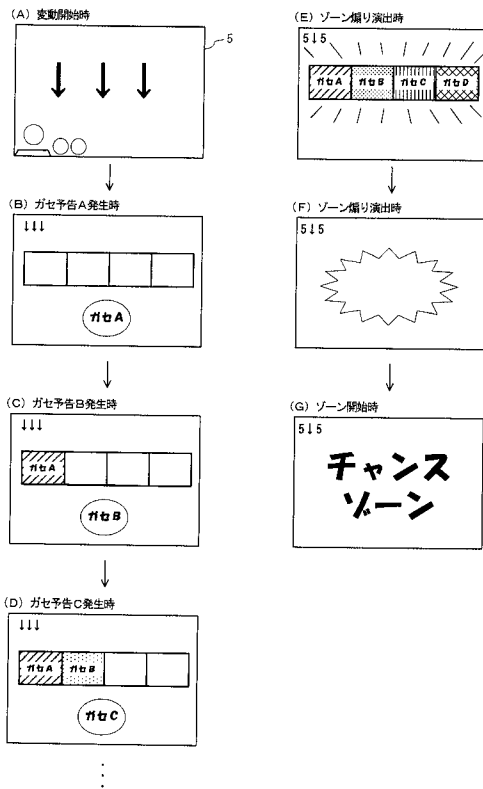
【 図 7 】



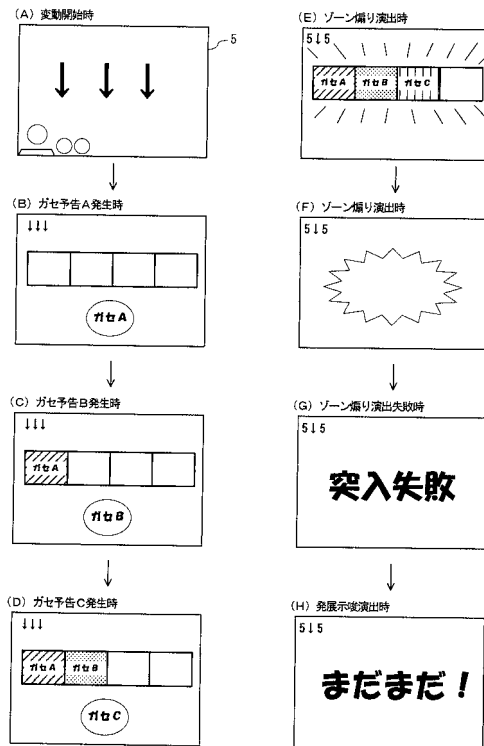
【 図 8 - 1 】



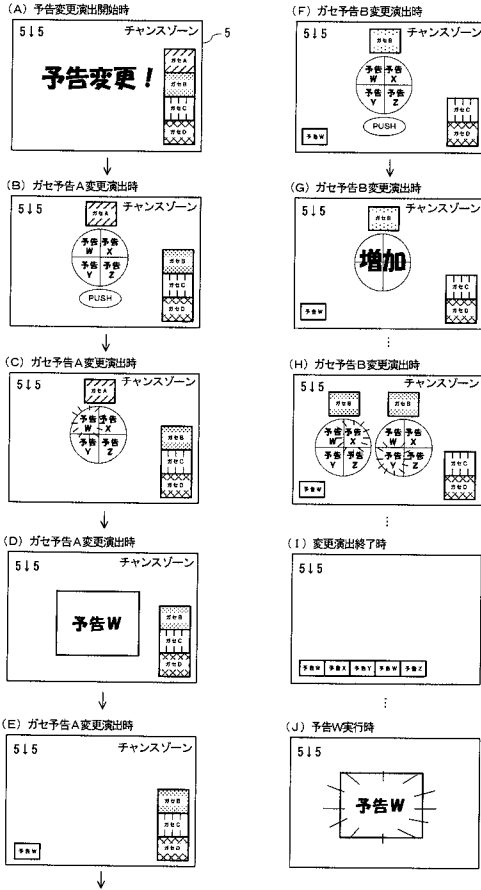
【 図 8 - 2 】



【 図 8 - 3 】



【図 8 - 4】



【図 8 - 6】

(A) 予告5回大当たり時予告変更演出パターン決定テーブル

変更演出パターン	予告演出の回数	ガセ予告演出の回数	煽り演出回数	予告変更演出パターン	割合
H-1	5	4	1	ガセA×2→ガセB→ガセC→ガセD	5%
H-2	5	4	1	ガセA→ガセB×2→ガセC→ガセD	10%
H-3	5	4	1	ガセA→ガセB→ガセC×2→ガセD	15%
H-4	5	4	1	ガセA→ガセB→ガセC→ガセD×2	20%
H-5	5	3	2	ガセA×2→ガセB×2→ガセC	23%
H-6	5	3	2	ガセA→ガセB×2→ガセC×2	27%

(B) 予告4回大当たり時予告変更演出パターン決定テーブル

変更演出パターン	予告演出の回数	ガセ予告演出の回数	煽り演出回数	予告変更演出パターン	割合
H-11	4	4	1	ガセA→ガセB→ガセC→ガセD	10%
H-12	4	3	1	ガセA×2→ガセB→ガセC	15%
H-13	4	3	1	ガセA→ガセB×2→ガセC	20%
H-14	4	3	2	ガセA×2→ガセB→ガセC	25%
H-15	4	3	2	ガセA→ガセB×2→ガセC	30%

(C) 予告5回はずれ時予告変更演出パターン決定テーブル

変更演出パターン	予告演出の回数	ガセ予告演出の回数	煽り演出回数	予告変更演出パターン	割合
H-21	5	4	1	ガセA×2→ガセB→ガセC→ガセD	27%
H-22	5	4	1	ガセA→ガセB×2→ガセC→ガセD	23%
H-23	5	4	1	ガセA→ガセB→ガセC×2→ガセD	20%
H-24	5	4	1	ガセA→ガセB→ガセC→ガセD×2	15%
H-25	5	3	2	ガセA×2→ガセB×2→ガセC	10%
H-26	5	3	2	ガセA→ガセB×2→ガセC×2	5%

(D) 予告4回はずれ時予告変更演出パターン決定テーブル

変更演出パターン	予告演出の回数	ガセ予告演出の回数	煽り演出回数	予告変更演出パターン	割合
H-31	4	4	1	ガセA→ガセB→ガセC→ガセD	30%
H-32	4	3	1	ガセA×2→ガセB→ガセC	25%
H-33	4	3	1	ガセA→ガセB×2→ガセC	20%
H-34	4	3	2	ガセA×2→ガセB→ガセC	15%
H-35	4	3	2	ガセA→ガセB×2→ガセC	10%

【図 8 - 5】

(A) 大当たり時予告演出内容決定テーブル

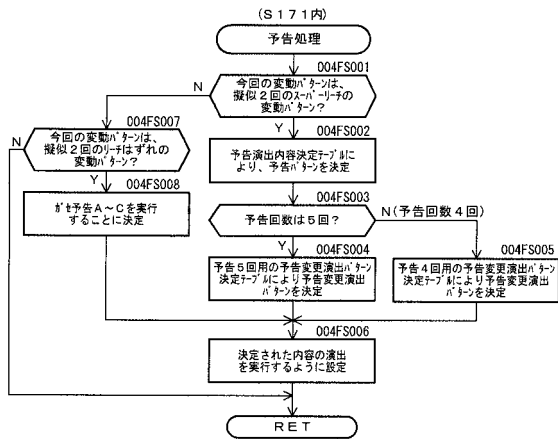
予告パターン	予告1回目	予告2回目	予告3回目	予告4回目	予告5回目	割合
Y-1	予告W	予告W	予告W	予告W	予告W	...
Y-5
Y-10

(B) はずれ時予告演出内容決定テーブル

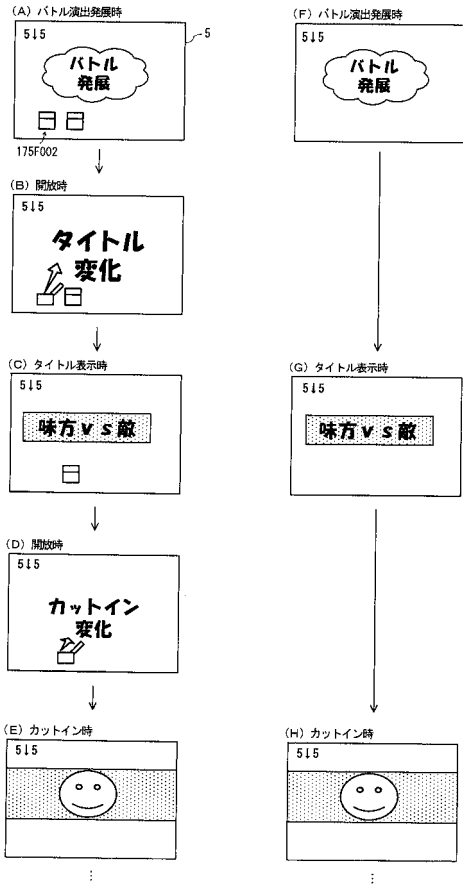
予告パターン	予告1回目	予告2回目	予告3回目	予告4回目	予告5回目	割合
Z-1	予告W	予告W	予告W	予告W	予告W	...
Z-5
Z-10

※予告パターンが下に行くほど大当たり時の実行割合が高くはずれ時の実行割合が低い

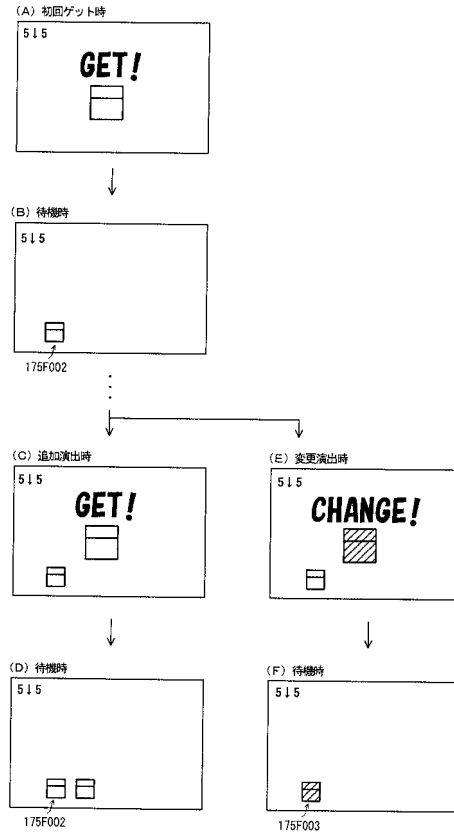
【図 8 - 7】



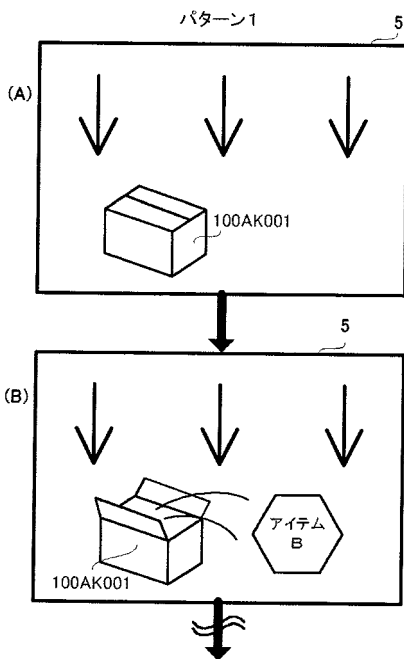
【図9-1】



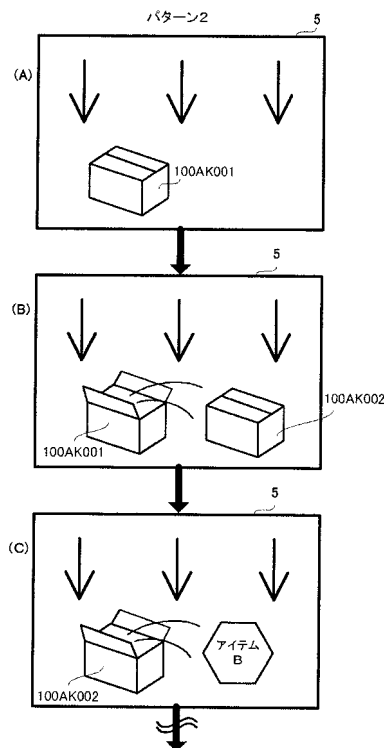
【図9-2】



【図10-1】



【図10-2】



【図 10 - 3】

