

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-146608

(P2019-146608A)

(43) 公開日 令和1年9月5日(2019.9.5)

(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 有 請求項の数 1 O L (全 71 頁)

(21) 出願番号 特願2018-31458 (P2018-31458)
 (22) 出願日 平成30年2月26日 (2018.2.26)

(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 CA13 CA15 CA26 CA49
 CA60 CA77

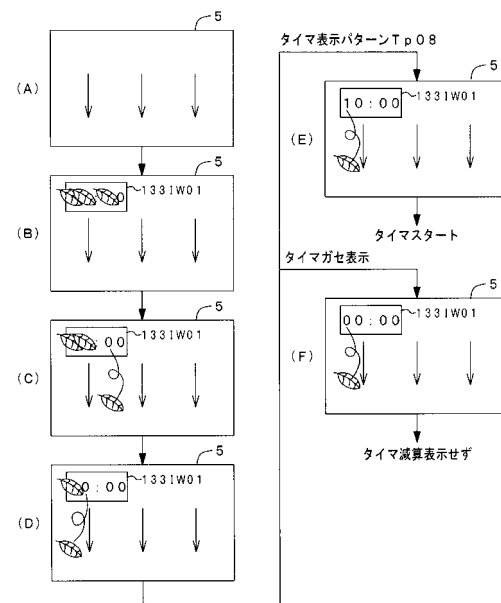
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であり（例えば、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に予告演出Aを実行可能であり、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に予告演出Bを実行可能である）、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、少なくとも所定画像（例えば、タイマ表示）を用いて示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能である。所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様により報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、一部の桁を隠蔽した態様にてタイマ表示を表示し、該タイマ表示を用いた報知演出を実行する）。これにより、演出効果を高めることができる。

【選択図】 図8 - 5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能であり、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、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能な示唆演出実行手段と、

複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、少なくとも所定画像を用いて示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段とを備え、

前記報知演出実行手段は、前記所定画像の一部分の視認性を前記所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様により前記報知演出を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

40

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞

50

口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【 0 0 0 6 】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定期間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【 0 0 0 7 】

また、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、該示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能なものがあつた。例えば、タイマの値をカウントダウンする報知演出を行い、該タイマの値が 0 になったときに示唆演出を実行するものがあつた（例えば、特許文献 1 参照。）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

20

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 3 - 1 9 8 5 6 8 号公報（図 4 2）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、上述した遊技機では、演出効果を高めることができなかった。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

30

（手段 1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、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であつて、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、予告演出 A ～ C）をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 3 3 I W S 2 1 4 を行うことにより、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に予告演出 A を実行可能であり、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に予告演出 B を実行可能であり、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立後に予告演出 C を実行可能である部分）と、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、少なくとも所定画像（例えば、タイマ表示）を用いて示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 3 3 I W S 2 0 7, 1 3 3 I W S 2 1 1 を行う部分）とを備え、報知演出実行手段は、所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様により報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 1 3 3 I W S 2 0 7 を行うことにより、一部の桁を隠蔽した態様にてタイマ表示を表示し、該タイマ表示を用いた報知演出を実行する（図 8 - 5 参照））ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

40

【 0 0 1 2 】

（手段 2）手段 1 において、報知演出実行手段は、所定期間を示す値（例えば、4 桁のタイマ表示）を所定画像として表示し、該値を減算表示する報知演出を実行可能であり、値のうち複数の桁の視認性を低下させた状態から、該複数の桁のうち一部の桁から段階的

50

に視認容易に制御する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ133 IWS209を行うことにより、十の位、一の位、および十分の一の位の値を隠蔽している状態から、一桁ずつ隠蔽を解除することとしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0013】

（手段3）手段2において、報知演出実行手段は、所定画像として表示した値のうち複数の桁を段階的に視認容易に制御した後、所定画像を第1態様（例えば、「15:11」、「15:10」、「15:01」、「15:00」、「10:11」、「10:10」、「10:01」、「10:00」、「05:11」、「05:10」、「05:01」、「05:00」）または第2態様（例えば、「00:00」）にて表示可能であり、所定画像を第1態様にて表示した場合には報知演出を実行し、所定画像を第2態様にて表示した場合には報知演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、「00:00」以外の値にてタイマ表示を行う場合にはタイマ表示を減算表示し、「00:00」のタイマ表示を行う場合（タイマガセ表示を行う場合）にはタイマ表示を減算表示しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、演出に注目させることができる。

10

【0014】

（手段4）手段3において、報知演出実行手段は、複数のタイミングにおいて、所定画像を第1態様にて表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、1秒、3秒または5秒の隠蔽解除期間にて隠蔽を解除して「00:00」以外のタイマ表示を表示可能である）こととしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

【0015】

（手段5）手段1から手段4のいずれかにおいて、報知演出実行手段は、有利度の異なる複数種類の特定画像を用いて所定画像の視認性を低下させる（例えば、葉および星をタイマ表示に重畳表示する）ことが可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0016】

（手段6）手段1から手段5のいずれかにおいて、報知演出において所定期間を報知した後、該所定期間が経過するよりも前に該所定期間の報知を認識不能とする（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ105 IWS210を実行する部分）こととしてもよい。そのような構成によれば、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0017】

【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。

40

【図8-1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-2】予告演出実行抽選テーブルと、報知演出実行決定抽選テーブルと、タイマ表示パターン決定抽選テーブルの具体例を示す説明図である。

【図8-3】隠蔽解除期間決定抽選テーブルと、隠蔽画像態様決定抽選テーブルと、解除パターン決定抽選テーブルと、タイマガセ表示実行抽選テーブルとを示す説明図である。

【図8-4】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図8-5】タイマ表示を行う場合における表示例を示す説明図である。

【図8-6】変形例における表示例を示す説明図である。

【図9-1】特徴部105 IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図9-2】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 9 - 3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 4】予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 5】報知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 6】報知期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 7】報知態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 8】数値演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 9】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 10】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 11】ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 12】ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 13】飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 14】飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 15】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 16】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 17】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 18】スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 19】スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 20】スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 9 - 21】変形例における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0018】

（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。

【0019】

（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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

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

10

【0023】

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

【0024】

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。

20

【0025】

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。

【0026】

30

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

40

【0029】

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。

【0030】

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

50

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。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0038】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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。

【0039】

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。

【0040】

10

20

30

40

50

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

【0041】

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

【0042】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

（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。

【0048】

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）。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

10

20

30

40

50

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。

【００５２】

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。

10

【００５３】

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。

【００５４】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

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。

10

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

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。

20

【 0 0 6 4 】

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。

【 0 0 6 5 】

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。

30

【 0 0 6 6 】

（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 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 7 】

40

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、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。

【 0 0 6 8 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を

50

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。

【 0 0 6 9 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ状態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。

【 0 0 7 0 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 7 1 】

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状態となった後に、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。

【 0 0 7 2 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の状態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。

【 0 0 7 3 】

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状態とならずに、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状態となった後に、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。

【 0 0 7 4 】

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。

【 0 0 7 5 】

10

20

30

40

50

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。

【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（デモンストレーション）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）

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。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0082】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 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 105 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

10

20

30

40

50

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、普通図柄保留表示器 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。

【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。

【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。

【0087】

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

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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 やブッシュセンサ 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。

【0091】

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

【0092】

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）

10

20

30

40

50

をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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。

10

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

20

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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。

【 0 0 9 9 】

（動作）

30

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 0 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 0 1 】

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

40

【 0 1 0 2 】

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；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 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 R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

50

【 0 1 0 3 】

また、CPU 103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。

【 0 1 0 4 】

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、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。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（

10

20

30

40

50

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込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込み処理を実行することができる。

【0 1 1 0】

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からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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）。

【0 1 1 1】

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）。C P U 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 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、C P U 1 0 3は、コマンド制御処理を実行する（ステップS 2 7）。C P U 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、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【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、C P U 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、R A M 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S27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0116】

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

10

【0117】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

グの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

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。

10

【 0 1 2 3 】

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つき、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。

20

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

30

【 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。

【 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。

40

【 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

50

了する。

【 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。

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

【 0 1 3 1 】

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 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

10

20

30

40

50

1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。

【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。

【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。

【 0 1 4 0 】

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

10

【 0 1 4 1 】

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

20

【 0 1 4 2 】

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

30

【 0 1 4 3 】

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

40

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

50

ステップ S 1 7 7 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 CPU 1 2 0 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。

【 0 1 4 6 】

(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。

10

【 0 1 4 7 】

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。

【 0 1 4 8 】

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) 。

20

【 0 1 4 9 】

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、R T、A T、A R T、C Z (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。

【 0 1 5 0 】

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。

30

【 0 1 5 1 】

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。

40

【 0 1 5 2 】

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「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 3 】

(特徴部 1 3 3 I W に関する説明)

50

次に、特徴部 1 3 3 I W について説明する。特徴部 1 3 3 I W が備えるパチンコ遊技機 1 は、遊技を行うことが可能であり、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、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能な示唆演出実行手段と、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、少なくとも所定画像を用いて示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段とを備え、報知演出実行手段は、所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様により報知演出を実行可能であるよう構成されている。

【0154】

図 8 - 1 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、変動パターンコマンド格納領域（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ 1 3 3 I W S 1 0 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 3 3 I W S 1 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域（受信した表示結果指定コマンド（表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定する演出制御コマンド）が格納されている領域）に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 1 3 3 I W S 1 0 2）。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 によってステップ 1 3 3 I W S 1 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 3 3 I W S 1 0 2 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当り図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ 1 3 3 I W S 1 0 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0155】

ステップ 1 3 3 I W S 1 0 2 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【0156】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として「1 3 5」などの飾り図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置 5 に導出表示される 3 図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0157】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0158】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図

柄で揃った図柄の組み合わせ)を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄(この特徴部133IWでは、奇数図柄)を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄(この特徴部133IWでは、偶数図柄)を非確変図柄ともいう。

【0159】

なお、この特徴部133IWでは、通常大当りや確変大当りとなる場合には、16ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合と4ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合とがある。

【0160】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に実行する予告演出の有無および種類を決定する(ステップ133IWS103)。ステップ133IWS103では、演出制御用CPU120は、予告演出の有無および種類を決定するための予告演出実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告演出の有無および種類を決定する。

【0161】

図8-2(A)は、予告演出実行抽選テーブルの具体例を示す説明図である。図8-2(A)に示すように、予告演出実行抽選テーブルには、予告演出なし、予告演出A、予告演出Bおよび予告演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0162】

図8-2(A)に示すように、この特徴部133IWでは、予告演出A~Cは、それぞれ飾り図柄の変動表示中において実行されるタイミングが異なっている。具体的には、予告演出Aは、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に実行される予告演出である。また、予告演出Bは、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に実行される予告演出である。また、予告演出Cは、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立後に実行される予告演出である。

【0163】

図8-2(A)に示すように、この特徴部133IWでは、予告演出Cが実行された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が高く、予告演出Bが実行された場合に次に大当りに対する期待度(信頼度)が高く、予告演出Aが実行された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が低くなっている。従って、この特徴部133IWでは、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成されている。

【0164】

なお、予告演出A~Cの具体例としては、例えば、ステップアップ予告演出や、群予告演出、キャラクタ予告演出、役物予告演出など様々な予告演出が考えられる。また、この特徴部133IWでは、予告演出A~Cの3種類の予告演出が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、4種類以上の予告演出を実行可能に構成してもよいし、逆に2種類のみを予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0165】

また、この特徴部133IWでは、図8-2(A)に示すように、大当りであるか否かによって予告演出の有無および予告演出A~Cのいずれとするかの割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、疑似連の有無や疑似連の種類、疑似連回数によって予告演出の有無および予告演出A~Cのいずれとするかの割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0166】

いずれかの予告演出を実行することに決定した場合には(ステップ133IWS104のY)、演出制御用CPU120は、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する報知演出の実行の有無を決定するための報知演出実行抽選を行う(ステップ133IWS105)。

【0167】

本実施の形態では、予告演出を実行するまでの残余期間を示す4桁(百分の一の位、十

10

20

30

40

50

分の一の位、一の位、十の位)の値をタイマ表示し、該値を減算表示することにより報知演出を行う。タイマ表示を開始したときには百分の一の位を除く3桁(十分の一の位、一の位、十の位)は隠蔽されているものである。換言すれば、百分の一の位の値のみを視認可能な状態でタイマ表示が開始されるものである。その後、一桁ずつ隠蔽が解除されるようになっている。

【0168】

具体的に、タイマ表示が開始されるときには、百分の一の位を除く各桁(十分の一の位、一の位、十の位)の値に対してそれぞれ隠蔽画像(葉を模した画像、星を模した画像)がそれぞれ重畳表示されることにより、百分の一の位を除く各桁の値は視認困難となっている。そして一桁ずつ隠蔽が解除(隠蔽画像が移動)され、全ての桁の隠蔽が解除し終わってから値の減算が開始されることとなる。

10

【0169】

ステップ133 IWS 105では、具体的に、図8-2(B)に示す報知演出実行決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知演出の実行の有無を決定する。

【0170】

図8-2(B)は、報知演出実行決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-2(B)に示す報知演出実行決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に報知演出の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0171】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、80%の割合で報知演出を実行することを決定し、20%の割合で報知演出を実行しないことを決定する。

20

【0172】

また例えば、可変表示結果がはずれである場合、60%の割合で報知演出を実行することを決定し、40%の割合で報知演出を実行しないことを決定する。

【0173】

このように、大当りである場合の方がはずれである場合よりも高い割合で報知演出を実行するようになっており、すなわち報知演出が行われずに予告演出が実行される場合よりも報知演出が行われて予告演出が実行される場合の方が大当りに対する信頼度が高くなるように構成されている。逆に、はずれである場合の方が大当りである場合よりも高い割合で報知演出を実行するように構成してもよい。

30

【0174】

報知演出を実行しないことが決定された場合には(ステップ133 IWS 106のN)、演出制御用CPU 120は、ステップ133 IWS 111へ移行する。報知演出を実行することが決定された場合には(ステップ133 IWS 106のY)、演出制御用CPU 120は、実行する報知演出の演出態様(タイマ表示パターン)を決定するためのタイマ表示パターン決定抽選を実行する(ステップ133 IWS 107)。具体的に、図8-2(C)、(D)に示すタイマ表示パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、タイマ表示パターンを決定する。

【0175】

図8-2(C)、(D)は、タイマ表示パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-2(C)、(D)に示すタイマ表示パターン決定抽選テーブルでは、実行する予告演出毎にタイマ表示パターンに対する判定値が割り振られている。図8-2(C)には、可変表示結果が大当りである場合に用いられる大当り用タイマ表示パターン決定抽選テーブルが示されており、図8-2(D)には、可変表示結果がはずれである場合に用いられるはずれ用タイマ表示パターン決定抽選テーブルが示されている。

40

【0176】

本実施の形態では、タイマ表示パターンとしてTp01~Tp12が設けられている。Tp01~Tp04は、タイマ表示の減算表示を開始してからタイマ表示が「00:00」になるまで(予告演出が開始されるまで)のタイマ減算表示期間が15秒のタイマ表示

50

パターンである。Tp05～Tp08は、タイマ表示の減算表示を開始してからタイマ表示が「00:00」になるまで（予告演出が開始されるまで）のタイマ減算表示期間が10秒のタイマ表示パターンである。Tp09～Tp12は、タイマ表示の減算表示を開始してからタイマ表示が「00:00」になるまで（予告演出が開始されるまで）のタイマ減算表示期間が5秒のタイマ表示パターンである。

【0177】

また、各タイマ表示パターンはタイマ表示の減算表示を開始する前に表示するタイマ初期表示がそれぞれ異なっている。例えば、Tp01はタイマ初期表示が「15:11」であり、Tp02はタイマ初期表示が「15:10」であり、Tp03はタイマ初期表示が「15:01」であり、Tp04はタイマ初期表示が「15:00」である。なお、Tp01～Tp03は、タイマ初期表示の値とタイマ減算表示期間との間に誤差が生じているが、減算表示を開始するタイミングではタイマ表示を「15:00」に表示するとともに、15秒間のタイマ表示の減算表示を行うものである。換言すれば、Tp01～Tp04は、タイマ初期表示のみが異なるタイマ表示パターンとなっている。

【0178】

例えば、Tp05はタイマ初期表示が「10:11」であり、Tp06はタイマ初期表示が「10:10」であり、Tp07はタイマ初期表示が「10:01」であり、Tp08はタイマ初期表示が「10:00」である。なお、Tp05～Tp07は、タイマ初期表示の値とタイマ減算表示期間との間に誤差が生じているが、減算表示を開始するタイミングではタイマ表示を「10:00」に表示するとともに、10秒間のタイマ表示の減算表示を行うものである。換言すれば、Tp05～Tp08は、タイマ初期表示のみが異なるタイマ表示パターンとなっている。

【0179】

例えば、Tp09はタイマ初期表示が「05:11」であり、Tp10はタイマ初期表示が「05:10」であり、Tp11はタイマ初期表示が「05:01」であり、Tp12はタイマ初期表示が「05:00」である。なお、Tp09～Tp11は、タイマ初期表示の値とタイマ減算表示期間との間に誤差が生じているが、減算表示を開始するタイミングではタイマ表示を「05:00」に表示するとともに、5秒間のタイマ表示の減算表示を行うものである。換言すれば、Tp09～Tp12は、タイマ初期表示のみが異なるタイマ表示パターンとなっている。

【0180】

このように、タイマ減算表示期間は同じであってもタイマ初期表示が異なるタイマ表示パターンが設けられていることとした。これにより、タイマガセ表示ではないこと（タイマ表示を減算して予告演出を実行すること）を遊技者に認識させることが可能なタイミングのバリエーションを増加することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0181】

例えば、タイマ減算表示期間が同じ15秒のタイマ表示パターンのうち、タイマ初期表示の百分の一の位が「1」のタイマ表示パターンTp01, Tp03であれば、隠蔽が解除される前からタイマ表示が減算されて予告演出が実行されることが認識可能であるが、タイマ初期表示の百分の一の位が「0」のタイマ表示パターンTp02, Tp04であれば、隠蔽が解除されていずれかの桁が「0」以外の値であることを認識するまではタイマ表示が減算されて予告演出が実行されることが認識できないようになっている。

【0182】

更に、最初に十分の一の位の隠蔽が解除される場合、タイマ初期表示の百分の一の位が「0」のタイマ表示パターンTp02, Tp04のうち、タイマ初期表示の十分の一の位が「1」のタイマ表示パターンTp02であれば十分の一の位の隠蔽が解除された段階でタイマ表示が減算されて予告演出が実行されることが認識可能であるが、タイマ初期表示の十分の一の位が「0」のタイマ表示パターンTp04であれば十分の一の位の隠蔽が解除された段階でもタイマ表示が減算されて予告演出が実行されることが認識できないようになっている。

【 0 1 8 3 】

これにより、隠蔽を解除する全てのタイミングで「0」以外の値が露出すること（タイマ表示を減算して予告演出を実行すること）を期待させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 8 4 】

まず、大当り用タイマ表示パターン決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【 0 1 8 5 】

実行する予告演出が予告演出 A である場合、40%の割合でTp09が、30%の割合でTp10が、20%の割合でTp11が、10%の割合でTp12が選択される。

10

【 0 1 8 6 】

実行する予告演出が予告演出 B である場合、20%の割合でTp05が、18%の割合でTp06が、16%の割合でTp07が、14%の割合でTp08が、12%の割合でTp09が、10%の割合でTp10が、6%の割合でTp11が、4%の割合でTp12が選択される。

【 0 1 8 7 】

実行する予告演出が予告演出 C である場合、14%の割合でTp01が、13%の割合でTp02が、12%の割合でTp03が、11%の割合でTp04が、10%の割合でTp05が、9%の割合でTp06が、8%の割合でTp07が、7%の割合でTp08が、6%の割合でTp09が、5%の割合でTp10が、3%の割合でTp11が、2%の割合でTp12が選択される。

20

【 0 1 8 8 】

次に、はずれ用タイマ表示パターン決定抽選テーブルが用いられた場合について説明する。

【 0 1 8 9 】

実行する予告演出が予告演出 A である場合、10%の割合でTp09が、20%の割合でTp10が、30%の割合でTp11が、40%の割合でTp12が選択される。

【 0 1 9 0 】

実行する予告演出が予告演出 B である場合、4%の割合でTp05が、6%の割合でTp06が、10%の割合でTp07が、12%の割合でTp08が、14%の割合でTp09が、16%の割合でTp10が、18%の割合でTp11が、20%の割合でTp12が選択される。

30

【 0 1 9 1 】

実行する予告演出が予告演出 C である場合、2%の割合でTp01が、3%の割合でTp02が、5%の割合でTp03が、6%の割合でTp04が、7%の割合でTp05が、8%の割合でTp06が、9%の割合でTp07が、10%の割合でTp08が、11%の割合でTp09が、12%の割合でTp10が、13%の割合でTp11が、14%の割合でTp12が選択される。

【 0 1 9 2 】

図8-2(C)，(D)に示すように、予告演出 A を実行する場合には、タイマ減算表示期間として100%の確率で「5秒」が決定される。既に説明したように、予告演出 A は飾り図柄の変動開始直後の高速変動中に実行される予告演出であるので、報知演出を実行してタイマ減算表示期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保することはできない。そこで、高速変動中に実行される予告演出 A を実行する場合には、一律にタイマ減算表示期間が「5秒」の報知演出を実行するように構成している。

40

【 0 1 9 3 】

また、図8-2(C)，(D)に示すように、予告演出 B を実行する場合には、タイマ減算表示期間として「5秒」および「10秒」を決定可能である。既に説明したように、予告演出 B はリーチ成立時に実行される予告演出であるので、予告演出 A と比較すると、報知演出を実行してタイマ減算表示期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期

50

間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出Bを実行する場合には、タイマ減算表示期間が「5秒」の報知演出と「10秒」の報知演出とを実行可能とするように構成している。

【0194】

図8-2(C), (D)に示すように、予告演出Bを実行する場合には、タイマ減算表示期間が「10秒」である場合の方が、タイマ減算表示期間が「5秒」である場合よりも、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっている。従って、この特徴部133IWでは、タイマ減算表示期間が長い期間であるほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成されている。

【0195】

また、図8-2(C), (D)に示すように、予告演出Cを実行する場合には、タイマ減算表示期間として「5秒」、「10秒」および「15秒」を決定可能である。既に説明したように、予告演出Cはリーチ成立後に実行される予告演出であるので、予告演出Aおよび予告演出Bと比較すると、報知演出を実行してタイマ減算表示期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出Cを実行する場合には、タイマ減算表示期間が「5秒」である報知演出と「10秒」である報知演出と「15秒」である報知演出とを実行可能とするように構成している。

【0196】

図8-2(C), (D)に示すように、予告演出Cを実行する場合には、タイマ減算表示期間が「15秒」である場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が高く、「10秒」である場合に次に大当りに対する期待度(信頼度)が高く、「5秒」である場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が低くなっている。従って、この特徴部133IWでは、タイマ減算表示期間が長い期間である場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成されている。

【0197】

なお、この特徴部133IWでは、既に説明したように、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっている(図8-2(A)参照)、結果として、遅いタイミングの予告演出が実行される場合ほど、タイマ減算表示期間として長い期間が決定されるものとなっている。

【0198】

また、この特徴部133IWでは、タイマ減算表示期間として「5秒」、「10秒」および「15秒」の3種類の期間が設けられている場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、4種類以上のタイマ減算表示期間が設けられている構成してもよいし、逆に2種類のためのタイマ減算表示期間が設けられている構成してもよい。

【0199】

また、この特徴部133IWでは、図8-2(C), (D)に示すように、大当りであるか否かによってタイマ減算表示期間の種類の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出A~Cのいずれであるかによってタイマ減算表示期間の種類の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0200】

ステップ133IWS107の後、演出制御用CPU120は、タイマ表示の隠蔽を解除するのに要する隠蔽解除期間を決定するための隠蔽解除期間決定抽選を行う(ステップ133IWS108)。具体的に、図8-3(A)に示す隠蔽解除期間決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、隠蔽解除期間を決定する。

【0201】

図8-3(A)は、隠蔽解除期間決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-3(A)に示す隠蔽解除期間決定抽選テーブルでは、タイマ減算表示期間毎に隠蔽解除期間に対する判定値が割り振られている。

【0202】

10

20

30

40

50

なお、「隠蔽解除期間」とは、タイマ表示を開始してから全ての桁の隠蔽が解除し終わるまでの期間である。本実施の形態では3桁の値が隠蔽されるのであるが、例えば、隠蔽解除期間が1秒であれば1 / 3秒毎に隠蔽が1桁ずつ解除され、隠蔽解除期間が3秒であれば1秒毎に隠蔽が1桁ずつ解除され、隠蔽解除期間が5秒であれば5 / 3秒毎に隠蔽が1桁ずつ解除されることとなる。

【0203】

なお、本実施の形態では、いずれの隠蔽解除期間が決定された場合であっても、一律のタイミング（例えば、タイマ減算表示を開始する5秒前）からタイマ表示が開始されることとするが、これに限るものではない。例えば、隠蔽解除期間が1秒である場合と3秒である場合と5秒である場合とでそれぞれ異なるタイミングからタイマ表示を開始することとしてもよい。

10

【0204】

例えば、タイマ減算表示期間が15秒である場合（タイマ表示パターンがTp01～Tp04のいずれかである場合）、10%の割合で1秒が、20%の割合で3秒が、70%の割合で5秒が隠蔽解除期間として決定される。

【0205】

例えば、タイマ減算表示期間が10秒である場合（タイマ表示パターンがTp05～Tp08のいずれかである場合）、15%の割合で1秒が、25%の割合で3秒が、60%の割合で5秒が隠蔽解除期間として決定される。

【0206】

20

例えば、タイマ減算表示期間が5秒である場合（タイマ表示パターンがTp09～Tp12のいずれかである場合）、20%の割合で1秒が、30%の割合で3秒が、50%の割合で5秒が隠蔽解除期間として決定される。

【0207】

例えば、タイマ減算表示期間が0秒である場合（後述するタイマガセ表示を行う場合）、70%の割合で1秒が、20%の割合で3秒が、10%の割合で5秒が隠蔽解除期間として決定される。

【0208】

このように、全ての桁の隠蔽が解除され終わる解除終了タイミングとして、複数のタイミングが設けられており、タイマ減算表示期間の長さ（すなわち、大当りに対する信頼度）にもとづいて解除終了タイミングが異なることから、いずれのタイミングに隠蔽が解除され終わるかに注目させることができる。

30

【0209】

ステップ133 IWS108の後、演出制御用CPU120は、タイマ表示の一部を隠蔽する隠蔽画像の表示態様（隠蔽画像態様）を決定するための隠蔽画像態様決定抽選を行う（ステップ133 IWS109）。具体的に、図8-3（B）に示す隠蔽画像態様決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、隠蔽画像態様を決定する。

【0210】

図8-3（B）は、隠蔽画像態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-3（B）に示す隠蔽画像態様決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に隠蔽画像態様に対する判定値が割り振られている。

40

【0211】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、30%の割合で葉が、70%の割合で星が隠蔽画像態様として決定される。また例えば、可変表示結果がはずれである場合、60%の割合で葉が、40%の割合で星が隠蔽画像態様として決定される。

【0212】

このように、本実施の形態では、大当りであるか否かにもとづいて隠蔽画像態様の選択割合が異なることとしている。これにより、いずれの隠蔽画像態様にてタイマ表示が隠蔽表示されるかを注目させることができる。

【0213】

50

なお、隠蔽画像態様の種類は2種類に限るものではなく、3種類以上の隠蔽画像態様が設けられていることとしてもよいし、1種類のための隠蔽画像態様が設けられていることとしてもよい。

【0214】

また、複数種類の隠蔽画像態様が設けられている場合には、該複数種類の隠蔽画像態様は形状が異なるものに限られず、色や大きさが異なることとしてもよい。また、透過度の異なる隠蔽画像態様を表示可能としてもよい。その場合、透過度を変化させることにより隠蔽を解除可能であることとしてもよい。

【0215】

ステップ133 IWS 109の後、演出制御用CPU120は、タイマ表示の隠蔽を解除する順序のパターン（解除パターン）を決定するための解除パターン決定抽選を行う（ステップ133 IWS 110）。具体的に、図8-3（C）に示す解除パターン決定抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、解除パターンを決定する。

【0216】

図8-3（C）は、解除パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-3（C）に示す解除パターン決定抽選テーブルでは、可変表示結果毎に解除パターンに対する判定値が割り振られている。

【0217】

本実施の形態では、解除パターンとして、十分の一の位、一の位、十の位の順に隠蔽を解除するKp01と、十分の一の位、十の位、一の位の順に隠蔽を解除するKp02と、一の位、十分の一の位、十の位の順に隠蔽を解除するKp03と、一の位、十の位、十分の一の位の順に隠蔽を解除するKp04と、十の位、十分の一の位、一の位の順に隠蔽を解除するKp05と、十の位、一の位、十分の一の位の順に隠蔽を解除するKp06とが設けられている。

【0218】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、3%の割合でKp01が、7%の割合でKp02が、15%の割合でKp03が、20%の割合でKp04が、25%の割合でKp05が、30%の割合でKp06が、解除パターンとして決定される。

【0219】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、30%の割合でKp01が、25%の割合でKp02が、20%の割合でKp03が、15%の割合でKp04が、7%の割合でKp05が、3%の割合でKp06が、解除パターンとして決定される。

【0220】

このように、本実施の形態では、大当たりであるか否かにもとづいて解除パターンの選択割合が異なることとしている。これにより、いずれの順序にて隠蔽が解除されるかを注目させることができる。

【0221】

その後、演出制御用CPU120は、予告演出、報知演出および後述するタイマガセ表示のうち、実行が決定された演出を設定し（ステップ133 IWS 111）、ステップ133 IWS 114へ移行する。具体的に、予告演出を実行するが報知演出を実行しない場合には、実行する予告演出の種類（予告演出A～予告演出C）を設定する。報知演出および予告演出を実行する場合には、実行する予告演出の種類（予告演出A～予告演出C）と、実行する報知演出のタイマ表示パターン（Tp01～Tp12）、隠蔽解除期間（1秒、3秒、5秒）、隠蔽画像態様（葉、星）および解除パターン（Kp01～Kp06）を設定する。後述するタイマガセ表示を行う場合には、予告演出およびタイマ表示の減算表示は行わない構成であるため、実行する隠蔽演出の隠蔽解除期間（1秒、3秒、5秒）、隠蔽画像態様（葉、星）および解除パターン（Kp01～Kp06）を設定することとなる。

【0222】

ステップ133 IWS 104においていずれの予告演出も実行しないことが決定された

場合、タイマガセ表示を実行するか否かを決定するためのタイマガセ表示実行抽選を行う（ステップ133 I W S 1 1 2）。「タイマガセ表示」とは、タイマ表示を行うことにより報知演出を実行するかのように見せるが、該タイマ表示を減算表示しない演出である。具体的に、十分の一の位、一の位、および十の位の値を隠蔽した状態で「00:00」のタイマ表示を開始し、解除パターンに応じた順序にて隠蔽を解除する演出である。タイマ表示の全ての桁の隠蔽が解除された後は、減算表示することなくタイマ表示を終了する。ステップ133 I W S 1 1 2では、具体的に、図8-3(D)に示すタイマガセ表示実行抽選テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、タイマガセ表示を実行するか否かを決定する。

【0223】

10

図8-3(D)は、タイマガセ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。図8-3(D)に示すタイマガセ表示実行抽選テーブルでは、可変表示結果毎にタイマガセ表示の実行の有無に対する判定値が割り振られている。

【0224】

例えば、可変表示結果が大当りである場合、20%の割合でタイマガセ表示を実行することが、80%の割合でタイマガセ表示を実行しないことが決定される。

【0225】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、60%の割合でタイマガセ表示を実行することが、40%の割合でタイマガセ表示を実行しないことが決定される。

【0226】

20

タイマガセ表示を実行することが決定された場合、ステップ133 I W S 1 0 8へ移行する。タイマガセ表示を実行しないことが決定された場合、ステップ133 I W S 1 1 4へ移行する。

【0227】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ133 I W S 1 1 4）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ133 I W S 1 1 5）。

【0228】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

30

40

【0229】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、疑似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0230】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、

50

ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R) の制御を実行する (ステップ 133 IWS 116)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【0231】

なお、この特徴部 133 IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

10

【0232】

また、この特徴部 133 IW では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出やストーリーリーチ演出 (一連のストーリーが展開していくような画像を表示するリーチ演出) が実行されるのであるが、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ 133 IWS 114 でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ 133 IWS 116 およびステップ 133 IWS 205 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行される。

20

【0233】

また、変動パターンコマンドにおいてストーリーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ 133 IWS 114 でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ 133 IWS 116 およびステップ 133 IWS 205 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にストーリーリーチ演出が実行される。

【0234】

なお、既に説明したように、この特徴部 133 IW では、16 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合と 4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合とがあるのであるが、スーパーリーチ演出は、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当たりとなる場合には 16 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合と 4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合とのいずれの場合にも実行される場合がある。一方、ストーリーリーチ演出は、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当たりとなる場合には 16 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合にのみ実行される場合があり、4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合にはストーリーリーチ演出が実行される場合はない。

30

【0235】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 133 IWS 117)。

【0236】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 172) に対応した値にする (ステップ 133 IWS 118)。

40

【0237】

図 8 - 4 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理 (ステップ S 172) を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに (ステップ 133 WS 201)、変動時間タイマの値を 1 減算する (ステップ 133 WS 202)。プロセスタイマがタイムアウトしたら (ステップ 133 WS 203)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する (ステップ 133 WS 204)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対

50

する制御状態を変更する（ステップ133WS205）。

【0238】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマ表示の開始タイミング（タイマ表示の減算表示を開始するタイミングの5秒前）となっているか否かを判定する（ステップ133WS206）。なお、タイマ表示の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ133WS117で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。タイマ表示の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において隠蔽画像を伴うタイマ表示を開始する制御を行う（ステップ133WS207）。例えば、報知演出を実行することが設定されている変動であれば、設定されたタイマ表示パターンに対応するタイマ初期表示にてタイマ表示するとともに、設定された隠蔽画像態様にて十の位、一の位、および十分の一の位の値を隠蔽する。また、例えば、タイマガセ表示を実行することが設定されている変動であれば、「00:00」にてタイマ表示するとともに、設定された隠蔽画像態様にて十の位、一の位、および十分の一の位の値を隠蔽する。

10

【0239】

なお、タイマ表示の開始タイミングは、タイマ表示の減算表示を開始するタイミングの5秒前であることとしたが、これに限るものではなく、変動を開始してからタイマ減算表示開始タイミングまでの期間のうちいずれかのタイミングであればよい。また、複数のタイマ表示開始タイミングのうちいずれかのタイマ表示開始タイミングを選択し、選択したタイマ表示開始タイミングにてタイマ表示を開始するものであってもよい。その場合、遊技者にとって有利な状態となることに対する信頼度（例えば、報知演出であるかタイマガセ表示であるかに対する信頼度、タイマ減算表示期間の長さに対する信頼度、実行される予告演出に対する信頼度、大当りに制御されることに対する信頼度）が異なる複数のタイマ表示開始タイミングが設けられていることとしてもよい。

20

【0240】

次いで、演出制御用CPU120は、隠蔽解除タイミングとなっているか否かを判定する（ステップ133WS208）。具体的に、設定された隠蔽解除期間が1秒であれば、タイマ表示を開始してから1/3秒、2/3秒、および1秒が経過したタイミングが隠蔽解除タイミングであり、設定された隠蔽解除期間が3秒であれば、タイマ表示を開始してから1秒、2秒、および3秒が経過したタイミングが隠蔽解除タイミングであり、設定された隠蔽解除期間が5秒であれば、タイマ表示を開始してから5/3秒、10/3秒、および5秒が経過したタイミングが隠蔽解除タイミングである。隠蔽解除タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、設定された解除パターンに応じた順序にてタイマ表示の隠蔽を解除する（ステップ133WS209）。

30

【0241】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマ減算表示開始タイミングとなっているか否かを判定する（ステップ133WS210）。具体的に、設定されたタイマ表示パターンにおけるタイマ減算表示期間が15秒であれば、設定された予告演出（予告演出C）の実行開始タイミングの15秒前がタイマ減算表示開始タイミングであり、設定されたタイマ表示パターンにおけるタイマ減算表示期間が10秒であれば、設定された予告演出（予告演出Bまたは予告演出C）の実行開始タイミングの10秒前がタイマ減算表示開始タイミングであり、設定されたタイマ表示パターンにおけるタイマ減算表示期間が5秒であれば、設定された予告演出（予告演出A～予告演出Cのいずれか）の実行開始タイミングの5秒前がタイマ減算表示開始タイミングである。タイマ減算表示開始タイミングとなっていれば、タイマ減算表示を開始する（ステップ133WS211）。

40

【0242】

次いで、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を開始する予告演出実行タイミングとなっているか否かを判定する（ステップ133WS212）。予告演出実行タイミングとなっていれば、表示されていればタイマ表示を終了し（ステップ133WS213）、設定されている予告演出の実行を開始する（ステップ133WS214）。

50

【 0 2 4 3 】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ133WS217）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ133WS218）。

【 0 2 4 4 】

図8-5は、タイマ表示を行う場合における表示例を示す説明図である。図8-5に示す表示例では、隠蔽解除期間として5秒が、隠蔽画像態様として葉が、解除パターンとしてKp01が、それぞれ決定されている。

【 0 2 4 5 】

例えば、図8-5（A）、（B）に示すように、飾り図柄の変動を開始した後の所定のタイミングにてタイマ表示133IW01が表示される。このとき、十の位、一の位、および十分の一の位の値が視認できないよう隠蔽画像（葉画像）がタイマ表示133IW01に対して重畳表示されている。このとき、百分の一の位の値は隠蔽されておらず、「0」が露出していることから、遊技者はタイマ表示が減算表示されるかタイマガセ表示であるかは認識できない。

【 0 2 4 6 】

その後、解除パターンとしてKp01が決定されていることから、図8-5（C）、（D）に示すように、十分の一の位、一の位の順に隠蔽が解除される。図8-5に示す例では、十分の一の位と一の位との値の隠蔽を解除しても未だ「0」以外の値が露出されないことから、遊技者はタイマ表示が減算表示されるかタイマガセ表示であるかは認識できない。

【 0 2 4 7 】

そして、タイマ表示が減算表示すること（予告演出を実行すること）が決定されており、タイマ表示パターンとしてTp08が決定されている場合には、図8-5（E）に示すように、十の位の値の隠蔽が解除されて「1」が露出することにより、遊技者はタイマ表示が減算表示されて10秒後に何らかの予告演出が実行されることを認識する。

【 0 2 4 8 】

また、タイマガセ表示を行うことが決定されている場合には、図8-5（F）に示すように、十の位の値の隠蔽が解除されて「0」が露出することにより、遊技者はタイマ表示が減算表示されないことを認識する。

【 0 2 4 9 】

以上に説明したように、この特徴部133IWによれば、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（本例では、予告演出A～C）をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ133IWS214を行うことにより、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に予告演出Aを実行可能であり、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に予告演出Bを実行可能であり、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立後に予告演出Cを実行可能である）、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、少なくとも所定画像（本例では、タイマ表示）を用いて示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ133IWS207、133IWS211を行う）。また、所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様により報知演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ133IWS207を行うことにより、一部の桁を隠蔽した態様にてタイマ表示を表示し、該タイマ表示を用いた報知演出を実行する（図8-5参照））こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

【 0 2 5 0 】

なお、本実施の形態では、タイマ表示における百分の一の位の値については隠蔽されずに表示されることとしたが、これに限るものではなく、全ての桁の値が隠蔽された状態でタイマ表示が開始され、段階的に隠蔽が解除されていくものであってもよい。その場合、

一部の桁の隠蔽を解除した後の状態が「所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様」である。すなわち、報知演出の最初の段階で「所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様」となっているものであってもよいし、報知演出の途中の段階で「所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様」となっているものであってもよい。

【0251】

また、「所定画像の一部分の視認性を所定画像の他の部分の視認性よりも低下させた態様」とは、上述したように隠蔽画像をタイム表示の一部に重畳表示するものであってもよいし、他にも、タイム表示の一部に可動体を重畳させたり、タイム表示の一部を背景に同化させたり（タイム表示の一部の桁の値を無色にしたり、背景と同色にしたりする）、タイム表示の一部にモザイク処理を行ったり、タイム表示の一部を他の部分より小さく表示（視認困難な程度の大きさで表示）したりすることにより実現するものであってもよい。例えば、タイム表示の一部を背景に同化させることにより視認性を低下させた場合、スプレー缶でタイム表示の値を着色する演出を行うことにより隠蔽を解除するものであってもよい。

10

【0252】

また、この特徴部133IWによれば、所定期間を示す値（本例では、4桁のタイム表示）を所定画像として表示し、該値を減算表示する報知演出を実行可能であり、値のうち複数の桁の視認性を低下させた状態から、該複数の桁のうち一部の桁から段階的に視認容易に制御する（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ133IWS209を行うことにより、十の位、一の位、および十分の一の位の値を隠蔽している状態から、一桁ずつ隠蔽を解除する）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

20

【0253】

また、この特徴部133IWによれば、報知演出実行手段は、所定画像として表示した値のうち複数の桁を段階的に視認容易に制御した後、所定画像を第1態様（本例では、「15:11」、「15:10」、「15:01」、「15:00」、「10:11」、「10:10」、「10:01」、「10:00」、「05:11」、「05:10」、「05:01」、「05:00」）または第2態様（本例では、「00:00」）にて表示可能であり、所定画像を第1態様にて表示した場合には報知演出を実行し、所定画像を第2態様にて表示した場合には報知演出を実行しない（本例では、演出制御用CPU120は、「00:00」以外の値にてタイム表示を行う場合にはタイム表示を減算表示し、「00:00」のタイム表示を行う場合（タイムガセ表示を行う場合）にはタイム表示を減算表示しない）こととした。これにより、演出に注目させることができる。

30

【0254】

また、この特徴部133IWによれば、複数のタイミングにおいて、所定画像を第1態様にて表示可能である（本例では、演出制御用CPU120は、1秒、3秒または5秒の隠蔽解除期間にて隠蔽を解除して「00:00」以外のタイム表示を表示可能である）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

【0255】

なお、本実施の形態では、タイム表示の隠蔽を一桁ずつ解除するものであるとともに、「0」以外の値が露出した時点で予告演出を実行することが認識される構成であることから、1桁目の隠蔽を解除するタイミング、2桁目の隠蔽を解除するタイミング、および3桁目の隠蔽を解除するタイミングについても、「所定画像を第1態様にて表示する」タイミングであるといえる。

40

【0256】

また、この特徴部133IWによれば、有利度の異なる複数種類の特定画像を用いて所定画像の視認性を低下させる（本例では、葉および星をタイム表示に重畳表示する）ことが可能であることとした。これにより、演出効果を高めることができる。

【0257】

なお、本実施の形態では、大当りに対する信頼度の異なる複数種類の隠蔽画像を設ける

50

こととしたが（図 8 - 3（B）参照）、高確率状態となることへの信頼度、高ベース状態となることへの信頼度、現在の遊技状態が高確率状態であることへの信頼度、大当りにおける賞球の多さ（ラウンド数、アタッカーの開放時間の長さ）の他、タイマ減算表示時間の長さの異なる複数種類の隠蔽画像を設けることとしてもよい。

【0258】

また、本実施の形態では、タイマ表示の隠蔽の解除が一桁ずつ行われることとしたが、これに限るものではなく、複数の桁の隠蔽が一括して解除され得ることとしてもよい。

【0259】

また、可変表示結果、変動パターン、タイマ減算表示期間の長さ、実行する予告演出の種類などにもとづいて、一括して隠蔽が解除される桁の数が異なることとしてもよい。これにより、隠蔽が解除される桁の数に注目させることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0260】

また、図 8 - 2（A）に示したように、予告演出の種類毎に一のタイミングが予告演出の実行タイミングとして設けられていることとしたが、これに限るものではない。例えば、一の種類の予告演出を複数のタイミングで実行可能であることとしてもよい。

【0261】

また、図 8 - 2（B）に示したように、可変表示結果毎に報知演出の実行の有無の選択割合を異ならせることとしたが、これに限るものではなく、実行する予告演出の種類にもとづいて報知演出の実行の有無の選択割合を異ならせることとしてもよい。

20

【0262】

また、図 8 - 2（C）、（D）に示したように、可変表示結果（大当り、はずれ）毎に異なるタイマ表示パターン決定抽選テーブルを設けることとしたが、これに限るものではなく、変動パターンの種類毎にタイマ表示パターン決定抽選テーブルを設けることとしてもよい。

【0263】

また、図 8 - 3（C）に示したように、可変表示結果（大当り、はずれ）によって解除パターンの選択割合が異なることとしたが、これに限るものではない。例えば、実行する予告演出の種類、タイマ表示パターン、タイマ減算表示期間、隠蔽解除期間、隠蔽画像態様にもとづいて解除パターンの選択割合を異ならせることとしてもよい。

30

【0264】

また、報知演出を実行する場合には常に一部が隠蔽された状態でタイマ表示が開始されることとしたが、これに限るものではなく、隠蔽されない状態でタイマ表示が開始され得ることとしてもよい。例えば、可変表示結果、予告演出の種類、タイマ減算表示期間の長さ、タイマ表示パターンのうちいずれかの要素にもとづいて異なる割合にて、タイマ表示の隠蔽の有無が抽選により決定されることとしてもよい。その際、タイマガセ表示を行う場合には、常に一部が隠蔽された状態のタイマ表示が開始されることとしてもよい。

【0265】

また、図 8 - 2（A）に示したように、可変表示結果毎に予告演出の実行の有無および実行する予告演出の種類の選択割合を異ならせることとしたが、これに限るものではない。例えば、変動パターンの種類（リーチの有無、リーチの種類、変動時間の長さ、擬似連の有無、擬似連の回数）などにもとづいて予告演出の実行の有無および実行する予告演出の種類の選択割合を異ならせることとしてもよい。

40

【0266】

また、図 8 - 2（B）に示したように、可変表示結果毎に報知演出の実行の有無の選択割合を異ならせることとしたが、これに限るものではない。例えば、変動パターンの種類（リーチの有無、リーチの種類、変動時間の長さ、擬似連の有無、擬似連の回数）などにもとづいて報知演出の実行の有無の選択割合を異ならせることとしてもよい。

【0267】

また、図 8 - 3（C）に示したように、可変表示結果毎に解除パターンの選択割合を異

50

ならせることとしたが、これに限るものではない。例えば、変動パターンの種類（リーチの有無、リーチの種類、変動時間の長さ、擬似連の有無、擬似連の回数）などにもとづいて解除パターンの選択割合を異ならせることとしてもよい。

【0268】

また、図8-3(D)に示したように、可変表示結果毎にタイマガセ表示の実行の有無の選択割合を異ならせることとしたが、これに限るものではない。例えば、変動パターンの種類（リーチの有無、リーチの種類、変動時間の長さ、擬似連の有無、擬似連の回数）などにもとづいてタイマガセ表示の実行の有無の選択割合を異ならせることとしてもよい。

【0269】

また、本実施の形態では、最終的に全ての桁の値の隠蔽が解除されることとしたが、これに限るものではなく、一部または全部の桁の値の隠蔽が継続された状態のまま終了するパターンの報知演出やタイマガセ表示を実行可能であることとしてもよい。

【0270】

例えば、百分の一の位を除く3桁（十分の一の位、一の位、十の位）が隠蔽されている状態で4桁（百分の一の位、十分の一の位、一の位、十の位）の値をタイマ表示する報知演出を開始し、全ての桁の値の隠蔽が解除されずに（一部の桁の値の隠蔽が解除されていてもよいし、いずれの桁の値の隠蔽も解除されていなくてもよい）予告演出を行うものであってもよい。その場合、内部的にはタイマの減算が開始されているものであって、露出している桁の値は減算表示されるものであってもよい。

【0271】

具体的には、タイマ初期表示が「10:00」であるタイマ表示パターンTp08が決定された場合、百分の一の位を除く3桁（十分の一の位、一の位、十の位）が隠蔽されている状態でタイマ表示し、内部的なタイマの減算を開始し、該タイマの減算が終了したタイミング（10秒経過時点）で予告演出を開始するものであってもよい。そのとき、露出している百分の一の位の値は減算表示されるものである。また、百分の一の位を除く3桁（十分の一の位、一の位、十の位）のうち、1桁または2桁の値の隠蔽は解除されるものであってもよい。

【0272】

なお、一部または全部の桁の値の隠蔽が継続された状態のまま報知演出を終了して予告演出を行う場合には、内部的なタイマの減算が終了したことを報知する演出を行う（例えば、内部的なタイマの減算が終了したときに「00:00」といった表示を行う）ことにより、予告演出の実行の報知を行うものであってもよい。

【0273】

また、所定画像の作用によりタイマ表示の隠蔽を解除することとしてもよい。例えば、キャラクタが葉画像に息を吹きかけて葉が落ちる表示を行うことによりタイマ表示の隠蔽を解除することとしてもよい。その場合、作用するキャラクタの種類、作用の種類（例えば、キャラクタの動作の種類）、またはそれらの組み合わせによって遊技者にとって有利な状態となることに対する信頼度（例えば、隠蔽が解除されることに対する信頼度、報知演出であるかタイマガセ表示であるかに対する信頼度、タイマ減算表示期間の長さに対する信頼度、実行される予告演出に対する信頼度、大当りに制御されることに対する信頼度）が異なることとしてもよい。

【0274】

また、隠蔽画像の表示とは異なる他の演出が行われることにより所定の画像がタイマ表示に重畳表示されて該タイマ表示が隠蔽されることがある遊技機であれば、いずれの演出によってタイマ表示が隠蔽されるかによって有利な状態となることに対する信頼度（例えば、報知演出であるかタイマガセ表示であるかに対する信頼度、タイマ減算表示期間の長さに対する信頼度、実行される予告演出に対する信頼度、大当りに制御されることに対する信頼度）が異なることとしてもよい。

【0275】

10

20

30

40

50

また、本実施の形態では、所定のタイミングとなることを条件としてタイマ表示の隠蔽を解除することとしたが、これに限るものではない。例えば、遊技者の動作（例えばプッシュボタン 3 1 B への操作）を検出したことを条件としてタイマ表示の隠蔽を解除することとしてもよい。その場合、遊技者の動作を検出することなくタイマ減算表示開始タイミングになったときには、タイマ表示の隠蔽を解除することとしてもよいし、隠蔽を解除しないまま内部的にタイマの減算を行い、該タイマの減算が終了したときに予告演出を行うこととしてもよいし、または報知演出および予告演出の実行を取りやめることとしてもよい。

【0276】

また、複数の桁の隠蔽されている場合には、遊技者の動作を 1 回検出することにもとづいて全ての桁の隠蔽を一括して解除することとしてもよいし、または遊技者の動作を 1 回検出する毎に 1 桁ずつ隠蔽を解除することとしてもよい。

10

【0277】

また、本実施の形態では、並行して表示される全ての隠蔽画像が同じ種類の隠蔽画像であることとしたが、これに限るものではない。例えば、一の位の値を隠蔽する隠蔽画像、十の位の値を隠蔽する隠蔽画像、および十分の一の位の値を隠蔽する隠蔽画像のうち一部または全部が異なる種類であることとしてもよい。その場合、隠蔽されている値の大きさによって隠蔽画像の種類が異なることとしてもよい。

【0278】

具体的に、隠蔽画像の種類として、大きな値が隠蔽されていることに対する信頼度が最も高い「 \square 」、大きな値が隠蔽されていることに対する信頼度が「 \square 」よりも低い「 \square 」、および大きな値が隠蔽されていることに対する信頼度が最も低い「 \square 」が設けられていることとしてもよい。例えば、隠蔽されている値が 0～3 であれば「 \square 」、4～6 であれば「 \square 」、7～9 であれば「 \square 」の隠蔽画像を重畳表示するものであれば、「82:40」のタイマ表示に対して隠蔽画像が重畳表示されることにより「 \square :0」と表示されたり、「15:10」のタイマ表示に対して隠蔽画像が重畳表示されることにより「 \square :0」と表示されたりするものであってもよい。なお、隠蔽画像が「 \square 」であっても 0～6 が隠蔽されたり、「 \square 」であっても 0～3, 7～9 が隠蔽されたり、「 \square 」であっても 4～9 が隠蔽されたりするものであってもよい。

20

【0279】

また、本実施の形態では、画像表示装置 5 においてタイマ表示を行い、該タイマ表示の一部を隠蔽画像により隠蔽することとしたが、他の演出部材を用いて同様の演出を行うこととしてもよい。例えば、画像表示装置 5 とは異なるタイマ表示装置（例えば、7 セグメントの LED などからなる表示装置）にてタイマ表示を行うとともに、葉を模した可動体をタイマ表示装置に重畳する位置に進出させることによりタイマ表示の一部を隠蔽可能であることとしてもよい。

30

【0280】

また、画像表示装置 5 においてタイマ表示を行い、葉を模した可動体を画像表示装置 5 に重畳する位置に進出させることによりタイマ表示の一部を隠蔽可能であることとしてもよい。

40

【0281】

なお、可動体によりタイマ表示（画像表示装置 5 におけるタイマ表示、およびタイマ表示装置におけるタイマ表示を含む）の一部を隠蔽可能であることとした遊技機においては、可動体がタイマ表示の一部を重畳する位置に進出した場合、いずれの方向からタイマ表示が視認困難であってもよいし、または一般的に遊技者が遊技する遊技位置からはタイマ表示を視認困難であるものの、該遊技位置から外れた位置から覗き込むとタイマ表示を視認可能である（例えば、遊技盤面に対して垂直方向の位置からは視認困難であるが、遊技盤面に対して斜め方向から覗き込むと視認可能である）こととしてもよい。

【0282】

また、「示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出」として、タイマ表

50

示を行う報知演出を実行することとしたが、これに限るものではない。例えば、爆弾から延びた導火線に火が点けられ、爆弾まで火が到達して爆弾が爆発する表示を行う爆発演出を実行可能な遊技機であって、爆弾が爆発することにもとづいて予告演出を実行可能であり、導火線の長さによって爆弾が爆発するまで（予告演出が実行されるまで）の所定期間を報知する報知演出を行うこととしてもよい。具体的には、以下の変形例を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0283】

図8-6は、変形例における表示例を示す説明図である。例えば、図8-6(A)、(B)に示すように、飾り図柄の変動を開始した後の所定のタイミングにて爆弾を模した爆弾表示133IW21が表示される。このとき、爆弾表示133IW21から延びる導火線の一部が隠蔽画像133IW22によって隠蔽されている。

10

【0284】

その後、図8-6(C)に示すように、隠蔽画像133IW22が半分になることで隠蔽範囲が狭まり、隠蔽されていた一部の導火線が露出する。このとき、隠蔽されていた導火線の長さのパターンが、予告演出が実行されるまでの残余時間に応じて複数設けられていることとしてもよい。これにより、導火線の長さに注目させることができる。また、隠蔽が解除された導火線が途切れており、爆弾表示133IW21まで火が到達しないパターンが設けられていてもよい。その場合、予告演出は実行されない。

【0285】

その後、予告演出を実行することが決定されている場合には、図8-6(D)に示すように、隠蔽画像133IW22が消去されることで導火線の全範囲が露出することとなる。この後、火が爆弾表示133IW21まで達することにより爆発が生じ、予告演出が実行されることとなる。このとき、隠蔽されていた導火線の長さのパターンが、予告演出が実行されるまでの残余時間に応じて複数設けられていることとしてもよい。これにより、導火線の長さに注目させることができる。

20

【0286】

また、図8-6(C)の後、予告演出を実行しないことが決定されている場合には、図8-6(E)に示すように、隠蔽画像133IW22が消去されることで、途中で途切れている導火線が露出することとなる。この後、火は爆弾表示133IW21まで達せず、予告演出は実行されない。

30

【0287】

このように、「示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出」とは、タイム表示のように示唆演出が実行されるまでの時間を明確に報知する演出であってもよいし、または上述した導火線のように、示唆演出が実行されるまでの明確な時間ではないものの、示唆演出が実行されるまでの大まかな期間を報知する演出であってもよい。すなわち、「示唆演出が実行されるまでの所定期間」とは、示唆演出が実行されるまでの明確な時間と、示唆演出が実行されるまでの大まかな期間とを含む概念である。

【0288】

なお、ここでは2段階に亘って隠蔽画像133IW22を消去することにより、導火線の解除を2段階に亘って解除することとしたが、隠蔽画像133IW22の全範囲を一度に消去する（導火線の解除を一括で解除する）こととしてもよいし、または3段階以上に亘って隠蔽画像133IW22を消去する（導火線の解除を3段階以上の段階に亘って解除する）こととしてもよい。

40

【0289】

なお、ここでは、途切れていない導火線が露出することが上述した「第1態様」に相当し、途切れた導火線が露出することが上述した「第2態様」に相当するものである。

【0290】

また、同一の長さの導火線が露出した場合であっても、火の勢いによって「示唆演出が実行されるまでの所定期間」が異なることとしてもよい。例えば、火力が強い第1火力態様と、火力が弱い第2火力態様とで爆弾演出を実行可能であれば、図8-6(D)に示し

50

た導火線の長さであっても、第１火力態様であれば「示唆演出が実行されるまでの所定期間」は短く、第２火力態様であれば「示唆演出が実行されるまでの所定期間」は長くなることとしてもよい。その場合、爆弾表示が開始されたときには火の大きさを示す範囲については隠蔽されていることとしてもよい。

【０２９１】

（特徴部１０５ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部１０５ＩＷについて説明する。図９－１は、特徴部１０５ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。この特徴部１０５ＩＷでは、図９－１に示すように、図１に示した通過ゲート４１に代えて、画像表示装置５の右方（遊技領域の右方）に通過ゲート１０５ＩＷ０４１が設けられている。また、図１に示した特別可変入賞球装置７に代えて、遊技領域の右方に大入賞口を有する特別可変入賞球装置１０５ＩＷ００７が設けられている。さらに、この特徴部１０５ＩＷでは、図９－１に示すように、遊技領域の右方に作動ゲート１０５ＩＷ００１が設けられている。作動ゲート１０５ＩＷ００１を通過した遊技球は、作動ゲートスイッチ１０５ＩＷ００２によって検出される。

10

【０２９２】

この特徴部１０５ＩＷでは、特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）で大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に移行するのではなく、ゲート通過待ち処理に移行する。

【０２９３】

図９－２は、ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、作動ゲートスイッチ１０５ＩＷ００２がオン状態となったか否かを確認する（ステップ１０５ＩＷＳ００１）。作動ゲートスイッチ１０５ＩＷ００２がオン状態となっていなければ（すなわち、作動ゲート１０５ＩＷ００１を遊技球が通過していなければ）、そのまま処理を終了する。作動ゲートスイッチ１０５ＩＷ００２がオン状態となっていれば（すなわち、作動ゲート１０５ＩＷ００１を遊技球が通過していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１０５ＩＷＳ００２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理に対応した値に更新する（ステップ１０５ＩＷＳ００３）。

20

【０２９４】

図９－２に示すゲート通過待ち処理が実行されることによって、この特徴部１０５ＩＷでは、大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り遊技状態が開始されるのではなく、大当り図柄が導出表示された後、さらに作動ゲート１０５ＩＷ００１を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態が開始される。なお、この特徴部１０５ＩＷでは、ステップ１０５ＩＷＳ００２の処理が実行されることによって、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、大当り開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、作動ゲート１０５ＩＷ００１を遊技球が通過したことを認識することができ、大当り遊技状態が開始されることを認識することができる。

30

【０２９５】

なお、この特徴部１０５ＩＷでは、以下、大当り図柄が導出表示された後、作動ゲート１０５ＩＷ００１を遊技球が通過する前の状態をゲート通過待ち状態ともいう。

40

【０２９６】

図９－３は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ１０５ＩＷＳ１０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１０５ＩＷＳ１０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域（受信した表示結果指定コマンド（表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定する演出制御コマンド）が格納

50

されている領域)に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ105 IWS 102)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ105 IWS 102の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ105 IWS 102において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとまらないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ105 IWS 102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

【0297】

ステップ105 IWS 102では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

20

【0298】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」などの飾り図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置5に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0299】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

30

【0300】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄(左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ)を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄(この特徴部105 IWでは、奇数図柄)を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄(この特徴部105 IWでは、偶数図柄)を非確変図柄ともいう。

【0301】

なお、この特徴部105 IWでは、通常大当りや確変大当りとなる場合には、16ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合と4ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合とがある。

40

【0302】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に実行する予告演出の有無および種類を決定する(ステップ105 IWS 103)。ステップ105 IWS 103では、演出制御用CPU120は、予告演出の有無および種類を決定するための予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告演出の有無および種類を決定する。

【0303】

図9-4は、予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-4に示すように、予告演出決定テーブルには、予告演出なし、予告演出A、予告演出Bおよび予告演出

50

Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0304】

図9-4に示すように、この特徴部105IWでは、予告演出A～Cは、それぞれ飾り図柄の変動表示中において実行されるタイミングが異なっている。具体的には、予告演出Aは、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に実行される予告演出である。また、予告演出Bは、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に実行される予告演出である。また、予告演出Cは、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立後に実行される予告演出である。

【0305】

図9-4に示すように、この特徴部105IWでは、予告演出Cが実行された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が高く、予告演出Bが実行された場合に次に大当りに対する期待度(信頼度)が高く、予告演出Aが実行された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が低くなっている。従って、この特徴部105IWでは、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成されている。

【0306】

なお、予告演出A～Cの具体例としては、例えば、ステップアップ予告演出や、群予告演出、キャラクタ予告演出、役物予告演出など様々な予告演出が考えられる。また、この特徴部105IWでは、予告演出A～Cの3種類の予告演出が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、4種類以上の予告演出を実行可能に構成してもよいし、逆に2種類のみを予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0307】

また、この特徴部105IWでは、図9-4に示すように、大当りであるか否かによって予告演出の有無および予告演出A～Cのいずれとするかの割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数によって予告演出の有無および予告演出A～Cのいずれとするかの割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0308】

いずれかの予告演出を実行することに決定した場合には(ステップ105IWS104のY)、演出制御用CPU120は、報知演出を実行するか否かを決定する(ステップ105IWS105)。「報知演出」とは、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する演出である。ステップ105IWS105では、演出制御用CPU120は、報知演出を実行するか否かを決定するための報知演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知演出を実行するか否かを決定する。

【0309】

図9-5は、報知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-5に示すように、報知演出決定テーブルには、「報知演出なし」および「報知演出あり」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図9-5に示すように、この特徴部105IWでは、同じ予告演出が実行される場合であっても、報知演出が実行される場合には、報知演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっている。

【0310】

なお、この特徴部105IWでは、図9-5に示すように、大当りであるか否かによって報知演出の有無の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、予告演出A～Cのいずれであるかによって報知演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0311】

報知演出を実行することに決定した場合には(ステップ105IWS106のY)、演出制御用CPU120は、その予告演出の実行前に報知する報知期間を決定する(ステップ105IWS107)。ステップ105IWS107では、演出制御用CPU120は、報知期間を決定するための報知期間決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知期間を決定する。

【 0 3 1 2 】

図 9 - 6 は、報知期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 9 - 6 (A) は、予告演出 A を実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。また、図 9 - 6 (B) は、予告演出 B を実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。また、図 9 - 6 (C) は、予告演出 C を実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。図 9 - 6 に示すように、報知期間決定テーブルには、報知期間として「 1 0 秒」、「 2 0 秒」および「 3 0 秒」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 3 1 3 】

この特徴部 1 0 5 I W では、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する報知演出が実行されるように構成されている。例えば、報知期間として「 1 0 秒」が決定された場合には、予告演出が実行される 1 0 秒前に、画像表示装置 5 において「 1 0 秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、1 0 秒後に予告演出が実行されることが報知される。また、例えば、報知期間として「 2 0 秒」が決定された場合には、予告演出が実行される 2 0 秒前に、画像表示装置 5 において「 2 0 秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、2 0 秒後に予告演出が実行されることが報知される。また、例えば、報知期間として「 3 0 秒」が決定された場合には、予告演出が実行される 3 0 秒前に、画像表示装置 5 において「 3 0 秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、3 0 秒後に予告演出が実行されることが報知される。

【 0 3 1 4 】

なお、報知演出における報知態様は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、報知期間として「 2 0 秒」が決定された場合に、画像表示装置 5 において「 1 0 秒後に？」と報知した後に、「 + 1 0 秒」と追加で報知するようにしてもよい。また、例えば、報知期間として「 3 0 秒」が決定された場合に、画像表示装置 5 において「 1 0 秒後に？」と報知した後に、「 + 1 0 秒」や「 + 2 0 秒」などと追加で報知するようにしてもよい。

【 0 3 1 5 】

図 9 - 6 (A) に示すように、予告演出 A を実行する場合には、報知期間として 1 0 0 % の確率で「 1 0 秒」が決定される。既に説明したように、予告演出 A は飾り図柄の変動開始直後の高速変動中に実行される予告演出であるので、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保することはできない。そこで、高速変動中に実行される予告演出 A を実行する場合には、一律に報知期間として「 1 0 秒」を報知する報知演出を実行するように構成している。

【 0 3 1 6 】

また、図 9 - 6 (B) に示すように、予告演出 B を実行する場合には、報知期間として「 1 0 秒」および「 2 0 秒」を決定可能である。既に説明したように、予告演出 B はリーチ成立時に実行される予告演出であるので、予告演出 A と比較すると、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出 B を実行する場合には、報知期間として「 1 0 秒」を報知する報知演出と「 2 0 秒」を報知する報知演出とを実行可能とするように構成している。

【 0 3 1 7 】

図 9 - 6 (B) に示すように、予告演出 B を実行する場合には、報知期間として「 2 0 秒」が報知された場合の方が、報知期間として「 1 0 秒」が報知された場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。従って、この特徴部 1 0 5 I W では、報知期間として長い期間が報知された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

【 0 3 1 8 】

また、図 9 - 6 (C) に示すように、予告演出 C を実行する場合には、報知期間として「 1 0 秒」、「 2 0 秒」および「 3 0 秒」を決定可能である。既に説明したように、予告

演出Cはリーチ成立後に実行される予告演出であるので、予告演出Aおよび予告演出Bと比較すると、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出Cを実行する場合には、報知期間として「10秒」を報知する報知演出と「20秒」を報知する報知演出と「30秒」を報知する報知演出とを実行可能とするように構成している。

【0319】

図9-6(C)に示すように、予告演出Cを実行する場合には、報知期間として「30秒」が報知された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が高く、「20秒」が報知された場合に次に大当りに対する期待度(信頼度)が高く、「10秒」が報知された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が低くなっている。従って、この特徴部105IWでは、報知期間として長い期間が報知された場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成されている。

【0320】

なお、この特徴部105IWでは、既に説明したように、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっている(図9-4参照)、結果として、遅いタイミングの予告演出が実行される場合ほど、報知期間として長い期間が報知されるものとなっている。

【0321】

また、この特徴部105IWでは、報知期間として「10秒」、「20秒」および「30秒」の3種類の期間が報知される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、4種類以上の報知期間を報知可能に構成してもよいし、逆に2種類のみの報知期間を報知可能に構成してもよい。

【0322】

また、この特徴部105IWでは、図9-6に示すように、大当りであるか否かによって報知期間の種類の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出A~Cのいずれであるかによって報知期間の種類の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0323】

次いで、演出制御用CPU120は、報知期間の報知態様を決定する(ステップ105IWS108)。ステップ105IWS108では、演出制御用CPU120は、報知態様を決定するための報知態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知態様を決定する。

【0324】

図9-7は、報知態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-7に示すように、報知態様決定テーブルには、報知態様として「矩形表示」、「楕円表示」および「菱形表示」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0325】

報知態様として「矩形表示」が決定された場合には、例えば、矩形表示の中に「10秒後に?」などの文字表示を報知表示として表示する態様により報知演出が実行される。また、報知態様として「楕円表示」が決定された場合には、例えば、楕円表示の中に「10秒後に?」などの文字表示を報知表示として表示する態様により報知演出が実行される。また、報知態様として「菱形表示」が決定された場合には、例えば、菱形表示の中に「10秒後に?」などの文字表示を報知表示として表示する態様により報知演出が実行される。

【0326】

図9-7に示すように、報知態様として菱形表示が決定された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が高く、報知態様として楕円表示が決定された場合に次に大当りに対する期待度(信頼度)が高く、報知態様として矩形表示が決定された場合に最も大当りに対する期待度(信頼度)が低くなっている。

【0327】

次いで、演出制御用CPU120は、数値演出を実行するか否かを決定する（ステップ105 IWS109）。「数値演出」とは、報知演出を実行して報知期間を報知してから、その報知期間が経過して予告演出が実行されるまでに数字や数値を用いて実行される演出である。ステップ105 IWS109では、演出制御用CPU120は、数値演出を実行するか否かを決定するための数値演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、数値演出を実行するか否かを決定する。

【0328】

図9-8は、数値演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-8に示すように、数値演出決定テーブルには、「数値演出なし」および「数値演出あり」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図9-8に示すように、この特徴部105 IWでは、数値演出が実行される場合には、数値演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

10

【0329】

また、この特徴部105 IWでは、図9-8に示すように、大当りであるか否かによって数値演出の有無の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出A～Cのいずれであるかによって数値演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0330】

20

また、例えば、報知期間の種類（「10秒」、「20秒」、「30秒」）によって数値演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。また、例えば、数値演出を複数種類実行可能に構成した場合には、報知期間の種類によって異なる種類の数値演出を実行しやすいように構成してもよい。例えば、報知期間が短い「10秒」の場合には、早いタイミングで実行される数値演出Aを実行しやすく、報知期間が長い「30秒」の場合には、遅いタイミングで実行される数値演出Bを実行しないように構成してもよい。また、例えば、報知期間が短い「10秒」の場合には、速い間隔で次々に数字が表示される数値演出を実行しやすく、報知期間が長い「30秒」の場合には、ゆっくりした間隔で次々に数字が表示される数値演出を実行しないように構成してもよい。

【0331】

30

また、例えば、報知期間の種類によって数値演出で登場する数字の範囲が異なるように構成してもよい。また、例えば、報知演出の報知態様（矩形表示、楕円表示、菱形表示）によって数値演出の有無や数値演出の種類の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【0332】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS110）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ105 IWS111）。

【0333】

40

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。ま

50

た、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0334】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステーブルが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0335】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブル 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L、8R）の制御を実行する（ステップ 105 IWS 112）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8L、8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0336】

なお、この特徴部 105 IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0337】

また、この特徴部 105 IW では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出やストーリーリーチ演出（一連のストーリーが展開していくような画像を表示するリーチ演出）が実行されるのであるが、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ 105 IWS 110 でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ 105 IWS 112 およびステップ 105 IWS 205 の処理が実行されることによ

【0338】

また、変動パターンコマンドにおいてストーリーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ 105 IWS 110 でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ 105 IWS 112 およびステップ 105 IWS 205 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にストーリーリーチ演出が実行される。

【0339】

なお、既に説明したように、この特徴部 105 IW では、16 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合と 4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合とがあるのであるが、スーパーリーチ演出は、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当たりとなる場合には 16 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合と 4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合とのいずれの場合にも実行される場合がある。一方、ストーリーリーチ演出は、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当たりとなる場合には 16 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合にのみ実行される場合があり、4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御される場合にはストーリーリーチ演出が実行される場合はない。

【0340】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 105 IWS 113）。

【0341】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ105 IWS114）。

【0342】

図9-9は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ105 IWS201）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ105 IWS202）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ105 IWS203）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ105 IWS204）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ105 IWS205）。

10

【0343】

次いで、演出制御用CPU120は、報知演出の実行が決定されている場合であって、報知期間の報知開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ105 IWS206）。なお、報知期間の報知開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ105 IWS113で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。報知期間の報知開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において報知期間の報知表示を表示し、報知演出を開始する制御を行う（ステップ105 IWS207）。例えば、報知期間として「10秒」と決定し、報知態様として矩形表示を決定した場合であれば、矩形表示の中に「10秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示する。また、例えば、報知期間として「30秒」と決定し、報知態様として菱形表示を決定した場合であれば、菱形表示の中に「30秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示する。

20

【0344】

そして、演出制御用CPU120は、報知期間の残り時間を計測するための報知期間計測タイマをセットする（ステップ105 IWS208）。例えば、報知期間として「10秒」と決定した場合であれば、ステップ105 IWS208において報知期間計測タイマに10秒に相当する値をセットする。また、例えば、報知期間として「20秒」と決定した場合であれば、ステップ105 IWS208において報知期間計測タイマに20秒に相当する値をセットする。また、例えば、報知期間として「30秒」と決定した場合であれば、ステップ105 IWS208において報知期間計測タイマに30秒に相当する値をセットする。

30

【0345】

次いで、演出制御用CPU120は、報知演出の実行が決定されている場合であって、報知期間の報知終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ105 IWS209）。なお、報知期間の報知終了タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ105 IWS113で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。報知期間の報知終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている報知期間の報知表示を消去し、報知演出を終了する制御を行う（ステップ105 IWS210）。

40

【0346】

次いで、演出制御用CPU120は、数値演出の実行が決定されている場合であって、数値演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ105 IWS211）。なお、数値演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ105 IWS113で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、数値演出の実行タイミングは、報知演出を実行した後、予告演出を実行するまでの間に到来するものとする。数値演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において数値演出を実行する制御を行う（ステップ105 IWS212）。

50

【 0 3 4 7 】

次いで、演出制御用CPU120は、報知演出の実行後であって、報知期間計測タイムの値が残り3秒、2秒または1秒に相当する値となっているか否かを確認する（ステップ105 IWS 213）。報知期間計測タイムの値が残り3秒、2秒または1秒に相当する値となっていれば（すなわち、報知期間の残り時間が3秒、2秒または1秒となっていれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、報知期間の残り時間に応じた残り時間表示を表示する制御を行う（ステップ105 IWS 214）。例えば、残り時間が3秒となっている場合であれば、残り時間表示として「残り3秒」の文字表示を表示する。また、例えば、残り時間が2秒となっている場合であれば、残り時間表示として「残り2秒」の文字表示を表示する。また、例えば、残り時間が1秒となっている場合であれば、残り時間表示として「残り1秒」の文字表示を表示する。

10

【 0 3 4 8 】

次いで、演出制御用CPU120は、報知演出の実行後であって、報知期間計測タイムがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ105 IWS 215）。報知期間計測タイムがタイムアウトしていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において予告演出を実行する制御を行う（ステップ105 IWS 216）。例えば、予告演出Aの実行を決定した場合であれば予告演出Aを実行し、予告演出Bの実行を決定した場合であれば予告演出Bを実行し、予告演出Cの実行を決定した場合であれば予告演出Cを実行する。

【 0 3 4 9 】

なお、この特徴部105 IWでは、予告演出を実行する場合に報知演出を実行しないと決定する場合もあるのであるが、報知演出を実行しない場合には、例えば、ステップ105 IWS 113で設定した変動時間タイムの値を確認することにより、高速変動中の予告演出Aの実行タイミングとなっているかや、リーチ成立時の予告演出Bの実行タイミングとなっているかや、リーチ成立後の予告演出Cの実行タイミングとなっているかを判定し、予告演出A～Cを実行するように構成すればよい。

20

【 0 3 5 0 】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイムがタイムアウトしていれば（ステップ105 IWS 217）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ105 IWS 218）。

30

【 0 3 5 1 】

図9 - 10は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ105 IWS 301）。

【 0 3 5 2 】

ステップ105 IWS 301の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ105 IWS 302のY）、演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示でストーリーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ105 IWS 303）。なお、ストーリーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。ストーリーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、結末演出を含むゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS 304）。

40

【 0 3 5 3 】

「結末演出」とは、ストーリーリーチ演出におけるストーリーの結末部分に相当する画像を表示する演出である。ステップ105 IWS 304で選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ105 IWS 312, 105 IWS 404の処理が実行されることによって、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行され、飾り図柄の変動表示中のストーリーリーチ演出からゲート通過待ち状態中の結末演出にわたって一連のストーリーの演出が実行される。

50

【0354】

次いで、演出制御用CPU120は、高ベース状態中であるか否かを確認する（ステップ105 IWS305）。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した遊技状態を特定可能な演出制御コマンドを確認することにより判定できる。例えば、画像表示装置5の背景画面を指定する背景指定コマンドを遊技状態も特定可能に構成する場合（例えば、確変状態を特定可能な確変状態背景指定コマンド、時短状態を特定可能な時短状態背景指定コマンド、通常状態を特定可能な通常状態背景指定コマンド）、確変状態背景指定コマンドや時短状態背景指定コマンドを受信していることにもとづいて、高ベース状態中であると判定するようにすればよい。

【0355】

高ベース状態中であれば、ステップ105 IWS311に移行する。高ベース状態中ではなければ（すなわち、低ベース状態中であれば）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において注意表示を重畳表示する制御を行う（ステップ105 IWS306）。例えば、演出制御用CPU120は、注意表示として、画像表示装置5において「（注意）ゲート通過でムービー終了」などの文字表示を重畳表示する制御を行う。そして、ステップ105 IWS311に移行する。

【0356】

この特徴部105 IWでは、既に説明したように、ゲート通過待ち状態においてストーリーリーチ演出に対する結末演出を実行するのであるが、低ベース状態中である場合には、作動ゲート105 IW001を遊技球が通過すると結末演出を終了するように構成されている。そのため、低ベース状態中である場合に作動ゲート105 IWS001に遊技球を早く通過させてしまうと、結末演出が途中で終了してしまい最後まで見ることができない。そこで、低ベース状態中である場合には、ステップ105 IWS306の処理を実行して注意表示を表示することにより、作動ゲート105 IWS001に遊技球を早く通過させてしまうと結末演出が途中で終了してしまうことを遊技者に注意できるようにしている。

【0357】

ストーリーリーチ演出を実行した場合でなければ、演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示でスーパーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ105 IWS307）。なお、スーパーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、促進表示を含むゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS308）。なお、「促進表示」とは、作動ゲート105 IW001に遊技球を通過させるべく遊技領域の右方を狙って発射操作を行うことを促す表示である。例えば、促進表示として、画像表示装置5において「右打ち」などの文字表示が重畳表示される。

【0358】

また、演出制御用CPU120は、ゲート通過待ち状態となつてからの経過時間を計測するためのゲート通過待ち時間計測タイマをセットする（ステップ105 IWS309）。本例では、演出制御用CPU120は、ゲート通過待ち時間計測タイマに10秒に相当する値をセットする。そして、ステップ105 IWS311に移行する。

【0359】

スーパーリーチ演出を実行した場合でもなければ（例えば、ノーマルリーチのみで大当たりとなった場合）、演出制御用CPU120は、通常のゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS310）。なお、通常のゲート通過待ち演出としては、例えば、スーパーリーチ演出が実行された場合と同様の態様で促進表示を行ってもよいし、スーパーリーチ演出が実行された場合と比較して表示サイズが小さい促進表示（例えば、表示サイズが小さい右打ち表示）を行ってもよい。そして、ステップ105 IWS311に移行する。

【0360】

10

20

30

40

50

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ105 IWS311）、プロセスタイマの内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ105 IWS312）。

【0361】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り図柄を導出表示した場合であれば（ステップ105 IWS313のY）、演出制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち演出処理に応じた値に更新する（ステップ105 IWS314）。一方、演出制御用CPU120は、大当り図柄を導出表示した場合でなければ（ステップ105 IWS313のN）、すなわち、小当り図柄を導出表示した場合であれば、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ105 IWS315）。

【0362】

ステップ105 IWS301の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ105 IWS316のY）、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS317）。そして、ステップ105 IWS311に移行する。

【0363】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ105 IWS316のN）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ105 IWS318）。

【0364】

また、この特徴部105 IWでは、特図当り待ち処理（ステップS173）で大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り中演出処理（ステップS176）に移行するのではなく、ゲート通過待ち演出処理に移行する。

【0365】

図9-11および図9-12は、ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。ゲート通過待ち演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算する（ステップ105 IWS401）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ105 IWS402）、プロセスタイマの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ105 IWS403）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ105 IWS404）。

【0366】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ105 IWS405）。大当り開始指定コマンドを受信していれば（すなわち、作動ゲート105 IW001を遊技球が通過していれば）、演出制御用CPU120は、今回終了した変動表示でストーリーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ105 IWS406）。なお、ストーリーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。

【0367】

ストーリーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、高ベース状態中であるか否かを確認する（ステップ105 IWS407）。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した遊技状態を特定可能な演出制御コマンドを確認することにより判定できる。例えば、画像表示装置5の背景画面を指定する背景指定コマンドを遊技状態も特定可能に構成する場合（例えば

10

20

30

40

50

、確変状態を特定可能な確変状態背景指定コマンド、時短状態を特定可能な時短状態背景指定コマンド、通常状態を特定可能な通常状態背景指定コマンド)、確変状態背景指定コマンドや時短状態背景指定コマンドを受信していることにもとづいて、高ベース状態中であると判定するようにすればよい。

【0368】

高ベース状態中であれば、演出制御用CPU120は、結末演出を含む大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ105 IWS408)。高ベース状態中ではなければ(すなわち、低ベース状態中であれば)、通常の大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ105 IWS409)。そして、ステップ105 IWS413に移行する。

10

【0369】

ステップ105 IWS406~S409の処理が実行されることによって、この特徴部105 IWでは、高ベース状態中であれば、作動ゲート105 IWS001を遊技球が通過して大当たり遊技状態に移行しても結末演出が継続して実行される。一方、低ベース状態中であれば、作動ゲート105 IWS001を遊技球が通過したことにもとづいて結末演出を終了する。

【0370】

なお、この特徴部105 IWでは、ステップ105 IWS407~S409の処理が実行されることによって、高ベース状態か否かに応じて作動ゲート105 IWS001の遊技球の通過を契機として結末演出を終了するか継続するかを異なせたり、ステップ105 IWS305~S306の処理が実行されることによって、高ベース状態か否かに応じて注意表示が表示されるか否かを異なせたりする一方で、高ベース状態であるか否かに関係なく、ストーリーリーチ演出自体は同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、異なるストーリーリーチ演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、リーチとしての位置づけは同じストーリーリーチ演出であるが、そのストーリーリーチ演出の演出内容を異なせたり(例えば、異なるストーリーの演出内容の演出を実行したり)、変動時間(例えば、リーチの演出期間)を異なせたりしてもよい。

20

【0371】

ストーリーリーチ演出を実行した場合でなければ、演出制御用CPU120は、今回終了した変動表示でスーパーリーチ演出が実行されたか否かを確認する(ステップ105 IWS410)。なお、スーパーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、大当たり種別(本例では、16ラウンドの大当たりであるか4ラウンドの大当たりであるか)に応じたルーレット演出を含む大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ105 IWS411)。そして、ステップ105 IWS413に移行する。

30

【0372】

ステップ105 IWS410~S411の処理が実行されることによって、この特徴部105 IWでは、スーパーリーチ演出が実行されて大当たり図柄が導出表示された後、作動ゲート105 IW001を遊技球が通過して大当たり遊技を開始するときに、ルーレット演出が実行されて16ラウンドの大当たりであるか4ラウンドの大当たりであるかを煽る演出が実行され、最終的に16ラウンドの大当たりとなる場合であれば16ラウンドの大当たりであることが報知され、4ラウンドの大当たりとなる場合であれば4ラウンドの大当たりであることが報知される。

40

【0373】

スーパーリーチ演出を実行した場合でもなければ(例えば、ノーマルリーチのみで大当たりとなった場合)、演出制御用CPU120は、通常の大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ105 IWS412)。そして、ステップ105 IWS41

50

3に移行する。

【0374】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ105 IWS 413）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ105 IWS 414）。

【0375】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ105 IWS 415）。

10

【0376】

ステップ105 IWS 405で大当り開始指定コマンドを受信していなければ（すなわち、未だ作動ゲート105 IW 001を遊技球が通過していなければ）、演出制御用CPU120は、ゲート通過待ち時間計測タイマの値が0であるか否かを確認する（ステップ105 IWS 416）。ゲート通過待ち時間計測タイマの値が0でなければ、演出制御用CPU120は、ゲート通過待ち時間計測タイマの値を1減算し（ステップ105 IWS 417）、減算後のゲート通過待ち時間計測タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ105 IWS 418）。

【0377】

20

減算後のゲート通過待ち時間計測タイマの値が0となっていれば、演出制御用CPU120は、大当り種別が16ラウンドの大当りであるか否かを確認する（ステップ105 IWS 419）。なお、大当り種別が16ラウンドの大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが16ラウンドの大当りを指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。

【0378】

16ラウンドの大当りであれば、演出制御用CPU120は、16ラウンドの大当りであることを報知する16R大当り報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ105 IWS 420）。ステップ105 IWS 420では、演出制御用CPU120は、16R大当り報知演出を実行するか否かを決定するための16R大当り報知演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、16R大当り報知演出を実行するか否かを決定する。なお、本例では、50%の確率で16R大当り報知演出を実行すると決定するものとする。

30

【0379】

16R大当り報知演出を実行することに決定した場合には（ステップ105 IWS 421のY）、演出制御用CPU120は、16R大当り報知演出に応じたプロセステーブルへの切り替えを行い（ステップ105 IWS 422）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ105 IWS 423）。

【0380】

ステップ105 IWS 416～S 423の処理が実行されることによって、スーパーリーチ演出を実行して大当り図柄を導出表示した後に、作動ゲート105 IW 001を遊技球が通過することなく10秒が経過した場合には、16ラウンドの大当りとなる場合であれば、抽選により16R大当り報知演出が実行される場合がある。

40

【0381】

次に、飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例について説明する。図9-13および図9-14は、飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図9-13および図9-14において、（A）（B）（C）・・・の順に演出画面が遷移する。

【0382】

50

なお、図 9 - 1 3 および図 9 - 1 4 に示す例では、変動表示の開始時に予告演出 C を実行することに決定する（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 3 参照）とともに報知演出を実行することに決定したものとする（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 5 参照）。また、報知演出における報知期間として「30 秒」を決定する（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 7 参照）とともに報知態様として菱形表示を決定したものとする（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 8 参照）。さらに、数値演出の実行を決定したものとする（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 9 参照）。

【 0 3 8 3 】

図 9 - 1 3 (A) に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、報知演出の実行タイミングとなると（本例では、予告演出 C の実行前 30 秒のタイミングとなると）、図 9 - 1 3 (B) に示すように、報知演出を実行する。図 9 - 1 3 (B) に示す例では、画像表示装置 5 において菱形表示の中に「30 秒後に？」の文字表示を含む報知表示 1 0 5 I W 0 0 3 を表示する態様により報知演出を実行する場合が示されている。

10

【 0 3 8 4 】

次いで、報知演出の終了タイミングとなると、図 9 - 1 3 (C) に示すように、画像表示装置 5 に表示されている報知表示 1 0 5 I W 0 0 3 を一旦消去し、報知演出を終了する。

【 0 3 8 5 】

次いで、数値演出の実行タイミングとなると、図 9 - 1 3 (D) に示すように、数値演出を実行する。図 9 - 1 3 (D) に示す例では、画像表示装置 5 において「2」や「5」、「3」などの数値が飛び出してくるような画像を表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から「2」や「5」、「3」などの音声を出力することにより、数値演出を実行する場合が示されている。なお、本例では、図 9 - 1 3 (D) に示すように、数値演出の実行中には、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

20

【 0 3 8 6 】

次いで、図 9 - 1 4 (E) に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示し、リーチ成立状態となった後、さらに予告演出 C の実行タイミングまで残り 3 秒となると、図 9 - 1 4 (E) に示すように、画像表示装置 5 において残り時間が「3 秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図 9 - 1 4 (E) では、残り時間表示として「残り 3 秒」の文字表示 1 0 5 I W 0 0 4 を表示する場合が示されている。以降順に予告演出 C の実行タイミングまで残り 2 秒となると、図 9 - 1 4 (F) に示すように、画像表示装置 5 において残り時間が「2 秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図 9 - 1 4 (F) では、残り時間表示として「残り 2 秒」の文字表示 1 0 5 I W 0 0 5 を表示する場合が示されている。また、予告演出 C の実行タイミングまで残り 1 秒となると、図 9 - 1 4 (G) に示すように、画像表示装置 5 において残り時間が「1 秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図 9 - 1 4 (G) では、残り時間表示として「残り 1 秒」の文字表示 1 0 5 I W 0 0 6 を表示する場合が示されている。

30

【 0 3 8 7 】

なお、本例では、報知演出を実行した場合には、必ず図 9 - 1 4 (E) ~ (G) に示すような残り時間表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、報知演出を実行しても残り時間表示を行わず、そのまま予告演出を実行するように構成してもよい。また、報知演出を実行した後、残り時間表示を表示してから予告演出を実行するパターンと、残り時間表示を行わずにそのまま予告演出を実行するパターンとの両方があるように構成してもよい。

40

【 0 3 8 8 】

そして、予告演出 C の実行タイミングとなると、図 9 - 1 4 (H) に示すように、予告演出 C を実行する。図 9 - 1 4 (H) に示す例では、画像表示装置 5 において予告演出 C に応じたキャラクタ 1 0 5 I W 0 1 0 の画像を表示することにより、予告演出 C を実行する場合が示されている。なお、本例では、図 9 - 1 4 (H) に示すように、予告演出の実行中には、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示

50

する場合が示されている。

【0389】

なお、図9-13および図9-14に示す例では、予告演出Cを実行する場合を示したが、予告演出Aを実行する場合には、リーチ成立前の高速変動中に、例えば、図9-14(H)と類似の態様で予告演出Aに応じたキャラクタの画像を表示することにより、予告演出Aが実行される。また、予告演出Bを実行する場合には、リーチ成立時に、例えば、図9-14(H)と類似の態様で予告演出Bに応じたキャラクタの画像を表示することにより、予告演出Bが実行される。

【0390】

また、図9-13および図9-14に示す例では、報知期間として「30秒」を報知する場合を示したが、報知期間として「10秒」や「20秒」を報知する場合には、図9-13(B)と類似の態様で「10秒後に？」や「20秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示することにより報知演出が実行される。

10

【0391】

また、図9-13および図9-14に示す例では、報知態様として菱形表示を決定した場合を示したが、報知態様として矩形表示や楕円表示を決定した場合には、図9-13(B)と類似の態様で矩形表示や楕円表示の中に「30秒後に？」などの文字表示を含む報知表示を表示することにより報知演出が実行される。

【0392】

次に、ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例について説明する。図9-15～図9-17は、ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図9-15～図9-17において、(A)(B)(C)・・・の順に演出画面が遷移する。

20

【0393】

図9-15～図9-17に示す例では、ストーリーリーチ演出を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ105 IWS 110でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ105 IWS 112およびステップ105 IWS 205の処理が実行されるものとする。

【0394】

図9-15(A)に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図9-15(B)に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄(本例では、図柄「7」)で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

30

【0395】

次いで、ストーリーリーチ演出の実行タイミングとなると、図9-15(C)に示すように、画像表示装置5においてストーリーリーチ演出を開始する。本例では、ストーリーリーチ演出として、レーシングカーA 105 IW 011、レーシングカーB 105 IW 012、およびレーシングカーC 105 IW 013が登場しレースを行うような態様の演出が実行される。なお、本例では、図9-15(C)に示すように、ストーリーリーチ演出を開始すると、画像表示装置5の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

40

【0396】

次いで、変動時間を停止すると、図9-15(D)に示すように、飾り図柄の停止図柄を導出表示する。図9-15(D)に示す例では、左中右の飾り図柄として同じ図柄(本例では、図柄「7」)を停止表示し、大当たり図柄を導出表示する場合が示されている。

【0397】

次いで、大当たり図柄を導出表示した後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図9-16(E)、(F)および図9-17(E)、(F)に示すように、画像表示装置5において結末演出を実行する(ステップ105 IWS 304参照)。本例では、3台のレーシングカー105 IW 011～013のうちレーシングカーC 105 IW 013が最終的にレー

50

スで勝利するような態様の結末演出が実行される。なお、本例では、図 9 - 15 (C), (D) に示すストーリーリーチ演出の後、図 9 - 16 (E), (F) および図 9 - 17 (E), (F) に示す結末演出に移行する際に、ストーリーリーチ演出から結末演出に演出内容がスムーズに繋がるように、各プロセステーブルが構成されているものとする。

【0398】

また、この場合、遊技状態が低ベース状態中である場合には、図 9 - 16 (E), (F) に示すように、注意表示として、画像表示装置 5 において「(注意) ゲート通過でムービー終了」などの文字表示 105 IW014 を表示する (ステップ 105 IWS305 の N、ステップ 105 IWS036 参照)。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図 9 - 17 (E), (F) に示すように、画像表示装置 5 において注意表示を表示しない (ステップ 105 IWS305 の Y 参照)。

10

【0399】

次いで、ゲート通過待ち状態において作動ゲート 105 IW001 を遊技球が通過すると、大当り遊技を開始するとともに、遊技状態が低ベース状態中である場合には、図 9 - 16 (G) に示すように、結末演出を終了する (ステップ 105 IWS407 の N、ステップ 105 IWS409 参照)。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図 9 - 17 (G) に示すように、大当り遊技が開始されても結末演出が継続される (ステップ 105 IWS407 の Y、ステップ 105 IWS408 参照)。この場合、例えば、大当り遊技が開始された後、結末演出の続きとしてレース後のウイニングランの画像を表示したり、ゴールのシーンの画像を繰り返し表示したりしてもよい。

20

【0400】

なお、遊技状態が低ベース状態中である場合には、作動ゲート 105 IW001 を遊技球が通過したことにもとづいて、図 9 - 16 (G) に示すように、結末演出を終了して、大当り遊技のラウンド中の演出が開始される。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、作動ゲート 105 IW001 を遊技球が通過しても、図 9 - 17 (G) に示すように、大当り遊技が開始されても結末演出が継続されるのであるが、このウイニングランなどの画像再生を終了すると、結末演出を終了し、同様の態様の大当り遊技のラウンド中の演出が開始される (異なる態様のラウンド中の演出が開始されるようにしてもよい)。

【0401】

なお、本例では、図 9 - 16 および図 9 - 17 に示すように、結末演出の実行中や大当り遊技の開始後には、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において大当り図柄を縮小表示する場合が示されている。

30

【0402】

図 9 - 16 に示すように、この特徴部 105 IW では、遊技状態が低ベース状態中である場合には、作動ゲート 105 IW001 を遊技球が通過して大当り遊技を開始すると結末演出を終了するので、作動ゲート 105 IW001 に遊技球を早く通過させすぎると、結末演出の最後の部分 (例えば、ゴールのシーン) を見るができない。そこで、本例では、低ベース状態中である場合には注意表示 105 IW014 を表示することによって、遊技者に注意できるようにしている。

【0403】

40

なお、図 9 - 16 および図 9 - 17 において、結末演出の実行中にさらに右打ち表示 (作動ゲート 105 IW001 への遊技球の通過を促す表示) を行うように構成してもよい。この場合、例えば、低ベース状態中である場合には、図 9 - 16 (E), (F) において中程度の表示サイズで「右打ち」などの文字表示を表示する一方で、高ベース状態中である場合には、図 9 - 17 (E), (F) において小さい表示サイズで「右打ち」などの文字表示を表示したり、右向きの矢印表示を表示したりするなど、目立たない態様の右打ち表示を行うように構成してもよい。

【0404】

次に、スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。図 9 - 18 ~ 図 9 - 20 は、スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図で

50

ある。なお、図 9 - 18 ~ 図 9 - 20 において、(A)(B)(C)・・・の順に演出画面が遷移する。

【0405】

図 9 - 18 ~ 図 9 - 20 に示す例では、スーパーリーチ演出を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ 105 IWS 110 でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ 105 IWS 112 およびステップ 105 IWS 205 の処理が実行されるものとする。

【0406】

図 9 - 18 (A) に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図 9 - 18 (B) に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【0407】

次いで、スーパーリーチ演出の実行タイミングとなると、図 9 - 18 (C) に示すように、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ演出を開始する。本例では、スーパーリーチ演出として、味方のキャラクタ 105 IW 015 と敵のキャラクタ 105 IW 016 が登場してバトルを行うような態様の演出が実行される。なお、本例では、図 9 - 18 (C) に示すように、スーパーリーチ演出を開始すると、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【0408】

次いで、変動時間を停止すると、図 9 - 18 (D) に示すように、飾り図柄の停止図柄を導出表示する。図 9 - 18 (D) に示す例では、左中右の飾り図柄として同じ図柄（本例では、図柄「7」）を停止表示し、大当り図柄を導出表示する場合が示されている。

【0409】

次いで、大当り図柄を導出表示した後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図 9 - 19 (E) に示すように、画像表示装置 5 において促進表示を表示する（ステップ 105 IWS 308 参照）。本例では、促進表示として、「右打ち」の文字表示 105 IW 017 を表示して、作動ゲート 105 IW 001 に遊技球を通過させるべく遊技領域の右方を狙って発射操作を行うことを促す表示を行う場合が示されている。

【0410】

次いで、ゲート通過待ち状態において作動ゲート 105 IW 001 を遊技球が通過すると、大当り遊技の開始時に、図 9 - 19 (F) に示すように、画像表示装置 5 においてルーレット演出を実行する（ステップ 105 IWS 411 参照）。本例では、図 9 - 19 (F) に示すように、ルーレットの画像 105 IW 018 が表示され、ルーレットが回転することによって、16 ラウンドの大当りであるか 4 ラウンドの大当りであるかを煽る演出が実行される。

【0411】

本例では、16 ラウンドの大当りとなったものとし、図 9 - 19 (G) に示すように、ルーレット演出において球が「16 R」のマスに入り、図 9 - 19 (H) に示すように、16 ラウンドの大当りであることが報知され、16 ラウンドの大当り遊技状態に制御されるものとする。

【0412】

一方、図 9 - 20 (E) に示すように、画像表示装置 5 において促進表示 105 IW 017 を表示したにもかかわらず、図 9 - 20 (F) に示すように、10 秒を経過しても作動ゲート 105 IW 001 を遊技球が通過しなかったものとする。この場合、16 ラウンドの大当り遊技となる場合であれば、抽選により 16 R 大当り報知演出の有無を決定し（ステップ 105 IWS 420 参照）、16 R 大当り報知演出の実行を決定した場合には、図 9 - 20 (G) に示すように、画像表示装置 5 において 16 R 大当り報知演出を実行する（ステップ 105 IWS 422 参照）。本例では、16 R 大当り報知演出として、所定のキャラクタ 105 IW 019 が登場し、そのキャラクタ 105 IW 019 のセリフとし

10

20

30

40

50

て「16R大当たりだよ！」の文字表示を表示する場合が示されている。

【0413】

図9-20(G)に示す16R大当たり報知演出が実行されることによって、本例では、16R大当たり報知演出が実行された場合には、16ラウンドの大当たりであることが確定する。一方で、作動ゲート105IW001を遊技球が通過することなく10秒が経過しても16R大当たり報知が実行されない場合もあるのであるが、この場合には、16ラウンドの大当たりである場合と4ラウンドの大当たりである場合との両方の可能性がある。

【0414】

以上に説明したように、この特徴部105IWによれば、有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（本例では、予告演出A～C）を実行可能である。また、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、当該示唆演出が実行されるまでの所定期間（本例では、「10秒」、「20秒」、「30秒」）を報知する報知演出を実行可能であり、報知演出において所定期間を報知した後、当該所定期間が経過するよりも前に当該所定期間の報知を認識不能とする。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【0415】

例えば、報知期間を報知してから予告演出の実行タイミングとなるまで継続して報知期間を表示する場合（例えば、カウントダウン表示する場合）には、予告演出の実行タイミングが一目瞭然に認識できることから、演出効果を十分に高めることはできない。これに対して、この特徴部105IWでは、報知期間が経過するよりも前にその報知期間の報知を認識不能とするので、報知期間の経過を明確に把握できないようにすることができ、遊技者が頭の中で報知期間が経過するまでの時間をカウントして待つようなゲーム性の演出を実現することができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【0416】

なお、本例では、「所定期間の報知を認識不能とする」場合として、画像表示装置5に表示した報知表示を消去する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知表示の表示中にブラックアウト演出などの他の演出を実行することによって画像表示装置5の表示画面が暗転（ブラックアウト）することにより、報知表示が認識不能となるものであってもよい。また、例えば、遊技機に設けられた可動部材が動作して報知表示を隠すことにより、報知表示が認識不能となるものであってもよく、様々な態様が考えられる。

【0417】

また、「所定期間が経過するよりも前に」として、本例では、報知表示を表示すると、比較的すぐに報知表示を消去して視認不能とする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、比較的長い期間にわたって報知表示を継続して表示するようにし、予告演出の実行タイミングとなる前に比較的短い期間一瞬だけ報知表示を消去して視認不能とするものであってもよい。また、例えば、予告演出の実行タイミングとなるまでカウントダウン表示を行っていくものであって、予告演出の実行タイミングとなる前に一瞬だけそのカウントダウン表示を消去して視認不能とするものであってもよい。そのように「所定期間が経過するよりも前に」として様々な態様が考えられる。

【0418】

また、本例では、「示唆演出」が予告演出である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、「示唆演出」として擬似連やリーチ演出を実行し、その擬似連やリーチ演出の前に報知演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、変動表示中に実行する演出として、いわゆる先読みゾーン演出と同様の演出態様の演出を実行可能に構成する場合に、その先読みゾーン演出と同様の演出態様の演出を「示唆演出」として実行し、その演出の前に報知演出を実行するように構成してもよい。

【0419】

また、この特徴部105IWによれば、示唆演出の種類に応じて可変表示中の複数のタイミングにおいて実行可能である（本例では、予告演出Aは高速変動中に実行し、予告演

10

20

30

40

50

出 B はリーチ成立時に実行し、予告演出 C はリーチ成立後に実行する)。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【0420】

また、この特徴部 105IW によれば、報知演出において所定期間として長い期間が報知された場合、所定期間として短い期間が報知された場合と比較して有利状態に制御される割合が高い(図9-6参照)。そのため、所定期間としていずれの期間が報知されるかに対して遊技者に注目させることができる。

【0421】

また、この特徴部 105IW によれば、複数種類の報知態様(本例では、矩形表示、楕円表示、および菱形表示)により報知演出を実行可能であり、同じ種類の示唆演出が実行され且つ報知演出において所定期間として同じ期間が報知された場合であっても、報知演出の報知態様の種類に応じて有利状態に制御される割合が異なる(図9-7参照)。そのため、いずれの報知態様により報知演出が実行されるかに対して遊技者に注目させることができる。

10

【0422】

なお、本例では、報知態様として、矩形表示や楕円表示、菱形表示など報知表示の形状が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知態様として、報知表示の表示色(例えば、赤色、緑色、青色、虹色)が異なるように構成してもよい。また、例えば、報知表示とともにキャラクタが表示される場合に、報知態様として異なるキャラクタが表示されるように構成してもよいし、キャラクタの声が異なるものであってもよい。

20

【0423】

また、この特徴部 105IW によれば、所定期間の報知が認識不能となった後、当該所定期間が経過する直前のタイミングにおいて、当該所定期間が経過する直前のタイミングであることを報知する(本例では、図9-14(E)~(G)に示す残り時間表示を表示する)。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【0424】

なお、本例では、「所定期間が経過する直前のタイミング」とは、報知期間が経過して予告演出の実行タイミングとなるまでの時間が極めて短いタイミング(本例では、3秒前、2秒前、1秒前)である。なお、この特徴部 105IW で示したものにすぎらず、遊技者が予告演出までの時間が短いと認識するタイミングであれば、例えば、5秒前などのタイミングで残り時間表示を行うように構成してもよい。

30

【0425】

また、本例では、報知期間が経過したときに予告演出の実行タイミングとなり、報知期間が経過する3秒前から残り時間表示を行う場合を示しているが(例えば、報知期間が「30秒」である場合、27秒を経過したときに残り時間表示を開始し、ちょうど30秒を経過したときに予告演出の実行タイミングとなる場合を示しているが)、そのような態様にかぎられない。例えば、報知期間が「30秒」である場合、30秒を経過したときに残り時間表示を開始し、33秒を経過して残り時間表示を終了したときに予告演出の実行タイミングとなるように構成してもよい。

40

【0426】

また、この特徴部 105IW によれば、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに数字を用いた所定演出(本例では、数値演出)を実行可能である。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【0427】

例えば、報知演出を実行して「10秒」や「20秒」、「30秒」の報知期間を報知すると、遊技者に頭の中で10秒や20秒、30秒の時間をカウントされてしまうと、遊技者に予告演出 A~C の実行タイミングを認識されてしまうおそれがある。そこで、この特徴部 105IW では、報知演出を実行した後、予告演出 A~C の実行タイミングとなるまでに数値演出を実行し、その数値演出において予告演出 A~C が実行されるまでの期間と

50

は関係のない数字を表示したり音声で出力したりすることによって遊技者を惑わせ、予告演出 A ～ C が実行されるまでの時間をカウントすることを難しくしている。従って、遊技者に予告演出 A ～ C の実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止し、予告演出実行の意外性を高めることができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができるものとなっている。

【 0 4 2 8 】

なお、この特徴部 1 0 5 I W では、「数値演出」は、図 9 - 1 3 (D) に示したように、例えば、「 2 」 「 5 」 「 3 」 … のように数値を順不動 (ランダム) に報知することにより、遊技者を惑わせ、予告演出 A ～ C が実行されるまでの時間をカウントすることを難しくする演出である。なお、遊技者を惑わせることができるものであれば、そのような態様にかぎらず、「数値演出」として様々な態様が考えられる。例えば、「数値演出」として、報知演出におけるカウントダウン (例えば、残り時間表示) とは異なる順序で数値を報知 (例えば、報知演出では、「 3 0 」 「 2 9 」 「 2 8 」 … と降順に報知するのに対して、数値演出では「 2 」 「 3 」 「 4 」 … と昇順に報知することによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。また、逆に、例えば、報知演出では、「 1 」 … 「 2 8 」 「 2 9 」 「 3 0 」 と昇順に報知するのに対して、数値演出では「 4 」 「 3 」 「 2 」 … と降順に報知することによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。また、例えば、「数値演出」として、報知演出における内部的な数値の更新タイミングとはずれたタイミングで数値を更新する演出を実行することによって、遊技者が心の中で数を数えるタイミングがずれるようにし邪魔をするように構成してもよい。また、例えば、「数値演出」における数値の報知周期を不規則に変化させる (例えば、「 2 」 から 「 5 」 へは 0 . 5 秒で更新し、「 5 」 から 「 3 」 へは 2 秒で更新する) ことによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。

【 0 4 2 9 】

また、この特徴部 1 0 5 I W では、「数値演出」を、図 9 - 1 3 (D) に示すように、画像表示装置 5 における数値の表示とスピーカ 8 L , 8 R からの音声の出力とによって実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「数値演出」として、数値の更新タイミングでランプや LED などの発光体を発光させたり、振動動作させたり (例えば、操作ボタンのモータを動作させて振動動作させたり、演出用役物を振動動作させたり) することによって、遊技者が心の中で数えるリズムを崩して惑わせるように構成してもよい。また、例えば、数値の表示を行うことなく、発光体の発光や振動動作のみで、遊技者を惑わせるように構成してもよい。

【 0 4 3 0 】

なお、この特徴部 1 0 5 I W では、数値演出を実行することによって遊技者に予告演出 A ～ C の実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに段階的に態様が変化する所定演出 (例えば、ステップアップ予告演出、擬似連) を実行可能に構成してもよい。そのように構成しても、段階的に態様が変化することによって遊技者を惑わせ、遊技者に予告演出 A ～ C の実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止することができ予告演出実行の意外性を高めることができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【 0 4 3 1 】

なお、「ステップアップ予告演出」とは、1 段階目から複数段階目まで演出が段階的に変化する態様により実行される予告演出である。一般に、ステップアップ予告演出が実行される場合、より多くの段階まで演出が変化した方が大当りに対する期待度 (信頼度) が高くなる。また、「擬似連」とは、可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間に、一旦仮停止図柄を仮停止表示させた後、再度可変表示を実行する再可変表示を 1 回または複数回実行する可変表示態様である。一般に、擬似連が実行される場合、より多くの再可変表示が実行された場合の方が大当りに対する期待度 (信頼度) が高くなる。

【 0 4 3 2 】

また、ステップアップ予告演出や擬似連を実行する場合、報知期間を報知する前からステップアップ予告演出や擬似連を開始して、ステップアップ予告演出や擬似連の一部の期間が、報知期間を報知してから予告演出を実行するまでに含まれるものであってもよい。

【0433】

また、この特徴部105IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（本例では、大当たり図柄）が導出表示された後に、特定条件が成立したこと（本例では、作動ゲート105IW001を遊技球が通過したこと）にもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（本例では、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出）を実行可能であり、特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において特定演出と関連する特別演出（本例では、図9-16（E）、（F）および図9-17（E）、（F）に示す結末演出）を実行可能である（本例では、ストーリーリーチ演出が実行された場合には、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

10

【0434】

また、この特徴部105IWによれば、特定演出として第1特定演出（本例では、ストーリーリーチ演出）と第2特定演出（本例では、スーパーリーチ演出）とを実行可能である。また、第1特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において第1特定演出と関連する特別演出（本例では、図9-16（E）、（F）および図9-17（E）、（F）に示す結末演出）を実行可能であり（本例では、ストーリーリーチ演出が実行された場合には、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行される）、第2特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において第2特定演出と関連しない所定演出（本例では、図9-19（E）および図9-20（E）に示す促進表示の表示）を実行可能である（本例では、スーパーリーチ演出が実行された場合には、ゲート通過待ち状態において促進表示が表示される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

20

【0435】

また、この特徴部105IWによれば、複数種類の有利状態（本例では、16ラウンドの大当たり、4ラウンドの大当たり）に制御可能である。また、特定条件が成立した後に、有利状態の種類を報知する報知演出（本例では、図9-19（F）、（G）に示すルーレット演出）を実行可能であり、第1特定演出が実行された後に有利状態に制御される場合、報知演出を実行しない（本例では、スーパーリーチ演出が実行された場合にのみ作動ゲート105IW001の遊技球の通過後にルーレット演出が実行され、ストーリーリーチ演出が実行された場合にはルーレット演出は実行されない）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

30

【0436】

特に、この特徴部105IWでは、スーパーリーチ演出については、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当たりとなる場合には16ラウンドの大当たりと4ラウンドの大当たりとの両方で実行可能であるのに対して、ストーリーリーチ演出については、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当たりとなる場合には16ラウンドの大当たりとなる場合にのみ実行可能に構成されているので、ストーリーリーチ演出が実行された場合にはルーレット演出を実行しないことによって演出の無駄を省くことができ、例えば、高ベース状態中はむしろ結末演出を継続することによってストーリーリーチ演出のストーリーを継続して見せることができる。

40

【0437】

また、この特徴部105IWによれば、特定条件が成立したことにもとづいて特別演出の実行を終了し、特別演出の実行中に、特定条件が成立したことにもとづいて特別演出の

50

実行を終了することを報知する終了報知（本例では、図 9 - 16（E），（F）に示す注意表示 105IW014）を実行する。そのため、意図せずに特別演出を終了させてしまうことを注意喚起することができ、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにともづいて有利状態に制御する場合の演出効果が低下してしまう事態を防止することができる。

【0438】

なお、本例では、ゲート通過待ち状態中の結末演出の実行中全体にわたって注意表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、結末演出の実行中の一部の期間のみ注意表示を表示するようにしてもよいし、逆に結末演出を開始する直前（例えば、1～3秒前）から注意表示の表示を開始するように構成してもよい。

10

【0439】

また、この特徴部 105IWによれば、特定条件が成立した後も有利状態中にわたって特別演出を実行する（本例では、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図 9 - 17（G）に示すように、作動ゲート 105IW001を遊技球が通過して大当り遊技が開始されても、大当り遊技中にわたって結末演出が実行される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにともづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

【0440】

また、この特徴部 105IWによれば、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立するまでの期間において、特定条件を成立させることを促す促進演出（本例では、図 9 - 19（E）および図 9 - 20（E）に示す促進表示の表示）を実行可能である。また、促進演出の実行が開始されてから特定条件が成立することなく所定期間が経過したことにともづいて、制御される有利状態に関する有利状態関連演出（本例では、図 9 - 20（G）に示す 16R大当り報知演出）を実行可能である。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにともづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。また、特に、特定表示結果が導出表示されてから特定条件が成立するまでの期間における演出効果を高めることができる。

20

【0441】

（特徴部 105IWの変形例に関する説明）

なお、この特徴部 105IWでは、ストーリーリーチ演出および結末演出を一連の演出として実行するものの、飾り図柄の変動表示中とゲート通過待ち状態と大当り遊技開始後とでそれぞれプロセステーブルを切り替えて用いて、これらの一連の演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ストーリーリーチ演出および結末演出を 1つの動画データを用いて飾り図柄の変動表示からゲート通過待ち状態にわたって（さらには、大当り遊技にもわたって）実行するように構成してもよい。以下、ストーリーリーチ演出および結末演出を 1つの動画データを用いて実行する変形例について説明する。

30

【0442】

図 9 - 21は、変形例における可変表示中演出処理（ステップ S172）を示すフローチャートである。本変形例では、可変表示中演出処理において、図 9 - 9に示す処理に加えて、ステップ 105IWS220，S221の処理を実行する。

40

【0443】

本変形例では、可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、ストーリーリーチ演出の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 105IWS220）。なお、ストーリーリーチ演出の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ 105IWS113で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。ストーリーリーチ演出の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置 5において動画データを用いてストーリーリーチ演出の動画再生を開始する（ステップ 105IWS221）。

【0444】

50

以降、ステップ 1 0 5 I W S 2 2 1 で動画再生を開始した動画データにもとづいて飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行され、ゲート通過待ち状態となった後も、その動画データにもとづいてゲート通過待ち状態中に結末演出が実行される（さらに、高ベース状態中である場合には、大当り遊技開始後も結末演出が実行される）。従って、本変形例では、ステップ 1 0 5 I W S 3 0 4 の処理およびステップ 1 0 5 I W S 4 0 8 の処理は不要となる。

【 0 4 4 5 】

図 9 - 2 1 に示す変形例によれば、特定演出と特別演出とは、一の演出データ（本例では、1つの動画データ）を用いて実行される。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

10

【 0 4 4 6 】

（特徴部 1 0 5 I W および特徴部 1 3 3 I W に関する説明）

上述した特徴部 1 0 5 I W および特徴部 1 3 3 I W の両方を備えた遊技機としてもよい。例えば、一部の桁が隠蔽された状態でタイマ表示が開始されてから隠蔽が段階的に解除され、全ての隠蔽が解除されてからタイマの減算表示が開始されるものの、該開始タイミングや該開始タイミングよりも後の所定のタイミングにおいて、タイマ表示が消去されるものであってもよい。

【 0 4 4 7 】

また、図 9 - 1 3 (B) に示した「30秒後に？」という文字表示の一部を隠蔽した状態で表示可能であってもよい。また、文字表示を取り囲む枠（矩形表示、楕円表示、菱形表示）を隠蔽可能であることとしてもよい。

20

【 符号の説明 】

【 0 4 4 8 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 1 0 ... 一般入賞口
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... R O M

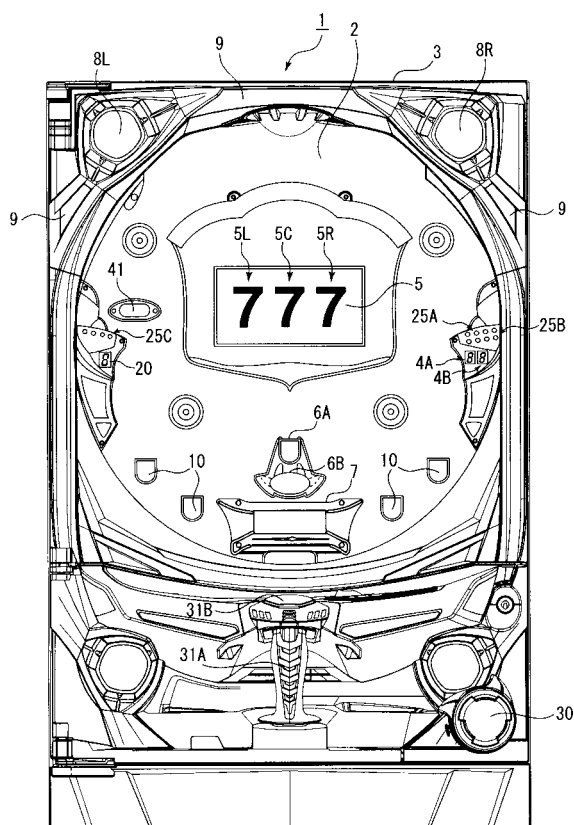
30

40

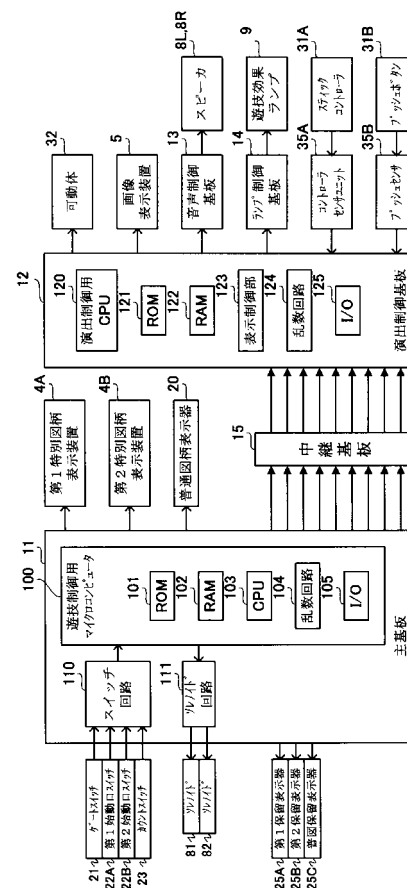
50

- 102、122 ... RAM
 103 ... CPU
 104、124 ... 乱数回路
 105、125 ... I/O
 120 ... 演出制御用CPU
 123 ... 表示制御部

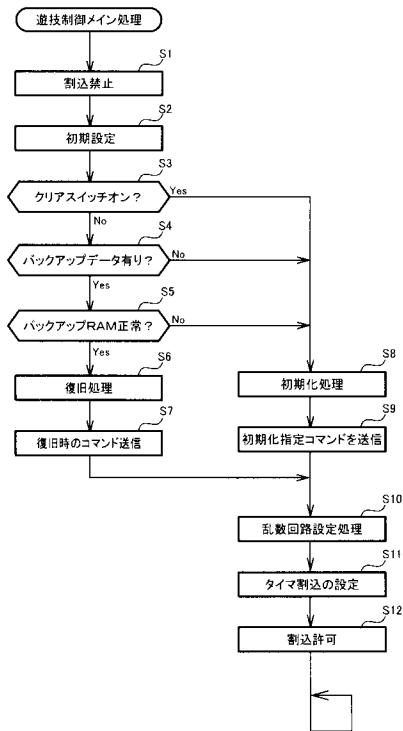
【図1】



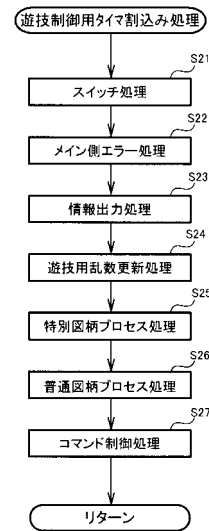
【図2】



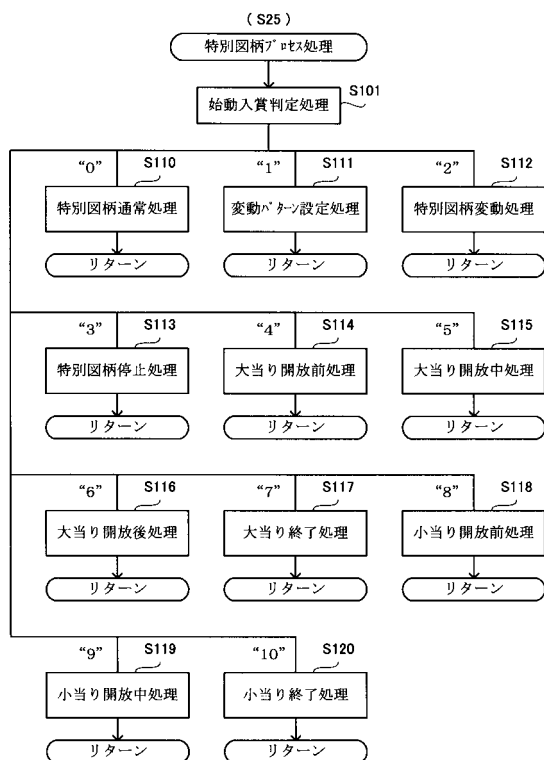
【図 3】



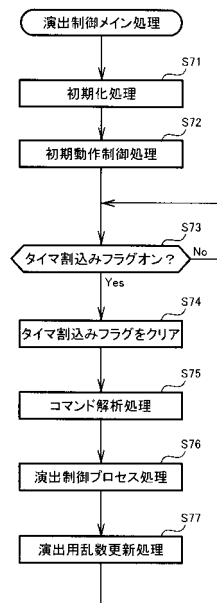
【図 4】



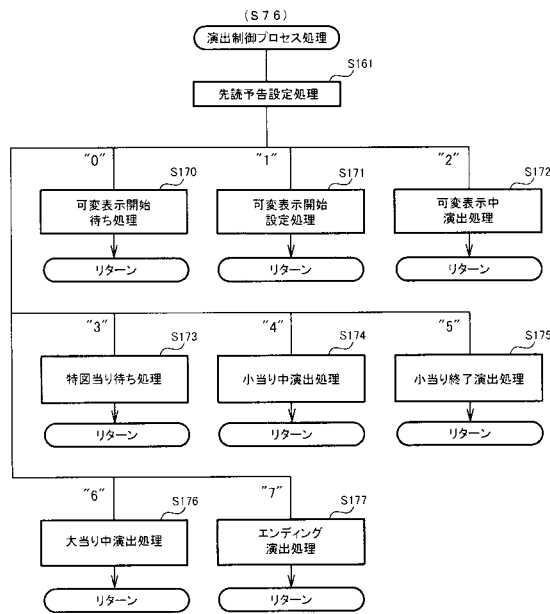
【図 5】



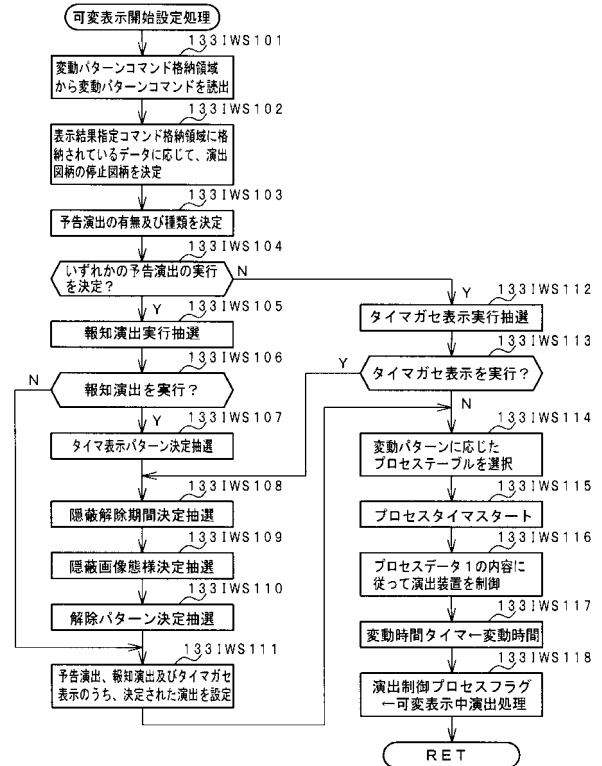
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

(A) 予告演出実行抽選テーブル

実行の有無・種類	実行タイミング	可変表示結果	
		大当り	はずれ
非実行	-	10%	40%
予告演出A	高速変動中	20%	30%
予告演出B	リーチ成立時	30%	20%
予告演出C	リーチ成立後	40%	10%

(B) 報知演出実行決定抽選テーブル

実行の有無	可変表示結果	
	大当り	はずれ
有	80%	60%
無	20%	40%

(C) 大当り用タイム表示パターン決定抽選テーブル

タイム表示パターン	タイム減算表示期間	タイム初期表示	予告演出A	予告演出B	予告演出C
Tp01	15秒	15:11	-	-	14%
Tp02		15:10	-	-	13%
Tp03		15:01	-	-	12%
Tp04		15:00	-	-	11%
Tp05	10秒	10:11	-	20%	10%
Tp06		10:10	-	18%	9%
Tp07		10:01	-	16%	8%
Tp08		10:00	-	14%	7%
Tp09	5秒	05:11	40%	12%	6%
Tp10		05:10	30%	10%	5%
Tp11		05:01	20%	6%	3%
Tp12		05:00	10%	4%	2%

(D) はずれ用タイム表示パターン決定抽選テーブル

タイム表示パターン	タイム減算表示期間	タイム初期表示	予告演出A	予告演出B	予告演出C
Tp01	15秒	15:11	-	-	2%
Tp02		15:10	-	-	3%
Tp03		15:01	-	-	5%
Tp04		15:00	-	-	6%
Tp05	10秒	10:11	-	4%	7%
Tp06		10:10	-	6%	8%
Tp07		10:01	-	10%	9%
Tp08		10:00	-	12%	10%
Tp09	5秒	05:11	10%	14%	11%
Tp10		05:10	20%	16%	12%
Tp11		05:01	30%	18%	13%
Tp12		05:00	40%	20%	14%

【図 8 - 3】

(A) 隠蔽解除期間決定抽選テーブル

タイム減算表示期間	1s	3s	5s
15秒	10%	20%	70%
10秒	15%	25%	60%
5秒	20%	30%	50%
0秒(ガセ)	70%	20%	10%

(B) 隠蔽画像態様決定抽選テーブル

可変表示結果	隠蔽画像態様	
	葉	星
大当り	30%	70%
はずれ	60%	40%

(C) 解除パターン決定抽選テーブル

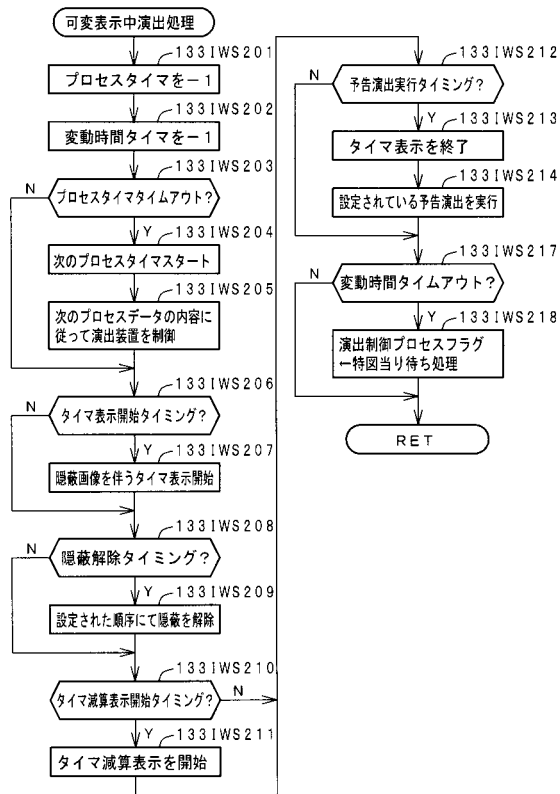
解除パターン	解除順序	可変表示結果	
		大当り	はずれ
Kp01	A→B→C	3%	30%
Kp02	A→C→B	7%	25%
Kp03	B→A→C	15%	20%
Kp04	B→C→A	20%	15%
Kp05	C→A→B	25%	7%
Kp06	C→B→A	30%	3%

(A: 十分の一の位、B: 一の位、C: 十の位)

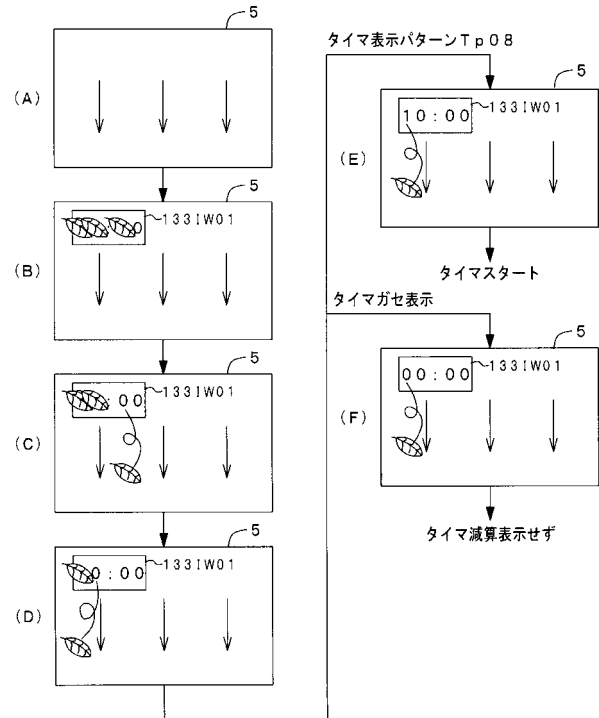
(D) タイムガセ表示実行決定抽選テーブル

実行の有無	予告演出	
	大当り	はずれ
有	20%	60%
無	80%	40%

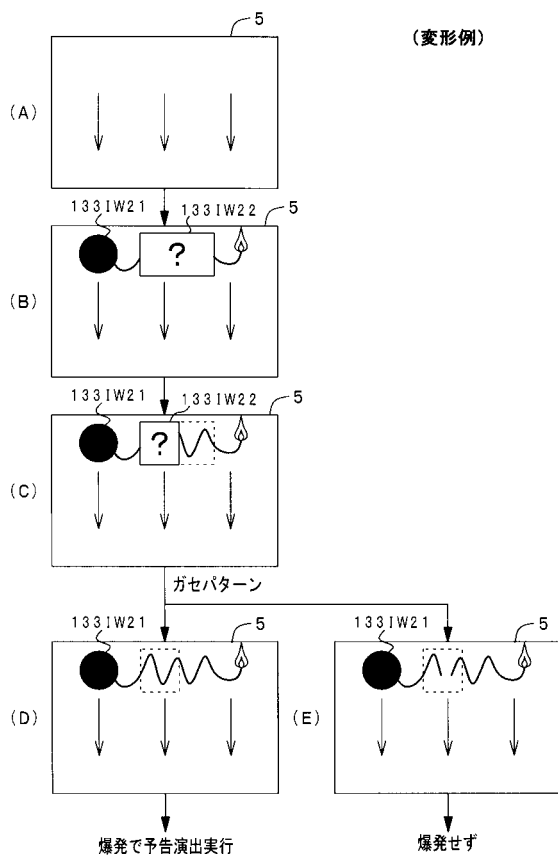
【図 8 - 4】



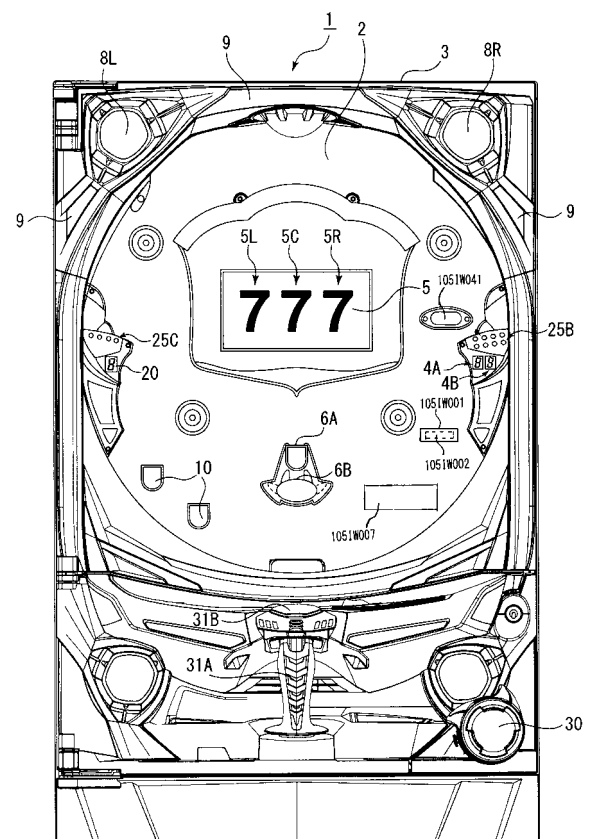
【図 8 - 5】



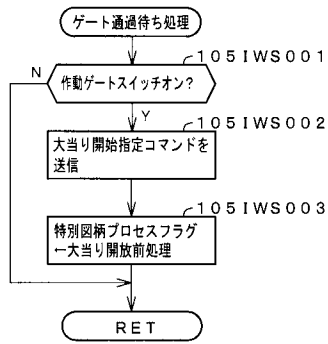
【図 8 - 6】



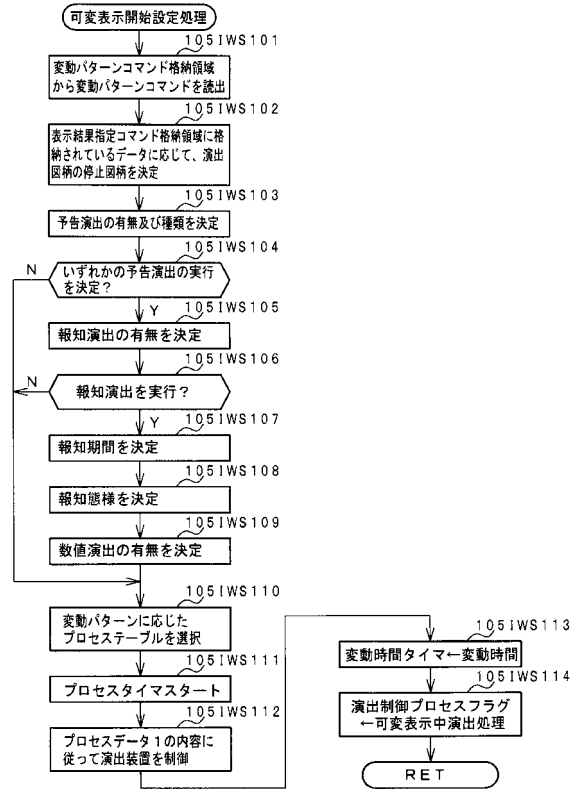
【図 9 - 1】



【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

予告演出決定テーブル

予告演出の有無及び種類	実行タイミング	はずれ	大当り
予告演出なし	——	90%	10%
予告演出A	高速変動中	5%	10%
予告演出B	リーチ成立時	3%	30%
予告演出C	リーチ成立後	2%	50%

【図 9 - 6】

(A) 報知期間決定テーブル [予告演出A用]

報知期間の種類	はずれ	大当り
10秒	100%	100%
20秒	——	——
30秒	——	——

(B) 報知期間決定テーブル [予告演出B用]

報知期間の種類	はずれ	大当り
10秒	70%	30%
20秒	30%	70%
30秒	——	——

(C) 報知期間決定テーブル [予告演出C用]

報知期間の種類	はずれ	大当り
10秒	50%	20%
20秒	30%	30%
30秒	20%	50%

【図 9 - 5】

報知演出決定テーブル

報知演出の有無	はずれ	大当り
報知演出なし	70%	30%
報知演出あり	30%	70%

【図 9 - 7】

報知態様決定テーブル

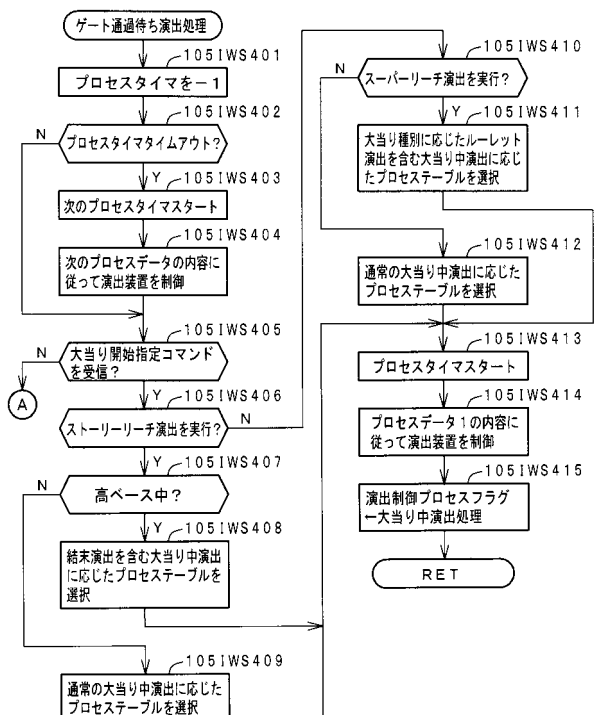
報知態様の種類	はずれ	大当り
矩形表示	50%	20%
楕円表示	30%	30%
菱形表示	20%	50%

【 図 9 - 9 】

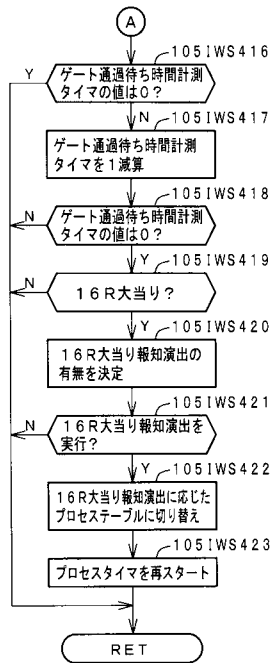
```

graph TD
    Start([可変表示中演出処理]) --> 1051WS201[プロセスタイマを-1]
    1051WS201 --> 1051WS202[変動時間タイマを-1]
    1051WS202 --> 1051WS203{プロセスタイマタイムアウト?}
    1051WS203 -- N --> 1051WS203
    1051WS203 -- Y --> 1051WS204[次のプロセスタイマスタート]
    1051WS204 --> 1051WS205[次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御]
    1051WS205 --> 1051WS206{報知期間の報知開始タイミング?}
    1051WS206 -- N --> 1051WS206
    1051WS206 -- Y --> 1051WS207[報知期間の報知表示を表示]
    1051WS207 --> 1051WS208[報知期間計測タイマをセット]
    1051WS208 --> 1051WS209{報知期間の報知終了タイミング?}
    1051WS209 -- N --> 1051WS209
    1051WS209 -- Y --> 1051WS210[報知期間の報知表示を消去]
    1051WS210 --> 1051WS211{数値演出の実行タイミング?}
    1051WS211 -- N --> 1051WS214{報知期間計測タイマは残り3秒、2秒又は1秒?}
    1051WS211 -- Y --> 1051WS212[数値演出を実行]
    1051WS212 --> 1051WS213[RET]
    1051WS214 -- Y --> 1051WS215[残り時間に応じて、残り時間表示を表示]
    1051WS214 -- N --> 1051WS217{報知期間計測タイマはタイムアウト?}
    1051WS215 --> 1051WS216[予告演出を実行]
    1051WS216 --> 1051WS217
    1051WS217 -- Y --> 1051WS218[演出制御プロセスフラグ←特図当り待ち処理]
    1051WS217 -- N --> 1051WS213
    1051WS218 --> 1051WS213
  
```

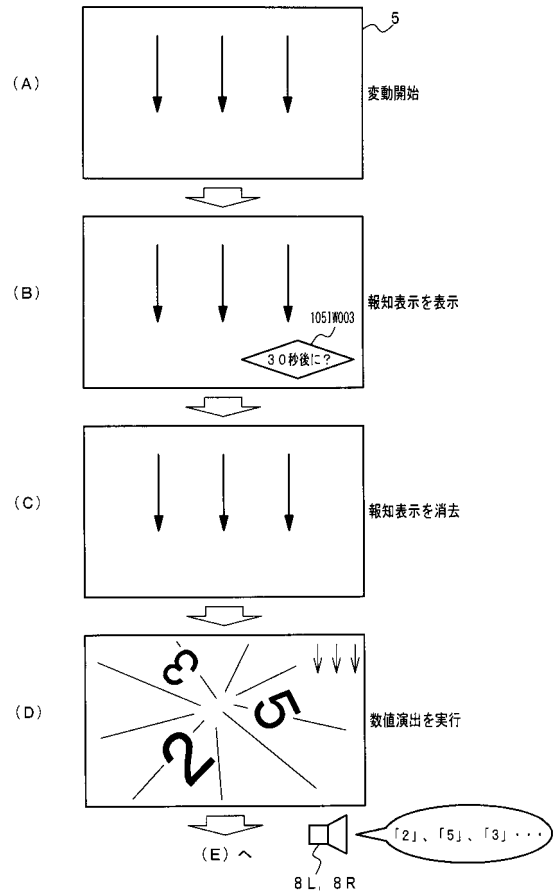
【 図 9 - 1 1 】



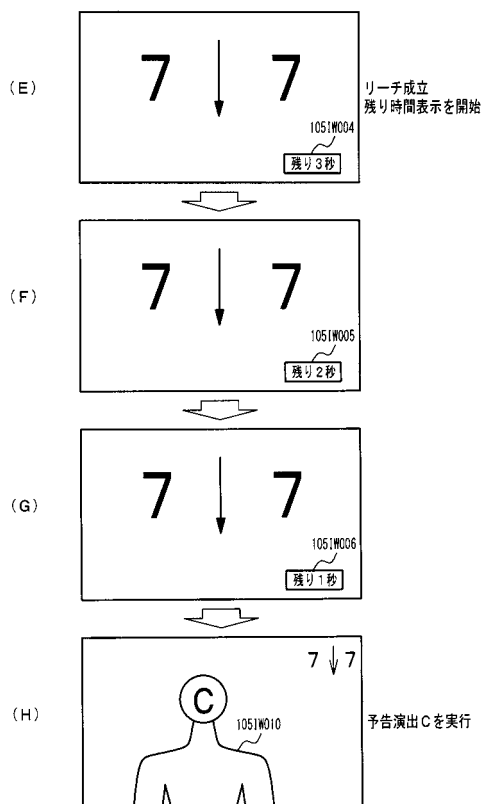
【図 9 - 1 2】



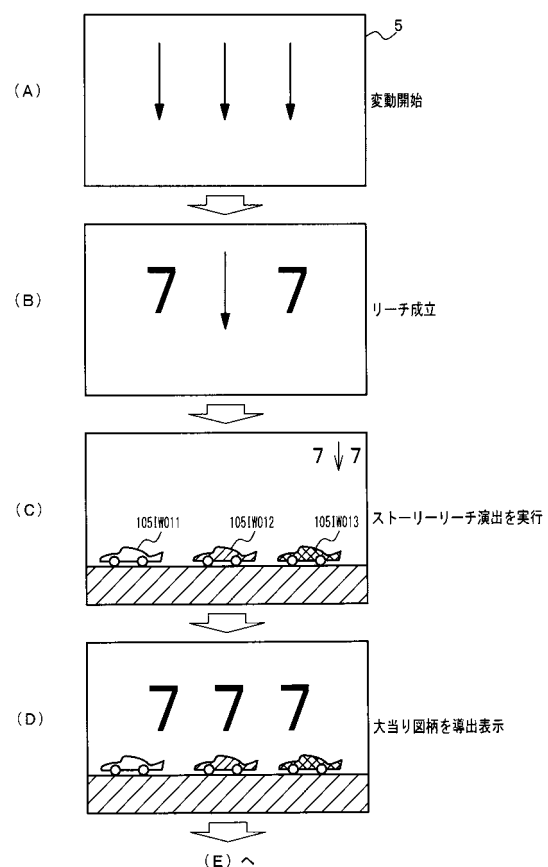
【図 9 - 1 3】



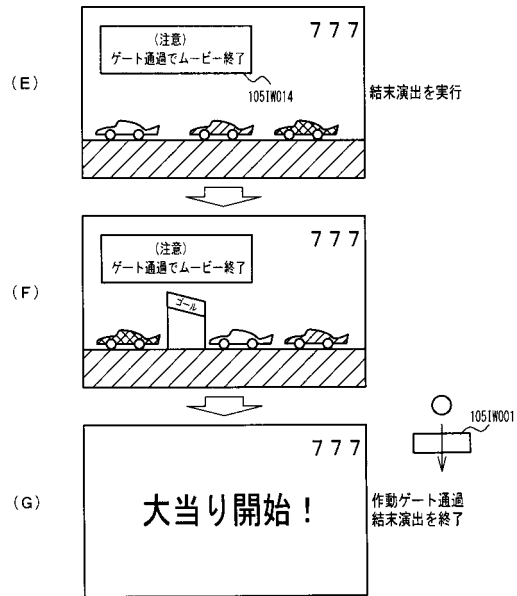
【図 9 - 1 4】



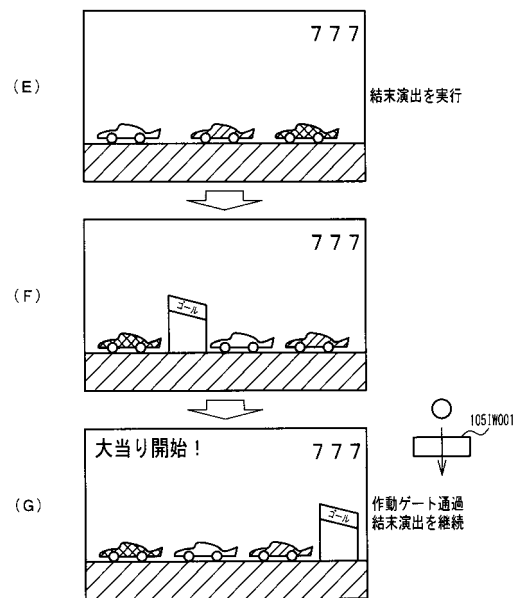
【図 9 - 1 5】



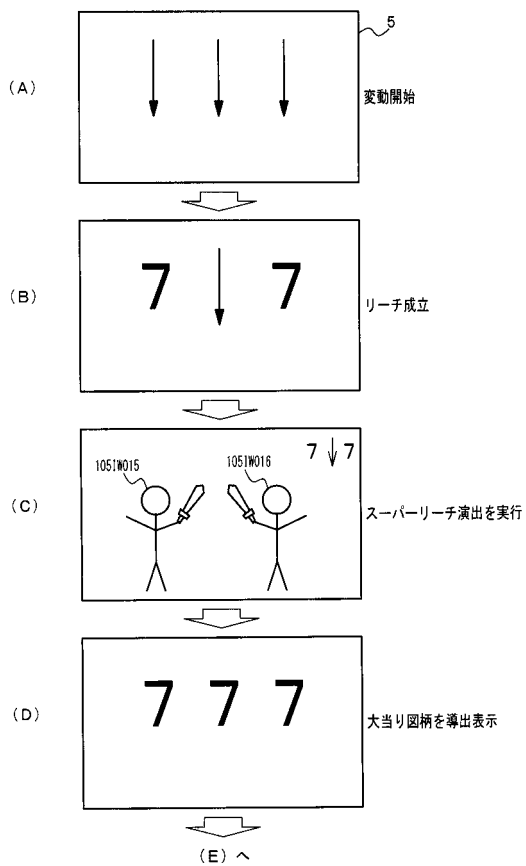
【図 9 - 1 6】



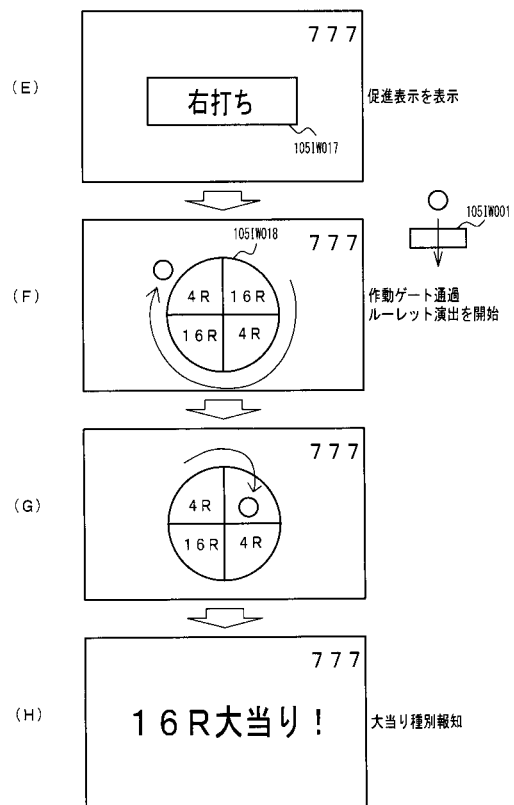
【図 9 - 1 7】



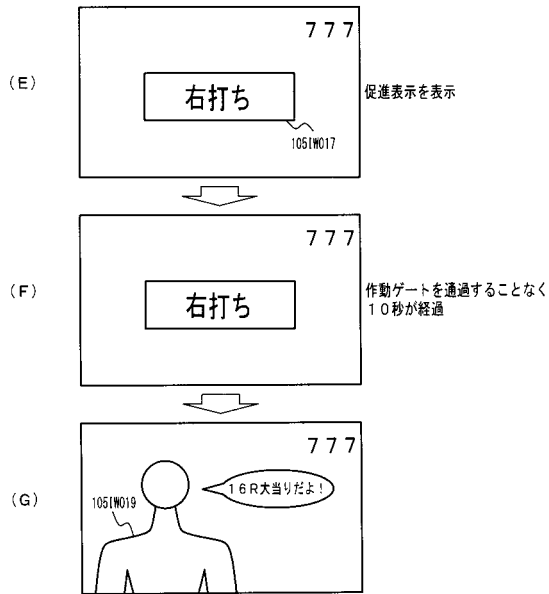
【図 9 - 1 8】



【図 9 - 1 9】



【図 9 - 20】



【図 9 - 21】

