

(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2021-65295  
(P2021-65295A)

(43) 公開日 令和3年4月30日(2021.4.30)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 51 頁)

(21) 出願番号 特願2019-191036 (P2019-191036)  
(22) 出願日 令和1年10月18日 (2019. 10. 18)

(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 CA50 CA60 CA77  
EA04

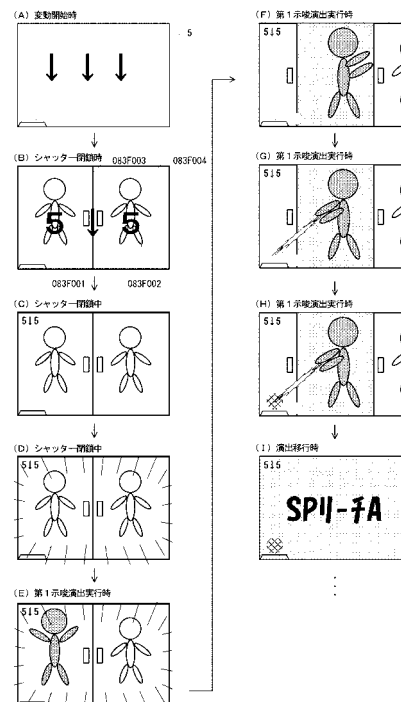
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別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】ノーマルリーチ状態からSPリーチ状態へ移行する際にシャッター画像を表示する。シャッター画像は、キャラクタA画像083F001とキャラクタB画像083F002とを含む画像であり、キャラクタA画像083F001を動作させる第1示唆演出やキャラクタB画像083F002を動作させる第2示唆演出を実行可能である。そして、第1示唆演出よりも第2示唆演出の方が大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなっている。

【選択図】 図8 - 2



## 【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、

第 1 演出状態から第 2 演出状態へと演出状態を移行させることが可能な演出状態移行手段と、

演出状態が前記第 1 演出状態から前記第 2 演出状態へ移行する際に特別画像を表示することによって、前記第 2 演出状態への移行を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記特別画像は、前記第 1 演出状態において実行されている演出を視認困難とする画像であって、第 1 特別画像と、該第 1 特別画像とは異なる第 2 特別画像とを含む画像であり

10

、  
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として前記第 1 特別画像を変化させる第 1 示唆演出と、前記第 2 特別画像を変化させる第 2 示唆演出とのうち少なくともいずれか一方を実行可能であり、

前記第 1 示唆演出と、前記第 2 示唆演出とで、前記有利状態に制御される期待度が異なる、遊技機。

## 【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。

20

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、SPリーチ発展後、通常画面に復帰する際に特別画像としてのシャッター画像を表示するものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 115497 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

30

## 【0004】

しかし、特許文献 1 のような遊技機においては、特別画像の役目が演出状態の移行を示す表示のみであり、特別画像を用いた演出の興趣を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、特別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。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

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

40

第 1 演出状態（例えば、ノーマルリーチ状態）から第 2 演出状態（例えば、SPリーチ状態）へと演出状態を移行させることが可能な演出状態移行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

演出状態が前記第 1 演出状態から前記第 2 演出状態へ移行する際に特別画像（例えば、シャッター画像）を表示することによって、前記第 2 演出状態への移行を示唆する示唆演出（例えば、シャッター演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記特別画像は、前記第 1 演出状態において実行されている演出を視認困難とする画像であって、第 1 特別画像（例えば、キャラクタ A 画像 083F001）と、該第 1 特別画

50

像とは異なる第2特別画像（例えば、キャラクタB画像083F002）を含む画像であり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として前記第1特別画像を変化させる第1示唆演出（例えば、キャラクタA画像083F001を動作させる第1示唆演出）と、前記第2特別画像を変化させる第2示唆演出（例えば、キャラクタB画像083F002を動作させる第2示唆演出）とのうち少なくともいずれか一方を実行可能であり、

前記第1示唆演出と、前記第2示唆演出とで、前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図8-6（C）、（D）に示すように、第1示唆演出よりも第2示唆演出の方が大当り遊技状態に制御される期待度が高い）。

【0007】

このような構成によれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されることで特別画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

【0008】

（2）前記（1）の遊技機において、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出のうち少なくともいずれか一方は、他の演出画像（例えば、アクティブ表示）に対して作用する演出である（例えば、図8-2（H）、図8-3（H）に示すように、第1示唆演出や第2示唆演出によりアクティブ表示の表示態様が変化する）。

【0009】

このような構成によれば、第1示唆演出や第2示唆演出により、遊技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、

前記示唆演出実行手段は、

前記特別画像を表示した後に該特別画像が第1態様（例えば、動作しない態様）を維持した状態で視認困難状態を解除して前記第2演出状態へ移行する第1パターン（例えば、図8-1に示すように、シャッター画像が動作しない態様を維持した状態でシャッターが開放しSPリーチへ移行する第1パターン）と、

前記特別画像を表示した後に該特別画像を前記第1態様から第2態様（例えば、動作する態様）へと変化させた後に、視認困難状態を解除して前記第2演出状態へ移行する第2パターン（例えば、図8-2に示すように、動作しない態様から動作する態様へと変化した後に、シャッター画像が開放しSPリーチへ移行する第2パターン）と、のいずれかで前記示唆演出を実行可能である。

【0011】

このような構成によれば、第1パターンや第2パターンが実行されることで特別画像を用いた演出の興趣を向上することができる。また、第2パターンにより強い印象を与える演出を実行することができる。

【0012】

（4）前記（3）の遊技機において、

前記特別画像が前記第1態様から前記第2態様へ変化する際に、特殊演出画像（例えば、画面を発光させる発光画像）により前記特別画像を覆うように表示することで視認困難状態とする（例えば、図8-2（E）に示すように、発光画像によりシャッター画像を覆うことにより動作しない態様から動作する態様へ変化する際の動きを視認困難状態とする）特殊画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備える。

【0013】

このような構成によれば、特別画像が第1態様から第2態様へ変化する際に違和感が生じることを防止することができる。

【0014】

（5）前記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出が実行されている間に、視認困難状態が解除

10

20

30

40

50

される（例えば、図 8 - 2（E）～（I）、図 8 - 3（E）～（I）に示すように、第 1 示唆演出または第 2 示唆演出が実行されている間にシャッター画像が開放し、視認困難状態が解除される）。

【0015】

このような構成によれば、視認困難状態が解除されるとき演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0016】

（6）前記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、

前記第 2 演出状態は、複数種類設けられ（例えば、第 1 夕方背景での S P リーチ状態、第 2 夕方背景での S P リーチ状態）、

前記第 1 示唆演出が実行される場合と、前記第 2 示唆演出が実行される場合とで、視認困難状態が解除された後にいずれの前記第 2 演出状態へ移行するかが異なる（例えば、第 1 示唆演出が実行される場合は第 1 夕方背景での S P リーチ状態となり、第 2 示唆演出が実行される場合は第 2 夕方背景での S P リーチ状態となる）。

【0017】

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

【0018】

前記（1）～（6）のいずれかの遊技機において、

第 1 演出（例えば、武具を身につける主演出）と、前記第 1 演出よりも遊技者に認識し難い第 2 演出（例えば、箱の色を変える副演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出を、第 1 段階（例えば、剣を持った主演出 B）および該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階（例えば、剣と盾とを持った主演出 C）を少なくとも含む複数種類の段階（例えば、主演出 A～D）へと変化させることが可能であり、

前記第 2 演出を、第 1 段階（例えば、緑色の副演出 B）および該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階（例えば、赤色の副演出 C）を少なくとも含む複数種類の段階（例えば、副演出 A～D）へと変化させることが可能であり、

前記第 1 演出が第 1 段階であるときよりも第 2 段階であるときの方が、前記第 2 演出が第 2 段階に変化する割合が高い（例えば、図 9 - 6 に示すように、主演出が主演出 B であるときよりも主演出 C であるときの方が、副演出が副演出 C に変化する割合が高い）。

【0019】

このような構成によれば、第 1 演出の変化に応じて第 2 演出を変化させることができ、第 1 演出の段階と第 2 演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】シャッター演出の内容を説明するための図である。

【図 8 - 2】シャッター演出の内容を説明するための図である。

【図 8 - 3】シャッター演出の内容を説明するための図である。

【図 8 - 4】シャッター演出の内容を説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 8 - 5】最終態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 6】シャッター演出決定テーブル、シャッター演出内容決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 7】シャッター演出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 1】主演出・副演出の内容を説明するための図である。

【図 9 - 2】ボタン演出を示すタイミングチャートである。

【図 9 - 3】演出例を示す表示画面図である。

【図 9 - 4】演出例を示す表示画面図である。

【図 9 - 5】ボタン演出決定テーブルおよび最終態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 6】ボタン演出 10 回用パターン内容決定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 7】ボタン演出処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0021】

(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。

【0022】

(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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 2 7 】

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 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。

【 0 0 2 8 】

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。

10

【 0 0 2 9 】

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。

【 0 0 3 0 】

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 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、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【 0 0 3 1 】

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 2 】

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。

30

【 0 0 3 3 】

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。

40

【 0 0 3 4 】

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 5 】

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

50

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 8 】

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 9 】

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 5 0 】

( 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。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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 3 】

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 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

10

20

30

40

50



得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が

10

20

30

40

50

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

【0067】

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。

【0068】

（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、及びノ又は、遊技効果ランプ9の点等ノ消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

10

【0069】

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。

20

【0070】

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

【0071】

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対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依じて表示結果（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。

30

【0072】

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。

40

【0073】

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

【0074】

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

50

、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」となるととき、「小当り」となるとときで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0075】

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。

10

【0076】

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。

20

【0077】

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。

【0078】

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。

30

【0079】

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）。

40

【0080】

（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。

【0081】

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

50

(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当たり遊技状態、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。

【0082】

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(ReadOnlyMemory)101と、RAM(RandomAccessMemory)102と、CPU(CentralProcessingUnit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Outputport)105とを備える。

【0083】

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。

【0084】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するとき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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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や大入賞口雇用のソレノイド82に伝送する。

【0088】

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。

【0089】

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

10

20

30

40

50

出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む) を実行する機能を有する。

【 0 0 9 0 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 9 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理(演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【 0 0 9 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 3 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (VideoDisplayProcessor)、CGROM (CharacterGeneratorROM)、VRAM (VideoRAM)などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 4 】

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

20

【 0 0 9 5 】

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

30

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

40

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

50

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

#### 【0101】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。

#### 【0102】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

10

#### 【0103】

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

#### 【0104】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ S 3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップ S 3; Yes)、初期化処理(ステップ S 8)を実行する。初期化処理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

20

#### 【0105】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ S 9)。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

30

#### 【0106】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップ S 3; No)、RAM 1 0 2 (バックアップ RAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップ S 4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップ S 4; No)、初期化処理(ステップ S 8)を実行する。

40

#### 【0107】

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

50

2 のデータが正常であると判定する。

【0108】

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

【0109】

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。

10

【0110】

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。

20

【0111】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割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。

30

【0112】

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 ）。

40

【0113】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割り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）。

50

## 【 0 1 1 4 】

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 がタイマ割り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づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

## 【 0 1 1 5 】

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り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、割り込みを許可してから、遊技制御用タイマ割り込み処理を終了する。

10

## 【 0 1 1 6 】

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 7 】

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

20

30

## 【 0 1 1 8 】

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

## 【 0 1 1 9 】

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

40

50



## 【 0 1 2 0 】

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

## 【 0 1 2 1 】

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

10

## 【 0 1 2 2 】

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。

## 【 0 1 2 3 】

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

20

## 【 0 1 2 4 】

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

30

## 【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

## 【 0 1 2 6 】

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からの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の

50

個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 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。

【 0 1 2 7 】

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。

10

【 0 1 2 8 】

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。

20

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

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

30

【 0 1 3 1 】

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。

40

【 0 1 3 2 】

( 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 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 )、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された 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 S 7 2 )。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行

50

される。

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e 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 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 7 5 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 7 6）。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 3 2 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 1 1 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。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 7 6 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 7 7）、演出制御基板 1 2 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 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 8 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 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 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0139】

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。

#### 【0140】

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。

10

#### 【0141】

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。

20

#### 【0142】

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。

30

#### 【0143】

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

40

50

して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0144】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【0145】

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。

【0146】

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

20

【0147】

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

30

【0148】

(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。

【0149】

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。

【0150】

40

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)。

【0151】

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

50

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。

【0152】

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。

10

【0153】

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。

【0154】

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。

20

【0155】

（特徴部083F～084Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部083F～084Fについて説明する。特徴部083F～084Fは、特別画像を用いた演出に特徴がある。特別画像とは、画像表示装置5の画面上を覆うことにより後方で表示される画像を視認困難な状態とする画像である。本実施の形態では、特別画像として2枚の扉から形成されるシャッター画像が用いられる。シャッター画像は、画像表示装置5の画面上の左右から出現し、画面の中央で閉じられる。

30

【0156】

また、特別画像は、演出状態が第1演出状態から第2演出状態へ移行する際に表示される。これにより、演出状態が第1演出状態から第2演出状態へと移行することが示唆される。このように、演出状態が第1演出状態から第2演出状態へ移行する際に特別画像を表示することによって、第2演出状態への移行を示唆する演出を示唆演出と称する。示唆演出は、シャッター画像を用いて実行される演出であるためシャッター演出とも称する。特別画像により第1演出状態において実行されている演出が視認困難となる。

【0157】

ここで、演出状態が第1演出状態から第2演出状態へ移行するとは、何等かの第1の演出が実行されている状態から、別の第2の演出が実行されている状態へと移行することである。例えば、本実施の形態では、第1演出状態をノーマルリーチが実行されている状態としたとき、第2演出状態をSPリーチ（スーパーリーチ）とされる。なお、第1演出状態を擬似連の1回目とし、第2演出状態を擬似連の2回目としてもよい。また、第1演出状態を、リーチ前の状態として、第2演出状態をリーチ後の状態としてもよい。また、第1演出状態をアイキャッチ演出の実行中の状態、第2演出状態をアイキャッチ演出の実行後で別のステージへと移行した状態としてもよい。ここで、アイキャッチ演出とは、はずれ表示結果が表示された際にアイキャッチ画像を短い期間（例えば1秒）表示することにより、遊技者の目を引いたり奪ったりする演出である。また、シャッター画像をアイキャッチ演出として用い、移行前のステージを第1演出状態、移行後のステージを第2演出状態としてもよい。なお、ステージが変化することにより、背景画像や保留表示等各ステ

40

50

ージに対応したものとなるようにすればよい。

【0158】

また、シャッター画像には、所定画像としての第1特別画像や第2特別画像が含まれる。具体的には、シャッター画像が表示される際に、シャッター画像に対して動作しない第1態様としての第1特別画像や第2特別画像が付加されて表示される。また、第1特別画像や第2特別画像は、動作しない第1態様から動作する第2態様へと変化することがある。第1特別画像を変化させる演出を第1示唆演出、第2特別画像を変化させる演出を第2示唆演出と称する。例えば、第1特別画像は、キャラクタAから形成される画像であり、第2特別画像は、キャラクタBから形成される画像である。示唆演出が実行されるときには、第1特別画像および第2特別画像のいずれも動作しない場合、第1特別画像のみが動作する場合、第2特別画像のみが動作する場合、第1特別画像および第2特別画像のいずれも動作する場合がある。なお、第1特別画像や第2特別画像はキャラクタとして説明するが、その他の画像であってもよく、例えば、一方が動物の画像、他方が魚の画像としてもよいし、一方が植物の画像、他方が車の画像等、どのような画像を用いてもよい。

10

【0159】

また、示唆演出の実行に関して、第1示唆演出が実行されるときと、第2示唆演出が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。このようにすれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されることで特別画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

【0160】

また、特別画像を表示した後にキャラクタ画像が動作しない態様を維持した状態で視認困難状態を解除して第1演出状態から第2演出状態へ移行するパターンを第1パターンとし、特別画像を表示した後にキャラクタAの画像を動作しない態様から動作する態様へと変化させる特殊演出としての第1示唆演出を実行した後に、視認困難状態を解除して第1演出状態から第2演出状態へ移行するパターンを第2パターンとしてもよい。このような場合には、第1パターンと、第2パターンとで大当り遊技状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。このようにすれば、第1パターンや第2パターンが実行されることで特別画像を用いた演出の興趣を向上することができる。また、第2パターンにより強い印象を与える演出を実行することができる。

20

【0161】

次に、特徴部083F~0084Fにおいて実行される演出画面について説明する。図8-1は、シャッター演出の内容を説明するための図である。図8-1(A)~(F)の順で一連のシャッター演出が実行される。変動表示(可変表示)の開始時は、図8-1(A)に示すように、現在実行されている変動表示の様子が下向きの3本の矢印により示されている。また、画面上の左下側には、現在の変動表示に対応する態様として、台座の上の丸型の形状によるアクティブ表示が表示されている。また、アクティブ表示の右側には、未だ実行されていない保留記憶に対応した丸型の保留表示が表示されている。

30

【0162】

その後、「5」図柄でリーチとなった後に、図8-1(B)に示すように、左シャッター画像083F003および右シャッター画像083F004が閉じる演出が実行される。リーチ図柄が停止し、ノーマルリーチ状態となっているときの図8-1(A)に示す朝背景が表示されている状態が第1演出状態となる。また、左シャッター画像083F003には、人型のキャラクタA画像083F001が表示されている。また、右シャッター画像083F004には、人型のキャラクタB画像083F002が表示されている。その後、図8-1(C)に示すように、リーチを形成した飾り図柄が画面左上隅に移動する。なお、リーチ図柄の各々は画面上の左右上部に1つずつ表示されるようにしてもよい。

40

【0163】

図8-1(C)のシャッター閉鎖中の状態から図8-1(E)に示すように、シャッターが開放される。シャッター開放中は、シャッター画像の後方に図8-1(A)に示した第1演出状態とは異なる第2演出状態として昼背景でのSPリーチ状態を示す表示がされ

50

る。そして、図 8 - 1 ( F ) に示すように、シャッターが完全に開放され、演出状態が第 2 演出状態としての S P リーチに移行する。S P リーチとしては、複数種類用意されているが、例えば、S P リーチ A に対応する演出が昼背景で実行される。なお、シャッターが開放するのではなく、閉鎖中の状態からその場で消去され第 2 演出状態へと移行するようにしてもよい。

#### 【 0 1 6 4 】

次に、別のシャッター演出のパターンについて説明する。図 8 - 2 は、シャッター演出の内容を説明するための図である。図 8 - 2 ( A ) ~ ( C ) については、図 8 - 1 ( A ) ~ ( C ) と同じ内容であるため記載を省略する。図 8 - 2 ( C ) の後、図 8 - 2 ( D ) に示すように、画面を発光させる発光画像によりシャッター画像を覆う演出が実行される。その後、図 8 - 2 ( E ) に示すように、発光画像が表示されている途中でキャラクタ A 画像 0 8 3 F 0 0 1 が動作しない態様から動作する態様へと変化する第 1 示唆演出が実行される。発光画像により、第 1 示唆演出が実行される際の変化を視認困難状態とすることができる。第 1 示唆演出実行時には、キャラクタ A 画像 0 8 3 F 0 0 1 が動作しない態様の場合と比較し、大きく表示されるとともに色が付いた態様で表示されることで、動作していることが分かりやすくなっている。

10

#### 【 0 1 6 5 】

その後、図 8 - 2 ( F ) に示すように、キャラクタ A 画像 0 8 3 F 0 0 1 が画面の中央領域に移動し、両手を振りかぶる演出が実行される。このときシャッターが開き、シャッター画像の後方に図 8 - 2 ( A ) に示した第 1 演出状態としての朝背景でのノーマルリーチ状態とは異なる第 2 演出状態としての第 1 夕方背景での S P リーチ状態を示す表示がされる。その後、図 8 - 2 ( G ) に示すように、キャラクタ A 画像 0 8 3 F 0 0 1 が他の演出画像としてのアクティブ表示に向けてビームを発射する演出が実行される。この演出によって、図 8 - 2 ( H ) に示すように、アクティブ表示の表示態様が通常の白色から青色へと変化する。その後、図 8 - 2 ( I ) に示すように、シャッターが完全に開放され、演出状態が第 2 演出状態としての S P リーチ状態に移行する。S P リーチの演出では、第 1 夕方背景において S P リーチ A に対応する演出が実行される。なお、シャッターが開放するのではなく、閉鎖中の状態からその場で消去され第 2 演出状態へと移行するようにしてもよい。

20

#### 【 0 1 6 6 】

次に、別のシャッター演出のパターンについて説明する。図 8 - 3 は、シャッター演出の内容を説明するための図である。図 8 - 3 ( A ) ~ ( D ) については、図 8 - 2 ( A ) ~ ( D ) と同じ内容であるため記載を省略する。図 8 - 3 ( D ) の後、図 8 - 3 ( E ) に示すように、発光画像が表示されている途中でキャラクタ B 画像 0 8 3 F 0 0 2 が動作しない態様から動作する態様へと変化する第 2 示唆演出が実行される。発光画像により、第 2 示唆演出が実行される際の変化を視認困難状態とすることができる。第 2 示唆演出実行時には、キャラクタ B 画像 0 8 3 F 0 0 2 が動作しない態様の場合と比較し、大きく表示されるとともに色が付いた態様で表示されることで、動作していることが分かりやすくなっている。

30

#### 【 0 1 6 7 】

その後、図 8 - 3 ( F ) に示すように、キャラクタ B 画像 0 8 3 F 0 0 2 が画面の中央領域に移動し、両手を振りかぶる演出が実行される。このときシャッターが開き、シャッター画像の後方に図 8 - 3 ( A ) に示した第 1 演出状態としての朝背景でのノーマルリーチ状態とは異なる第 2 演出状態としての第 2 夕方背景での S P リーチ状態を示す表示がされる。その後、図 8 - 3 ( G ) に示すように、キャラクタ B 画像 0 8 3 F 0 0 2 が他の演出画像としてのアクティブ表示に向けてビームを発射する演出が実行される。この演出によって、図 8 - 3 ( H ) に示すように、アクティブ表示の表示態様が通常の色から緑色へと変化する。その後、図 8 - 3 ( I ) に示すように、シャッターが完全に開放され、演出状態が第 2 演出状態としての S P リーチ状態に移行する。S P リーチの演出では、第 2 夕方背景において S P リーチ A に対応する演出が実行される。なお、シャッターが開放す

40

50



るのではなく、閉鎖中の状態からその場で消去され第2演出状態へと移行するようにしてもよい。

#### 【0168】

次に、別のシャッター演出のパターンについて説明する。図8-4は、シャッター演出の内容を説明するための図である。図8-4(A)~(D)については、図8-2(A)~(D)と同じ内容であるため記載を省略する。図8-4(D)の後、図8-4(E)に示すように、発光画像が表示されている途中でキャラクタA画像083F001およびキャラクタB画像083F002が動作しない態様から動作する態様へと変化する第3示唆演出が実行される。発光画像により、第3示唆演出が実行される際の変化を視認困難状態とすることができる。第3示唆演出実行時には、キャラクタA画像083F001およびキャラクタB画像083F002が動作しない態様の場合と比較し、大きく表示されるとともに色が付いた態様で表示されることで、動作していることが分かりやすくなっている。

10

#### 【0169】

その後、図8-4(F)に示すように、キャラクタA画像083F001およびキャラクタB画像083F002が画面の中央領域に移動し、両手を振りかぶる演出が実行される。このときシャッターが開き、シャッター画像の後方に図8-4(A)に示した第1演出状態としての朝背景でのノーマルリーチ状態とは異なる第2演出状態としての夜背景でのSPリーチ状態を示す表示がされる。その後、図8-4(G)に示すように、キャラクタA画像083F001およびキャラクタB画像083F002が他の演出画像としてのアクティブ表示に向けてビームを発射する演出が実行される。この演出によって、図8-4(H)に示すように、アクティブ表示の表示態様が通常の白色から赤色へと変化する。その後、図8-4(I)に示すように、シャッターが完全に開放され、演出状態が第2演出状態としてのSPリーチ状態に移行する。SPリーチの演出では、夜背景においてSPリーチAに対応する演出が実行される。なお、シャッターが開放するのではなく、閉鎖中の状態からその場で消去され第2演出状態へと移行するようにしてもよい。

20

#### 【0170】

次に、アクティブ表示の最終態様を決定するためのテーブルについて説明する。図8-5は、最終態様決定テーブルを示す図である。図8-5(A)は、変動パターンが大当たりである場合に用いられる大当たり時最終態様決定テーブルである。また、図8-5(B)は、変動パターンがSPリーチはずれである場合に用いられるはずれ時最終態様決定テーブルである。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

30

#### 【0171】

図8-5(A)に示すように、大当たり時には、変化なし(白色)<青色<緑色<赤色<金色の順に最終態様が決定されやすい。また、図8-5(B)に示すように、SPリーチはずれ時には、変化なし(白色)>青色>緑色>赤色>金色の順に最終態様が決定されやすい。このような関係により、変化なし(白色)<青色<緑色<赤色<金色の順に大当たり期待度が高いと言える。

#### 【0172】

次に、シャッター演出を実行するためのシャッター演出決定テーブル、シャッター演出の内容を決定するためのシャッター演出内容決定テーブルについて説明する。図8-6は、シャッター演出決定テーブル、シャッター演出内容決定テーブルを示す説明図である。図8-6(A)は、変動パターンが大当たりである場合に用いられる大当たり時シャッター演出決定テーブルである。また、図8-6(B)は、変動パターンがSPリーチはずれである場合に用いられるSPリーチはずれ時シャッター演出決定テーブルである。また、図8-6(C)は、変動パターンが大当たりである場合に用いられる大当たり時シャッター演出内容決定テーブルである。また、図8-6(D)は、変動パターンがSPリーチはずれである場合に用いられるSPリーチはずれ時シャッター演出内容決定テーブルである。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

40

#### 【0173】

50

図 8 - 6 ( A ) に示すように、大当り時には、シャッター演出実行無し<シャッター演出実行有りに決定されやすい。また、図 8 - 6 ( B ) に示すように、SPリーチはずれ時には、シャッター演出実行無し>シャッター演出実行有りに決定されやすい。このような関係により、シャッター演出が実行されることで大当り期待度が高いといえる。

#### 【 0 1 7 4 】

次に、図 8 - 6 ( C ) に示すように、大当り時シャッター演出内容決定テーブルでは、最終態様の種類により、シャッター演出の内容の決定割合が異なっている。最終態様が白色の場合には、シャッター演出の内容としてシャッターの閉鎖・開放の動作のみが実行されるパターンに決定される。最終態様が青色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出<第 2 示唆演出となるように決定される。最終態様が緑色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出<第 2 示唆演出となるように決定される。最終態様が赤色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出<第 2 示唆演出<第 3 示唆演出となるように決定される。最終態様が金色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出<第 2 示唆演出<第 3 示唆演出となるように決定される。

10

#### 【 0 1 7 5 】

次に、図 8 - 6 ( D ) に示すように、SPリーチはずれ時シャッター演出内容決定テーブルでは、最終態様の種類により、シャッター演出の内容の決定割合が異なっている。最終態様が白色の場合には、シャッター演出の内容としてシャッターの閉鎖・開放の動作のみが実行されるパターンに決定される。最終態様が青色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出>第 2 示唆演出となるように決定される。最終態様が緑色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出>第 2 示唆演出となるように決定される。最終態様が赤色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出>第 2 示唆演出>第 3 示唆演出となるように決定される。最終態様が金色の場合には、シャッター演出の内容として第 1 示唆演出>第 2 示唆演出>第 3 示唆演出となるように決定される。

20

#### 【 0 1 7 6 】

ここで、第 1 示唆演出は、キャラクタ A が動作する演出であり、第 2 示唆演出は、キャラクタ B が動作する演出であり、第 3 示唆演出は、キャラクタ A およびキャラクタ B が動作する演出である。これらの示唆演出が実行されるのは、最終態様が青色以上のときである。そして、最終態様が白色のときには、シャッター演出としてシャッターの閉鎖・開放のみが実行される。つまり、大当り期待度の低い白色の場合には、シャッター動作のみ実行されるため、第 1 示唆演出等が実行される場合に比べ大当り期待度が低いといえる。よって、キャラクタ A 画像 0 8 3 F 0 0 1 が動作しない態様を維持した状態でシャッターが開放し SPリーチへ移行する第 1 パターンよりも動作しない態様から動作する態様へと変化する第 1 示唆演出を実行した後に、シャッター画像が開放し SPリーチへ移行する第 2 パターンの方が大当り遊技状態に制御される期待度が高いといえる。

30

#### 【 0 1 7 7 】

また、図 8 - 6 ( C ) , ( D ) に示す関係により、第 1 示唆演出<第 2 示唆演出<第 3 示唆演出の順に大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、示唆演出の内容に注目させることができる。また、第 1 示唆演出や第 2 示唆演出が実行されることでシャッター画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

40

#### 【 0 1 7 8 】

ここで、演出状態について説明する。通常状態では、朝の背景の演出が実行される。シャッター動作のみの場合には、シャッターの開放後に朝の背景から昼の背景へと変化する。また、第 1 示唆演出が実行される場合には、シャッターの開放後に朝の背景から第 1 の夕方背景へと変化する。また、第 2 示唆演出が実行される場合には、シャッターの開放後に朝の背景から第 2 の夕方背景へと変化する。なお、第 1 の夕方背景と第 2 の夕方背景では、第 2 の夕方背景の方が、画面が暗くなっている。また、第 3 示唆演出が実行される場合には、シャッターの開放後に朝の背景から夜の背景へと変化する。このように、示唆演出の内容により、シャッター開放後の背景が異なっている。本実施の形態では、背景が暗

50

くなる程大当り期待度が高くなっている。

【0179】

次に、シャッター演出について設定する処理について説明する。図8-7は、シャッター演出処理を示すフローチャートである。シャッター演出処理は、可変表示開始設定処理(図7のS171)において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず変動パターンに基づいて、今回実行される変動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(083F001)。今回実行される変動の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合(083F001:N)には、処理を終了する。今回実行される変動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(083F001:Y)には、今回実行される変動の変動パターンが大当りの変動パターンであるか否かを判定する(083FS002)。

10

【0180】

今回実行される変動の変動パターンが大当りの変動パターンである場合(083FS002:Y)には、図8-5(A)の大当り時最終態様決定テーブルにより、アクティブ表示の最終態様を決定する(083F003)。次いで、図8-6(A)の大当り時シャッター演出内容決定テーブルにより、シャッター演出の実行有無を決定する(083FS004)。次いで、演出制御用CPU120は、シャッター演出の実行有りと決定されたか否かを判定する(083F005)。シャッター演出の実行有りと決定されていなかった場合(083FS005:N)には、処理を終了する。また、シャッター演出の実行有りと決定されていた場合(083FS005:Y)には、図8-6(C)の大当り時シャッター演出内容決定テーブルにより、最終態様に応じたシャッター演出の内容を決定する(083FS006)。次いで、決定された内容のシャッター演出を実行するように設定し(083FS007)、処理を終了する。

20

【0181】

083FS002において、今回実行される変動の変動パターンが大当りの変動パターンでない場合(083FS002:N)には、図8-5(B)のSPリーチはずれ時最終態様決定テーブルにより、アクティブ表示の最終態様を決定する(083F008)。次いで、図8-6(B)のSPリーチはずれ時シャッター演出内容決定テーブルにより、シャッター演出の実行有無を決定する(083FS009)。次いで、演出制御用CPU120は、シャッター演出の実行有りと決定されたか否かを判定する(083F010)。シャッター演出の実行有りと決定されていなかった場合(083FS010:N)には、処理を終了する。また、シャッター演出の実行有りと決定されていた場合(083FS010:Y)には、図8-6(D)のSPリーチ時シャッター演出内容決定テーブルにより、最終態様に応じたシャッター演出の内容を決定する(083FS011)。次いで、決定された内容のシャッター演出を実行するように設定し(083FS007)、処理を終了する。

30

【0182】

なお、変動パターンが大当りの場合には、ノーマルリーチで終了する大当りを設け、そのような場合には、シャッター演出を実行しないようにしてもよい。また、ノーマルリーチで終了する大当りやはずれの変動パターンの場合には、シャッター開放後に大当り図柄やはずれ図柄が停止するようにしてもよい。また、シャッター演出は、SPリーチのような期待度の高いもののみで実行されるものではなく、リーチとならない変動パターン等で実行されるようにしてもよい。

40

【0183】

〔特徴部083F~084Fにより得られる主な構成や効果〕

[1] 図8-1に示すように、シャッター画像は、キャラクタA画像083F001とキャラクタB画像083F002を含む画像である。また、図8-2に示すように、キャラクタA画像083F001を動作させる第1示唆演出や、キャラクタB画像083F002を動作させる第2示唆演出が実行される。そして、図8-6(C)、(D)に示すように、第1示唆演出よりも第2示唆演出の方が大当り遊技状態に制御される期待度が

50

高くなっている。このようにすれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されることで特別画像を用いた演出の興趣を向上することができる。

【0184】

[2] 図8-1に示すように、キャラクタA画像083F001が動作しない態様を維持した状態でシャッターが開放しSPリーチへ移行する第1パターンと、図8-2に示すように、動作しない態様から動作する態様へと変化する第1示唆演出を実行した後に、シャッター画像が開放しSPリーチへ移行する第2パターンとが設けられている。そして、図8-5、図8-6(C)、(D)に示すように、第1パターンよりも第2パターンの方が大当り遊技状態に制御される期待度が高い。このようにすれば、第1パターンや第2パターンが実行されることでシャッター画像を用いた演出の興趣を向上することができる。また、第2パターンにより強い印象を与える演出を実行することができる。

10

【0185】

[3] 図8-2(H)、図8-3(H)に示すように、第1示唆演出や第2示唆演出が、他の演出画像としてのアクティブ表示に対して作用する演出により、アクティブ表示の表示態様が変化する。このようにすれば、第1示唆演出や第2示唆演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

【0186】

[4] 図8-2(E)に示すように画面を発光させる発光画像によりシャッター画像を覆うことにより動作しない態様から動作する態様へ変化する際の動きを視認困難状態とする。このようにすれば、シャッター画像が第1態様から第2態様へ変化する際に違和感が生じることを防止することができる。

20

【0187】

[5] 図8-2(E)~(I)、図8-3(E)~(I)に示すように、第1示唆演出または第2示唆演出が実行されている間にシャッター画像が開放し、視認困難状態が解除される。このようにすれば、視認困難状態が解除される時の演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0188】

[6] 第1示唆演出が実行される場合は第1夕方背景でのSPリーチ状態となり、第2示唆演出が実行される場合は第2夕方背景でのSPリーチ状態となる。このようにすれば、示唆演出の種類によりその後の第2演出状態が異なるため、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

【0189】

〔特徴部083F~084Fのその他の変形例〕

[1] 前述した実施の形態において、特別画像として左シャッター画像083F003および右シャッター画像083F004から形成されるシャッター画像を説明した。特別画像は、第1演出状態を視認困難とする画像であればどのような画像であってもよい。例えば、画面をブラックアウトする画像やホワイトアウトする画像であってもよい。また、画像ではなく、物理的に動作する可動物であってもよい。可動物である場合は、サブ液晶等とし、サブ液晶上にキャラクタ等が表示されるようにすればよい。

【0190】

40

[2] 前述した実施の形態において、特別画像としてのシャッター画像が閉鎖するタイミングは、リーチとなった後のタイミングであった。しかし、特別画像は、その他のタイミングで閉鎖するようにしてもよい。例えば、変動開始後すぐのタイミング、擬似連図柄の仮停止のタイミング、はずれの表示結果が表示された後のタイミング、大当り表示結果が表示されてから大当り遊技状態へ移行する前のタイミング等であってもよい。そして、このような各タイミングにおいて、特別画像が表示される前と特別画像が表示された後とで、演出状態が第1演出状態から第2演出状態へと移行するものであればよい。

【0191】

[3] 前述した実施の形態において、特別画像に含まれる第1特別画像や第2特別画像として、キャラクタ画像を表示するものを説明した。そして、キャラクタ画像は、左シ

50

ャッター画像083F003と右シャッター画像083F004とに別々で表示されていた。しかしながら、特別画像に含まれるキャラクタ画像は、左シャッター画像083F003および右シャッター画像083F004をまたいで1つ表示されるようにしてもよい。つまり、シャッターが閉鎖したときに一のキャラクタ画像が形成されるようにしてもよい。

#### 【0192】

[4] 前述した実施の形態において、第1特別画像や第2特別画像は、第1態様としての動作しない態様から第2態様としての動作する態様へと変化する場合について説明した。つまり、静止画から動画に変化するような場合について説明した。しかし、第1特別画像や第2特別画像の態様の变化はその他の態様の变化であってもよい。例えば、モノク  
10  
口の画像がカラーの画像に変化するものであってもよいし、平面的な画像が立体的な画像に変化するものであってもよいし、アニメーション画像が実写の画像に変化するものであってもよいし、いずれかの組合せであってもよい。このように、第1態様から第2態様への変化は、どのような態様の变化であってもよい。

#### 【0193】

[5] 前述した実施の形態において、特別画像としてのシャッター画像が表示される前後の演出状態として第1演出状態としてのノーマルリーチ状態と第2演出状態としてのSPLリーチ状態を説明した。そして、キャラクタA画像083F001が動作しない態様を維持した状態でシャッターが開放しSPLリーチへ移行する第1パターンと、動作しない態様から動作する態様へと変化する第1示唆演出～第3示唆演出を実行した後にシャッター  
20  
画像が開放しSPLリーチへ移行する第2パターンとについて説明した。ここで、第1パターンでの演出状態の変化は1種類であり、第2パターンでの演出状態の変化は、背景が異なる3種類あった。このような演出状態の変化は、背景が異なるもの以外であってもよく、SPLリーチの内容が異なるもの、SPLリーチへと発展せず擬似連の再変動が実行されるもの等であってもよい。つまり、第2パターンでの変化後の演出状態として複数種類の演出状態が設けられていればどのような演出状態であってもよい。また、第1パターン後の演出状態を複数種類設けてもよい。

#### 【0194】

[6] 前述した実施の形態において、第1示唆演出～第3示唆演出により他の演出画像としてのアクティブ表示に作用してアクティブ表示の態様が変化する例について説明した。  
30  
他の演出画像としては、その他の画像であってもよい。例えば、他の演出画像として、保留表示や、飾り図柄、セリフ画像や、タイマー画像、リーチの信頼度を示す表示、メータ画像等であってもよい。保留表示に作用する場合は保留表示の色が変化し、飾り図柄に作用する場合は飾り図柄の色や数字やエフェクトが付加されるものであってもよく、タイマー画像に作用する場合はタイマーの秒数を増加したり停止したりするものであってもよく、リーチの信頼度を示す表示に作用する場合は星の個数で示されたリーチ信頼度が増加するものであってもよく、メータ画像に作用する場合はメータの値を上げるものであってもよい。また、示唆演出の種類により作用する他の演出画像を異ならせてもよいし、示唆演出の種類により他の演出画像のうちいずれの演出画像に作用するかの実行割合を異ならせてもよい。  
40

#### 【0195】

[7] 前述した実施の形態において、第1示唆演出～第3示唆演出が実行される際に、発光画像によりシャッター画像を覆うことにより動作しない態様から動作する態様へ変化する際の動きを視認困難状態とすることを説明した。このような特殊演出画像としての発光画像は、画面上に表示される画像ではなく導光板を用いるものであってもよい。ここで、導光板とは、画像表示装置5の前面に設けられた光を透過可能な透光性を有する板部材である。導光板を用いた演出では、導光板の端面から光を入射することにより、導光板の内部に入射された光が反射して遊技機前面の導光板の反射部から遊技機の前面に光を出射させる演出が実行される。また、特殊画像としての発光画像や導光板の発光態様を複数種類設けてもよい。そして、大当たり期待度に応じて発光態様が異なるようにしてもよい。  
50

## 【 0 1 9 6 】

[ 8 ] 前述した実施の形態において、第 1 示唆演出～第 3 示唆演出が実行される際に実行されている示唆演出の後方でシャッター画像が開くことで第 2 演出状態に対応する画像が表示される様子について説明した。しかしながら、キャラクタ画像による示唆演出が実行されている間は、シャッター画像が閉鎖されたままであってもよい。そして、キャラクタによる示唆演出が終了した後に、シャッター画像が開放するようにしてもよい。

## 【 0 1 9 7 】

[ 9 ] 前述した実施の形態において、図 8 - 5 のテーブルにより最終態様としての色を決定し、アクティブ表示が変化する場合を説明した。しかし、保留表示の段階で色が変化するようにしてもよい。また、示唆演出実行中のタイミング以外でアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、リーチ前のタイミング、リーチテンパイ時のタイミング、S Pリーチ中の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してもよい。また、大当り遊技状態に制御されるか否かで変化タイミングが異なるようにしてもよい。また、いずれの示唆演出が実行されるかにより変化タイミングが異なるようにしてもよい。

10

## 【 0 1 9 8 】

[ 1 0 ] 前述した実施の形態において、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とで実行される演出の種類が異なるようにしてもよい。例えば、第 1 示唆演出が実行されるとき第 1 特別画像としてのキャラクタ画像 A と、第 2 示唆演出が実行されるとき第 2 特別画像としてのキャラクタ画像 B とで実行する演出の種類が異なるようにしてもよい。具体的には、第 1 示唆演出を実行するキャラクタ A 画像は、アクティブ表示を変化させる演出を実行し、第 2 示唆演出を実行するキャラクタ画像 B は、擬似連が実行されることを示す擬似連図柄を運んで来る演出を実行するようにしてもよい。このように、第 1 示唆演出と第 2 示唆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、第 1 特別画像および第 2 特別画像は各々複数種類設けられており、大当り期待度に応じて実行される演出の種類が異なるようにしてもよい。

20

## 【 0 1 9 9 】

[ 1 1 ] 前述した実施の形態において、第 1 特別画像としてのキャラクタ画像 A と、第 2 特別画像としてのキャラクタ画像 B とが両方とも動作する第 3 示唆演出において、各キャラクタが実行する演出の種類が異なるようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像 A がアクティブ表示を変化し、キャラクタ画像 B がチャンス目として奇数図柄や偶数図柄を停止させる演出を実行してもよい。ここで、チャンス目とは飾り図柄の数字や色の組合せにより大当り期待度を示す演出である。また、いずれかのキャラクタ画像が複数表示されて画面上を奥から前方側へ、あるいは右から左へ群として表示される群予告を実行するようにしてもよい。群予告が実行されることで大当り期待度が高いことが示される。また、第 1 特別画像による演出と第 2 特別画像による演出との実行タイミング同時のタイミングであってもよいし、異なるタイミングであってもよい。また、異なるタイミングである場合は、演出が重なるタイミングであってもよいし、演出が重ならないタイミングであってもよい。

30

## 【 0 2 0 0 】

[ 1 2 ] 前述した実施の形態において、特別画像としてのシャッター画像自体に複数の種類が設けられていてもよい。例えば、シャッター画像に白色、赤色、金色の種類があり、大当り期待度に応じて表示されるシャッター画像の色が異なるようにしてもよい。また、シャッター画像の種類により表示されるキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また、シャッター画像の種類によりキャラクタが動作する割合が異なるようにしてもよい。また、シャッター画像の種類によりキャラクタが動作したときの演出の種類が異なるようにしてもよい。また、シャッター画像の種類によりアクティブ表示の色がいずれの態様に変化するかの割合が異なるようにしてもよい。また、アクティブ表示が変化しないガセパターンを設け、シャッター画像の種類によりアクティブ表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。

40

50

## 【0201】

[13] 前述した実施の形態において、キャラクタ画像が動作する演出により別の予告が実行されるようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像が動作することにより何らかの予告が実行されることを示すタイマー画像が表示されるもの、キャラクタ画像が動作することにより箱の中から何らかの予告が表示されるプレゼントボックスを表示するものでもよい。また、キャラクタ画像自体の動作の種類により大当り期待度を予告するものであってもよい。

## 【0202】

[14] 前述した実施の形態において、示唆演出が実行される際に、表示されるキャラクタ以外の別のキャラクタが登場し、登場した別のキャラクタにより演出が実行されるようにしてもよい。また、キャラクタ画像Aとキャラクタ画像Bとが合体する演出によって表示される新たなキャラクタにより演出が実行されるようにしてもよい。

10

## 【0203】

[15] 前述した実施の形態において、シャッターが閉鎖中から開放中になる際の演出として、次の様な演出を実行してもよい。例えば、閉鎖中のシャッターが開く以外に、その場で消去されるパターン、シャッターが徐々に透明となるパターン、閉鎖しているシャッターがひび割れてシャッターが壊れるパターン、閉鎖しているシャッターに作用する演出（例えば岩が当たる等）によりシャッターが破壊されるパターン等が実行されるようにしてもよい。また、このようなパターンの違いにより有利状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。

20

## 【0204】

[16] 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、ステージが移行する際の演出や複数ゲームに亘る連続演出に発展するときの演出として上記したシャッター演出が実行されるようにすればよい。

## 【0205】

（特徴部007F～0010Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部007F～0010Fについて説明する。特徴部007F～0010Fは、演出制御用CPU120によって、第1演出としての主演出と第1演出よりも遊技者に認識し難い第2演出としての副演出とが実行されることに特徴がある。ここで第1演出としての主演出とは、演出の主体となる側であって遊技者の注視が向く側の演出である。また、第2演出としての副演出とは、主演出とともに実行されているものの、遊技者に認識し難い演出であるため遊技者の注視が向かいにくい側の演出である。つまり、主演出は副演出よりも演出の態様が目立つ演出であると言え、副演出は主演出よりも演出の態様が控えめな演出であると言える。

30

## 【0206】

本実施の形態では、主演出と副演出とが表示領域としての画像表示装置5の画面において実行される。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上において主演出および副演出を重複したタイミングで実行する。主演出は、画像表示装置5の画面の大部分の表示領域を用いて演出の態様が副演出よりも目立って実行される。また、副演出は、主演出よりも狭い領域である画面の隅において演出の態様が主演出よりも控えめに実行される。また、これら主演出および副演出は、複数の段階に変化する演出であり、段階が上がるに連れて遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態へ制御される期待度が高くなる。

40

## 【0207】

なお、第1演出としての主演出と第1演出よりも遊技者に認識し難い第2演出としての

50

副演出との関係は、主演出の方が副演出よりも表示される画像のサイズが大きいこと、主演出の方が副演出よりも表示される領域の位置が遊技者に目立つ位置（画面の中央の位置）であること、主演出の方が副演出よりも表示される画像の優先度が高いこと、主演出が実行されるときは演出音が副演出が実行されるときは演出音よりも大きいこと、主演出が実行されるときは画面の光量が副演出が実行されるときは画面の光量よりも大きいこと等のいずれか、あるいは2つ以上の組合せであってもよい。ここで、画像の優先度が高いとは、画像表示装置5に表示される画像が複数のレイヤーから構成される場合に、主演出の画像のレイヤーが副演出の画像のレイヤーよりも手前の位置にあることにより遊技者に認識しやすくなっていることである。

【0208】

主演出と副演出との演出の内容について具体的に説明する。図9-1は、主演出・副演出の内容を説明するための図である。図9-1に示すように、主演出には、主演出A～主演出Dの複数の段階の演出が設定されている。また、副演出には、副演出A～Dの複数の段階の演出が設定されている。主演出Aは、何の武具も身に着けていない人型のキャラクタ画像が表示される演出である。主演出Bは、キャラクタが剣を持つ画像が表示される演出である。主演出Cは、キャラクタが剣と、盾とを持つ画像が表示される演出である。主演出Dは、キャラクタが剣と、盾とを持つとともに、冠を被る画像が表示される演出である。このように、主演出では、段階的に多くの武具を身に着けていく演出が実行される。

【0209】

また、副演出Aは、箱画像の態様が青色で表示される演出である。副演出Bは、箱画像の態様が青色から緑色に変化して表示される演出である。副演出Cは、箱画像の態様が緑色から赤色に変化して表示される演出である。副演出Dは、箱画像の態様が赤色から金色に変化して表示される演出である。主演出と副演出とは、通常主演出Aと副演出Aとから実行される。しかしながら、副演出は、副演出B以上の段階から開始されるパターンもある。なお、主演出が主演出B以上の段階から開始されるようにしてもよい。また、主演出と副演出とは、少なくとも1段階以上は、演出が変化ようになっていく。つまり、主演出Aは少なくとも主演出Bへと変化し、副演出Aは少なくとも副演出Bへと変化する。これにより遊技者の残念感を無くすることができる。

【0210】

このように、主演出は、キャラクタが武具を多く身に着けていくことで大当たり期待度が高くなる演出であり、副演出は箱画像の色が変化していく毎に大当たり期待度が高くなる演出である。また、主演出はリーチとなったタイミングで終了するが、副演出はリーチ後のタイミングまで継続して実行される。そして、副演出として表示される箱画像はリーチ後のタイミングで開放される。箱画像の中からは、箱画像の色に対応した何等かの予告演出が実行される。また、副演出は、リーチ後に段階が変化するパターンが設けられている。

【0211】

なお、主演出と副演出とは異なるタイミングから開始されるようにしてもよい。また、主演出は、リーチ後まで実行されるようにしてもよいし、リーチ後に段階が変化するようにしてもよい。また、主演出と副演出とが関係する演出が実行されるようにしてもよい。例えば、主演出で表示されるキャラクタ画像がリーチ後にも表示され、副演出として表示される箱画像からキャラクタが装備する武具が出現するようにしてもよい。そして、箱画像の態様により、出現する武具の種類が異なるようにしてもよい。また、主演出が冠を被る主演出Dまで変化していない場合には、箱画像から主演出Dに対応する冠の画像が出現するようにしてもよい。

【0212】

また、主演出、副演出とは別に所定演出が実行されることがある。所定演出は、大当たり遊技状態に制御されることを示す演出ではなく、その後主演出や副演出が実行されることを煽る賑やかな演出である。これらの主演出、副演出、所定演出は、遊技者の動作を契機として実行される。具体的には、遊技者が所定のボタン押下タイミングで押しボタン31Bを操作することにより押しボタン35Bで遊技者の動作が検出され、遊技

10

20

30

40

50



者の動作が検出されたことに基づいて主演出、副演出、所定演出のいずれかが実行される。主演出や副演出が実行されるときは、主演出の段階や副演出の段階が変化する演出が実行される。このようにすれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

#### 【0213】

また、ボタン押下により主演出の段階や副演出の段階が変化しないときには、所定演出が実行されることになる。このようにすれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。なお、プッシュセンサ35Bにより遊技者の動作（プッシュボタン31Bへの操作）を検出可能な期間は予め設定されており、その有効期間内に遊技者の動作が検出されない場合には、有効期間の終了後に主演出、副演出、所定演出のいずれかの演出が実行される。

10

#### 【0214】

主演出、副演出、所定演出等の演出が実行されるプッシュボタン31Bの操作による演出をボタン演出と称する。このボタン演出には、プッシュボタン31Bの操作回数が異なる複数種類のボタン演出パターンが設定されている。例えば、ボタン演出が10回のパターンとボタン演出が15回のパターンとが設けられている。

#### 【0215】

図9-2は、ボタン演出を示すタイミングチャートである。図9-2(A)は、ボタンの押下タイミングが10回に設定されているボタン演出10回パターンを示す図であり、図9-2(B)は、ボタンの押下タイミングが15回に設定されているボタン演出15回パターンを示す図である。図9-2は、変動を開始してから変動を停止するまでに実行される各種演出について示されている。また、図9-2中の星のマークは、ボタンの押下タイミングを示している。ボタン押下タイミングは1点で示しているが、実際はボタン押下タイミングから所定期間がボタン操作が有効な有効期間として設定されている。

20

#### 【0216】

図9-2(A)に示すように、ボタン演出10回パターンでは、変動開始後にボタン演出が開始されることが画像表示装置5の画面上に示される。主演出と副演出とは、ボタン演出の開始タイミングから実行される。主演出では主演出Aが実行され、副演出では副演出Aが実行される。その後、1回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Aから副演出Bに変化する。主演出は、主演出Aのままである。2回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Bから副演出Cに変化する。主演出は、主演出Aのままである。

30

#### 【0217】

3回目、4回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。5回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Aから主演出Bに変化する。副演出は、主演出Cのままである。6回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出が実行される。次いで、7回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Bから主演出Cに変化する。副演出は、主演出Cのままである。

40

#### 【0218】

8回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出が実行される。9回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Cから副演出Dに変化する。主演出は、主演出Cのままである。次いで、10回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、リーチが成立する。この時点で主演出は主演出Cで終了するが、副演出は副演出Dがリーチ後も実行され、リーチの途中で終了する。そして、変動が停止される。

50

## 【0219】

また、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間は、所定演出の実行を制限する所定演出禁止期間に設定されている。これは、リーチ開始となる前の最後のボタン操作により、所定演出が実行されてしまうと、次のボタン操作により主演出や副演出が実行されることを期待する遊技者の興趣を低下させてしまう可能性があるからである。このようにすれば、所定演出禁止期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。なお、最終のボタン操作でリーチが発生しないものでもよく、そのような場合には最終のボタン操作で所定演出が実行されないように所定演出禁止期間が定められてようにすればよい。また、所定演出禁止期間は、ボタン複数回の期間にまたがり設定されていてもよい。また、所定演出禁止期間は、演出の前半や中盤等に設定されていてもよく、所定演出禁止期間が1つのボタン演出のパターンにおいて複数設定されていてもよい。

10

## 【0220】

次に、ボタン演出15回パターンについて説明する。図9-2(B)に示すように、ボタン演出15回パターンでは、変動開始後にボタン演出が開始されることが画像表示装置5の画面上に示される。主演出と副演出とは、ボタン演出の開始タイミングから実行される。主演出では主演出Aが実行され、副演出では副演出Aが実行される。その後、1回目のボタン押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Aから主演出Bに変化する。副演出は、主演出Aのままである。2回目～4回目のボタン押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。

20

## 【0221】

5回目の押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Bから主演出Cに変化する。副演出は、主演出Aのままである。6回目～8回目のボタン押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。9回目の押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Cから主演出Dに変化する。副演出は、主演出Aのままである。10回目～13回目のボタン押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。

30

## 【0222】

14回目のボタン押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Aから副演出Dに変化する。主演出は、主演出Dのままである。次いで、15回目のボタン押下タイミングで遊技者が押しボタン31Bを操作することにより、リーチが成立する。この時点で主演出は主演出Dで終了するが、副演出は副演出Dがリーチ後も実行され、リーチの途中で終了する。そして、変動が停止される。ボタン演出15回パターンに示したように、副演出は、副演出Aから副演出Bや副演出Cの段階を飛ばして副演出Dに変化することがある。なお、主演出が途中の段階を飛ばして大当り期待度の高い段階に変化するパターンを設けてもよい。

40

## 【0223】

また、ボタン演出15回パターンにおいて、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間が、所定演出の実行を制限する所定演出禁止期間に設定されている。なお、ボタン演出10回パターンとボタン演出15回パターンとで所定演出禁止期間の長さが異なるようにしてもよい。

## 【0224】

次に、画像表示装置5の画面上で実行されるボタン演出について説明する。図9-3は、ボタン演出10回パターンの演出例を示す表示画面図である。図9-3(A)～(J)の順に演出が実行される。図9-3では、図9-2で示したボタン演出10回のパターンの演出の一部を示している。図9-3(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

50

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表示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。

【0225】

図9-3(A)の状態からボタン演出が開始されると、図9-3(B)に示すように、画面の中央に「ボタンラッシュ」の文字が表示され、ボタン操作を複数回伴うボタン演出が実行されることが示される。また、画面左上隅には、現在の飾り図柄の変動の様子が下向きの矢印により小さく表示されている。また、画面左下にはアクティブ表示のみ表示され保留表示は消去されている。なお、保留表示が表示されるようにしてもよいし、アクティブ表示も消去するようにしてもよい。

10

【0226】

次いで、図9-3(C)に示すようなボタン操作1回目のタイミングの演出が実行される。図9-3(C)に示すように、画面の中央の表示領域に人型のキャラクタ画像が表示される。キャラクタ画像が表示される表示領域を用いて主演出が実行される。この主演出は、キャラが何も武具を持っていない状態の主演出Aである。また、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。ボタン促進画像が表示されることにより、遊技者にプッシュボタン31Bへの操作を促すことができる。

【0227】

また、主演出が表示される領域よりも狭い領域である画面の右側の領域に箱の態様をした箱画像が表示される。この箱画像を用いて副演出が実行される。この副演出は、箱画像の色が青色の副演出Aである。また、リーチ後には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。また、キャラクタ画像の下部には、メータ画像が表示されている。このメータ画像は、ボタンを押下できる回数を視覚的に表した画像であり、ボタンの押下タイミングが経過する毎にメータの値が減少していく。

20

【0228】

図9-3(C)の状態から、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作1回目の演出として、図9-3(D)に示す副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が青色から緑色に変化する副演出Bが実行される。また、副演出Bが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す演出音が出力される。副演出の演出音は、後述する主演出の演出音よりも小さい音量で出力される。

30

【0229】

次いで、次のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、図9-3(E)に示すボタン操作2回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が緑色から赤色に変化する副演出Cが実行される。また、副演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す主演出よりも小さい音量の演出音が出力される。次いで、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作3回目の演出として、図9-3(F)に示す所定演出が実行される。所定演出では、画面の中央に「継続」の文字が表示され、その後もボタン演出が継続することが示される。

40

【0230】

次いで、図9-3(G)に示すように、その後の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作5回目の演出として、主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が剣を持つ画像となる主演出Bが実行される。また、主演出Bが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す演出音が出力される。主演出の演出音は、副演出の演出音よりも大きい音量で出力される。また、メータの値は、中央付近まで減少している。

【0231】

その後、図9-3(H)に示すように、ボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作7回目の演出として、主演出が実行される

50

。この主演出では、キャラクタ画像が盾を持つ画像となる主演出Cが実行される。また、主演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音出力される。また、メータの値は、中央よりも右側の位置まで減少している。

【0232】

次いで、図9-3(I)に示すように、ボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作9回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が赤色から金色に変化する副演出Dが実行される。また、副演出Dが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す主演出よりも小さい音量の演出音出力される。また、メータの値は、ほぼ無くなる位置まで減少している。

10

【0233】

その後、10回目のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作10回目の演出として、図9-3(J)に示すようなリーチが開始される。リーチ時においては、同じ数字図柄でテンパイするリーチ演出が画面の中央で実行される。これにより主演出を示していたキャラクタ画像は消去されるが、副演出を示す箱画像は表示されたままとなっている。その後のリーチ中には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。

【0234】

箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出としては、例えば、箱画像の色が緑色に変化していたときには、期待度の低い「チャンス」の文字を表示し、箱画像の色が赤色に変化していたときは、期待度が「チャンス」の文字よりも高い「熱」の文字を表示し、箱画像の色が金色に変化していたときは、期待度が「熱」の文字よりも高い「激熱」の文字を表示する演出が実行されるようにすればよい。また、箱画像による予告演出は、箱画像の色に対応した所定の抽選により演出内容が決定されるようにしてもよい。また、予告演出は、文字を表示する演出ではなく、キャラクタ等の画像が出現するようにしてもよい。このような場合には、箱画像の態様により出現するキャラクタの割合が異なるようにしてもよい。

20

【0235】

図9-3(H)に示すように、主演出は、大きな演出音とともに画面の中央領域で実行され、副演出は、小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行される。このように、主演出は遊技者に目立つ態様で実行され、副演出は主演出よりも控えめな態様で実行される。このようにすれば、主演出の認識度合いを高くすることができるため、主演出における興趣の低下を抑制することができる。

30

【0236】

また、図9-3に示したように、主演出と副演出とは、所定の表示領域である画像表示装置5の画面において実行される。このようにすれば、遊技者の認識度合いが高い表示領域において好適に主演出と副演出とを実行することができる。

【0237】

次に、画像表示装置5の画面上で実行されるボタン演出の別のパターンについて説明する。図9-4は、ボタン演出15回パターンの演出例を示す表示画面図である。図9-4(A)~(J)の順に演出が実行される。図9-4では、図9-2で示したボタン演出15回のパターンの演出の一部を示している。変動開始後、図9-4(A)に示すように、ボタン演出が開始されるときに「ボタンラッシュ」の文字が表示される。その後、図9-4(B)に示すようなボタン操作1回目のタイミングの演出が実行される。ボタン操作演出1回目のタイミングでは、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。

40

【0238】

図9-4(B)の状態から、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作1回目の演出として、図9-4(C)に示す主演出が実行される。この主演出で

50

は、キャラクタ画像が剣を持つ画像となる主演出 B が実行される。また、主演出 B が実行される場合には、スピーカ 8 L , 8 R から主演出が実行されることを示す演出音が出力される。主演出の演出音は、副演出の演出音よりも大きい音量で出力される。

【 0 2 3 9 】

その後、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 5 回目の演出として、図 9 - 4 ( D ) に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が盾を持つ画像となる主演出 C が実行される。また、この主演出 C が実行される場合には、スピーカ 8 L , 8 R から主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音が出力される。また、メータの値は、中央付近まで減少している。

【 0 2 4 0 】

その後、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 9 回目の演出として、図 9 - 4 ( E ) に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が冠を被る画像となる主演出 D が実行される。また、この主演出 D が実行される場合には、スピーカ 8 L , 8 R から主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音が出力される。また、メータの値は、ほぼ無くなる位置まで減少している。

【 0 2 4 1 】

その後、10 回目のボタンの押下タイミングでは、図 9 - 4 ( F ) に示すように、キャラクタ画像に重なるように「 P U S H 」の文字から成るボタン促進画像が表示される。このときメータの値は、0 を示す値となっている。この状態で、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 10 回目の演出として、図 9 - 4 ( G ) に示すような、所定演出が実行される。この所定演出では、画面の中央に「 + 5 回 」と表示されボタン演出が残り 5 回増加されたように見せる演出が実行される。この所定演出により、メータ画像が右側に延びて残り 5 回分のボタン演出の期間が増加したことが示される。

【 0 2 4 2 】

その後、ボタン操作 13 回目の演出として、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、図 9 - 4 ( H ) に示す所定演出が実行される。この所定演出では、画面の中央に「 継続 」の文字が表示され、その後もボタン演出が継続することが示される。図 9 - 4 ( G ) , ( H ) には、所定演出には複数種類の態様が設けられている。いずれの態様もボタン演出が継続することを示す態様である。このように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかな演出を実行するようになっている。このようにすれば、演出の変化タイミングであるボタン押下タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興味の低下を抑制することができる。

【 0 2 4 3 】

なお、所定演出が実行される場合にも演出音が出力される。所定演出で出力される演出音は、主演出や副演出よりも小さい音量の演出音が出力される。しかしながら、所定演出の演出音は、副演出の演出音より大きくてもよいし、主演出の演出音より大きくてもよい。また、主演出や副演出の演出音は演出の段階が上がるに連れて大きくなるようにしてもよい。また、主演出の演出音は音量の段階が上がらないが副演出の演出音は演出の段階に応じて音量が上がるようにしてもよい。また、副演出の演出音は音量の段階が上がらないが主演出の演出音は演出の段階に応じて音量が上がるようにしてもよい。また、主演出、副演出、所定演出の演出音は、実行タイミングにより音量が異なるようにしてもよい。例えば、ボタン演出の前半は音量が小さく、後半は音量が大きくなるようにしてもよい。

【 0 2 4 4 】

次いで、図 9 - 4 ( I ) に示すように、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 14 回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が青色から金色に変化する副演出 D が実行される。この副演出のパターンは、副演出 A から副演出 D まで、途中の段階を飛ばして副演出が実行される。その後、15 回目のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 15 回目の演出として、図 9 - 4 ( J ) に示すようなリーチが開始される。リーチ時においては、同じ数字図柄でテンパイするリーチ演出が画面の中央で実行される。これに

10

20

30

40

50

より主演出を示していたキャラクタ画像は消去されるが、副演出を示す箱画像は表示されたままとなっている。その後のリーチ中には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。

【0245】

次に、ボタン演出の内容を決定するためのテーブルについて説明する。図9-5は、ボタン演出決定テーブルおよび最終態様決定テーブルを示す説明図である。図9-5(A)は、大当たり時にボタン演出の有無を決定するための大当たり時ボタン演出決定テーブルである。図9-5(B)は、はずれ時にボタン演出の有無を決定するためのはずれ時ボタン演出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。

【0246】

図9-5(A)に示すように、大当たり時にはボタン演出の実行無しに40%の割合で決定され、ボタン演出の実行有りに60%の割合で決定される。また、図9-5(B)に示すように、はずれ時にはボタン演出の実行無しに60%の割合で決定され、ボタン演出の実行有りに40%の割合で決定される。図9-5(A)、(B)に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりもボタン演出が実行有りに決定されやすくなっている。なお、テーブルの割合は割振られた乱数値をパーセント表示したものである。

【0247】

また、図9-5(C)は、主演出と副演出とが最終的にどのような演出の態様となるかを決定するための最終態様決定テーブルである。図9-5(C)は、大当たり時の主演出と副演出との最終態様を決定するための大当たり時最終態様決定テーブルである。図9-5(D)は、はずれ時の主演出と副演出との最終態様を決定するためのはずれ時最終態様決定テーブルである。

【0248】

図9-5(C)に示すように、大当たり時には、主演出の最終態様が主演出B、副演出の最終態様が副演出Bとなるパターンが10%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出C、副演出の最終態様が副演出Bとなるパターンが15%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出C、副演出の最終態様が副演出Cとなるパターンが20%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出C、副演出の最終態様が副演出Dとなるパターンが25%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出D、副演出の最終態様が副演出Dとなるパターンが30%の割合で決定される。

【0249】

また、図9-5(D)に示すように、はずれ時には、主演出の最終態様が主演出B、副演出の最終態様が副演出Bとなるパターンが30%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出C、副演出の最終態様が副演出Bとなるパターンが25%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出C、副演出の最終態様が副演出Cとなるパターンが20%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出C、副演出の最終態様が副演出Dとなるパターンが15%の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出D、副演出の最終態様が副演出Dとなるパターンが10%の割合で決定される。

【0250】

図9-5に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりも段階数の高い主演出や副演出となることが分かる。なお、大当たり時にしか決定されないパターンを設けてもよい。例えば、大当たり時にしか決定されないパターンとして、主演出Eや副演出Eのパターンを設けてもよい。

【0251】

次に、ボタン演出の詳細な演出例のパターンについて説明する。ボタン演出には、ボタン演出10回パターンとボタン演出15回パターンとが設けられているが、ここでは一例としてボタン演出10回パターンについて説明する。図9-6は、ボタン演出10回パターンのときの演出内容を決定するための、ボタン演出10回用パターン内容決定テーブルである。このテーブルは、ボタン演出15回用パターン内容決定テーブルとともにROM121に記憶されている。図9-6では、ボタン演出パターンのうち、一部のパターンの

10

20

30

40

50

みを開示してある。図9 - 6における「...」は記載の省略を示している。なお、ボタン内容決定テーブルは、大当たり時とはずれ時とで実行割合や実行される種類が異なるテーブルが用いられてもよい。

#### 【0252】

図9 - 6には、各ボタン演出のパターンについて、最終態様、1回目～10回目のボタン押下タイミングで実行される演出の内容が記載されている。なお、割合については、記載を省略している。最終態様は、図9 - 5に示した最終態様決定テーブルに基づいて決定される。ボタン演出パターンPT1 - 1は、最終態様が主演出B，副演出Bとなるパターンである。PT1 - 1は、1回目～3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、5回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

10

#### 【0253】

ボタン演出パターンPT2 - 1は、最終態様が主演出C，副演出Bとなるパターンである。PT2 - 1では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目～5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

20

#### 【0254】

ボタン演出パターンPT3 - 1～PT3 - 3は、最終態様が主演出C，副演出Cとなるパターンである。PT3 - 1では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

30

#### 【0255】

PT3 - 2では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングでボタン演出の開始時に副演出Bから始まっていた副演出が副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

40

#### 【0256】

PT3 - 3では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目～5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回

50

目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、7 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 B から副演出 C へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

【0257】

ボタン演出パターン PT4 - 1 ～ PT4 - 2 は、最終態様が主演出 C , 副演出 D となるパターンである。PT4 - 1 では、1 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、3 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、5 回目～6 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 B から副演出 C へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。ここで、PT4 - 1 では、副演出の最終態様が副演出 D であるが、リーチ開始時には副演出 C までしか変化していない。PT4 - 1 では、リーチ後に副演出 C が副演出 D へと変化する副演出が実行されることとなる。

10

【0258】

ボタン演出パターン PT4 - 2 は、図 9 - 2 , 図 9 - 3 で示したボタン演出 10 回パターンである。PT4 - 2 では、1 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで副演出 B から副演出 C へと変化する副演出が実行される。次いで、3 回目～4 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、5 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、6 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 C から副演出 D へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

20

30

【0259】

ボタン演出パターン PT5 - 1 は、最終態様が主演出 D , 副演出 D となるパターンである。PT5 - 1 では、1 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、3 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、4 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、5 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、6 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7 回目のボタン押下タイミングで主演出 C から主演出 D へと変化する主演出が実行される。次いで、8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 B から副演出 C へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。ここで、PT5 - 1 では、副演出の最終態様が副演出 D であるが、リーチ開始時には副演出 C までしか変化していない。PT5 - 1 では、リーチ後に副演出 C が副演出 D へと変化する副演出が実行されることとなる。

40

【0260】

図 9 - 6 に示す PT3 - 1 とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出 B であるときよりも主演出 C であるときの方が、副演出が副演出 C に変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出がより期待度の高い演出態様に変化したときのタイミングの方が、主演出が期待度の低い態様であるとき

50



のタイミングよりも副演出が期待度が高い態様に変化する割合が高くなっている。よって、主演出が期待度の高い段階に変化しているにも関わらず、副演出が期待度の低い段階までしか変化しないような事態が減少する。また、主演出が変化する前に副演出を先に変化させてしまうことにより、副演出に対する期待感を保てなくなってしまうことを防ぐことができる。よって、このようにすれば、主演出の変化に応じて副演出を変化させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

#### 【0261】

図9-6に示すPT3-2とその他のパターンとを例にとると、PT3-2は、副演出が副演出Aから開始されず副演出Bから開始されるパターンである。そして、PT3-2とその他のパターンとの関係では、主演出が開始されるときに、副演出Bで開始されるよりも副演出Aで開始されるときの方が、副演出Cまで変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が開始されるときに期待度の低い段階の副演出で開始される方が、期待度の高い段階の副演出で開始されるよりも、さらに期待度の高い段階の副演出へと変化しやすい。このようにすれば、主演出の実行中に変化する副演出の段階を多くすることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

#### 【0262】

図9-6に示すPT3-3とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出が副演出Aである場合には、副演出Aを副演出Bへ変化させてから副演出Cへと変化させる割合よりも、副演出Aを副演出Bへ変化させずに副演出Cへ変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が期待度の高い段階に変化しているときに、副演出が期待度の低い段階である場合には、副演出の態様を1つずつ段階的に変化させるよりも間の段階を飛ばして変化させる割合の方が高くなっている。このようにすれば、主演出の演出の段階数が高くなっているにも関わらず、副演出の変化回数が多くなってしまうことを防止することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

#### 【0263】

図9-6に示すPT4-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出を副演出Dまで変化させる割合よりも、主演出が終了した後のリーチ開始後のタイミングにおいて副演出を副演出Dまで変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、リーチ開始までのタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化するよりも、リーチ開始後のタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化する割合の方が高くなっている。このようにすれば、リーチ開始により主演出が変化を終了した場合であっても副演出が大当たり有利状態に制御される期待度の高い副演出Dまで変化することへの期待感を持続させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

#### 【0264】

また、図9-6に示すボタン演出10回パターンにおいては、5回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも5回の押下タイミングが経過した後の方が主演出を変化させやすいように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。このようにすれば、遊技者に目立つ態様で実行される主演出について、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

#### 【0265】

次に、ボタン演出を設定するためのボタン演出処理について説明する。図9-7は、ボタン演出処理を示すフローチャートである。ボタン演出処理は、可変表示開始設定処理(図7のS171)において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチAの変動パターンであるか

10

20

30

40

50

否かを判定する(007FS001)。スーパーリーチAの変動パターンは、ボタン演出10回パターンの演出が実行される実行時間が設定された変動パターンである。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。

#### 【0266】

演出制御用CPU120は、007FS001において、スーパーリーチAの変動パターンであると判定した場合(007FS001; Y)は、図9-5に示したボタン演出決定テーブルにより、ボタン演出の実行の有無を決定する(007FS002)。次いで、演出制御用CPU120は、007FS003において、ボタン演出実行有りに決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン演出実行有りでないと判定した場合(007FS003; N)には、処理を終了する。

10

#### 【0267】

演出制御用CPU120は、007FS003において、ボタン演出実行有りと判定した場合(007FS003; Y)には、図9-5に示した最終態様決定テーブルにより、主演出および副演出の最終態様を決定する(007FS004)。次いで、演出制御用CPU120は、図9-6に示したボタン演出10回用パターン内容決定テーブルにより、最終態様に応じたボタン演出パターンを決定する(007FS005)。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容のボタン演出を実行するように設定し(007FS006)、処理を終了する。

20

#### 【0268】

演出制御用CPU120は、007FS001において、スーパーリーチAの変動パターンでないと判定した場合(007FS001; N)は、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチBの変動パターンであるか否かを判定する(007FS007)。演出制御用CPU120は、007FS007において、スーパーリーチBの変動パターンでないと判定した場合(007FS007; N)は、処理を終了する。

#### 【0269】

演出制御用CPU120は、007FS007において、スーパーリーチBの変動パターンであると判定した場合(007FS007; Y)は、図9-5に示したボタン演出決定テーブルにより、ボタン演出の実行の有無を決定する(007FS008)。次いで、演出制御用CPU120は、007FS009において、ボタン演出実行有りに決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン演出実行有りでないと判定した場合(007FS009; N)には、処理を終了する。

30

#### 【0270】

演出制御用CPU120は、007FS009において、ボタン演出実行有りと判定した場合(007FS009; Y)には、図9-5に示した最終態様決定テーブルにより、主演出および副演出の最終態様を決定する(007FS010)。次いで、演出制御用CPU120は、ボタン演出15回用パターン内容決定テーブルにより、最終態様に応じたボタン演出パターンを決定する(007FS011)。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容のボタン演出を実行するように設定し(007FS006)、処理を終了する。

40

#### 【0271】

〔特徴部007F~010Fにより得られる主な構成や効果〕

[1] 図9-6に示すPT3-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Bであるときよりも主演出Cであるときの方が、副演出が副演出Cに変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出がより期待度の高い演出態様に変化したときのタイミングの方が、主演出が期待度の低い態様であるときのタイミングよりも副演出が期待度が高い態様に変化する割合が高くなっている。よって、主演出が期待度の高い段階に変化しているにも関わらず、副演出が期待度の低い段階までしか変化しないような事態が減少する。また、主演出が変化する前に副演出を先に変化させてしまうことにより、副演出に対する期待感を保てなくなってしまうことを

50

防ぐことができる。よって、このようにすれば、主演出の変化に応じて副演出を変化させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0272】

[2] 図9-6に示すPT3-2とその他のパターンとを例にとると、PT3-2は、副演出が副演出Aから開始されず副演出Bから開始されるパターンである。そして、PT3-2とその他のパターンとの関係では、主演出が開始されるときに、副演出Bで開始されるよりも副演出Aで開始される時のほうが、副演出Cまで変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が開始されるときに期待度の低い段階の副演出で開始されるほうが、期待度の高い段階の副演出で開始されるよりも、さらに期待度の高い段階の副演出へと変化しやすい。このようにすれば、主演出の実行中に変化する副演出の段階を多くすることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0273】

[3] 図9-6に示すPT3-3とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出が副演出Aである場合には、副演出Aを副演出Bへ変化させてから副演出Cへと変化させる割合よりも、副演出Aを副演出Bへ変化させずに副演出Cへ変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が期待度の高い段階に変化しているときに、副演出が期待度の低い段階である場合には、副演出の態様を1つずつ段階的に変化させるよりも間の段階を飛ばして変化させる割合の方が高くなっている。このようにすれば、主演出の演出の段階数が高くなっているにも関わらず、副演出の変化回数が多くなってしまふことを防止することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0274】

[4] 図9-6に示すPT4-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出を副演出Dまで変化させる割合よりも、主演出が終了した後のリーチ開始後のタイミングにおいて副演出を副演出Dまで変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、リーチ開始までのタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化するよりも、リーチ開始後のタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化する割合の方が高くなっている。このようにすれば、リーチ開始により主演出が変化を終了した場合であっても副演出が大当り有利状態に制御される期待度の高い副演出Dまで変えることへの期待感を持続させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

30

【0275】

[5] 図9-2に示すように、ボタンが押下されてプッシュセンサ35Bが遊技者の動作を検出したことに基づいて主演出が変化する。これによれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

【0276】

[6] 図9-2に示すように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかしの演出を実行する。このようにすれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

40

【0277】

[7] 図9-3に示すように、主演出を大きな演出音とともに画面の中央領域で実行し、副演出を小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行する。このようにすれば、主演出の認識度合いを高くできるため、主演出における興趣の低下を抑制することができる。

【0278】

[8] 図9-2に示すように、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミ

50

ングからリーチ開始までの期間では、所定演出の実行を制限する。このようにすれば、特別期間としての所定演出禁止期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0279】

[9] 図9-6に示すボタン演出10回パターンにおいては、5回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも5回の押下タイミングが経過した後の方が主演出を変化させやすいように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。このようにすれば、遊技者に目立つ態様で実行される主演出について、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

【0280】

〔特徴部007F～010Fのその他の変形例〕

[1] パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされてもよい。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ればよい。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ればよい。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ればよい。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るようにしてもよい。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ようにすればよい。

10

20

【0281】

[2] 設定値が複数設けられた遊技機においては、ボタン演出におけるボタン押下のタイミングで現在設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。設定示唆演出はボタン押下時に必ず実行されるものではなく、所定の抽選に当選したときのみ実行されるようにすればよい。また、設定示唆演出は、主演出、副演出、所定演出と同時に実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出は、所定演出が実行されるタイミングに所定演出の代わりに実行されるようにしてもよい。設定示唆演出としては、例えば、設定値に応じたキャラクタ画像が表示すればよい。

30

【0282】

[3] 前述した実施の形態において、主演出は、副演出よりも目立つ態様(副演出が主演出よりも遊技者に認識し難い態様)で実行される場合について説明した。しかし、副演出が主演出よりも目立つ態様で実行される場合があってもよい。例えば、副演出のうち金色に変化する期待度の高い副演出については、主演出よりも目立つ態様で実行されるようにしてもよい。具体的には、金色に変化する副演出が実行される場合には、主演出で実行される演出音よりも大きな演出音が出力されるようにしてもよい。

40

【0283】

[4] 前述した実施の形態において、所定演出では「継続」の文字が表示されるものについて説明した。しかし、所定演出は、その他の演出態様で実行されるようにしてもよい。例えば、所定演出としてキャラクタがカットインするものであってもよいし、キャラクタがセリフを発するものであってもよい。また、実行されるタイミングにより所定演出の演出態様が異なるようにしてもよい。このような場合には、ボタン演出の前半ではキャラクタAのカットインが実行され、ボタン演出の後半ではキャラクタBのカットインが実行されるようにしてもよい。

【0284】

50

〔 5 〕 前述した実施の形態において、ボタン演出の最終の押下タイミングでは、リーチが成立するものについて説明した。しかし、ボタン演出の最終の押下タイミングで主演出や副演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 8 5 】

〔 6 〕 前述した実施の形態において、ボタン演出の内容は、図 9 - 6 に示すようなボタン演出 1 0 回パターン内容決定テーブルのようなテーブルにより一括で決定される場合について説明した。しかしながら、ボタンの押下タイミング毎に毎回実行される演出が抽選により決定されるようにしてもよい。このような場合、実行される主演出や副演出は、押下タイミング毎に実行割合が異なるように決定されるようにすればよい。

【 0 2 8 6 】

〔 7 〕 前述した実施の形態において、副演出はアクティブ表示であってもよい。アクティブ表示は、大当り遊技状態に制御される期待度により段階的に変化していくものである。例えば、アクティブ表示が青色 < 緑色 < 赤色 < 金色の順で段階的に大当り期待度が高くなっていくようにしてもよい。このような場合に、ボタン押下タイミングで副演出が実行されることによりアクティブ表示の態様が変化するようにしてもよい。このようにすれば、段階的に変化する主演出と副演出との関係において、遊技の興趣を向上させることができる。また、副演出として箱画像とともにアクティブ表示が変化するようにしてもよい。また、第 1 副演出として箱画像が変化し、第 2 副演出としてアクティブ表示が変化するようにしてもよい。このように、副演出が 2 カ所以上において実行されるようにしてもよい。

【 0 2 8 7 】

〔 8 〕 前述した実施の形態において、主演出や副演出の段階に対応した表示がされるようにしてもよい。具体的には、主演出や副演出の段階に対応して「× 2」、「× 3」等の数字が表示されるようにしてもよい。また、段階数に対応した数字は、主演出と副演出とのうち少なくともいずれか一方のみ表示されるものであってもよい。また、段階数に対応した数字は、リーチ後も表示されるようにしてもよい。また、数字ではなく段階数に応じて表示されるキャラクタの数が増加するようにしてもよい。

【 0 2 8 8 】

〔 9 〕 前述した実施の形態において、副演出よりも目立つ態様の主演出として、実行される画面の領域が大きいもの、音量が大きいもの等を説明した。しかしながら、副演出よりも目立つ態様の主演出としては光量が大きいものであってもよい。また、画面の領域、音量、光量の組合せにより副演出よりも主演出が目立つ態様となるものであってもよい。

【 0 2 8 9 】

〔 1 0 〕 前述した実施の形態において、リーチ後にも副演出が実行される場合について説明した。しかし、リーチ後に主演出が実行されるようにしてもよいし、所定演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 9 0 】

〔 1 1 〕 前述した実施の形態において、1 回のボタン演出では主演出、副演出、所定演出のいずれ 1 つの演出が実行される場合について説明した。しかしながら、1 回のボタン演出により、2 つ以上の演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 9 1 】

〔 1 2 〕 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、A T (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)、C Z (報知状態である A T への制御に関する有利度が高い状態)、A R T (A T + リプレイ確率が高い R T である状態

10

20

30

40

50

)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ボタン演出が実行されるようにすればよい。

【0292】

(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。

【0293】

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。

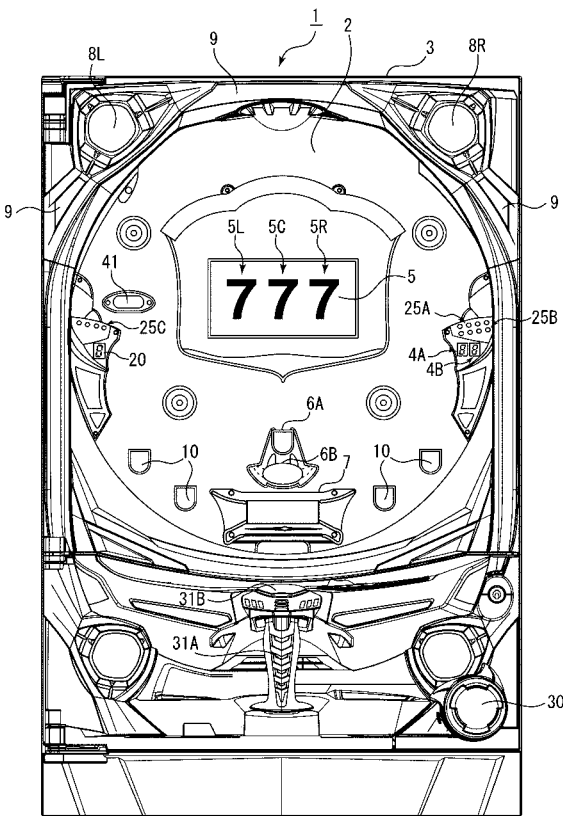
【符号の説明】

【0294】

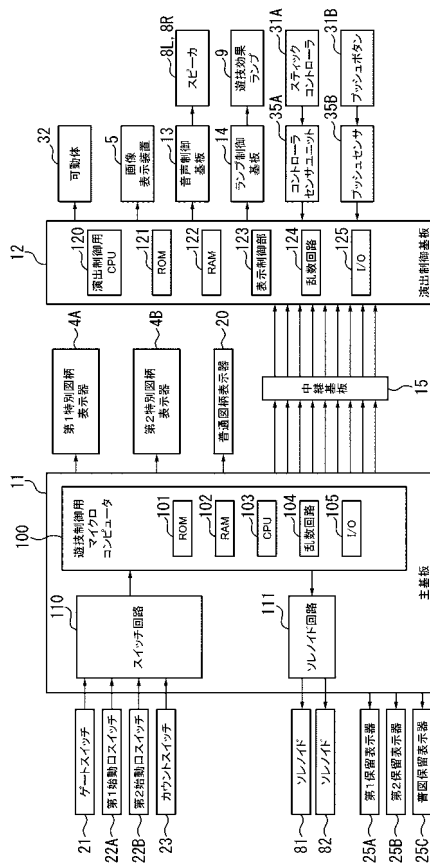
- 1 パチンコ遊技機、103 CPU、5 画像表示装置、120 演出制御用CPU

10

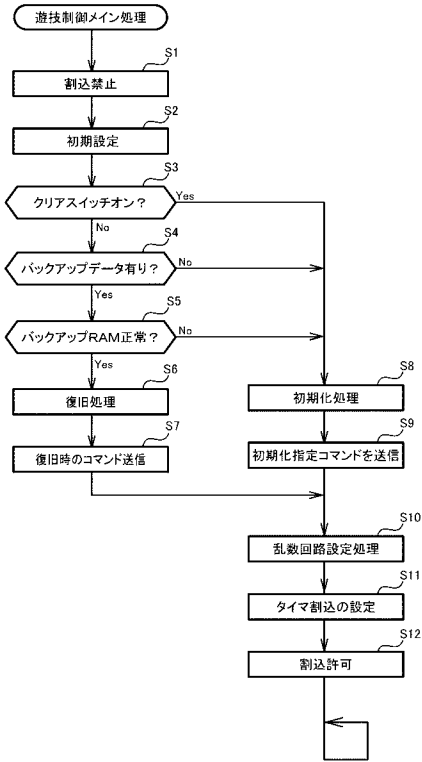
【図1】



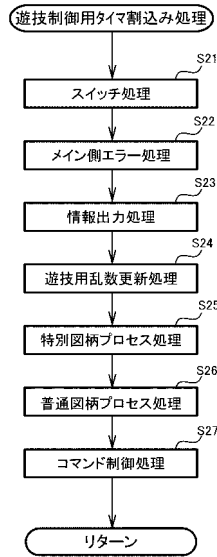
【図2】



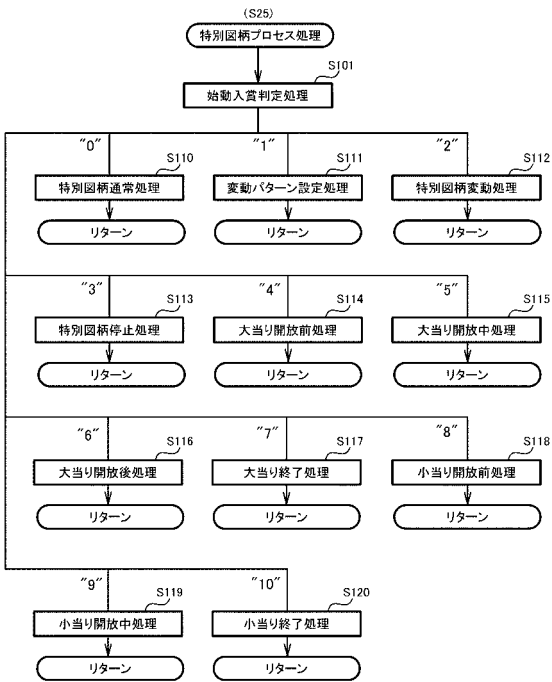
【 図 3 】



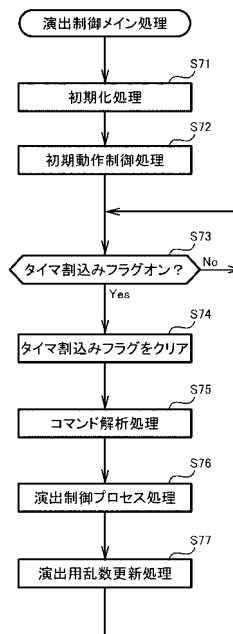
【 図 4 】



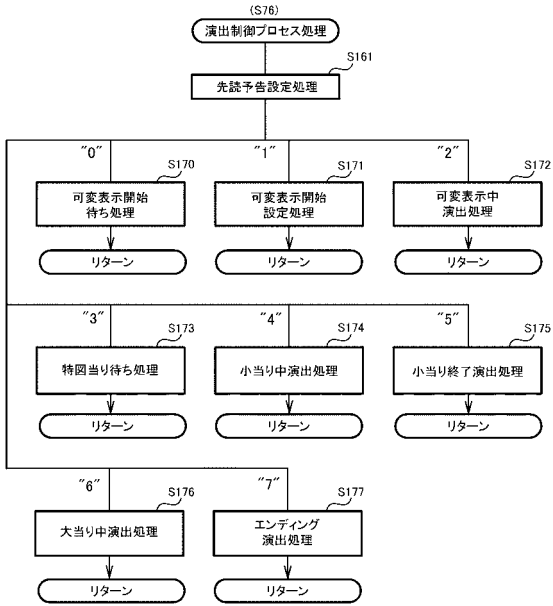
【 図 5 】



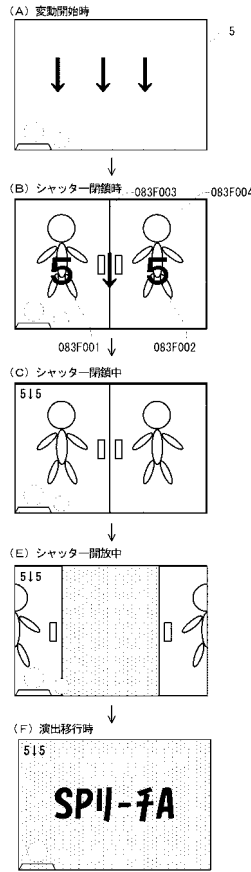
【 図 6 】



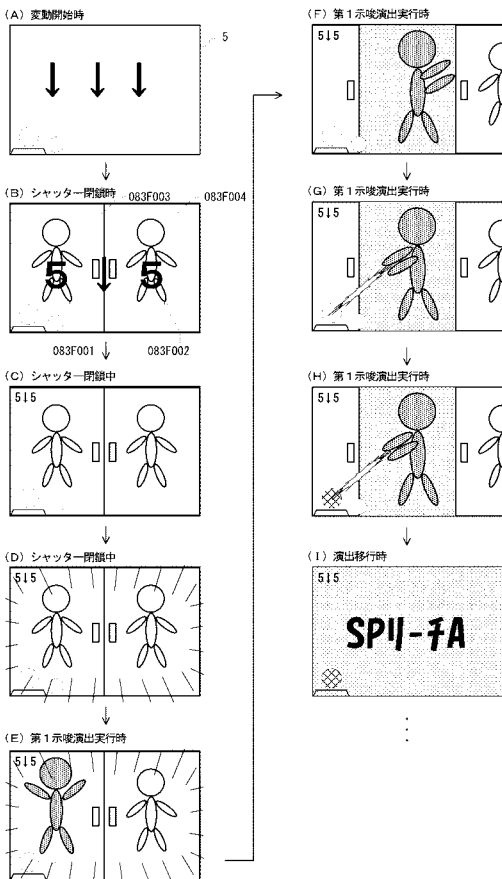
【 図 7 】



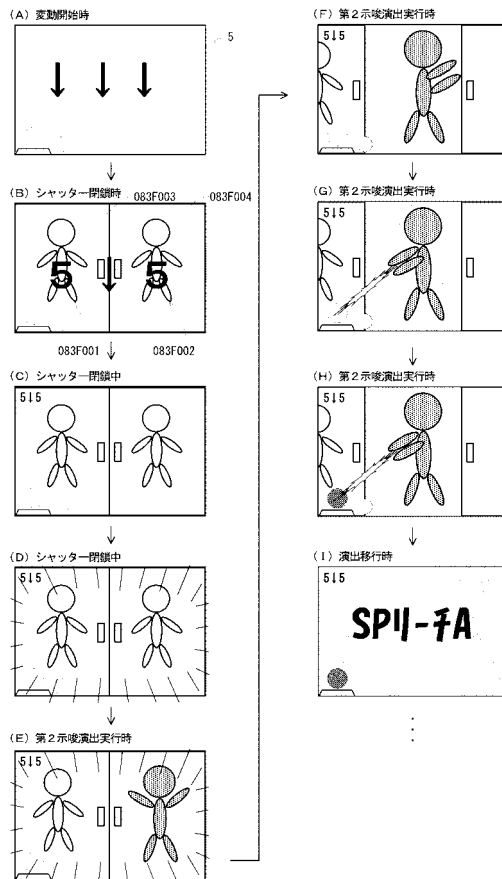
【 図 8 - 1 】



【 図 8 - 2 】

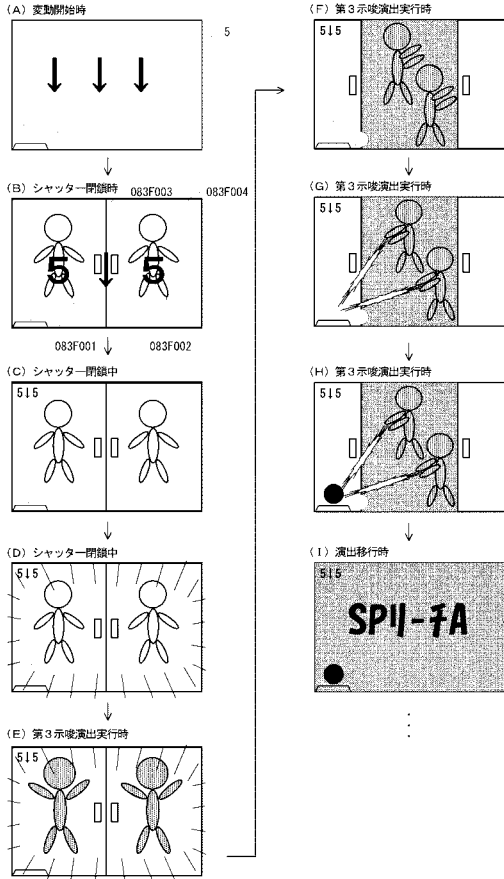


【 図 8 - 3 】





【図 8 - 4】



【図 8 - 6】

(A) 大当たり時シャッター演出決定テーブル

シャッター演出	割合
実行無	40%
実行有	60%

(B) SPリーチはずれ時シャッター演出決定テーブル

シャッター演出	割合
実行無	60%
実行有	40%

(C) 大当たり時シャッター演出内容決定テーブル

最終態様	シャッター演出内容	割合
白色	シャッター動作のみ	100%
	第1示唆演出	40%
青色	第2示唆演出	60%
	第1示唆演出	40%
緑色	第2示唆演出	60%
	第1示唆演出	20%
赤色	第2示唆演出	30%
	第3示唆演出	50%
	第1示唆演出	20%
金色	第2示唆演出	30%
	第3示唆演出	50%
	第1示唆演出	20%

(D) SPリーチはずれ時シャッター演出内容決定テーブル

最終態様	シャッター演出内容	割合
白色	シャッター動作のみ	100%
	第1示唆演出	60%
青色	第2示唆演出	40%
	第1示唆演出	60%
緑色	第2示唆演出	40%
	第1示唆演出	50%
赤色	第2示唆演出	30%
	第3示唆演出	20%
	第1示唆演出	50%
金色	第2示唆演出	30%
	第3示唆演出	20%
	第1示唆演出	50%

※最終態様が白色の場合は、シャッター演出としてシャッターの開鎖・開放の動作のみ実行  
 ※第1示唆演出は、キャラクタAが動作する  
 ※第2示唆演出は、キャラクタBが動作する  
 ※第3示唆演出は、キャラクタAおよびキャラクタBが動作する  
 ※通常状態では、朝背景  
 ※シャッター動作のみの場合は、開放後に昼背景  
 ※第1示唆演出の場合は、開放後に第1夕方背景  
 ※第2示唆演出の場合は、開放後に第2夕方背景  
 ※第3示唆演出の場合は、開放後に夜背景

【図 8 - 5】

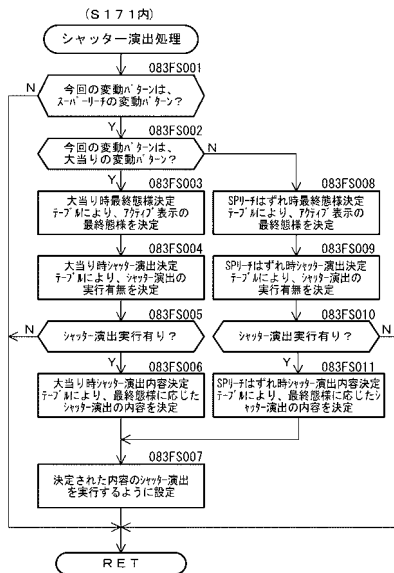
(A) 大当たり時最終態様決定テーブル

最終態様	割合
変化なし(白色)	10%
青色	15%
緑色	20%
赤色	25%
金色	30%

(B) SPリーチはずれ時最終態様決定テーブル

最終態様	割合
変化なし(白色)	30%
青色	25%
緑色	20%
赤色	15%
金色	10%

【図 8 - 7】



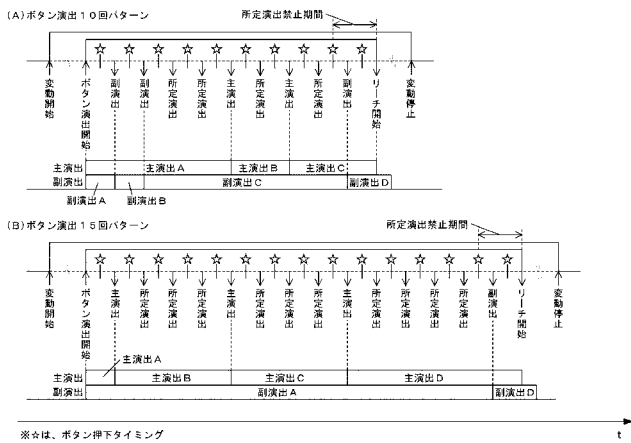
【図 9 - 1】

主演出・副演出の内容

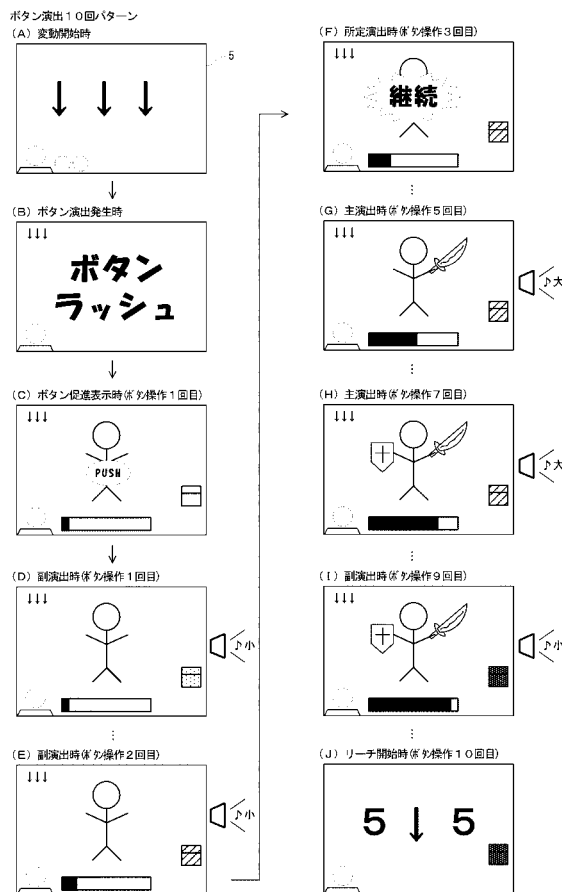
主演出	主演出A	主演出B	主演出C	主演出D
内容	無し	剣	盾	冠
副演出	副演出A	副演出B	副演出C	副演出D
内容	青	緑	赤	金

※リーチ後のタイミングで確(副演出)が開放され、箱画像の色に対応した予告演出が実行される  
 ※副演出は、副演出B以上から開始されるパターンあり  
 ※副演出は、リーチ後に変化するパターンあり

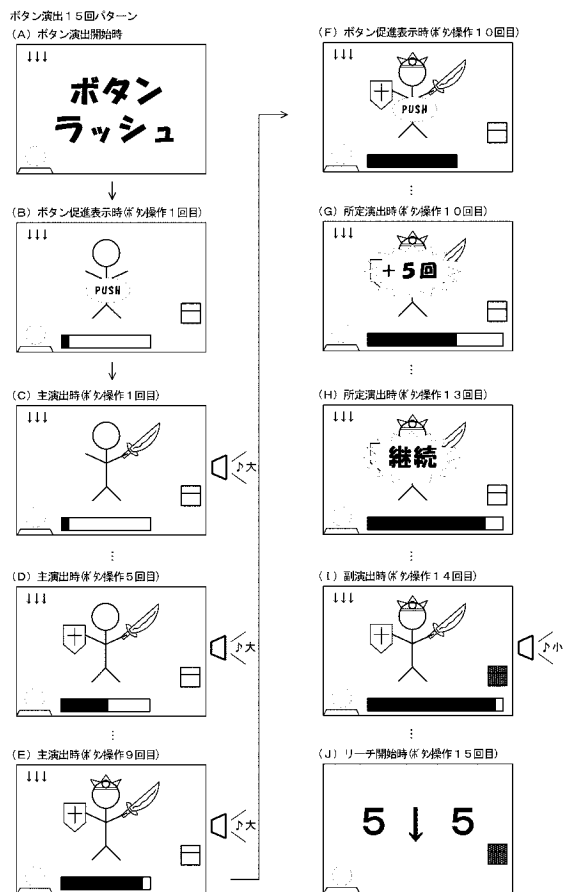
【図9-2】



【図9-3】



【図9-4】



【図9-5】

(A) 大当り時ボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合
実行無	40%
実行有	60%

(B) はずれ時ボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合
実行無	60%
実行有	40%

(C) 大当り時最終態様決定テーブル

主演出	副演出	割合
B	B	10%
C	B	15%
C	C	20%
C	D	25%
D	D	30%

(D) はずれ時最終態様決定テーブル

主演出	副演出	割合
B	B	30%
C	B	25%
C	C	20%
C	D	15%
D	D	10%

【図9-6】

ボタン演出10回ボタン演出決定テーブル

ボタン	最終態様	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	割合
PT1-1	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT1-2	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT2-1	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT2-2	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT3-1	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT3-2	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT4-1	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT4-2	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出
PT5-1	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出	主演出

※ボタン演出1-9は、リーチ後に演出がCからなる演出が実行される

【図 9 - 7】

