

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-112373

(P2021-112373A)

(43) 公開日 令和3年8月5日 (2021. 8. 5)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 163 頁)

(21) 出願番号 特願2020-6422 (P2020-6422)
(22) 出願日 令和2年1月17日 (2020. 1. 17)(71) 出願人 599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
3号
(74) 代理人 100150430
弁理士 河野 元
(74) 代理人 100217191
弁理士 林 信吾
(72) 発明者 山本 和弘
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
3号 株式会社サンセイアールアンドディ
内

最終頁に続く

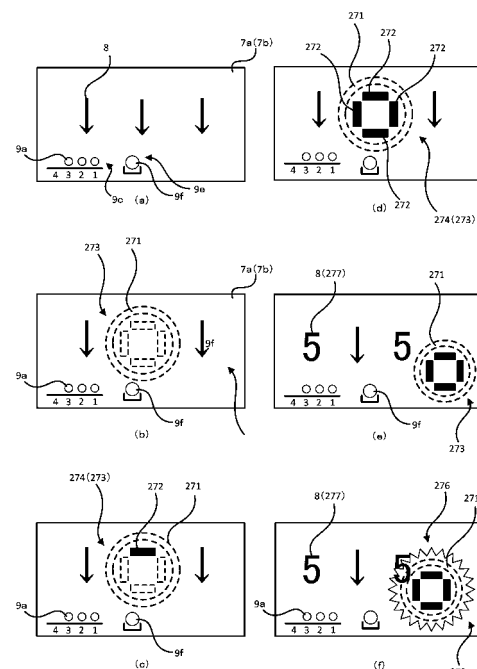
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】従来の遊技機は、遊技者にとって比較的不利な大当たりと比較的不利な大当たりとの複数の大当たりを有していた。また、遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。そして、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、当該遊技演出の結果、遊技者にとって比較的不利な大当たりであった場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。

【解決手段】多様な遊技演出を有する遊技機において、遊技興趣を高める遊技機を提供する。

【選択図】 図 9 5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となることに基づいて所定の特典を付与する特典付与部と、

前記識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、複数の画像要素で構成される特定装飾画像の表示態様を変化させる装飾画像変化演出を有し、

前記装飾画像変化演出は、

前記複数の画像要素から選択した異なる画像要素を、少なくとも 2 回の表示タイミングにおいて順に表示すると共に、当該表示した状態を第 1 時間維持する第 1 画像表示と、

前記少なくとも 2 回の表示タイミングで所定の画像要素が表示された後のタイミングである特別表示タイミングにおいて、前記少なくとも 2 回の表示タイミングで表示した画像要素と異なる画像要素を表示すると共に、当該表示した状態を第 2 時間維持する第 2 画像表示と、を実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によって当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示する可能性を示していた（例えば、特許文献 1）。

【0003】

また、大当たりとして、遊技者にとって比較的有利な大当たりと比較的不利な大当たりとの複数の大当たりを有していた。また、遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開平 10-57583

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、当該遊技演出の結果、遊技者にとって比較的不利な大当たりであった場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。

【0006】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

20

30

40

50

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となることに基づいて所定の特典を付与する特典付与部と、

前記識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、複数の画像要素で構成される特定装飾画像の表示態様を変化させる装飾画像変化演出を有し、

前記装飾画像変化演出は、

前記複数の画像要素から選択した異なる画像要素を、少なくとも2回の表示タイミングにおいて順に表示すると共に、当該表示した状態を第1時間維持する第1画像表示と、

前記少なくとも2回の表示タイミングで所定の画像要素が表示された後のタイミングである特別表示タイミングにおいて、前記少なくとも2回の表示タイミングで表示した画像要素と異なる画像要素を表示すると共に、当該表示した状態を第2時間維持する第2画像表示と、を実行可能とする

ことを特徴とするものである。

【0008】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、複数の画像要素で構成される特定装飾画像の表示態様を変化させる装飾画像変化演出を有する。また、装飾画像変化演出において、特定装飾画像を構成する複数の画像要素から選択した異なる画像要素を、少なくとも2回の表示タイミングで順に表示し、且つ当該表示状態を第1時間維持する第1画像表示と、第1画像表示よりも後の特別表示タイミングで、それまでに表示した画像要素と異なる画像要素を表示し、且つ当該表示状態を第2時間維持する第2画像表示と、を実行可能とする。これにより、装飾画像変化演出における、複数回（少なくとも2回）の特定装飾画像の画像要素の表示態様に注目させ、且つ、それよりも後に発生し得る追加の画像要素の表示に期待させ、遊技興趣を高める。尚、少なくとも2回の表示タイミング、及び、特別表示タイミングは、時系列的に異なるタイミングである。

【発明の効果】

【0009】

本発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

。

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】（A）は大当たり判定テーブルであり、（B）は大当たり種別判定テーブルであり、（C）はリーチ判定テーブルであり、（D）は普通図柄当たり判定テーブルであり、（E）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】普図動作処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4】 普通図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 1 5】 普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 1 6】 普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 1 7】 普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 1 8】 普通図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 1 9】 普通電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】 特図動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】 特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】 特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】 特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。 10
- 【図 2 4】 特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】 特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】 特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】 特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】 特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】 特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】 特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】 特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 3】 遊技状態設定処理のフローチャートである。 20
- 【図 3 4】 特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 5】 特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】 保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】 電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】 サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】 受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】 2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】 1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。 30
- 【図 4 4】 入球時演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】 変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】 予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】 予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】 予行演出等実行処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】 変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】 特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】 エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】 低負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 3】 高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。 40
- 【図 5 4】 実施例 2 の予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】 実施例 2 の予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】 実施例 2 に係る遊技機の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 7】 実施例 3 の特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】 実施例 3 のエンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】 実施例 4 の変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】 他の態様 1 の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 6 1】 他の態様 2 の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 6 2】 実施例 5 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
- 【図 6 3】 実施例 5 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。 50

【図 6 4】実施例 5 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 6 5】実施例 6 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 6 6】実施例 6 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 6 7】実施例 6 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 6 8】実施例 6 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 6 9】実施例 6 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 0】実施例 6 の予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 1】実施例 7 のボタン操作予告演出を構成する画像要素を示す図である。
 【図 7 2】実施例 7 のボタン操作予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 3】実施例 7 のボタン操作予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 4】実施例 7 のボタン操作予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 5】実施例 7 のボタン操作予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 6】実施例 7 のボタン操作予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 7】実施例 8 の事前リーチ予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 8】実施例 8 の事前リーチ予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 7 9】実施例 8 の事前リーチ予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 0】実施例 8 の事前リーチ予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 1】実施例 8 の事前リーチ予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 2】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 3】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 4】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 5】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 6】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 7】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 8】実施例 9 の予告演出等の実行態様の一例を示す図である。
 【図 8 9】実施例 10 の疑似変動予告演出で表示される図柄を示す図である。
 【図 9 0】実施例 10 の疑似変動予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 1】実施例 10 の疑似変動予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 2】実施例 10 の疑似変動予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 3】実施例 10 の疑似変動予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 4】実施例 10 の疑似変動予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 5】実施例 11 の画像表示予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 6】実施例 11 の画像表示予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 7】実施例 11 の画像表示予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 8】実施例 11 の画像表示予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【図 9 9】実施例 11 の画像表示予告演出の実行態様の一例を示す図である。
 【発明を実施するための形態】

【0011】

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

【実施例 1】

【0012】

図 1 乃至図 3 に示すように、第 1 実施例のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技機枠 50 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えており、遊技盤 2 は遊技機枠 50 から着脱自在に構成されている。図 3 は、遊技盤 2 を遊技機枠 50 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 50 は、装飾面を有する前面枠 51 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 52 と、パチンコ遊技機 1 をホールの島設備に取り付けるための外枠 53 と、を有して構成されており、前面枠 51、本体枠 52 及び外枠 53 は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に

10

20

30

40

50

構成されている。

【0013】

また、前面枠51には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」や「入力手段」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けすることができる。また前面枠51には、装飾用の枠ランプ66及びスピーカ67が設けられている。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

【0014】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤面ランプ5が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されている。また、レール部材4の先端には球戻り防止片6が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置7が設けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R（単に「演出図柄8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、当該演出図柄8L、8C、8Rは、後述の第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。演出図柄表示領域7bは、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。

【0015】

また、演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述（図4参照）の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果、及び第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の結果（つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果）を、遊技者が認識し易いように表示する。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。例えば、特別図柄当否判定の結果が当たりとなった場合には、「777」などの3桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。

【0016】

また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3★3」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要

10

20

30

40

50

はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域 7 b）の全体としてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。また、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄又は、演出図柄の変動表示を制御する制御部や、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄又は、演出図柄を表示する表示部を「識別情報表示部」ともいう。

【0017】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a 上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて第 1 演出保留 9 a を表示する第 1 演出保留表示領域 9 c（第 1 演出保留表示部）と、後述の第 2 特図保留の記憶数に応じて第 2 演出保留 9 b を表示する第 2 演出保留表示領域 9 d（第 2 演出保留表示部）とがある。第 1 演出保留又は第 2 演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第 1 特図保留表示器 4 3 a（図 4 参照）にて表示される第 1 特図保留の記憶数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。また、これら遊技演出を実行する制御部を「遊技演出実行部」ともいう。また、これら遊技演出を表示する表示部を「遊技演出表示部」ともいう。

【0018】

遊技領域 3 の中央付近であって画像表示装置 7 の前方には、演出図柄表示領域 7 b を取り囲むように、センター装飾体 1 0 が設けられている。センター装飾体 1 0 の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部 1 1 が設けられている。またセンター装飾体 1 0 の左部には、中空状のワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域 3 を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部 1 1 へと誘導する。ステージ部 1 1 の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部 1 1 に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第 1 始動口 2 0 に入球可能とされている。さらにセンター装飾体 1 0 の上部には、LED 等の電飾部材（盤面ランプ 5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材 1 3 が配されている。

【0019】

また、センター装飾体 1 0 の上部であって、装飾部材 1 3 の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材 1 4 が設けられている。図 3 では、可動装飾部材 1 4 の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面 7 a の前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第 1 始動口 2 0 を備える固定入賞装置 1 9 が設けられている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定（第 1 特別図柄当否判定）が実行されると共に第 1 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【0020】

第 1 始動口 2 0 の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第 2 始動口 2 1 を備える可変入賞装置 2 2（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 2 特別図柄の当否判定（第 2 特別図柄当否判定）が実行されると共に第 2 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。可変入賞装置 2 2 は、可動部材 2 3 を備え、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様（閉状態）から当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様（開状態）へと変化可能である。可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4（図 5 参照）により駆動される。本実施例

1では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくともよい。

【0021】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30を備えた第1大入賞装置31（「第1可変入球口」ともいう）が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1可変入球口31は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0022】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方であってセンター装飾体10の右下部には、第2大入賞口35を備えた第2大入賞装置36（「第2可変入球口」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材（羽根部材）37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図5参照）により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。

【0023】

すなわち、第2可変入球口36は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。第2大入賞装置36には、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39が形成されている。本パチンコ遊技機1では、第2大入賞口35に入球した遊技球が特定領域39を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域39は、確変作動口となっている。このような特定領域39は、第1大入賞装置31には設けられていない。

【0024】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第2始動口21を開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入球口27が設けられている。

【0025】

このように各種入球口等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1遊技領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2遊技領域）3Bと、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際は左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30、及び第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。そして、第1始動口、第2始動口、第1大入賞口、第2大入賞口、及び一般入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」ともいう）が払い出される。

【0026】

また、図3及び図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示及び停止表示する第1特別図柄表示器4

1 a (第1特別図柄表示部)、第2特別図柄を変動表示及び停止表示する第2特別図柄表示器41b(第2特別図柄表示部)、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器42(普通図柄表示部)が含まれている。また主表示器40には、第1特別図柄に係る当否判定情報(第1特図保留)の記憶数を表示する第1特図保留表示器43a、第2特別図柄に係る当否判定情報(第2特図保留)の記憶数を表示する第2特図保留表示器43b、及び、普通図柄表示器42の作動保留(普図保留)の記憶数を表示する普図保留表示器44が含まれている。

【0027】

また主表示器40には、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器48、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器47が含まれている。これら主表示器40に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

【0028】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球を契機として行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球を契機として行われる。尚以下の説明では、第1特別図柄及び第2特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41ということがある。また、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43ということがある。

【0029】

特別図柄表示部41では、特別図柄(識別情報)を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示された特別図柄(停止図柄)によって第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づく抽選(特別図柄当否判定、大当たり抽選)の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄(特定識別情報)である場合(すなわち、大当たり図柄や小当たり図柄である場合)には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)が行われる。尚、特別遊技における大入賞口(第1大入賞口30及び第2大入賞口35)の開放パターンについては後述する。

【0030】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i~p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が、第1大当たり(15R大当たり)となった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する。また第2大当たり(2R大当たり)となった場合には、「jnk1」の4個のLEDを点灯し、残りを消灯する。また小当たりとなった場合には、「mnop」の4個のLEDを点灯し残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し、残りを消灯することができる。また、第2特別図柄表示器41bは、「a~h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第1特別図柄表示器41bと同様に、第2特別図柄当否判定の結果に応じて夫々異なる表示態様に定められている。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。

【0031】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20又は第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報(「取得情報」ともいう)を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部85に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留として第1特図

10

20

30

40

50

保留記憶部 85a に記憶され、第 2 始動口 21 への入球であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 85b に記憶される。各々の特図保留記憶部 85 に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値はそれぞれ 4 個となっている。これら第 1 特図保留記憶部 85a 及び第 2 特図保留記憶部 85b を、夫々「第 1 取得情報記憶手段」及び「第 2 取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

【0032】

特図保留記憶部 85 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

【0033】

そしてこのような特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 43a 及び第 2 特図保留表示器 43b に表示される。具体的には第 1 特図保留表示器 43a は、「u v」の 2 個の LED で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて LED を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「u □ v □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数が 1 の場合は「u □ v ●」というように u の LED を消灯 v の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が 2 の場合は「u ● v □」というように u の LED を赤色で点灯させ v の LED を消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が 3 の場合は「u ● v ●」というように両方の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。

【0034】

また、保留数が 4（上限数）の場合は「u ▲ v ▲」というように両方の LED を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第 2 特図保留表示器 43b は、「w x」の 2 個の LED で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて LED を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「w □ x □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数 1～4 についても第 1 特図保留表示器 43a と同様に定められている。

【0035】

普通図柄の変動表示は、ゲート 28 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 42 では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われる。尚、第 2 始動口 21 の開放パターンについては後述する。

【0036】

具体的には図 4 に示す通り、普通図柄表示器 42 は、「s t」の 2 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s ■ t ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両 LED が点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s □ t ■」というように t の LED のみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停

10

20

30

40

50

止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【0037】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部86に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部86に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値は4個となっている。

【0038】

普図保留記憶部86に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

【0039】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には普図保留表示器44は、「qr」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が0の場合は「q□r□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が1の場合は「q□r●」というようにqのLEDを消灯しrのLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数2～4についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

【0040】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。本実施例1のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい、「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90（「サブ制御部」ともいい、「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置7に表示される演出図柄8、演出表示器102に表示される図柄、演出第1特図保留表示器103a、及び演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。

【0041】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機1の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板80を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板106、ランプ制御基板107及び画像制御基板100を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板90を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板109を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0042】

主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。遊技制御用マイコン81は、入出力回路87（I/Oポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路87は、遊技制御用マイコ

10

20

30

40

50

ン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 8 1 の RAM には、上述した特図保留記憶部 8 5（第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b）と普図保留記憶部 8 6 とが設けられている。

【0043】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、及び一般入球口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

10

【0044】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 3 9 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に設けられており、特定領域 3 9 を通過した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ 2 7 a は、各一般入球口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入球口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

20

【0045】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、及び第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。

【0046】

さらに主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4、ラウンド表示器 4 5、遊技状態表示器 4 6、発射方向表示器 4 7、及び当たり表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

30

【0047】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及びカードユニット 1 3 5（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0（図 1 参照）が含まれる。

40

【0048】

払出制御基板 1 1 0 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、そ

50

の計数のため払出センサ 1 2 2、1 2 3 により検知される。尚遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0 (図 1 参照) の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 が発射ハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動制御されることとなる。

【0049】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

10

【0050】

また図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 9 1 (「演出制御用マイコン」) が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。

20

【0051】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 (「画像制御用マイコン」) の CPU に、画像表示装置 7、演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の RAM は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の ROM には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字及び記号等 (演出図柄、保留図柄等を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の CPU は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

30

【0052】

演出表示器 1 0 2 は、2 個の LED からなり、演出図柄 8 の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、2 個の LED の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果 (特別図柄当否判定の結果) を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b も同様に 2 個の LED からなる。そして、2 個の LED の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 4 3 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a (演出図柄表示部) の略全体に表示したり、可動装飾部材 1 4 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b (演出図柄表示部) の略全体を被覆したりすることで、演出図柄、第 1 演出保留表示部、又は第 2 演出保留表示部の一部又は全部が視認できない状態になることがあるため、この様な表示器が設けられている。尚、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 に換えて、又は加えて VDP (Video Display Processor) を設けてもよい。

40

【0053】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ

50

67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。

【0054】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROMに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0055】

さらに演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。尚可動装飾部材14は、図1では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板90のROMに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0056】

またサブ制御基板90には、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b（図1参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63c及び第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからサブ制御基板90に対して信号が出力される。

【0057】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示部41に「大当たり図柄」が停止表示される。また「小当たり」のときには、特別図柄表示部41に「小当たり図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部41に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」と言い、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言う。

【0058】

当りには複数の種別がある。図6に示すように当りの種別としては、「15R（ラウンド）第1大当たり」、「15R第2大当たり」、「2R第3大当たり」、及び「15R第4大当たり」がある。「15R第1大当たり」及び「15R第4大当たり」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であり、1ラウンド目と2ラウンド目に、特定領域39への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させる大当たりである。この特定領域39への遊技球の通過を狙うラウンドを、チャンスラウンドやチャレンジラウンドといえることができる。「15R第2大当たり」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であるものの、前述のチャンスラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目の開放時間が

極短時間（一瞬開閉）で、特定領域 39 への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当りである。すなわち、この「15R 第 2 大当り」は、特定領域 39 への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第 2 大入賞装置 36 を開放させることのない大当りであるといえる。「2R 第 3 大当り」は、大入賞口（第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35）の開放回数（ラウンド数）が 2 回であり、チャンスラウンドである 1 ラウンド目と 2 ラウンド目に特定領域 39 への遊技球の通過が可能な態様で第 2 大入賞装置 36 を開放させる大当りである。但し、第 2 大入賞口 35 の開放時間が 1 ラウンド目と 2 ラウンド目を合わせても 1.8 秒であるので、15R 第 1 大当りより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

【0059】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技中の特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が前述の 15R 第 1 大当り、2R 第 3 大当り、又は 15R 第 4 大当りとなった場合には、特定領域への遊技球の通過可能性が比較的高い態様で 1 ラウンド目と 2 ラウンド目のチャンスラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。これに対して、15R 第 2 大当りとなった場合には、1 ラウンド目と 2 ラウンド目のチャンスラウンドの開放時間が各 0.1 秒であるので、第 2 大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当り遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることができず、その大当り遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

【0060】

一方、小当りは、見かけ上 2R 第 3 大当りと同じ開放パターンで大入賞口（第 2 大入賞口 35）を開放させる当りである。すなわち小当りでは、特定領域 39 への遊技球の通過が可能な態様で第 2 大入賞装置 36 を開放させる。しかしながら、小当り遊技の実行中に、特定領域 39 への遊技球の通過があっても小当り遊技の実行後の遊技状態を小当り遊技の実行前から変化させないものとなっている。そのため、小当り遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当り遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の 2R 第 3 大当りと小当りとは大入賞口（第 2 大入賞口 35）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が、2R 第 3 大当りになったのか小当りになったのかを認識するのが困難である。そのため、2R 第 3 大当りとしての特別遊技中に特定領域 39 へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当りとしての特別遊技中に特定領域 39 へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当りとなった場合、及び 2R 第 3 大当りになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当りにおいては大入賞口の開放回数、ラウンド数とは言わず、単に開放回数という。

【0061】

より具体的には、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 における各大当り及び小当りとなったときの大入賞口の開放パターンは、図 6 のようになっている。すなわち、15R 第 1 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 41a に 15R 第 1 大当り図柄が停止表示された場合）、及び 15R 第 4 大当りとなった場合（第 2 特別図柄表示器 41b に 15R 第 4 大当り図柄が停止表示された場合）には、1R～2R までは第 2 大入賞口 35 を最大 28 秒開放し、3R～15R までは第 1 大入賞口 30 を最大 28 秒開放させる。この当りでは、1R 目及び 2R 目における第 2 大入賞口 35 の開放時間が夫々 28 秒あるため、そのラウンド中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることが容易となっている。

【0062】

また、15R 第 2 大当りとなった場合（第 1 特別図柄表示器 41a に 15R 第 2 大当り

図柄が停止表示された場合)には、1 R～2 Rまでは第2大入賞口35を最大0.1秒開放し、3 R～15 Rまでは第1大入賞口30を最大2.8秒開放させる。この当りでは、1 R目及び2 R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々最大0.1秒と極短時間とされている(一瞬開閉)ため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることはほぼ不可能となっている。

【0063】

すなわち、15 R第2大当り用の開放パターンは、15 R第1大当り用の開放パターンと比べて第1ラウンド及び第2ラウンドの開放態様が異なる。つまり、15 R第1大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が2.8秒開放するため、第2大入賞口35へ遊技球が容易に入球する。そして、第2大入賞口35へ入球した遊技球は、高い可能性で特定領域39を通過する。これに対して、15 R第2大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が0.1秒しか開放しない。そのため、第2大入賞口35へ遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15 R第2大当りの実行中に、遊技球が特定領域39を通過する可能性は15 R第1大当りと比してかなり低くなっている。また、遊技球が特定領域39を通過する可能性は限りなく0に近いため、通過しないといってもよい。

【0064】

また図6に示すように、2 R第3大当りに当選した場合(第1特別図柄表示器41aに2 R第3大当り図柄が停止表示された場合)には、1 R～2 Rまで第2大入賞口35を最大0.9秒開放させる。この当りでは、1 R目及び2 R目における第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。尚、本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。よって、第2大入賞口35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させることは十分に可能である。またこの2 R第3大当りは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15 R大当りのように多くの賞球(遊技利益)を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

【0065】

また、第1小当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに第1小当り図柄が停止表示された場合)、及び、第2小当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに第2小当り図柄が停止表示された場合)には、第2大入賞口35において最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2 R第3大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。しかし前述の通り、特定領域39への通過があっても小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。またこの小当りは、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2 R第3大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼないもの(入球による賞球のみ)となっている。

すなわち、本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能(通過容易)な第1の開放パターンと(15 R第1大当り、15 R第4大当り)、遊技球が特定領域39を通過困難(通過不能)な第2の開放パターンと(15 R第2大当り)、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと(2 R第3大当り)、を有するものとするができる。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない(高確率状態を発生しない)第4の開放パターンを有するものとするができる。この第4の開放パターンは、他の態様として特定領域39を通過不能な開放パターンとしてもよい。

【0066】

尚、第1特別図柄(特図1)の当否判定における各大当りへの振分確率は、15 R第1大当りが40%、15 R第2大当りが50%、2 R第3大当りが10%となっている。こ

れに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定における大当りは、全て15R第4大当りとなっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定により大当りとなった場合には、必ず15R第4大当りとなる。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（第1特別図柄の大当り抽選）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（第2特別図柄の大当り抽選）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

【0067】

10

ここで本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は0～629までの範囲で値をとる。大当り種別決定用乱数は、0～99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に、「リーチ乱数（「リーチ情報」ともいう）」及び「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

【0068】

20

リーチ乱数は、特別図柄当否判定の結果が外れである場合に、演出図柄を用いてその結果を示す遊技演出（演出図柄遊技演出）においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは例えば、左と右の2個の演出図柄8R、8Lが同じ図柄で停止（仮停止）され、残り1個の中演出図柄8Cが変動中の状態をいう（「7↓7」の状態）。そして、変動中の中演出図柄8Cが停止中の演出図柄8R、8Lと同じ図柄で停止すれば、3つの演出図柄が同一の図柄で停止することとなり、当たりとなる。尚、この場合の演出図柄の停止（仮停止）には、演出図柄表示領域7b内で多少揺れているような表示（揺れ変動）も含まれる。このリーチ乱数は、0～126までの範囲で値をとる。

【0069】

30

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～198までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240までの範囲で値をとる。

【0070】

40

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図8（A）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

【0071】

50

また、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状

態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 9 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【0072】

特別図柄（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図 8（D）参照）。つまり、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【0073】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例 1 では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（E）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における第 2 始動口 2 1 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置 2 2 の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における第 2 始動口 2 1 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、可変入賞装置 2 2 の開放回数増加機能が作動している。具体的に、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置 2 2 の開閉部材 3 7 が 0.2 秒の開放動作を 1 回行い、その期間第 2 始動口が開状態となる。また時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置 2 2 の開閉部材 3 7 が 2.0 秒の開放動作を 3 回行うものとされる。

【0074】

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 2 2 の開放時間延長機能及び開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第 2 始動口 2 1 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

【0075】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 2 2 の開放時間延長機能及び開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第 2 始動口が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

【0076】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、15R 第 1 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 3 9 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を特に

、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0077】

また、15R第2大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる(図6参照)。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数(例えば100回)の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たり当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。可能性は限りなく低い、仮に特定領域39を通過した場合には、「高確高ベース状態」となる。

10

【0078】

また、通常状態(低確低ベース状態)において、2R第3大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態となる(図6参照)。この遊技状態を特に、「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0079】

この高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態(「確率非報知状態」ともいう)」である。これに対して、上記の高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態である。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

20

【0080】

また、高ベース状態において、2R第3大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる(図6参照)。すなわち、特別図柄の時短機能及びベース状態については、特別遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

【0081】

尚、パチンコ遊技機1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。

30

【0082】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入球(特別図柄当否判定の機会)を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

40

【0083】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域3Aへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっており、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入球(特別図柄当否判定の機会)を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御(表示制御)され、左遊技領域へ発射す

50

べきことを報知する。

【0084】

具体的には発射方向表示器47は、「y z」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y□z□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y■z■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0085】

〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図38に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例1及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」「第2特図」ということがある。

【0086】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図7に示した種々の乱数カウンタの値を1加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板80のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば4ms周期で主制御基板80のCPUに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにCPUに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

【0088】

〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば2バイトの情報からなる。上位1バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報である。

10

20

30

40

50

【0089】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入球口センサ27a等（図5参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【0090】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0091】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、普図動作処理（S205）、特図動作処理（S206）、特定領域センサ検知処理（S207）、保留球数処理（S208）、及び電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【0092】

〔始動口センサ検知処理〕

図12に示すように、始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート28を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4以上であるか否かを判定し（S302）、遊技球がゲート28を通過していなければ（S301でNO）、S305に進む。

【0093】

普通図柄保留球数が4以上であれば（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ（S302でNO）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H、図7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0094】

S305では、第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第2始動口21に遊技球が入球していない場合（S305でNO）にはS309に進むが、第2始動口21に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図2保留球数（第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4個（上限数）に達しているか否かを判定する（S306）。そして、特図2保留球数が4個に達している場合（S306でYES）には、S309に進むが、特図2保留球数が4個未満である場合には（S306でNO）、特図2保留球数に1を加算する（S307）。

【0095】

続いて特図2関係乱数取得処理（S308）を行う。特図2関係乱数取得処理（S308）では

10

20

30

40

50

、R A Mの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－A）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－A S）、リーチ乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－R C）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－T 1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0096】

続いて始動口センサ検知処理（S204）では、第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第1始動口20に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入球した場合には（S309でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のR A Mに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4個（上限数）に達しているか否かを判定する（S310）。そして、特図1保留球数が4個に達している場合（S310でYES）には、処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には（S310でNO）、特図1保留球数に「1」を加算する（S311）。

【0097】

続いて特図1関係乱数取得処理（S312）を行う。特図1関係乱数取得処理（S312）では、特図2関係乱数取得処理（S308）と同様に、R A Mの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベルーT R N D－A）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－A S）、リーチ乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－R C）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベルーT R N D－T 1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数値を取得し）、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0098】

〔普図動作処理〕

遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで、図13に示す普図動作処理（S205）を行う。普図動作処理（S205）では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0099】

〔普通図柄待機処理〕

図14に示すように、普通図柄待機処理（S402）ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し（S501）、「0」であれば（S501でYES）この処理を終える。一方「0」でなければ（S501でNO）、後述の普通図柄当否判定処理を行う（S502）。また、普通図柄当否判定処理（S502）に次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図8（E）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行う。また、普通図柄乱数シフト処理（S504）に次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【0100】

〔普通図柄当否判定処理〕

図15に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがONか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定された場合（S602でYES）、図8（D）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）が当り判定値の何れかと一致するかどうかを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定された場合（S602でNO）、図8（D）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。

そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

【0101】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで普通図柄乱数シフト処理（S504）を実行する。図16に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）ではまず、普通図柄保留球数を1ディクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「0」）にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【0102】

〔普通図柄変動中処理〕

図17に示すように、普通図柄変動中処理（S404）ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し（S801）、経過していなければ（S801でNO）処理を終える。一方、経過していれば（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットする（S802）とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする（S803）。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから（S804）、この処理を終える。

【0103】

〔普通図柄確定処理〕

図18に示すように、普通図柄確定処理（S406）ではまず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがONでなければ（S901でNO）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S905）、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば（S901でYES）、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する（S902）。そして時短状態中であれば（S902でYES）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする（S903）。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

【0104】

これに対して、非時短状態中であれば（S902でNO）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする（S906）。非時短状

態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2秒の開放を1回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット（S903、S906）に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし（S904）、この処理を終える。

【0105】

〔普通電動役物処理〕

図19に示すように、普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

【0106】

普図当り終了フラグがONでなければ（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第2始動口21を開放させる時間に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）処理を終え、至っていれば第2始動口21を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば（S1002でYES）、第2始動口21を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

【0107】

そして第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

【0108】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【0109】

〔特図動作処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S205）に次いで特図動作処理（S206）を行う。特図動作処理（S206）では、図20に示すように、特別図柄表示器41及び大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には（S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES）、大当り遊技としての特別電動役物処理1（S1108）を行い、「特図動作ステータス」が「5」である場合には（S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO）、小当り遊技としての特別電動役物処理2（S1109）を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0110】

10

20

30

40

50

〔特別図柄待機処理〕

図 2 1 に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) ではまず、第 2 始動口 2 1 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1201)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S1201でYES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1206)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合 (S1206でYES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、そうであれば (S1211でYES) 処理を終え、そうでなければ (S1211でNO) 待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する (S1212)。

10

【0 1 1 1】

S1201において特図 2 保留球数が「0」でない場合 (S1201でNO)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202)、特図 2 変動パターン選択処理 (S1203)、特図 2 乱数シフト処理 (S1204)、特図 2 変動開始処理 (S1205) をこの順に行う。また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合 (S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第 2 始動口 2 1 に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第 1 始動口 2 0 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 当否判定処理 (S1207)、特図 1 変動パターン選択処理 (S1208)、特図 1 乱数シフト処理 (S1209)、特図 1 変動開始処理 (S1210) をこの順に行う。このように本実施例 1 では、第 1 特図保留に基づく第 1 特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合 (S1201でYESの場合) に限って行われる。すなわち第 2 特図保留の消化 (第 2 特別図柄の変動表示) は、第 1 特図保留の消化 (第 1 特別図柄の変動表示) に優先して実行される。そして本実施例 1 では、第 2 特図保留に基づく当否判定の方が、第 1 特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている (図 8 (B))。

20

【0 1 1 2】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 2 2 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) ではまず、判定値として、RAM の第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル-T R N D-A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON か否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302でNO)、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル (図 8 (A)) のうち通常状態用の大当たり判定テーブル (大当たり判定値が「3」及び「3 9 7」) に基づいて当否判定を行う (S1303)。一方、高確率状態であれば (S1302でYES)、大当たり判定テーブル (図 8 (A)) のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う (S1307)。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「5 3」、「1 1 3」、「1 7 3」、「2 2 7」、「2 8 1」、「3 3 7」、「3 9 7」、「4 4 9」、「5 0 3」とされている。

30

40

【0 1 1 3】

大当たり判定 (S1303、S1309) の結果が「大当たり」と判定された場合 (S1304でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル-T R N D-A S) を読み出して、図 8 (B) に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し (S1310)、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し (S1311)、大当たりフラグを ON にして (S1312)、処理を終える。尚、第 1 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 1 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。また、第 1 特別図柄 (特図 1) の当否判定にて大当たりと判定された場合は、1 5 R 第 1 大当たり、1 5 R 第 2 大当たり及び 2 R 第 3 大当たりのうち何れかが実行される。また、第 2 特別図柄

50

(特図 2) の当否判定にて大当たりと判定された場合は、全て 1 5 R 第 4 大当たりとされる (図 8 (B))。

【0 1 1 4】

また、大当たりフラグには、大当たりの種別が 1 5 R 第 1 大当たり又は 1 5 R 第 2 大当たりであった場合に ON する長当たりフラグと、2 R 第 3 大当たりであった場合に ON する短当たりフラグとがある。ここで、ラウンド表示器 4 5 は、2 R 用ランプと 1 5 R 用ランプとの 2 個の LED で構成されており、2 R 第 3 大当たりとなって短当たりフラグが ON にされると、2 R 第 3 大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2 R 用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2 R ▲ 1 5 R △」(例えば、▲: 点灯、△: 消灯とする) の様な表示態様となる。また、1 5 R 第 1 大当たり、1 5 R 第 2 大当たり、及び 1 5 R 第 4 大当たりの何れかとなって長当たりフラグが ON にされると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、1 5 R 用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2 R △ 1 5 R ▲」の様な表示態様となる。

10

【0 1 1 5】

一方、大当たり判定 (S1303、S1307) の結果が「大当たり」でないと判定された場合 (S1304 で NO)、小当たりか否かを判定する (S1305)。すなわち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル T R N D - A) が、小当たり判定値である「1 0 1」～「1 0 5」の何れかと一致するか否かを判定する (図 8 (A))。そして、小当たりでないと判定された場合 (S1305 で NO)、外れ図柄を決定し (S1308)、処理を終える。小当たりであると判定された場合 (S1305 で YES)、小当たり図柄を決定し (S1306)、小当たりフラグを ON にして (S1306)、処理を終える。尚、小当たりか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

20

【0 1 1 6】

[特図 2 変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理 (図 2 1) では、特図 2 当否判定処理 (S1202) に次いで、特図 2 変動パターン選択処理を行う (S1203)。図 2 3 及び図 2 4 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理 (S1203) ではまず、遊技状態が時短状態か否か (時短フラグが ON か否か) を判定する (S1401)。そして、時短状態でなければ (S1401 で NO)、すなわち非時短状態であれば、大当たりフラグが ON か否かを判定し (S1402)、ON であれば (S1402 で YES)、非時短状態中大当たり用テーブル (図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分) を参照して、変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル T R N D - T 1) に基づいて変動パターンを選択する (S1403)。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また本実施例 1 では、非時短状態中大当たり用テーブルは、大当たりが長当たり (1 5 R 大当たり) か短当たり (2 R 大当たり) かによっても分かれている。しかし本処理は、特図 2 についての変動パターン選択処理なので、特図 2 の抽選にて当選する大当たりには 1 5 R 第 4 大当たり (長当たり) しかない。従って本処理にて参照される箇所は、常に長当たりの箇所となり、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 が選択される。尚、非時短状態中大当たり用テーブルは、長当たり用と短当たり用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当たり用テーブルについても同様である。

30

【0 1 1 7】

一方、大当たりフラグが ON でなければ (S1402 で NO)、小当たりフラグが ON か否かを判定する (S1405)。そして、小当たりフラグが ON であれば (S1405 で YES)、非時短状態中小当たり用テーブル (図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小当たりに該当する部分) を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する (S1409)。具体的には、本実施例 1 では必ず変動パターン P 4 が選択される。

40

【0 1 1 8】

また、小当たりフラグが ON でなければ (S1405 で NO)、リーチ乱数カウンタ値 (ラベル T R N D - R C) がリーチ成立乱数値か否かを判定する (S1406)。図 8 (C) に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「5」であり、非時短状態であれば「0」～「1 3」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも外れ時のリーチ

50

がかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ演出無し外れがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0119】

リーチ乱数カウンタ値（ラベル-TRND-RC）がリーチ成立乱数値である場合（S1406でYES）、即ち、リーチ有外れの場合には、非時短状態中リーチ有外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例1では、変動パターンP5又はP6が選択される。

【0120】

リーチ乱数カウンタ値（ラベル-TRND-RC）がリーチ成立乱数値でない場合（S1406でNO）、即ち、リーチ無外れの場合には、非時短状態中リーチ無外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。このリーチ無外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。本実施例1では、変動パターンP7又はP8が選択される。

【0121】

またS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1401でYES）には、図24に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中用のテーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は、上記ステップS1402～S1609と同様の流れで処理（S1410～S1416）を行う。すなわち、大当たりであれば図9の時短状態中且つ大当たりに該当する部分を参照し、小当たりであれば図9の時短状態中且つ小当たりに該当する部分を参照し、リーチ有外れであれば図9の時短状態中且つリーチ有外れに該当する部分を参照し、リーチ無外れであれば図9の時短状態中且つリーチ無外れに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する。

【0122】

尚、時短状態中の変動パターンテーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当たりのうち長当たりに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。

【0123】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図23に示すその他の処理（S1404）を行ってこの処理を終える。尚、その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御基板90に送られる。

【0124】

〔特図2乱数シフト処理〕

図25に示すように、特図2乱数シフト処理（S1204）ではまず、特図2保留球数を1ディクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1503）、この処理を終える。

【0125】

特図2乱数シフト処理(S1204)を実行した後は、図21の特図2変動開始処理(S1205)を実行する。特図2変動開始処理(S1205)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【0126】

図21の特別図柄待機処理(S1102)において、特図2保留球数が「0」であり、且つ、特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)には、特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。

10

【0127】

[特図1当否判定処理]

図26に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図22に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601~S1609)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【0128】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域(即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値(ラベル—TRND—A)を読み出す。またS1608における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、及び2R第3大当りのいずれとも判定される可能性がある(図8(B))。図8(B)の第1特別図柄(特図1)の欄に示すように、各大当りの振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが50%、2R第3大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り又は15R第2大当りと判定された場合には、ステップS1609において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第3大当りと判定された場合には、S1609において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

20

【0129】

[特図1変動パターン選択処理]

図27及び図28に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図23及び図24に示した特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の流れで処理(S1701~S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

30

【0130】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図27)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして15R大当りである場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ長当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル—TRND—T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1704)。具体的には、変動パターンP1または変動パターンP2が選択される。

【0131】

一方、S1703において15R大当りでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第3大当りである場合には、非時短状態中2R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ短当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1706)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

40

【0132】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712(図28)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)にも、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。そして15R大当りである場合には(S1713でYES)、時短状態中15R大当り用テーブル(図9に示す

50

変動パターンテーブルのうち時短状態且つ長当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。具体的には、変動パターンP9～P11のいずれかが選択される。

【0133】

一方、S1713において15R大当りでないと判定した場合(S1713でNO)、即ち2R第3大当りである場合には、時短状態中2R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ短当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1715)。具体的には、変動パターンP12が選択される。

【0134】

この特図1変動パターン選択処理において、変動パターンの選択(S1704、S1706、S1709、S1710、S1711、S1714、S1715、S1718、S1719、S1720)を行った後は、その他の処理(S1705、図27)を行って、この処理を終える。その他の処理(S1705)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)によりサブ制御基板90に送られる。

【0135】

[特図1乱数シフト処理]

図29に示すように、特図1乱数シフト処理(S1209)ではまず、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S2002)。そして、第1特図保留記憶部85aの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。

【0136】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図21の特図1変動開始処理(S1210)を実行する。特図1変動開始処理(S1210)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0137】

[特別図柄変動中処理]

図30に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)ではまず、特別図柄の変動時間(図21のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。変動時間が経過していないと判定した場合(S1901でNO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0138】

一方、変動時間が経過したと判定した場合(S1901でYES)、変動停止コマンドをセットする(S1902)。そして、確変フラグがONか否かを判定し(S1903)、ONであれば(S1903でYES)、確変カウンタを1減算し(S1904)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する(S1905)。S1905で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定した場合(S1903でNO)、及び確変カウンタが「0」でないと判定した場合(S1905でNO)、S1907の処理に移行する。

【0139】

そしてS1907では、時短フラグがONか否かを判定し(S1907)、時短フラグがONであると判定した場合(S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し(S1908)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定し(S1909)、「0」であれば(S1909でYES)、時短フラグをOFFにし(S1910)、S1911の処理に進む。また、時短フラグがONでないと判定した場合(S1907でNO)、及び時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合(S1909でNO)、S1911の処理に進む。

【0140】

S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする(S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い(S1912)、この処理を終える。

【0141】

[特別図柄確定処理]

図31に示すように、特別図柄確定処理(S1106)ではまず、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当りフラグがONであれば(S2001でYES)、続いて大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、又は15R第4大当りのいずれか)か否かを判定する(S2002)。

10

【0142】

そして15R大当りであれば(すなわち長当りフラグがONであれば)、大当り遊技中に実行するラウンド(1ラウンド1回開放の態様では、1回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで)の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放パターンとして、15R第1大当りであれば15R第1大当り用の開放パターン(図6参照)をセットし、15R第2大当りであれば15R第2大当り用の開放パターン(図6参照)をセットする(S2003)。

【0143】

S2002において15R大当りでなければ(すなわち短当りフラグがONであれば)、大当り種別は2R第2大当りであるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放パターンとして、2R第2大当り用の開放パターン(図6参照)をセットする(S2004)。

20

【0144】

S2003又はS2004の処理を終えたら、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2005)、大当り遊技のオープニング演出を開始し(S2006)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2007)。

【0145】

また、S2001において大当りフラグがONでないと判定された場合(S2001でNO)、小当りフラグがONであるか否かを判定する(S2008)。小当りフラグがONであれば(S2008でYES)、小当り遊技中における大入賞口(第2大入賞口35)の開放回数をカウントする小当り用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)の開放パターンとして、小当り用の開放パターン(図6参照)をセットする(S2009)。

30

【0146】

S2009の処理を終えたら、小当り遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2010)、小当り遊技のオープニング演出を開始し(S2011)、特図動作ステータスを「5」にセットする(S2012)。尚、S2008において小当りフラグがONでなければ(S2008でNO)、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

40

【0147】

[特別電動役物処理1(大当り遊技)]

図32に示すように、特別電動役物処理1(S1108)ではまず、確変フラグがONか否かを判定し(S2101)、ONと判定された場合(S2101でYES)、確変フラグをOFFする(S2102)。また、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONと判定された場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態且つ非時短状態に制御される。本実施例1では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【0148】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当り終了フラグ

50

は、大当たり遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了（大当たり遊技が終了）したことを示すフラグである。

【0149】

大当たり終了フラグがONでなければ（S2105でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中か否かを判定する（S2106）。開放中でなければ（S2106でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時間に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時間に至ったか否かを判定する（S2107）。

【0150】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが1ラウンド目及び2ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否かを判定する（S2108）。これは、大当たり種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。1ラウンド目及び2ラウンド目のいずれのラウンドでもない（すなわち、3～15ラウンドの何れか）場合（S2108でNO）、S2110に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第1大入賞口30を開放させる。一方、1ラウンド目又は2ラウンド目であると判定された場合（S2108でYES）、V有効期間設定処理（S2109）を行ってからS2110に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させる。

【0151】

V有効期間設定処理（S2109）では、1ラウンド又は2ラウンドにおける第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間に相当）に設定する。尚本実施例1ではこれ以外の期間（小当たり中や特別遊技を実行していないときも含む）は、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間に相当）に設定している。ここで、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする（後述の特定領域センサ検知処理（図35）のステップS2401～S2403参照）ということであり、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONしないということである。

【0152】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1a2a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例1では、通常状態（低確率状態）においては、「a1□a2□a3□」（例えば、□：消灯、■：点灯）の表示態様とされる。また、大当たり遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1■a2■a3■」の表示態様とされる。そして、大当たり遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1□a2□a3□」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当たり遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1□a2□a3□」の表示態様のままとし、大当たり遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1■a2■a3■」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1□a2□a3□」の表示態様としてもよい。

【0153】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（図35）では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態

10

20

30

40

50

に設定される（後述の遊技状態設定処理（図33））。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

【0154】

また、15R第1大当りや2R第3大当りにおいて、1R目又は2R目のV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方で、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技後の遊技状態も通常状態とし、大当り遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

【0155】

尚、本実施例1では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2大当りである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2大当りの場合は1R目及び2R目において第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2大当りの場合は1R目及び2R目を第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低いが、第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグをONにしてしまうことがない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンド又は2ラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、ラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

【0156】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例1では1ラウンド当たり10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否か）を判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

【0157】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

【0158】

一方、「0」と判定された場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当りのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当り終了フラグをセットし（S2118）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当り（15R大当り）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当り（2R大当り）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。

【0159】

またS2105において大当り終了フラグがONであれば（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間が経過したか否かを判定し（S2119）、エンディング時間が経過していなければ（S2119でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2119でYES）、大当り終了フラグをOFFにした後（S2120）、後述の遊技状態設定処理（S2121）を行う。そして、大当りフラグをOFFにし（S2122）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2123）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理（図20）として再び特別図柄待機処理

(S1102) が実行されることになる。

【0160】

〔遊技状態設定処理〕

図33に示すように、遊技状態設定処理(S2121)ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する(S2201)。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理(図35)にてONするフラグである。そしてVフラグがONであれば(S2201でYES)、確変フラグをONするとともに(S2202)、確変カウンタに「140」をセットし(S2203)、VフラグをOFFにし(S2204)、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

10

【0161】

一方、VフラグがOFFであれば(S2201でNO)、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにし(S2209)、時短カウンタに「100」をセットし(S2210)、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が低確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態(すなわち低確高ベース状態)になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること(第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数が100回になること)、及び次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。また、この時短カウンタ及び確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

20

【0162】

S2205では、終了した大当り遊技(今回実行した大当り遊技)が15R大当りか否かを判定する。そして、15R大当りでない、すなわち、2R第3大当りであると判定した場合(S2205でNO)、次いで大当り遊技前の遊技状態、すなわち2R第3大当りとなった際の遊技状態が、時短状態か否かを判定する(S2208)。時短状態でなかったと判定された場合(S2208でNO)、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態(すなわち高確低ベース状態)になる。この高確低ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

30

【0163】

一方、S2205で、終了した大当り遊技(今回実行した大当り遊技)が15R大当りであると判定した場合(S2205でYES)、及び、S2208で、2R第3大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合(S2208でYES)、時短フラグをONにし(S2206)、時短カウンタに「140」をセットし(S2207)、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態(すなわち高確高ベース状態)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【0164】

また、2R第3大当りであり、且つ当該大当り遊技中にVフラグがONにされた場合において、大当り遊技前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理(S2208)を行うのは、大当り遊技前後の時短機能の作動状態、及び高ベース機能の作動状態を小当りと同じにするためである。これらの作動状態が小当りと2R第3大当りとで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当りかを認識困難にしたとしても、その後の作動状態によって、何れの当りかが判別されてしまうからである。これにより、小当りと2R第3大当りとを大入賞口の開放パターンでの判別を困難にすると共に、その後発生する時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別困難としている。尚、時短状態かを確認しないで単にVフラグONであれば時短フラグをONにする構成でもよい。

40

【0165】

〔特別電動役物処理2(小当り遊技)〕

50

図34に示すように、特別電動役物処理2 (S1109) ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する (S2301)。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置 (第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36) の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0166】

小当り終了フラグがONでなければ (S2301でNO)、大入賞口 (第1大入賞口30又は第2大入賞口35) の開放中か否か (すなわち大入賞装置の開放中か否か) を判定する (S2302)。開放中でなければ (S2302でNO)、大入賞口 (第1大入賞口30又は第2大入賞口35) を開放させる時間に至ったか否か、すなわち小当りのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時間に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する (S2303)。

10

【0167】

S2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2303の判定結果がYESであれば、V無効期間設定処理 (S2304) を行ってから、S2305に進み、小当りの開放パターン (図6参照) に従って第2大入賞口35を開放させる。

【0168】

V無効期間設定処理 (S2304) では、小当り遊技における第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間 (第2期間) に設定する。また、本実施例1では、前述のV有効期間設定処理 (S2109) で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間 (第2期間) とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ (主制御基板80のRAMに設けられている) が「0」 (すなわち有効期間無しの状態) に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」か否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする即ち有効期間無しの状態に設定するようにしてもよい。これにより、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であればその小当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させないようにしている。尚、本実施例1では、前述のV有効期間設定処理 (S2109) で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間であるため、S2304の処理を省略してもよい。

20

30

【0169】

S2302において大入賞口 (第1大入賞口30又は第2大入賞口35) の開放中であれば、(S2302でYES)、2回の開放中における大入賞口への入球個数、すなわち2回の開放において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数 (本実施例1では10個) に達しているか否かを判定する (S2306)。規定入球個数に達していなければ (S2306でNO)、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か (すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間 (図6参照) が経過したか否か) を判定する (S2307)。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ (S2307でNO)、処理を終える。

【0170】

これに対して、2回の開放中における大入賞口への入球個数が規定入球個数に達している場合 (S2506でYES)、大入賞口 (第2大入賞口35) を閉鎖し (S2314)、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定された場合 (S2307でYES) には、大入賞口 (第2大入賞口35) を閉鎖する (S2308)。そして、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントし (S2309)、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する (S2310)。S2310で「0」でないと判定された場合 (S2310でNO)、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

40

【0171】

一方、S2310で「0」であると判定された場合 (S2310でYES)、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットするとともに (S2311)、小当りのエンディング演出を開始す

50

る (S2312)。そして、小当り終了フラグをセットし (S2313)、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、大入賞口の開放が 2 回なされると「0」になる。

【0172】

S2301において、小当り終了フラグが ON であれば (S2301で YES)、2 回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し (S2315)、エンディング時間が経過していなければ (S2315で NO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば (S2315で YES)、小当り終了フラグを OFF にするとともに (S2316)、小当りフラグを OFF にし (S2317)、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし (S2318)、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理 (図 20) として再び特別図柄待機処理 (S1102) が実行されることになる。

10

【0173】

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグを ON から OFF に切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理 (S2121、図 34) を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機 1 では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。

【0174】

[特定領域センサ検知処理]

図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、特図動作処理 (S206) に次いで特定領域センサ検知処理 (S207) を行う。特定領域センサ検知処理 (S207) では図 35 に示すように、まず、特定領域センサ 39a による遊技球の検知があったか否かを判定する (S2401)。検知がないと判定された場合 (S2401で NO)、処理を終了する。S2401で検知があると判定された場合 (S2401で YES)、V 有効期間中か否かを判定する (S2402)。V 有効期間は、前述の特別電動役物処理 1 (図 32) における V 有効期間設定処理 (S2109) にて設定される期間である。V 有効期間は、大当り遊技における 1 ラウンド目と 2 ラウンド目に設定される。

20

【0175】

また、S2402で V 有効期間中であると判定した場合 (S2402で YES)、V フラグを ON にすると共に (S2403)、現在実行中の大当り遊技が 2 R 大当り (2 R 第 3 大当り) であるか否かを判定する (S2404)。そして、2 R 大当りでないと判定された場合 (S2404で NO)、すなわち 15 R 大当りであれば、第 1 V 通過コマンドをセットし (S2405)、処理を終える。一方、2 R 大当りであると判定された場合 (S2404で YES)、第 2 V 通過コマンドをセットし (S2406)、処理を終える。主制御基板 80 の CPU は、所定のタイミングでこの V 通過コマンドをサブ制御基板 90 に送信し、サブ制御基板 90 は受信した V 通過コマンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

30

【0176】

また、S2402で V 有効期間中でないと判定した場合 (S2402で NO)、V フラグを ON にすることなく、第 3 V 通過コマンドをセットし (S2407)、処理を終える。尚、第 1 V 通過コマンドは、サブ制御基板 90 に V 通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第 2 V 通過コマンド及び第 3 V 通過コマンドは、サブ制御基板 90 に V 通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン 81 は、このような特定領域センサ検知処理 (S207) や V 有効期間設定処理 (S2109) を実行することにより、特定領域 39 への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段 (特定領域状態切替手段) として機能する。

40

【0177】

[保留球数処理]

図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、特定領域センサ検知処理 (S207) に次いで保留球数処理 (S208) を行う。保留球数処理 (S208) では図 36 に示すように、まず、主制御基板 80 の RAM に記憶されている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す (S2501)。次いで、その保留球数のデータ (その保留球数情報をサブ制御基板 90 等に送信するための保留球数コマンド) を、RAM の出力バッファにセ

50

ットする (S2502)。

【0178】

〔電源断監視処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理 (S208) に次いで電源断監視処理 (S209) を行う。電源断監視処理 (S209) では図37に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定し (S2601)、入力がないければ (S2601でNO)、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば (S2601でYES)、現在の遊技機の状態 (確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等) に関するデータをRAMに記憶するとともに (S2602)、電源断フラグをONし (S2603)、その後は割り込み処理 (図11) に戻ることなくループ処理をする。

10

【0179】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図38～図47に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、サブ制御基板90 (サブ制御部) のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図38に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う (S4001)。CPU初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC (割り込み時間用コントローラ) 等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

20

【0180】

続いて、S4002で、電源断信号がONで且つサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。そして、この判定結果がNOであれば (S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMの初期化をし (S4003)、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば (S4002でYES)、サブ制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には (S4002でNO)、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には (S4002でYES)、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に (電源投入に際して) 一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【0181】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値はサブ制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号 (始動入球コマンド) が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号 (変動開始コマンド) が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板90のRAMの所定の乱数カウンタ値記憶領域 (図示せず) である。尚、本実施例1では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数、疑似変動予告決定用乱数、可動部予告決定用乱数、事前報知演出決定用乱数を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と図49及び図50の各予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。

40

【0182】

50

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の R A M 内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106、及びランプ制御基板 107 に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10 m s タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。

10

【0183】

〔受信割り込み処理〕

受信割り込み処理（S4008）では、図 39 に示すように、ストロブ信号（S T B 信号）が O N か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストロブ信号が O N でないと判定した場合（S4101で N O）、処理を終える。一方、S4101で、ストロブ信号が O N であると判定した場合（S4101で Y E S）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の R A M に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

20

【0184】

〔2 m s タイマ割り込み処理〕

2 m s タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 40 に示すように、2 m s タイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ 63 c、63 d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。続いて、後述の 10 m s タイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う（S4202）。次いで、可動装飾部材 14 を駆動するための駆動データの作成及び出力を行う駆動データ出力処理を行う（S4203）。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

30

【0185】

〔10 m s タイマ割り込み処理〕

10 m s タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10 m s e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 41 に示すように、10 m s タイマ割り込み処理（S4010）ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う（S4301）。次いで、2 m s タイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを 10 m s タイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板 90 の R A M に格納するスイッチ状態取得処理を行う（S4302）。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面 7 a の表示内容等を設定するスイッチ処理を行う（S4303）。その後、ランプデータ（盤面ランプ 5 や枠ランプ 66 の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4304）。

40

【0186】

〔受信コマンド解析処理〕

図 42 及び図 43 に示すように、受信コマンド解析処理（S4301）ではまず、演出制御用マイコン 91 が主制御基板 80（主制御部）から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4401で Y E S）、次いで後述する入球時演出開始処理を行い（S4402）、S4403 の処理に移行する。S4401 で始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4401で N O）、入球時演出開始処理を行うことなく、S4403 の処理に移行する。

【0187】

50

S4403では、主制御部から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、後述する変動演出開始処理を行い（S4404）、S4405の処理に移行する。S4403で変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。S4405では、未実行の予告演出等（遊技演出）があるか否かを判定し（S4405）、未実行の予告演出等があると判定した場合（S4405でYES）、後述する予告演出等実行処理を行い（S4406）、S4407の処理に移行する。S4405で未実行の予告演出等がないと判定した場合（S4405でNO）、予告演出等実行処理を行うことなくS4407の処理に移行する。ここで、「未実行の予告演出等」とは、予告演出等設定処理（S4506）等で実行することが決定されて設定した予告演出等のうち、未だ実行タイミングが到来していない遊技演出をいう。これらの設定された遊技演出であって未実行のものについては、当該遊技演出毎に定められた実行タイミングの到来により、順に実行されることとなる。

10

【0188】

S4407では、主制御部から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4407）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4407でYES）、後述する変動演出終了処理を行い（S4408）、S4409の処理に移行する。S4407で変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4407でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4409の処理に移行する。

【0189】

続いて、S4409では、主制御部からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し（S4409）、オープニングコマンドを受信したと判定した場合（S4409でYES）、後述する特別遊技演出選択処理を行い（S4410）、S4411の処理に移行する。S4409でオープニングコマンドを受信していないと判定した場合（S4409でNO）、特別遊技演出選択処理を行うことなくS4411の処理に移行する。S4411では、主制御部からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し（S4411）、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（S4411でYES）、エンディング演出選択処理を行い（S4412）、S4413の処理に移行する。一方、S4411で、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（S4411でNO）、エンディング演出選択処理を行うことなく、S4413の処理に移行する。

20

【0190】

続いて、主制御部から第1V通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4413）、第1V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4413でYES）、V通過報知コマンドをセットし（S4414）、S4415の処理に移行する。尚、第1V通過コマンドは、15R第1大当たりにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100（画像制御部）等に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の画像情報を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過し、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、S4413で、第1V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4413でNO）、V通過報知コマンドをセットすることなく、S4415の処理に移行する。

30

【0191】

尚、「V通過！」の文字を表示することは、V通過報知態様の一つであり、他の表示内容（例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変GET」の文字を表示したりする等）で、V通過を報知してもよい。これにより、実行中の大当たり遊技（特別遊技）後の遊技状態が、高確率状態となることを遊技者に対して報知することが可能となる。

40

【0192】

続いてS4415では、演出制御用マイコン91で、主制御部から第2V通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4415）、第2V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4415でNO）、第3V通過コマンドを受信したか否かを判定する（S4417）。そして、S4415で、第2V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4415でYES）、及び、S4417で、

50

第3 V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4417でYES）の何れの場合もV通過非報知コマンドをセットし（S4416）、S4418の処理に移行する。一方、S4417で、第3 V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4417でNO）、V通過非報知コマンドをセットすることなく、S4418の処理に移行する。S4418では、その他の処理として、前述のコマンド以外の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行い、処理を終える。ここで、第2 V通過コマンドは、2 R第3大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。また第3 V通過コマンドは、小当り中などのV無効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。

10

【0193】

V通過非報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100等へ送信されると、画像制御基板100のCPUは、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、「V通過！」等のVを通過したことを示す文字の表示がない画面（すなわちV通過の報知が何もない画面）に、表示制御する。言い換えれば、V通過非報知態様とするのである。従って、本実施例のパチンコ遊技機1では、2 R第3大当りや小当りにおいて遊技球が特定領域39を通過しても、そのことは遊技者に報知されないものとされる。

【0194】

尚、前述の特定領域センサ検知処理（図35）にてセットするコマンドを第1 V通過コマンドのみとし、第2 V通過コマンドや第3 V通過コマンドをセットしないこととしてもよい。この場合、受信コマンド解析処理（S4301）では、前述のS4415～S4417を実行しないこととする。このように構成しても、15 R第1大当りにおけるV有効期間中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド（V通過非報知コマンド）をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

20

【0195】

〔入球時演出開始処理〕

入球時演出開始処理（S4402）は、始動口への入球があったことを示す始動入球コマンドを、主制御部から受信した際に実行する処理で、本処理により、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出保留（第1演出保留9a及び第2演出保留9b）の表示制御（表示個数や演出保留の表示態様の变化に関する制御）を行ったり、始動口への入球時に主制御部で取得した取得情報に基づいて所謂先読み演出（「事前演出」、「事前予告」ともいう）を行ったりするものとされる。尚、先読み演出とは、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示を開始する前に、演出（遊技演出）を開始する予告演出である。すなわち、先読み演出は、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示（「当該変動」ともいう）を開始する前に実行される演出図柄（特別図柄）の変動表示（「事前変動」ともいう）に伴って実行される。また、予告演出（先読み演出を含む）とは、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり態様・大当たり図柄で停止表示する）可能性を、当該演出図柄（特別図柄）の変動表示が終了する前に示す（示唆する）演出である。

30

40

【0196】

具体的に、図44に示す通り、入球時演出開始処理（S4402）ではまず、S5001で、特定フラグをONにする処理を行い、S5002の処理に移行する。ここで、本実施例1の「特定フラグ」は、サブ制御部90（「遊技演出制御部」ともいう）が行う制御処理の負荷が比較的高い（制御処理の処理量が多い）状態（高負荷状態）を示すフラグである。そして、この「特定フラグ」は、入球時演出開始処理が実行されるとONにされ、入球時演出開始処理が終了するとOFFにされる。すなわち、本実施例1では、入球時演出開始処理の実行中を、サブ制御部（遊技演出制御部）の遊技演出に関する制御（演出制御処理、予告演出制御処理）の処理量が所定量よりも多い期間としている。本実施例1では、この「特定

50

フラグ」の状態（ＯＮ又はＯＦＦ）によって、後述する予告演出等設定処理において用いる予告決定テーブルを異なるものとしている。尚、この特定フラグがＯＮの状態を「高負荷状態」や「第２制御状態」ともいい、特定フラグがＯＦＦの状態を「低負荷状態」や「第１制御状態」ともいう。

【０１９７】

次に、Ｓ５００２では、演出制御用マイコン９１が事前演出決定用の事前演出決定用乱数を取得する事前演出決定用乱数取得処理を行い（Ｓ５００２）、Ｓ５００３の処理に移行する。主制御部８０から始動入球コマンドを受信したタイミングで、Ｓ５００２の処理を行い、図示しない事前演出決定用乱数から所定の値（取得情報）を取得することとなる。また、後述の事前演出決定処理（Ｓ５００５）において、この取得した値に基づいて事前演出を実行するか否か、及び実行する場合にはその実行態様等を決定する。Ｓ５００３で、演出制御用マイコン９１により、主制御部から受信した始動入球コマンドを解析し、Ｓ５００４の処理に移行する。始動入球コマンドには、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動パターン選択処理で選択する予定の変動パターンを特定可能な変動パターン特定コマンド（実行予定の変動パターンを特定する情報）が含まれている。また、現在の第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂに記憶されている取得情報の数（記憶数、保留数）を指定する保留情報や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の判定結果（事前判定結果）や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている。

【０１９８】

Ｓ５００４では、事前演出を決定するためのテーブルをセットし（Ｓ５００４）、当該セットされた事前演出決定テーブルと、始動入球コマンドに含まれる情報と、Ｓ５００２で取得した事前演出決定用乱数と、に基づいて、事前演出を実行するかどうか、及び実行する場合にはどの演出態様の事前演出を実行するかを決定し（Ｓ５００５）、Ｓ５００６の処理に移行する。

【０１９９】

Ｓ５００６では、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される演出保留（第１演出保留及び第２演出保留）の表示制御を行い、Ｓ５００７の処理に移行する。具体的には、始動入球コマンド解析処理（Ｓ５００３）で解析した保留情報に基づいて、第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂに記憶されている取得情報の数を遊技者に示すため、当該記憶されている取得情報の数と同じ数を示す第１演出保留及び第２演出保留を表示する制御を行う。これにより、遊技者は、現在の保留数を容易に把握することが可能となる。

【０２００】

また、第１演出保留及び第２演出保留の表示態様を変化させたり、若しくは、第１演出保留及び第２演出保留の表示態様を通常表示態様と異なる特別表示態様としたりすることで、演出保留に係る演出図柄の変動表示の結果が特定の結果（大当り）となる可能性を当該演出図柄の変動表示を開始する前に示す場合（事前演出を実行する場合）には、Ｓ５００６の演出保留表示処理において対応する表示制御処理を行う。

【０２０１】

Ｓ５００７では、特定フラグをＯＦＦにし、入球時演出開始処理を終える。この特定フラグがＯＦＦであることを判定することで、入球時演出開始処理の実行中でないこと、すなわち、サブ制御部が行う遊技演出に関する制御処理量が所定量であることを判定することが可能である。ここで、「遊技演出に関する制御処理量が所定量である」かどうかは、制御処理量が所定の閾値以下（制御処理量が所定の範囲内）かどうかを意味し、本実施例では、実際に制御処理量を計測するのではなく、一般的に制御処理量（単に「処理量」ともいう）が多くなる特定の制御処理（実施例１では「入球時演出開始処理」）を実行中であるかどうかを判断することで、容易に判断可能としている。従って、予め定めた特定の制御処理を行っている場合には、「遊技演出に関する制御処理量が所定量よりも多い」ともみなして、対応する高負荷状態用の制御処理を実行するものとする。尚、他の態様として、実際にサブ制御部のＣＰＵの負荷を計測する計測手段を設け、当該計測手段が計測する値（負荷）が所定の閾値を超えた場合に、対応する高負荷状態用の制御処理を実行するものとしてもよい。

【0202】

〔変動演出開始処理〕

図45に示すように、変動演出開始処理（S4404）ではまず、S4501で、演出制御用マイコン91が予告演出決定用乱数や演出図柄決定用乱数等の演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数取得処理（S4501）を行う。具体的に本実施例では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数（「第1予告演出決定用乱数」ともいう）、ステップアップ予告決定用乱数（「第2予告演出決定用乱数」ともいう）、疑似変動予告決定用乱数（「第3予告演出決定用乱数」ともいう）、可動部予告決定用乱数（「第4予告演出決定用乱数」ともいう）、及び、事前報知演出決定用乱数（「第5予告演出決定用乱数」）を有しており、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得することとなる。また、後述の予告演出等設定処理（S4506）において、この取得した値に基づいて演出図柄（特別図柄）の変動表示に伴って実行する予告演出等を決定する。

10

【0203】

次に、S4502で、演出制御用マイコン91により変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P17）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8参照）。変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

20

【0204】

次に、S4503で、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。

【0205】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置7に表示される画像が異なり、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができる。また、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。本実施例では、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cのいずれであるかを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。

30

【0206】

また、演出モードD又は演出モードEは、高確低ベース状態又は低確低ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがD又はEであるときには、遊技者は演出モードを確認しても、特別図柄当否判定の確率状態が、高確率状態にあるのか低確率状態（通常状態）にあるかを把握することは困難である。その意味において演出モードD及びEは、確率非報知モードと言える。

40

【0207】

次に、S4504で、演出制御用マイコン91が制御する画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等の変動演出パターン（「演出パターン」ともいう）を決めるための変動演出パターン決定用のテーブルをセットする（S4504）。具体的に、変動演出パターン決定用のテーブルとして、主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、図示はしないが、演出図柄の変動態様を決定するための演出図柄変動態様決定テーブ

50

ルがセットされる。本実施例では、遊技状態や演出モードによって、異なる演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。

【0208】

次いでS4505で、S4504においてセットした変動演出パターンテーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合し、且つ参照したモードステータスが示す演出モードに応じた変動演出パターンを選択する（S4505）。また、S4505では、変動演出パターンのうち、主に、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄の変動態様（演出図柄遊技演出の態様）が決定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）と、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）と、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）とが設定される。

10

【0209】

また、本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄の変動態様として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出が設定されており、S4505で、演出図柄変動態様決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。

【0210】

そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び演出図柄変動態様決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合において、リーチA、リーチB、又はリーチC（「ノーマルリーチ」ともいう）が実行されるとき、「リーチフラグ」をONにして「スーパーリーチフラグ」をOFFにし、スーパーリーチA、スーパーリーチB、又はスーパーリーチCが実行されるとき、「スーパーリーチフラグ（「SPリーチフラグ」ともいう）」をONにして「リーチフラグ」をOFFにする。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行されない場合には、「リーチフラグ」及び「スーパーリーチフラグ」をOFFにする。これらのフラグの状態を判定して、後述の事前報知演出を行うものとする。

20

【0211】

ここで、遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性、大当たり遊技の実行可能性）の高い遊技演出であるといえる。次いで、S4506で、後述する予告演出等設定処理を行う。予告演出等設定処理（S4506）では、S4501で取得した演出決定用乱数に基づいて、変動演出パターンのうち、主に、後述する予告演出種のうち何れの予告演出種の予告演出を実行するかを決定する。また、停止表示する演出図柄（「停止演出図柄」ともいう）を決定する。これらの処理（S4505及びS4506）により、変動演出パターンが決定される。

30

【0212】

次いで、S4507で、S4505及びS4506において選択した変動演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。また、S4505でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄遊技演出を行う。

40

【0213】

尚、演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄は、特別図柄当否判定の結果が15R第1大当たりのときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15R第2大当たりのときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「787」等の3個の演出図柄のうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄のうち少なくとも1個の演出図柄が

50

他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。また、2 R 第3大当り及び小当りのときは「1 3 5」等予め定めたチャンス目や「3 ☆ 3」等の2 R 第3大当り及び小当りの専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2 R 第3大当りのときと小当りのときとで、同じ演出図柄を停止表示するようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄を確認しただけでは、2 R 第3特定大当りとなったのか、小当りとなったのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄の停止表示態様は一例であり、大当りとなったときに、停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

【0 2 1 4】

〔予告演出等設定処理〕

図4 6及び図4 7に示すように、予告演出等設定処理（S4506）ではまず、前述した「特定フラグ」がONか否かを判定する（S4922）。そして、特定フラグがONであると判定した場合（S4922でYES）、すなわち、サブ制御部の負荷が高い（サブ制御部が行う遊技演出に関する制御の処理量が多い）状態であると判定した場合には、予告演出を実行するか否か及び実行する場合には何れの予告演出を実行するか等を決定する予告決定テーブルとして、図5 3に示す高負荷状態用の予告決定テーブルを設定し（S4923）、S4901の処理に移行する。尚、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、複数の予告決定テーブルを設定するので「予告決定テーブル群」ともいう。一方、特定フラグがOFFであると判定した場合（S4922でNO）、予告決定テーブルとして、図5 2に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを設定し（S4924）、S4901の処理に移行する。本実施例1のパチンコ遊技機1では、サブ制御部の負荷が特に高い状態、すなわち特定フラグがONの状態を除く、通常の負荷状態においては図5 2に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する。

【0 2 1 5】

また、より具体的には、特定フラグの状態（ON又はOFF）と、主制御部8 0から受信した変動パターン指定コマンドと、に基づいて、図5 2及び図5 3に示す予告決定テーブルから使用する予告決定テーブルをセットするものとされる。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P 1（変動パターン1）」であり、且つ特定フラグがOFFである場合には、予告決定テーブルとして、図5 2に示す低負荷状態用のP 1及びP 9用会話予告決定テーブル、P 1及びP 9用ステップアップ予告決定テーブル、P 1及びP 9用カットイン予告決定テーブル、P 1及びP 9用可動部予告決定テーブルがセットされることとなる。

【0 2 1 6】

次いで、S4901以降の処理により、S4501で取得した演出決定用乱数（予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数）及びS4504でセットした予告決定テーブル等に基づいて、特別図柄（演出図柄）の変動表示中において実行する予告演出や、演出図柄を変動表示した後に停止表示する演出図柄（停止演出図柄）を決定する。

【0 2 1 7】

S4901で、S4501で取得した会話予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットした会話予告決定テーブルと（図5 2又は図5 3参照）、に基づいて、複数の会話予告演出のうち何れを実行するか、又は会話予告演出を実行しないかを判定し（S4901）、S4902の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する（に属する）予告演出を4種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する（に属する）予告演出を1種類としている。ここで、会話予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって4種類の会話予告演出のうち何れを実行するか又は会話予告演出を実行しないかを決定する。

【0 2 1 8】

例えば、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP 2（変動パターン2）で、且つ特定フラグがONである場合、図5 3に示す高負荷状態用のP 2、P 1 0及びP 1 1用の会話予告決定テーブルがセットされる。そして、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～29、60～99」（選択確率：70%）の何れかであると、会話

予告演出は実行されない。また取得した値が「30～59」（30％）の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示することとなる。この様に、特定フラグがONの状態（高負荷状態）では、会話予告演出の実行態様が「チャンス」の1態様のみとされている。すなわち、会話予告演出を実行するかしないかを判定し、実行すると判定した場合には、必ず「チャンス」の会話予告演出（特定の予告演出）が実行される。従って、本予告演出種（会話予告演出）においては、実行可能な予告演出を固定化しているともいえる。

【0219】

一方、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2（変動パターン2）で、且つ特定フラグがONである場合、図52に示す低負荷状態用（通常用）のP2、P10及びP11用の会話予告決定テーブルがセットされる。そして、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～19」（選択確率：20％）の何れかであると、会話予告演出は実行されない。また、取得した値が「20～24」（5％）の何れかであると、ランクK1の「こんにちは」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示することとなる。また、取得した値が「25～29」（5％）の何れかであると、ランクK2の「リーチ！？」の会話予告演出を実行することとなる。これは、リーチが発生する可能性が高い（例えば50％程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。また、取得した値が「30～59」（30％）の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性が比較的高い（例えば20％程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。また、取得した値が「60～99」（40％）の何れかであると、ランクK4の「激熱」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性がかなり高い（例えば40パーセント程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。

【0220】

尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $K4 > K3 > K2 > K1$ と設定されている。従って、本会話予告演出では、ランクK4に係る「激熱」の演出態様が、最も高い大当たり可能性（特別遊技実行可能性）を示す予告演出となる。また、変動パターンP2は、大当たりに係る変動パターンであるので、大当たり信頼度の高い会話予告演出の実行可能性が、大当たり信頼度の低い会話予告演出の実行可能性よりも高く設定されている。この様に、特定フラグがOFFの状態（低負荷状態）では、会話予告演出の実行態様が図52（A）に示す4態様とされている。すなわち、会話予告演出を実行すると判定した場合にも、取得した変動パターン情報と会話予告決定用乱数の値とにより、異なる態様の予告演出が実行されることとなる。

【0221】

S4902で、会話予告を実行するか否かを判定した結果、会話予告を実行すると判定した場合（S4902でYES）、会話予告を実行することを示す会話予告フラグ（「第1予告フラグ」、「第1予告情報」ともいう）をONにし（S4903）、決定した会話予告演出を設定し（S4904）、S4906の処理に移行する。一方、会話予告を実行しないと判定した場合（S4902でNO）、会話予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4905）、S4906の処理に移行する。

【0222】

次に、S4906で、S4501で取得したステップアップ予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたステップアップ予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか、又はステップアップ予告演出を実行しないかを判定し（S4906）、S4907の処理に移行する。また、本実施例では、低負荷状態であっても高負荷状態であっても本予告演出種を構成する予告演出を5種類としている。ここで、ステップアップ予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって5種類のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか又はステップアップ予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「ステップアップ予告演出」とは、ステップ1～ステップ5までの5段階に変化する演出であり、本実施例1では、5人（5

10

20

30

40

50

種類)のキャラクタが、ステップ1～ステップ5にかけて順に1人ずつ表示し、ステップ5で5人全員を集合して表示する演出としている。これは時系列的な演出であるので、ステップが進むほど実行時間が長いものとされている。

【0223】

具体的なステップアップ予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)が高い順に、 $S5 > S4 > S3 > S2 > S1$ と設定されている。また、S4907で、ステップアップ予告演出を実行すると判定した場合(S4907でYES)、ステップアップ予告演出を実行することを示すステップアップ予告フラグ(「第2予告フラグ」、「第2予告情報」ともいう)をONにし(S4908)、決定したステップアップ予告演出を設定し(S4909)、S4911の処理に移行する。一方、ステップアップ予告演出を実行しないと判定した場合(S4907でNO)、ステップアップ予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4910)、S4911の処理に移行する。

【0224】

次に、S4911で、S4501で取得したカットイン予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたカットイン予告決定テーブルと(図52又は図53参照)、に基づいて、複数のカットイン予告演出のうち何れを実行するか、又はカットイン予告演出を実行しないかを判定し(S4911)、S4912の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を3種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を1種類としている。ここで、カットイン予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類のカットイン予告演出のうち何れを実行するか又はカットイン予告演出を実行しないかを決定する。ここで「カットイン予告演出」とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、演出図柄の変動表示中の所定タイミングでキャラクタA、B、又はCの何れかが突然表示(カットイン)され、その表示されたキャラクタの種類や表示タイミングによって、大当たりとなる可能性を示すものである。例えば、表示されるキャラクタが、キャラクタC(高)>B(中)>A(低)の順で大当たりとなる可能性(特別遊技実行可能性)として高い可能性を示すものとし、且つキャラクタが変動表示の後のタイミング(停止表示に近い時期)に表示されるほど、大当たりとなる可能性として高い可能性を示すものとすることができる。

【0225】

具体的なカットイン予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性(大当たり信頼度)が高い順に、 $C3 > C2 > C1$ と設定されている。また、S4912で、カットイン予告演出を実行すると判定した場合(S4912でYES)、カットイン予告演出を実行することを示すカットイン予告フラグ(「第3予告フラグ」、「第3予告情報」ともいう)をONにし(S4913)、決定したカットイン予告演出を設定し(S4914)、S4916の処理に移行する。一方、カットイン予告演出を実行しないと判定した場合(S4912でNO)、カットイン予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4915)、S4916の処理に移行する。

【0226】

次に、S4916で、S4501で取得した可動部予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたカットイン予告決定テーブルと(図52又は図53参照)、に基づいて、複数の可動部予告演出のうち何れを実行するか、又は可動部予告演出を実行しないかを判定し(S4916)、S4917の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を3種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を2種類としている。ここで、可動部予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類の可動部予告演出のうち何れを実行するか又は可動部予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「可動部予告演出」とは、所定の動作を行う可動装飾部材14を用いて行う演出であり、可動装飾部材14に設けられた又は可動装飾部材14を通して見える発光部材が所定の態様で発光する演出と、可動装飾部材14が所定の動作態

様で動作する演出と、発光と動作とを組合せた演出とを有している。

【0227】

具体的な可動部予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $M3 > M2 > M1$ と設定されている。また、S4917で、可動部予告演出を実行すると判定した場合（S4917でYES）、可動部予告演出を実行することを示す可動部予告フラグ（「第4予告フラグ」、「第4予告情報」ともいう）をONにし（S4918）、決定した可動部予告演出を設定し（S4919）、S4921の処理に移行する。一方、可動部予告演出を実行しないと判定した場合（S4917でNO）、可動部予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4920）、S4921の処理に移行する。

10

【0228】

S4921では、S4501で取得した演出図柄決定用乱数の値と、図示しない演出図柄決定テーブルとに基づいて、停止表示する演出図柄を決定し、決定した演出図柄（停止演出図柄）を設定し（S4926）、処理を終える。

【0229】

前述した通り、図52に示す低負荷状態（特定フラグOFF状態）で用いる予告決定テーブルと、図53に示す高負荷状態（特定フラグON状態）で用いる予告決定テーブルとは、決定対象とする予告演出種（会話予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、可動部予告演出の4種類）の数は同じであるが、決定対象とする予告演出の数が異なる。具体的に、高負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出種に属する予告演出が4個から1個に減少し、ステップアップ予告演出種に属する予告演出は5個で変わらず、カットイン予告演出種に属する予告演出は3個から1個に減少し、可動部予告演出種に属する予告演出は3個から2個に減少している。すなわち、決定対象とする予告演出の数が、15個から9個に減少している。これにより、高負荷状態（特定フラグON状態）において、予告演出を決定する予告演出決定処理（「遊技演出決定処理」ともいう）の処理数が、低負荷状態（特定フラグOFF状態）よりも減少する。すなわち、予告演出決定処理の制御処理（予告演出決定部）によって、サブ制御部にかかる制御負荷は、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する場合の方が、図53に示す高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する場合よりも高くなる。

20

30

【0230】

従って、特定フラグがONとされる入球時演出開始処理の実行中は、サブ制御部による予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が増加しているので（高負荷状態となっており）、サブ制御部が実行する予告演出決定処理として負荷の低い制御処理を行うものとする。また、サブ制御部による予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量がそれ程多くない（低負荷状態の）ときには、予告演出決定処理として比較的負荷が高いものの、決定対象とする遊技演出の数が多いう予告決定テーブルを用いた制御処理を行うものとする。これにより、サブ制御部（サブ制御部のCPU）に掛かる負荷が過大となることを防止するとともに、バリエーションの豊富な趣向性の高い遊技演出（予告演出等）を実行可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、これにより、サブ制御部で実行する遊技演出に関する制御を最適なものとするのが可能となる。

40

【0231】

また、本実施例1では、高負荷状態の際に決定対象とする予告演出の数は減らすものの、予告決定テーブルの数、すなわち実行可能な予告演出種の数減らしていない。これにより、1の演出図柄の変動表示中において、当該変動表示中に実行可能な遊技演出の数（予告演出種の数）は、低負荷状態であっても高負荷状態であっても同じ数（本実施例1では、何れの状態でも0～4個の予告演出（予告演出種）を実行可能）とされる。また、1の演出図柄の変動表示中において、当該変動表示中に実行可能な遊技演出の最大数（予告演出種の最大数）も、低負荷状態であっても高負荷状態であっても同じ数（本実施例1では、何れの状態でも最大4個の予告演出を実行可能）とされる。これにより、高負荷状態

50

（特定フラグがONの状態）において、決定対象となる予告演出の数を減少するものの、実行可能な遊技演出の数を維持することで、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

【0232】

もっとも、図52及び図53に示す通り、高負荷状態用の予告決定テーブルにおいて、予告演出の数が減少している予告演出種（会話予告演出、カットイン予告演出、可動部予告演出）については、当該予告演出種の予告演出の実行可能性が低くなっている。このため、低負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する場合の方が、高負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する場合よりも、1の変動表示中に多い数の予告演出が実行される可能性が高くなる。然しながら、実行可能な数（最大数）は減少させないことで、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。

10

【0233】

〔予告演出等実行処理〕

次に図48により予告演出等実行処理（S4406）を説明する。本予告演出等実行処理（S4406）は、変動演出の実行中（演出図柄の変動表示中）であって、未実行の予告演出等があると判定された場合に実行される処理である。まずS5101で、予告演出等の開始時期が到来したか否かを判定する（S5101）。本実施例1のパチンコ遊技機1は、予告フラグとして、会話予告フラグ、ステップアップ予告フラグ、カットイン予告フラグ、及び、可動部予告フラグを有しており、これらが示す予告演出のうち未実行（実行時期の到来していない）の予告演出であって、実行時期（開始時期）の到来した予告演出があるかどうかを判定する。また、これらの実行する予告演出は、予告演出等設定処理（S4506）において夫々実行タイミングが設定されており、サブ制御部が有する所定のタイマ手段によって実行時期を制御されている。そして、タイマ手段のカウント値が、所定の予告演出の開始時期を示したときに、当該予告演出の開始時期が到来したと判定することとなる。尚、予告演出に加えて、他の遊技演出（ランプ演出、背景演出、遊技モード演出等）の開始時期が到来したかどうかを判定し、当該遊技演出の開始及び終了を制御してもよい。

20

【0234】

S5101で、開始時期の到来した予告演出等があると判定した場合（S5101でYES）、当該開始時期の到来した予行演出を実行するための予告演出開始コマンド（会話予告開始コマンド、ステップアップ予告開始コマンド、カットイン予告開始コマンド、可動部予告開始コマンド等）をセットし（S5102）、S5103の処理に移行する。一方、S5101で開始時期の到来した予告演出等はないと判定した場合（S5101でNO）、S5103の処理に移行する。尚、S5102の処理でセットされた予告演出開始コマンドは、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100（画像制御部）に送信される。そして、当該予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板100のCPUは、当該予告演出開始コマンドに係る予告演出に対応する演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示し、演出図柄遊技演出を行う。

30

【0235】

S5103で、実行中の予告演出等があるか否かを判定し（S5103）、実行中の予告演出等はないと判定した場合（S5103でNO）、処理を終える。一方、S5103で実行中の予告演出等があると判定した場合（S5103でYES）、次いで実行中の予告演出等の実行期間の終了時期が到来したか否かを判定する（S5104）。予告演出毎に実行期間が定められているので、サブ制御部が有する所定のタイマ手段によって実行期間を制御しているので、タイマ手段のカウント値が、実行中の所定の予告演出の終了時期を示したときに、当該予告演出の終了時期が到来したと判定することとなる。

40

【0236】

S5104で、実行中の予告演出等の終了時期が到来したと判定した場合（S5104でYES）、当該終了時期の到来した予告演出を終了させるための予告演出終了コマンド（会話予告終了コマンド、ステップアップ予告終了コマンド、カットイン予告終了コマンド、可動部予

50

告終了コマンド等)をセットし(S5105)、処理を終える。また、S5104で、実行中の予告演出等に終了時期が到来したものはないと判定した場合も(S5104でNO)、処理を終える。尚、S5105の処理でセットされた予告演出終了コマンドは、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100(画像制御部)に送信される。そして、当該予告演出終了コマンドを受信した画像制御基板100のCPUは、当該予告演出終了コマンドに係る予告演出の表示を終え、演出図柄遊技演出を行う。ここで、本実施例1では、予告演出等終了コマンドにより、実行中の予告演出等を終了するものとしたが、このような態様に限らない。予告演出等の終了制御について、これら予告演出等の一部又は全部について、予告演出等終了コマンドによらず(予告演出等終了コマンドを設けず)、予告演出等開始コマンドに基づいて予告演出を開始し、その後予め定められた演出時間の経過によって予告演出を終了するものとしてもよい。

10

【0237】

〔変動演出終了処理〕

図49に示すように、変動演出終了処理(S4408)ではまず、S4601で、演出制御用マイコン91が変動停止コマンドを解析し(S4601)、モードステータスを参照する(S4602)。次に、S4603で、モードステータスが「1」か否か、即ち演出モードが演出モードAか否かを判定する(S4603)。そして、モードステータスが「1」であれば、S4607の処理に進む。一方、モードステータスが「1」でなければ、現在の演出モードに対応する演出モードカウンタの値「M」を1減算し(S4604)、減算後の値「M」が「0」か否かを判定する(S4605)。S4605で、減算後の値「M」が「0」でないと判定すると(S4605でNO)、S4607の処理に移行する。一方、減算後の値「M」が「0」と判定すると(S4605でYES)、演出モードを演出モードAに設定するためにモードステータスに「1」をセットし(S4606)、S4607の処理に移行する。S4607では、演出制御用マイコン91が演出図柄遊技演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットし(S4607)、処理を終える。

20

【0238】

〔特別遊技演出選択処理〕

図50に示すように、特別遊技演出選択処理(S4410)ではまず、S4701で、オープニングコマンドを解析する(S4701)。次いで、S4702で、解析したオープニングコマンドに基づいて、特別遊技(大当り遊技又は小当り遊技)時に実行する特別遊技演出のパターン(演出態様)を選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う(S4702)。この特別遊技演出には、特別遊技開始に伴う大入賞口開放前のオープニング期間中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中及び開放と開放との間(ラウンド間)のインターバル中に実行する開始後演出と、が含まれている。次いで、S4703で、演出制御用マイコン91が選択した特別遊技演出パターンに基づいて特別遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットし(S4703)、処理を終える。

30

【0239】

S4703でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定のオープニング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。オープニング演出として、例えば、右打ち遊技を行うことを示す演出を表示画面7aに表示する。ここで、2R第3大当り又は小当りとしての特別遊技の実行に際して選択される特別遊技演出としては、そのオープニング演出において、第2大入賞装置36(第2大入賞口35)を狙って遊技球を発射する旨(右打ち遊技を行う旨)を表示画面7aに表示するものが選択されるようになっているとよい。すなわち、第2大入賞装置36(第2大入賞口35)が開放するよりも前の所定のタイミング(オープニング期間)において、予め右打ち遊技を開始すべきことを報知する演出を行うものとされる。これにより、合計1.8秒という短い第2大入賞口35の開放時間中に、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くすることが可能となる。これに対して、15R第1大当りとしての特別遊技の実行時には、このような報知(第2大入賞口35の開放前から右

40

50

打ちをし続ける旨の報知)を伴わないオープニング演出が選択されるようになっている。
尚、2 R 第3大当り又は小当りに係る特別遊技の実行時であっても、このような打ち出し
報知を含まないオープニング演出が選択されるようにしてもよい。

【0240】

[エンディング演出選択処理]

図51に示すように、エンディング演出選択処理(S4412)ではまず、S4801で、エンディングコマンドを解析する(S4801)。次いで、S4802で、モードステータス変更処理を行う(S4802)。モードステータス変更処理(S4802)では、現在実行中の特別遊技が、15 R 第2大当りに係る大当り遊技であれば、モードステータスを「2」にセットする。また、15 R 第1大当りに係る大当り遊技で、且つV有効期間中にV通過が無ければ、モードステータスを「2」にセットする。また、15 R 第1大当りに係る大当り遊技で、且つV有効期間中にV通過があれば、モードステータスを「3」にセットする。また、2 R 第3大当り又は小当りに係る大当り遊技(大当り遊技)であれば、モードステータスを「4」又は「5」にセットする。尚、モードステータスの初期値は「1」である。

【0241】

このようなモードステータスの変更(設定)により、特別遊技(大当り遊技、当り遊技)終了後の特別図柄の変動表示に伴って実行される演出図柄遊技演出における演出モードが、変更後(設定後)のモードステータスに対応した演出モードとされる。すなわち、特別図柄当否判定において、15 R 第1大当りとなり、且つその特別遊技のV有効期間中にV通過があった場合には、その特別遊技の終了後の初回(1回目)の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードCが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態が、高確率状態であることが遊技者に報知される。

【0242】

また、特別図柄当否判定の結果、2 R 第3大当り又は小当りとなった場合には、その特別遊技の終了後の初回(1回目)の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードD又はEが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態は、高確率状態かもしれないし、低確率状態かもしれない、すなわち高確率状態の可能性があることが遊技者に報知される。また、この演出モードD又はEは、2 R 第3大当りに係る特別遊技後であれば高確率状態とされるが、小当りに係る特別遊技後であれば低確率状態の場合があるため、遊技者は、高確率状態であると確定的に判断することはできない。従って、この演出モードを、確率非報知モードということもできる。

【0243】

更に、モードステータス変更処理(S4802)では、変更後の演出モードでの特別図柄の変動表示の回数に上限を設けるため、変更後の演出モードに対応した演出モードカウンタの値「M」に上限回数をセットする。具体的には、演出モードBを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mb」に100(15 R 第2大当り且つV有効期間中のV通過無し時)又は140(15 R 第1大当り且つV有効期間中のV通過無し時)をセットする。また、演出モードCを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mc」に140をセットする。また、演出モードD又はEを設定する際は、演出モードカウンタの値「Md」又は「Me」に30をセットするものとされる。

【0244】

次に、S4803で、演出制御用マイコン91がモードステータスを参照し(S4803)、次いで、S4804で、解析したエンディングコマンド及び参照したモードステータスに基づいて、エンディング演出の演出パターン(演出態様)を選択するエンディング演出パターン選択処理を行う(S4804)。尚、エンディング演出とは、特別遊技における全ての大入賞口開放処理を終了した後のエンディング期間中に実行する演出である。そして、S4805で、演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンに基づいてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットし(S4805)、処理を終える。

【0245】

また、S4805でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定のエンディング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。ここで本実施例では、15R第1大当りに係る特別遊技が実行され、V有効期間中にV通過した場合にはエンディング演出として、「演出モードC突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。また、2R第3大当り又は小当りに係る特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードD突入」又は「演出モードE突入」の文字を表示画面7aに表示するものが選択される。

【0246】

以上詳細に説明したように、実施例1のパチンコ遊技機1は、サブ制御部の遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が多いかどうかを判定する特定フラグを設け、遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いとして定められた所定のとき（入球時演出開始処理の実行中）に、当該特定フラグをONにし、特定フラグがONになっているときは遊技演出決定処理として処理量の少ない（制御負荷の低い）制御処理を行って、サブ制御部の負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、特定フラグがOFFのときは、遊技演出決定処理として、特定フラグがONのときよりも処理量の多い（制御負荷の高い）制御処理を行って、趣向性の高い多様な遊技演出の実行を可能としている。

【0247】

これにより、サブ制御部の制御負荷（制御状態）によって、遊技演出決定処理の処理量と、それを除く遊技演出に関する制御の処理量とで、制御負荷のバランスをとり、遊技演出制御部に過剰な負荷をかけることなく、且つ多様な遊技演出を実行することを可能とする。また、最適な遊技演出に関する制御を行うことを可能とする。また、従来のパチンコ遊技機にはない特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏することが可能となる。

【実施例2】

【0248】

次に、実施例1の予告演出設定処理及び高負荷状態（特定フラグがON状態）用の予告決定テーブルが異なる、実施例2のパチンコ遊技機について説明する。本実施例2では、低負荷状態（特定フラグがOFF状態）のときは実施例1と同じ図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する。一方、高負荷状態（特定フラグがON状態）のときは実施例1と異なり、図56に示す高負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する。

【0249】

実施例2の高負荷状態用の予告決定テーブルは、図56に示す通り、カットイン予告決定テーブルのみとされており、決定対象とされる（実行可能な）予告演出種はカットイン予告のみとされる。一方、低負荷状態用の予告決定テーブルは、図52に示す通り、会話予告決定テーブル、ステップアップ予告決定テーブル、カットイン予告決定テーブル、可動部予告決定テーブルとされており、決定対象とされる（実行可能な）予告演出種は、会話予告、ステップアップ予告、カットイン予告及び可動部予告の4種類とされる。すなわち、実施例2における高負荷状態では、サブ制御部（予告演出決定部）が決定対象とする予告演出種の数、低負荷状態よりも少なくされている（4種類→1種類）。また、高負荷状態では、実行可能な予告演出種が1種類に固定化されるともいえる。これにより、予告演出決定処理における処理量を顕著に低減することが可能となり、サブ制御部の制御負荷が高い状態において、制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

【0250】

また、実施例2における高負荷状態では、予告演出を実行すると判定した場合には、低負荷状態と比べて実行可能な予告演出種の数減少し、特定の予告演出種（カットイン予告演出）が実行されるものの、当該特定の予告演出種に含まれる（実行可能な）遊技演出

の数は3個のままとされ、低負荷状態用の予告決定テーブルと変わらないため、遊技演出の多様化の面でも一定の効果を有しており、遊技興趣を確保することが可能となる。

【0251】

次に、実施例2の予告演出等設定処理(S4506)について図54及び図55を用いて説明する。まずS4951で、特定フラグがONであるか否かを判定し(S4951)、特定フラグがONである、すなわち、高負荷状態であると判定した場合(S4951でYES)、会話予告判定、ステップアップ予告判定、可動部予告判定等を実行することなく、図56に示す高負荷状態用の予告決定テーブルをセットし(S4974)、S4967に移行する。従って、実施例2では、特定フラグがONである場合は、変動パターン情報がどのような情報であっても(大当りに係る情報であっても)、会話予告演出、ステップアップ予告演出、及び可動部予告演出の何れも実行することはない。また、特定フラグがONのときは、S4952～S4965の処理を行うことなくS4967の処理に移行するため、予告演出等設定処理(遊技演出決定処理)の処理量を顕著に低減することができ、サブ制御部の制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

10

【0252】

一方、S4951で、特定フラグがONでないと判定した場合(S4951でNO)、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルをセットする(S4973)。次いで、会話予告演出を実行するか否かを判定する会話予告判定に係る処理を実行する(S4952～S4956)。本処理は、実施例1の予告演出等設定処理(図46参照)と同様に、図52に示す予告決定テーブル等に基づいて会話予告演出を実行するかどうか、及び実行する場合には何れの予告演出を実行するかを決定するものであり、詳細な説明を省略する。

20

【0253】

次いで、S4957で、ステップアップ予告演出を実行するか否かを判定するステップアップ予告判定に係る処理を実行する(S4957～S4961)。本処理についても、実施例1の予告演出等設定処理(図46参照)と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。次いで、S4962で、可動部予告演出を実行するか否かを判定する可動部予告判定に係る処理を実行する(S4962～S4966)。本処理についても、実施例1の予告演出等設定処理(図46参照)と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。

【0254】

この様に、実施例2では、4種類の予告演出種のうち3種類の予告演出種(会話予告演出種、ステップアップ予告演出種、及び可動部予告演出種)については、低負荷状態(特定フラグOFF状態)のときにのみ、予告演出等設定処理において(予告演出決定部の)決定対象とされる。これら4種類の予告演出種を含む、実行態様の異なる複数の予告演出は予告演出記憶部(サブ制御部)に記憶されている。これにより、低負荷状態における遊技演出のバリエーションを多様化し、サブ制御部に対する制御負荷を過大にすることなく趣向性の高い遊技演出を実行することが可能となる。

30

【0255】

次いで、S4967では、カットイン予告判定を実行する。特定フラグがONのときは、S4974でセットした図56に示す高負荷状態用のカットイン予告決定テーブルに基づいてカットイン予告演出を実行するか否か、及び何れのカットイン予告演出を実行するかを判定する(S4967)。また、特定フラグがOFFのときは、S4973でセットした図52(C)に示すカットイン予告決定テーブルに基づいてカットイン予告演出を実行するか否か、及び何れのカットイン予告演出を実行するかを判定する(S4967)。次いで、S4968で、カットイン予告を実行するか否かを判定し(S4968)、カットイン予告を実行すると判定した場合(S4968でYES)、カットイン予告を実行することを示すカットイン予告フラグをONにし(S4969)、決定したカットイン予告演出を設定し(S4970)、S4972の処理に移行する。一方、カットイン予告演出を実行しないと判定した場合(S4968でNO)、カットイン予告フラグをOFFにし(既にOFFであればOFFのままとし)(S4971)、S4972の処理に移行する。S4972は実施例1の予告演出等設定処理(図46参照)と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。

40

50

【0256】

以上説明した通り、実施例2では、サブ制御部において予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いとみなしたとき、すなわち、特定フラグがONの状態のときは、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出種の数減らして特定の予告演出種（実施例2では、カットイン予告演出）に固定化した。これにより、予告演出決定処理に係る処理量を顕著に低減し、サブ制御部の制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

【実施例3】

【0257】

次に実施例3のパチンコ遊技機について説明する。実施例3では、サブ制御部の遊技演出に関する制御が所定量よりも多いとみなすとき、すなわち、特定フラグをONにするとき、が実施例1と異なっている。実施例1では、サブ制御部が主制御部から始動入球コマンドを受信した際に行う入球時演出開始処理（S4402）の実行中を高負荷状態として特定フラグをONにした。本実施例3では、特別遊技（大当たり遊技）の実行中を低負荷状態とし、特別遊技を実行していないときを高負荷状態としている。尚、特別遊技を実行していないときであって、演出図柄（特別図柄）の変動表示中及び演出図柄（特別図柄）の変動表示に係る制御処理の実行中（この様な期間を「変動表示処理中」ともいう）を高負荷状態としてもよい。

【0258】

大当たり遊技の実行中は、ラウンド演出等の大当たり遊技用の演出を実行するものの、演出図柄（特別図柄）の変動表示を行わないため、変動演出開始処理や変動演出終了処理等の制御負荷の高い所定の制御処理を行わない。従って、実施例3では、大当たり遊技中は、「変動表示処理中」と比較してサブ制御部の制御処理の負荷が低いといえる。従って、変動表示処理中は特定フラグをONにして高負荷状態であることを示し、大当たり遊技の実行中は特定フラグをOFFにして低負荷状態であることを示すものとしている。そして、この特定フラグがONの状態のときと、特定フラグがOFFの状態のときとで、異なる予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定することが可能である。この点は、実施例1及び実施例2と同様である。

【0259】

本実施例3では、特別遊技中の所定タイミング、例えば、始動入球コマンドを受信したときや、所定のラウンド（例えば、5R、10R等）を開始するときや、所定のラウンドを終了するときに、予告演出決定処理（遊技演出決定処理）を行うものとされる。また、特別遊技中に予告演出決定処理で決定した予告演出を、特別遊技中や演出図柄の変動表示中に実行することも可能とされる。ここで、予告演出には、前述の事前演出も含まれるものとする。そして、例えば、特別遊技中に予告演出を決定する場合は、図52に示す予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定し、変動表示処理中に予告演出を決定する場合には、図53に示す予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定するものとしてもよい。

【0260】

また、実施例3では、大当たり遊技中は、変動表示処理中と異なる予告決定テーブルを用いて予告演出を決定するので、変動表示処理中には決定対象としない予行演出を実行可能としている。従って、大当たり遊技中にのみ実行されうる専用の予告演出を有するので、大当たり遊技中の遊技演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0261】

次に、図57及び図58に基づいて、実施例3において特定フラグをON又はOFFにする処理について説明する。実施例3では、電源投入時の処理によって特定フラグがONにされ、電源投入と共に、高負荷状態と判定される状態となる。そして、図57に示す大当たり遊技の開始に伴って実行される特別遊技演出選択処理（S4410）において、特定フラグをOFFにする処理を行う。これにより、低負荷状態と判定される状態となる。

【0262】

〔特別遊技演出選択処理〕

図57に示す通り、特別遊技演出選択処理（S4410）ではまず、オープニングコマンドを解析する処理を行い（S4701）、次いで特別遊技演出パターン選択処理を行い（S4702）、次いでオープニングコマンド演出開始コマンドセット処理を行い（S4703）、S4704の処理に移行する。このS4701～S4703の処理については実施例1の処理と同様であるので、詳細な説明を省略する。そして、S4704では、特定フラグをOFFにし（S4704）、処理を終える。この特定フラグをOFFにする処理によって、特別遊技の実行中が低負荷状態（第1制御状態）であると判定されることとなる。そして、当該特別遊技中に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、変動表示処理中には実行されない予告演出を決定可能となる。また、この特別遊技中に決定した予告演出については、特別遊技中に実行するものとしてもよい。すなわち、低負荷状態において、制御処理が高負荷の遊技演出を決定可能とすると、当該遊技演出については低負荷状態の間に実行することが望ましい。これにより、最適な遊技演出に関する制御を実行することが可能となる。

10

【0263】

〔エンディング演出選択処理〕

次に、特別遊技の終了に伴って、特定フラグをONにする処理を説明する。図58に示す通り、エンディング演出選択処理（S4412）ではまず、特定フラグをONにし（S4806）、S4801の処理に移行する。この特定フラグをONにする処理によって、特別遊技の終了後が高負荷状態（第2制御状態）であると判定されることとなる。そして、この特別遊技終了後に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定することとなる。また、特別遊技を実行していないとき（特定フラグがONの高負荷状態）に決定した予告演出については、当該状態（特定フラグがONの状態）の間に実行するものとしてもよい。高負荷状態で決定した予告演出を、低負荷状態（特別遊技中）において実行すると、多様な予告演出（専用の予告演出）を決定可能（実行可能）な限られた低負荷状態の期間を、有効に活用することができなくなる。従って、高負荷状態で決定した予告演出については高負荷状態の間に実行するのが好適である。

20

【0264】

以上の説明したとおり、実施例3では特別遊技の実行中を低負荷状態として、識別情報の変動表示中には決定対象としない専用の予告演出を決定対象とした。これにより、特別遊技中の遊技興趣を高めることが可能となる。尚、特定フラグの設定制御の他の態様として、特定フラグがONの状態を低負荷状態と判定し、特定フラグがOFFの状態を高負荷状態と判定するものとして、大当り遊技の実行期間において特定フラグをONにする態様としてもよい。

30

【0265】

また、前述の実施例3のパチンコ遊技機において、実行する遊技演出を決定する予告演出決定部と、予告演出決定部が決定した遊技演出を実行する予告演出実行部とを備え、低負荷状態（第1制御状態）のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出として、高負荷状態（第2制御状態）のときに予告演出決定部が決定対象としない遊技演出を有するものとしてもよい。

40

【0266】

また、低負荷状態のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出は、高負荷状態のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出と異なるものとしてもよい。また、予告演出実行部は、低負荷状態のときに予告演出決定部が決定した遊技演出を、低負荷状態のときに実行するものとしてもよい。また、予告演出実行部は、高負荷状態のときに予告演出決定部が決定した遊技演出を、高負荷状態のときに実行するものとしてもよい。また、低負荷状態（第1制御状態）は、特別遊技を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態（第2制御状態）は、特別遊技を実行していないときの所定期間としてもよい。

【0267】

また、遊技球が入球可能な始動口を備え、遊技演出に関する制御（演出制御処理）とし

50

て、始動口への入球に基づいて実行する入球時遊技演出に関する制御を有し、低負荷状態は、入球時遊技演出に関する制御（入球時演出制御処理、入球時予告演出制御処理）を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態は、入球時遊技演出に関する制御を実行していないときの所定期間としてもよい。また、遊技演出に関する制御として、識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する変動開始時遊技演出に関する制御（変動開始時演出制御処理、変動開始時予告演出制御処理）を有し、低負荷状態は、変動開始時遊技演出に関する制御を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態は、変動開始時遊技演出に関する制御を実行していないときの所定期間としてもよい。

【実施例 4】

【0268】

次に実施例 4 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 4 では、サブ制御部の遊技演出に関する制御が所定量よりも多いとみなすとき、すなわち、特定フラグを ON にするとき、が実施例 1 及び実施例 3 と異なっている。本実施例 4 では、変動演出開始処理の実行中を高負荷状態とし、その他の時期を低負荷状態としている。変動演出開始処理は、サブ制御部が主制御部から変動開始コマンドを受信したときに実行する処理であり、その中で演出決定用乱数取得処理や変動演出パターン選択処理や予告演出等設定処理等、多くの処理を行う必要があり、比較的処理量が多い制御処理とされる。

【0269】

本実施例 4 では、この処理量の多い変動演出開始処理の実行中に特定フラグを ON とし、変動演出開始処理を実行していないときに特定フラグを OFF とするものである。また、変動演出開始処理に伴って予告演出決定処理が行われるため、この変動演出開始処理中に実行される予告演出決定処理は、高負荷状態用（第 2 制御状態用）の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定し、変動演出開始処理中でないとき（例えば、大当り遊技中）に実行される予告演出決定処理は、低負荷状態用（第 1 制御状態用）の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定することが可能である。これにより、サブ制御部の処理負荷が過大になることを防止すると共に、最適な遊技演出に関する制御を行うことで、多様な遊技演出の実行も可能とする。

【0270】

〔変動演出開始処理〕

次に、変動演出開始処理に伴って、特定フラグを ON 又は OFF にする処理について説明する。図 59 に示す通り、変動演出開始処理（S4402）ではまず、特定フラグを ON にし（S4508）、S4501 の処理に移行する。この特定フラグを ON にする処理によって、変動演出開始処理の実行中が高負荷状態（第 2 制御状態）であると判定されることとなる。そして、実施例 4 では、この変動演出開始処理の実行中に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定した予告演出を実行することとなる。

【0271】

次に、S4501 から S4507 まで、順に処理を行うものとされる。これらの処理は実施例 1 の変動演出開始処理と同様の処理であるので、詳細な説明を省略する。そして、S4507 に次いで、S4509 で、特定フラグを OFF にし（S4509）、処理を終える。この特定フラグを OFF にする処理によって、変動演出開始処理の終了後（変動演出開始処理を行っていないとき）が、低負荷状態（第 1 制御状態）であると判定されることとなる。そして、実施例 4 では、この変動演出開始処理を実行していないときに予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定した予告演出を実行することとなる。

【0272】

以上の説明したとおり、実施例 4 では変動演出開始処理の実行中を高負荷状態とし、変動演出開始処理を実行していないときを低負荷状態とし、これらで異なる予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。また、低負荷状態においては、高負荷状態において決定対象としない専用の予告演出を決定対象とした。これにより、サブ制御部の処理

10

20

30

40

50

負荷が過大になるのを防止すると共に、最適な遊技演出に関する制御を実行することで、多様な遊技演出の実行を可能とした。

【実施例 5】

【0273】

次に実施例 5 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 5 では、実施例 1 で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と異なるオーラ予告演出（第 1 オーラ予告 203、第 2 オーラ予告 204、オーラ色事前予告 205）について説明する。本オーラ予告演出についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の予告演出とすることができる。これにより、予告演出種の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

10

【0274】

次に、実施例 5 の予告演出であるオーラ予告演出について、図 62 乃至図 64 を用いて説明する。図 62（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 62（a）に示す通り、表示画面 7a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9c（第 1 演出保留表示部）には 3 個の第 1 演出保留 9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3 個あることが示されている。また、表示画面 7a 下部中央の変動絵柄表示領域 9e には、1 個の変動絵柄 9f が、第 1 演出保留 9a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9e には、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9f が表示されている。そして、この変動絵柄 9f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

20

【0275】

図 62（b）は、図 62（a）と同じ変動表示において、図 62（a）から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7a の略中央部では、キャラクタ A201 等が出現するオーラ予告（第 1 オーラ予告 203、予告演出）が実行されている。図 62（b）は、キャラクタ A201 が踏ん張ることで、体からオーラを放出しようとする第 1 オーラ予告 203（可能性示唆画像）を実行中の場面を示している。オーラ予告は、キャラクタ A201 や演出保留絵柄や変動絵柄等のキャラクタ画像から放出されるオーラの色によって、実行中の変動表示の結果、又は、後に実行される保留中の変動表示の結果が大当たりとなる可能性を示す遊技演出である。また、オーラ予告の開始に伴って、3 個の演出図柄 8 が表示画面 7a の端部（上部）に小さく移動し、予告演出の視認性を高めている。

30

【0276】

図 62（c）は、図 62（b）と同じ変動表示において、図 62（b）から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7a の略中央部では、第 1 オーラ予告 203 が実行されており、キャラクタ A201 が緑色の第 1 オーラ 203a（可能性示唆画像）を放出している。キャラクタ A201 が放出する第 1 オーラ 203a の色として、緑色、黄色、赤色、金色の 4 種類の色が用意されている。そして、実行中の変動表示（変動パターン）の大当たり信頼度に応じて、所定の色が選択され、第 1 オーラ予告 203 の第 1 オーラ 203a の色が、当該選択（決定）した色で実行される。また、第 1 オーラ予告 203 は、キャラクタ A201 が踏ん張っている間、放出するオーラの色が緑色→黄色→赤色→金色の順で変化し、選択された色となったときに、キャラクタ A201 が体勢を変化させ、第 1 オーラ予告 203 の第 1 オーラ 203a の色がその時の色で確定する。尚、緑色の第 1 オーラ色は大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）が 5%であることを示し、黄色の第 1 オーラ色は大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）が 10%であることを示し、赤色の第 1 オーラ色は大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）が 33%であることを示し、金色の第 1 オーラ色は大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）が 100%であることを示す。すなわち、第 1 オーラが金色で表示された場合には、大当たりが確定することとなる。

40

【0277】

50

尚、これら複数のオーラ色から大当り信頼度（特別遊技実行可能性）に対応させて所定のオーラ色を設定する手段を「可能性示唆画像色設定部」ともいう。また、大当り信頼度（特別遊技実行可能性）を示唆する（報知する）手段を「可能性示唆報知部」ともいう。また、可能性示唆画像色設定部によって設定された色で、オーラ色（可能性示唆画像）を表示する手段を「可能性示唆画像表示部」ともいう（例えば、表示画面7aや表示画面7aの第1オーラ表示部や第2オーラ表示部）。また、緑色、黄色、赤色、金色等のオーラ色を、第1色、第2色、第3色、第4色等ということもある。

【0278】

図62（d）は、図62（c）と同じ変動表示において、図62（c）から所定時間経過後の場面を示している。図62（d）は、図62（c）で示す第1オーラ予告203が継続して実行されており、第1オーラ203aの色が緑色から黄色に変化した場面を示している。第1オーラ203aの色が、緑色から、当該緑色よりも大当り信頼度が高いことを示す黄色に変化したことで、遊技者は大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高める。また、図62（e）は、図62（d）と同じ変動表示において、図62（d）から所定時間経過後の場面を示している。図62（e）は、図62（d）で示す第1オーラ予告203が継続して実行されており、第1オーラ203aの色が黄色から赤色に変化した場面を示している。第1オーラ203aの色が、黄色から、当該黄色よりも大当り信頼度が高いことを示す赤色に変化したことで、遊技者は大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高める。また、第1オーラ203aの色が、赤色に変化した（赤色で表示された）ことに伴って、当該第1オーラを放出するキャラクタA201が体勢を延び姿勢に変化させ、第1オーラ203aの色が、赤色で決定されたことを示している。

【0279】

図62（f）は、図62（e）と同じ変動表示において、図62（e）から所定時間経過後の場面を示している。図62（f）では、図62（e）で示す第1オーラ予告203が継続して実行されており、図62（e）で確定した赤色で、第1オーラ203aの放出を継続している。また、第1オーラ予告203の第1オーラ203aが赤色で表示された後に、表示画面7a下部の変動絵柄表示領域9eにおいて、第2オーラ予告204が発生した場面を示している。第2オーラ予告204は、第1オーラ予告203に続いて実行される予告演出で、変動絵柄9f又は所定の保留絵柄9a（可能性示唆画像と異なる演出画像）の周囲に第2オーラ204aを発生させることで、当該第2オーラ204aを発生した変動絵柄9f又は保留絵柄9aに係る変動表示の結果が（特定の変動表示の結果が）、大当りとなる可能性が比較的高いことを示す予告演出である。これにより、遊技者は大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0280】

また、第1オーラ予告203（第1予告演出）の第1オーラ203aが発生した後に発生する第2オーラ予告204（第2予告演出）の第2オーラ204aは、第1オーラ203aの表示色に対応する色で表示される。図62（f）では、第1オーラ203aが赤で決定され表示されているため、第2オーラ204aは、第1オーラ203aが示す色に対応する赤で表示される。第2オーラ204aの発生により、実行中の変動表示の結果が大当りとなる可能性が高いことが示される。具体的に、現在実行中の変動表示の結果が（特定の変動表示の結果が）、大当りとなる可能性が50%であることが報知される。すなわち、予告演出によって遊技者に示される大当り信頼度が向上する。これにより、遊技興趣を高める。また、先に実行される第1オーラ予告203は、後に実行される第2オーラ予告よりも大きい表示サイズで実行される。これにより、第2オーラ予告（演出画像）の実行（色変化）の契機となる第1オーラ予告203（可能性示唆画像）を目立たせ、第1オーラ予告及び第2オーラ予告（演出保留絵柄9a、9b、変動絵柄9f）の表示態様の变化に注目させることが可能となる。

【0281】

図63（g）は、図62（e）と同じ変動表示において、図62（e）から所定時間経過後の場面を示している。図63（g）では、図62（e）で示す第1オーラ予告203

が継続して実行されており、図62(e)で確定した赤色で、第1オーラ203aの放出を継続している。また、第1オーラ予告203の第1オーラ203aが赤色で表示された後に、表示画面7a下部の第1演出保留表示領域9cにおいて、第2オーラ予告204が発生した場面を示している。図63(g)で示す第2オーラ予告204は、第1オーラ予告203に続いて実行される予告演出で、保留2に対応する保留絵柄9a(可能性示唆画像と異なる演出画像)の周囲に第2オーラ204aを発生させることで、当該保留2に係る変動表示の結果が(特定の変動表示の結果が)、大当たりとなる可能性が比較的高いことを示す予告演出である。具体的に、保留2に係る変動表示の結果が(特定の変動表示の結果が)、大当たりとなる可能性が50%であることが報知される。これにより、遊技者は大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

10

【0282】

また、第2オーラ204aが演出保留表示領域9c、9dに表示される演出保留に対して発生した場合には、第1オーラ予告203を実行した、現在実行中の変動表示は外れ確定としてもよい。更に、現在実行中の変動表示に加えて、第2オーラ204aを発生した演出保留に対応する変動表示よりも前の演出保留に対応する変動表示(図63(g)では保留1に対応する変動表示)がある場合には、当該変動表示も外れ確定としてもよい。これにより、第1オーラ予告203を実行した実行中の変動表示と、第2オーラ予告204を実行した演出保留に係る変動表示と、の間に大当たり遊技等を挟むことなく、遊技者に演出を見せることができるため、遊技者に第1オーラ予告203と第2オーラ予告204との演出の連続性(関連性)を認識させることが容易となる。またこれにより、第2オーラ

20

【0283】

また、本実行態様においても、第1オーラ予告203(第1予告演出)の第1オーラ203aが発生した後に発生する第2オーラ予告204(第2予告演出)の第2オーラ204aは、第1オーラ203aの表示色に対応する色で表示される。図63(g)では、第1オーラ203aが赤で決定され表示されているため、第2オーラ204aは、第1オーラ203aが示す色に対応する赤色で表示される。

【0284】

また、図62(e)から図62(f)となる実行態様や、図62(e)から図63(g)となる実行態様に示すように、第1オーラ予告203に続いて、第2オーラ予告204が実行される場合もあれば、図示はしないが、第1オーラ予告203が実行されて第2オーラ予告204が実行されない場合もある。この場合、第1オーラ予告203が実行されて第2オーラ予告204が実行されない場合よりも、第1オーラ予告203に続いて、第2オーラ予告204が実行される場合の方が、遊技者に示される大当たり信頼度は高いものとされる。

30

【0285】

また、第2オーラ204aの表示色も、第1オーラ203aと同様に、緑色、黄色、赤色、金色の4種類の色を有している。第2オーラ予告204が実行された場合には、大当たり信頼度がおよそ10%程度向上するものとしている。すなわち、第1オーラ予告203に続いて第2オーラ予告が実行された場合において、緑色の第1オーラに続いて緑色の第2オーラが表示されると当該第2オーラが表示された絵柄に係る変動表示の大当たり信頼度(大当たりとなる可能性)が15%であることを示し、黄色の第1オーラに続いて黄色の第2オーラが表示されると当該第2オーラが表示された絵柄に係る変動表示の大当たり信頼度(大当たりとなる可能性)が20%であることを示し、赤色の第1オーラに続いて赤色の第2オーラが表示されると当該第2オーラが表示された絵柄に係る変動表示の大当たり信頼度(大当たりとなる可能性)が50%であることを示し、金色の第1オーラに続いて金色の第2オーラが表示されると当該第2オーラが表示された絵柄に係る変動表示の大当たり信頼度(大当たりとなる可能性)が100%であることを示す。

40

【0286】

50

また、図 6 3 (h) は、図 6 2 (b) と同じ変動表示において、図 6 2 (b) から所定時間経過後の場面を示している。前述した第 1 オーラ予告 2 0 3 の実行態様では、図 6 2 (b) から図 6 2 (c) の場面に進行することで、キャラクタ A 2 0 1 が第 1 オーラ 2 0 3 a を所定の色で放出して所定の大当り信頼度を示すものであった。図 6 3 (h) に示す第 1 オーラ予告 2 0 3 の実行態様は、キャラクタ A 2 0 1 が第 1 オーラ 2 0 3 a の放出に失敗した場面を示し、第 1 オーラ 2 0 3 a を放出することなく第 1 オーラ予告 2 0 3 を終了するものである。尚、第 1 オーラの放出に失敗したことを、「シーン・・・」の文字表示で遊技者に報知する。また、この実行態様では、第 1 オーラ予告 2 0 3 の後に第 2 オーラ予告 2 0 4 が実行されることもない。

【0287】

10

次に、図 6 3 (i) 乃至図 6 4 (l) を用いて、オーラ予告の他の実行態様について説明する。図 6 3 (i) は、前述した図 6 2 (a) と同様に、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 6 3 (j) は、図 6 3 (i) と同じ変動表示において、図 6 3 (i) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3 (j) の表示画面 7 a の左部には、キャラクタ B 2 0 2 が出現し、「赤オーラが発生するよ!!」の文字表示がなされている。この遊技演出（予告演出）は、これからオーラ予告（第 1 オーラ予告又は／及び第 2 オーラ予告）が実行されること、及び、当該オーラ予告において発生するオーラの色を、当該オーラ予告が開始する前に予告する「オーラ色事前予告 2 0 5」である。

【0288】

20

また、オーラ色事前予告 2 0 5 において、キャラクタ B 2 0 2 から発せられる文字自体を、予告するオーラ色に対応する色で表示することができる。図 6 3 (j) では、赤オーラの発生を予告（報知）するので、「赤オーラが発生するよ!!」の文字の一部又は全部を赤色で表示する。また、通常は、白色文字で表示する等して、文字の色が予告するオーラ色に対応する色で表示された場合の遊技者の期待感を高めることも可能となる。また、オーラ色事前予告 2 0 5 の文字を白色文字で表示する場合と、予告するオーラ色に対応する色の文字で表示する場合とを有し、予告するオーラ色に対応する色の文字で表示する場合の方が、白色文字で表示する場合よりも、遊技者に報知する大当り信頼度が高いものとしてもよい。また、オーラ色事前予告 2 0 5 の文字色は、通常色と予告するオーラ色に対応して、複数色（白色、緑色、黄色、赤色、金色）有する。

30

【0289】

図 6 3 (k) は、図 6 3 (j) と同じ変動表示において、図 6 3 (j) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3 (k) では、オーラ色事前予告 2 0 5 の実行に続いて（の後に）、オーラ色事前予告での事前予告に対応して、キャラクタ A 2 0 1 が表示されて第 1 オーラ予告 2 0 3 が実行される。キャラクタ A 2 0 1 が踏ん張ることで、体からオーラを放出しようとする第 1 オーラ予告 2 0 3（可能性示唆画像）を実行中の場面を示している。図 6 4 (l) は、図 6 3 (k) と同じ変動表示において、図 6 3 (k) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4 (l) では、図 6 3 (k) で示す第 1 オーラ予告 2 0 3 が継続して実行されており、第 1 オーラ 2 0 3 a の色が緑→黄色→赤色に変化して、オーラ色が赤色で確定し、その後に、第 2 オーラ予告 2 0 4 が実行されて、現在実行中の変動表示に対応する変動絵柄 9 f（可能性示唆画像と異なる演出画像）の周囲に、オーラ色事前予告 2 0 5 の予告色及び第 1 オーラ 2 0 3 a の色に対応する赤色の第 2 オーラ 2 0 4 a を発生させた場面を示している。これにより、変動絵柄 9 f に係る変動表示（現在実行中の変動表示）の結果が（特定の変動表示の結果が）、大当りとなる可能性が比較的高いことを示す。これにより、遊技者は大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

40

【0290】

また、前述した実行態様では、第 2 オーラ予告 2 0 4 は、現在実行中の変動表示に対応する変動絵柄 9 f、又は、保留中（未消化）の変動表示に対応する演出保留 9 a、9 b から選択されたの何れか 1 個に第 2 オーラ 2 0 4 a を発生させる態様について説明した。このような態様に限らず、図 6 4 (m) に示すように、第 2 オーラ予告 2 0 4 は、現在実行

50

中の変動表示に対応する変動絵柄 9 f、又は、保留中（未消化）の変動表示に対応する演出保留 9 a、9 b から選択された複数の変動絵柄 9 f 及び／又は演出保留 9 a、9 b に対して第 2 オーラ 2 0 4 a を発生させる態様を有していてもよい。また、これらは、全て同じオーラ色で発生してもよいし、少なくとも一部のオーラ色が異なってもよい。

【0291】

また、前述した実行態様では、先に第 1 オーラ予告 2 0 3 が実行され、その後に第 1 オーラ予告の第 1 オーラ 2 0 3 a の色に対応する色で、第 2 オーラ予告 2 0 4 が実行される態様について説明した。このような態様に限らず、図 6 4 (n) 乃至図 6 4 (p) に示すように、先に第 2 オーラ予告 2 0 4 が実行され、その後に、第 2 オーラ予告に係る第 2 オーラ 2 0 4 a の色に対応する色で、第 1 オーラ予告 2 0 3 が実行される態様を有していてもよい。

10

【0292】

具体的に、図 6 4 (n) は、所定の変動表示において、現在実行中の変動表示に対応する変動絵柄 9 f に対して、第 2 オーラ 2 0 4 を発生する第 2 オーラ予告 2 0 4 が実行された場面を示している。また、図 6 4 (n) では、第 2 オーラ 2 0 4 は比較的大当り信頼度が高いことを示す赤色で表示されている。図 6 4 (o) は、図 6 4 (n) と同じ変動表示において、図 6 4 (n) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4 (n) では、第 2 オーラ予告 2 0 4 が継続して実行されており、当該第 2 オーラ予告 2 0 4 に続いて、第 1 オーラ予告 2 0 3 が実行された場面を示している。第 1 オーラ予告 2 0 3 において、キャラクタ A 2 0 1 が出現して周囲に第 1 オーラ 2 0 3 a を放出し、当該第 1 オーラ 2 0 3 a が緑色から黄色に変化して表示されている場面を示している。

20

【0293】

図 6 4 (p) は、図 6 4 (o) と同じ変動表示において、図 6 4 (o) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4 (p) では、第 2 オーラ予告 2 0 4 及び第 1 オーラ予告 2 0 3 が継続して実行されており、第 1 オーラ予告 2 0 3 の第 1 オーラ 2 0 3 a が、事前に示された第 2 オーラ予告 2 0 4 の第 2 オーラ 2 0 4 a と同じ色（赤色）で確定した場面を示している。前述した実行態様と同様に、先に実行する第 2 オーラ予告の表示色によって、後から実行する第 1 オーラ予告の表示色を予告するので、先に実行するオーラ予告の表示色が高い大当り信頼度を示す色であった場合には、遊技者は、大当りへの期待感を高めて、その後の遊技演出（その後に実行され得るオーラ予告）を見ることができる。

30

【0294】

また、先に実行される第 2 オーラ予告 2 0 4 は、後に実行される第 1 オーラ予告 2 0 3 よりも小さい表示サイズで実行される。すなわち、後から実行される第 1 オーラ予告 2 0 3（第 1 オーラ）を、先に色を事前報知する第 2 オーラ予告 2 0 4（第 2 オーラ）よりも大きいサイズで表示する。これにより、先に表示される第 2 オーラ予告（可能性示唆画像）の色に対応して色に変化する第 1 オーラ予告（演出画像）を目立たせ、第 1 オーラ予告及び第 2 オーラ予告（演出保留絵柄 9 a、9 b、変動絵柄 9 f）の表示態様の变化に注目させることが可能となる。

【0295】

また、前述した実行態様では、第 1 オーラ予告を先に実行し、その後に第 2 オーラ予告を実行する場合において、第 2 オーラ予告の第 2 オーラ色を、先に表示される第 1 オーラ予告の第 1 オーラ色に対応させた色で表示する態様について説明した。このような態様に限らず、第 1 オーラ予告を先に実行し、その後に第 2 オーラ予告を実行する場合において、第 2 オーラ予告の第 2 オーラ色を、先に表示される第 1 オーラ予告の第 1 オーラ色（高信頼度の赤色）と異なる色（例えば、通常色の白色）で表示する態様を有してもよい。この場合には、第 2 オーラ予告の第 2 オーラ色を、第 1 オーラ色に対応させた色で表示する態様の方が、第 2 オーラ予告の第 2 オーラ色を、第 1 オーラ色に対応させない色で表示する態様よりも、遊技者に示唆する大当り信頼度が高いものとしてもよい。

40

【0296】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態

50

用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述したオーラ予告は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

【0297】

具体的に、低負荷状態では、前述したオーラ予告の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述したオーラ予告の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、低負荷状態では、オーラ色として、緑色、黄色、赤色、金色の全ての表示態様を実行可能で、且つ、オーラ色事前予告を表示する態様も実行可能である。一方で、高負荷状態では、赤色、金色の表示態様だけを実行可能で、オーラ色事前予告も実行不能とする。これにより、オーラ予告の実行頻度を低下させると共に、高信頼度のオーラ予告を表示することが可能となり、高負荷状態における制御負担を低減すると共に、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

【0298】

また、このような態様に変えて、本オーラ予告を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0299】

また、このような態様に変えて、オーラ予告を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【実施例6】

【0300】

次に実施例6のパチンコ遊技機について説明する。実施例6では、実施例1で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と実行態様（演出態様、表示態様）が異なるステップアップ予告演出211（進行演出、ステップアップ予告）について説明する。本ステップアップ予告演出についても、実施例1と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の予告演出とすることができる。これにより、予告演出種の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

【0301】

次に、実施例6の予告演出であるステップアップ予告演出について、図65乃至図70を用いて説明する。図65(a)は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図65(a)に示す通り、表示画面7a左下部の第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）には3個の第1演出保留9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第1始動口20への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3個あることが示されている。また、表示画面7a下部中央の変動絵柄表示領域9eには、1個の変動絵柄9fが、第1演出保留9aより若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域9eには、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄9fが表示されている。

そして、この変動絵柄 9 f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

【0302】

図 6 5 (b) は、図 6 5 (a) と同じ変動表示において、図 6 5 (a) から所定時間経過後の場面を示している。表示画面 7 a の略中央部では、後述するステップアップ予告演出 2 1 1（進行演出）が実行されている。ステップアップ予告演出 2 1 1 は、所定の演出画像を、段階的に切替えて表示することで、所定の遊技演出（キャラクタ演出、リーチ演出）の実行を示したり、実行中のステップアップ予告演出が次の段階に移行（進行）することを示したりする予告演出である。また、ステップアップ予告演出 2 1 1 は、大当たり遊技の実行可能性を示す予告演出であり、本ステップアップ予告演出において何れの遊技演出の実行が示唆されるかによって、異なる大当たり遊技の実行可能性を示す。

10

【0303】

また、ステップアップ予告演出 2 1 1 は、演出画像を段階的に切替えて表示することが可能な予告演出であるが、1 段階の演出画像で終わる実行態様、2 段階の演出画像を表示して終わる実行態様、3 段階の演出画像を表示して終わる実行態様、4 段階の演出画像を表示して終わる実行態様を有しており、大当たり信頼度（選択される変動パターン）及び取得したステップアップ予告演出用乱数値等に基づくステップアップ予告演出判定によって、何れかの実行態様が決定される。

【0304】

図 6 5 (b) に示すステップアップ予告演出 2 1 1 は、1 段階目の演出画像を表示した場面である。1 段階目の演出画像として、特定演出示唆画像 2 1 2（特定演出実行画像、演出画像）、及び、次ステップ移行示唆画像 2 1 3（進行画像、演出画像）が表示されている。また、図 6 5 (b) に示すステップアップ予告演出 2 1 1 における 1 段階目の演出画像は、3 個（3 種類）の特定演出示唆画像 2 1 2 と、1 個（1 種類）の次ステップ移行示唆画像 2 1 3 とが表示されている。また、3 個（3 種類）の特定演出示唆画像 2 1 2 として、シュート演出示唆画像 2 1 2 c（リーチ演出示唆画像、特定演出実行画像、演出画像）と、釣り演出示唆画像 2 1 2 a と、バッティング演出示唆画像 2 1 2 b と、が表示されている。また、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 として、「NEXT」の文字が表示された演出画像が表示されている。

20

【0305】

ここで、本実施例では、特定演出示唆画像 2 1 2 として、釣り演出示唆画像 2 1 2 a と、バッティング演出示唆画像 2 1 2 b と、シュート演出示唆画像 2 1 2 c と、バトル演出示唆画像 2 1 3 d と、を有している。そして、ステップアップ予告演出 2 1 1 において、釣り演出示唆画像 2 1 2 a が選択（決定）され、当該釣り演出示唆画像 2 1 2 a が所定の表示態様で表示されると、ステップアップ予告演出 2 1 1 に続いて当該釣り演出示唆画像 2 1 2 a に対応する（が示す）図示しない釣り演出（釣りリーチ）が実行される。図示しない釣り演出では、特定キャラクタが魚を釣り上げた場合に大当たりとなり（大当たり遊技が実行され）、魚を釣り上げることができなかった場合は外れとなる。

30

【0306】

また、ステップアップ予告演出 2 1 1 において、バッティング演出示唆画像 2 1 2 b が選択（決定）され、当該バッティング演出示唆画像 2 1 2 b が所定の表示態様で表示されると、ステップアップ予告演出 2 1 1 に続いて当該バッティング演出示唆画像 2 1 2 b に対応する（が示す）図示しないバッティング演出（バッティングリーチ）が実行される。図示しないバッティング演出では、特定キャラクタがバッティングを行いホームランを打った場合に大当たりとなり（大当たり遊技が実行され）、ホームランを打つことができなかった場合は外れとなる。また、ステップアップ予告演出 2 1 1 において、シュート演出示唆画像 2 1 2 c が選択（決定）され、当該シュート演出示唆画像 2 1 2 c が所定の表示態様で表示されると、ステップアップ予告演出 2 1 1 に続いて当該シュート演出示唆画像 2 1 2 c に対応する（が示す）図示しないシュート演出（シュートリーチ）が実行される。図示しないシュート演出では、特定キャラクタがサッカーゴールに向かってシュートを行い

40

50

、ボールをゴールに入れることができた場合に大当たりとなり（大当たり遊技が実行され）、ゴールに入れることができなかった場合は外れとなる。

【0307】

また、ステップアップ予告演出 2 1 1 において、バトル演出示唆画像 2 1 3 d が選択（決定）され、当該バトル演出示唆画像 2 1 3 d が所定の表示態様で表示されると（図 6 8（j）の表示態様）、ステップアップ予告演出 2 1 1 に続いて当該バトル演出示唆画像 2 1 3 d に対応する（が示す）図示しないバトル演出（バトルリーチ）が実行される。図 6 8（k）に示すバトル演出（バトルリーチ）では、味方キャラクタ 2 1 8 と敵キャラクタ 2 1 9 がバトルを行い、味方キャラクタ 2 1 8 が勝利した場合に大当たりとなり（大当たり遊技が実行され）、敵キャラクタ 2 1 9 が勝利した場合（味方キャラクタ 2 1 8 が勝利できなかった場合）は外れとなる。これらの特定演出示唆画像 2 1 2 は、所定のキャラクタを表示して、当該キャラクタが予め定められた所定の目的を達成すれば大当たり（識別情報の変動表示の結果が特定結果となる）となり、予め定められた所定の目的を達成することができなかった場合には外れとなるものであり、このような遊技演出を「キャラクタ演出」ともいう。

10

【0308】

また、釣り演出（釣りリーチ）、バッティング演出（バッティングリーチ）、シュート演出（シュートリーチ）、バトル演出（バトルリーチ）は、遊技者に示す大当たりとなる可能性（大当たり遊技の実行可能性）として、異なる可能性を示す遊技演出である。尚、大当たりとなる可能性を、「大当たり信頼度」ともいう。図 6 5（b）及び図 6 6（e）等

20

【0309】

具体的に、釣り演出（釣りリーチ）は「☆」1 個の大当たり信頼度とされ、大当たりとなる確率は 5 % 程度とされている。また、バッティング演出（バッティングリーチ）は「☆」2 個の大当たり信頼度とされ、大当たりとなる確率は 1 0 % 程度とされている。また、シュート演出（シュートリーチ）は「☆」3 個の大当たり信頼度とされ、大当たりとなる確率は 2 0 % とされている。また、バトル演出（バトルリーチ）は、特定演出示唆画像の中で最も高い「☆」5 個の大当たり信頼度とされ、大当たりとなる確率は 5 0 % とされている。これにより、遊技者は、本ステップアップ予告演出 2 1 1 が実行される場合には、極力大当たり信頼度の高い特定演出示唆画像 2 1 2 が表示されることに期待して、遊技を行う。また、ステップアップ予告演出 2 1 1 において、極力大当たり信頼度の高い特定演出示唆画像 2 1 2 が選択されて所定の表示態様となることに期待して遊技を行う。大当たり信頼度の高い特定演出示唆画像 2 1 2 が表示されたり、所定の表示態様となった場合には、遊技者は顕著に遊技興趣を高めることができる。

30

【0310】

図 6 5（b）のバッティング演出示唆画像 2 1 2 b の内側に破線で四角状のに示す選択カーソル 2 1 4 は、選択される可能性のある特定演出示唆画像を示している。また、ステップアップ予告演出 2 1 1 において、次ステップ移行示唆画像 2 1 3（進行画像、演出画像）が選択され、所定の表示態様となった場合には（図 6 6（d））、ステップアップ予告演出が次のステップ（段階）に進行する。尚、特定演出示唆画像が選択され、所定の表示態様となった場合には、ステップアップ予告演出のステップ（段階）はそれ以上（次の段階に）進行することなく、ステップアップ予告演出を終了して、選択した特定演出示唆画像に対応する特定演出（遊技演出、リーチ演出）を実行する。

40

【0311】

図 6 5（c）は、図 6 5（b）と同じ変動表示において、図 6 5（b）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 5（b）では、ステップアップ予告演出の 1 段階目の演出画像において、選択カーソル 2 1 4 の移動表示が右下の次ステップ移行示唆画像 2 1 3 で確定表示した場面を示している。すなわち、1 段階目の演出画像では、次ステップ移行示

50

唆画像 2 1 3 が選択されたので、2 段階目の演出画像に進行することが確定する。図 6 6 (d) は、図 6 5 (c) と同じ変動表示において、図 6 5 (c) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 6 6 (d) は、1 段階目の演出画像で選択した次ステップ移行示唆画像 2 1 3 が拡大表示されて、所定の表示態様となった場面を示している。ここま

【0 3 1 2】

図 6 6 (e) は、図 6 6 (d) と同じ変動表示において、図 6 6 (d) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 6 (e) は、実行中のステップアップ予告演出 2 1 1 の演出画像がステップアップして、2 段階目の演出画像が表示された場面を示している。2 段階目の演出画像では、演出画像が切替わったことにより（次の演出画像に進行表示したことにより）、表示される演出画像が前の演出画像と異なる組合せとなっている。すなわち、本実施例のステップアップ予告演出 2 1 1 は、演出画像が進行表示することによって、表示される演出画像（特定演出示唆画像及び／又は次ステップ移行示唆画像の 1 又は複数）が異なる演出画像（の組合せ）となることを特徴としている。

【0 3 1 3】

図 6 6 (e) に示す 2 段階目の演出画像は、バトル演出示唆画像 2 1 2 d と、釣り演出示唆画像 2 1 2 a と、バッティング演出示唆画像 2 1 2 b と、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 と、の 4 種類の演出画像の組合せで構成されている。1 段階目の演出画像と比較すると、大当り信頼度が「☆」3 個のシュート演出示唆画像 2 1 2 c が、「☆」5 個のバトル演出示唆画像 2 1 2 d に変化し、その他の演出画像は変化していない。全体的にみると、1 段階目の演出画像と 2 段階目の演出画像とで、演出画像の組合せが異なる組合せとなっている。また、大当り信頼度の高い特定演出示唆画像に変化し、遊技者に有利な選択態様に変化しているので、このような場合には遊技者の遊技興趣を高めることが可能となる。もちろん、特定演出示唆画像の 1 又は複数に変化する場合に、そのうちの何れかが大当り信頼度が低くなる特定演出示唆画像に変化するような態様を有していてもよい。

【0 3 1 4】

また、このような態様に変えて、ステップアップ予告演出が進行表示することによって、1 又は複数の特定演出示唆画像に変化する場合において、変化前の特定演出示唆画像よりも大当り信頼度の低い特定演出示唆画像には変化しないものとしてもよい。すなわち、演出画像の組合せが変化する場合には、大当り信頼度が同等の特定演出示唆画像又は大当り信頼度がより高い特定演出示唆画像に変化する。これにより、遊技者は、ステップアップ予告演出が進行表示すれば（次ステップ移行示唆画像 2 1 3 が選択されれば）、その時点で特定演出示唆画像の大当り信頼度の向上を期待することができ、遊技者の遊技興趣を高めるポイント（タイミング）を多様化することが可能となる。

【0 3 1 5】

図 6 6 (f) は、図 6 6 (e) と同じ変動表示において、図 6 6 (e) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 6 (f) では、ステップアップ予告演出の 2 段階目の演出画像において、選択カーソル 2 1 4 の移動表示が右下の次ステップ移行示唆画像 2 1 3 で確定表示した場面を示している。すなわち、2 段階目の演出画像では、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 が選択されたので、3 段階目の演出画像に進行することが確定する。尚、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 の表示位置が変化しない態様を示したが、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 の表示位置は、演出画像が進行表示した際に、移動してもよい。また、前の表示位置から移動した場合や、特定の位置に移動表示した場合に、遊技者に報知する大当り信頼度が高くなるものとしてもよい。

【0 3 1 6】

図 6 7 (g) は、図 6 6 (f) と同じ変動表示において、図 6 6 (f) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 6 7 (g) は、2 段階目の演出画像で選択した次ステップ移行示唆画像 2 1 3 が拡大表示されて、所定の表示態様となった場面を示している。ここま

【0 3 1 7】

図 6 7 (h) は、図 6 7 (g) と同じ変動表示において、図 6 7 (g) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7 (h) は、実行中のステップアップ予告演出 2 1 1 の演出画像がステップアップして、3 段階目の演出画像が表示された場面を示している。3 段階目の演出画像では、演出画像が切替わったことにより（次の演出画像に進行表示したことにより）、表示される演出画像が前（2 段階目）の演出画像と異なる組合せとなっている。図 6 7 (h) に示す 3 段階目の演出画像は、バトル演出示唆画像 2 1 2 d と、シュート演出示唆画像 2 1 2 c と、バッティング演出示唆画像 2 1 2 b と、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 と、の 4 種類の演出画像の組合せで構成されている。

【0318】

2 段階目の演出画像と比較すると、大当たり信頼度が「☆」1 個の釣り演出示唆画像 2 1 2 a が、「☆」3 個のシュート演出示唆画像 2 1 2 c に変化し、その他の演出画像は変化していない。全体的にみると、2 段階目の演出画像と 3 段階目の演出画像とで、演出画像の組合せが異なる組合せとなっている。また、1 段階目の演出画像と 3 段階目の演出画像とを比較しても、演出画像の組合せが異なる組合せとなっている。また、大当たり信頼度の高い特定演出示唆画像に変化し、遊技者に有利な選択態様に変化しているので、このような場合には遊技者の遊技興趣を高めることが可能となる。

【0319】

図 6 7 (i) は、図 6 7 (h) と同じ変動表示において、図 6 7 (h) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7 (i) では、ステップアップ予告演出の 3 段階目の演出画像において、選択カーソル 2 1 4 の移動表示が左上のバトル演出示唆画像 2 1 2 d で確定表示した場面を示している。すなわち、3 段階目の演出画像では、所定の特定演出示唆画像 2 1 2 が選択されたので、4 段階目（次の）の演出画像に進行表示することなく、選択した特定演出示唆画像（バトル演出示唆画像）に対応する特定演出（バトル演出）が実行されることが示される。

【0320】

図 6 8 (j) は、図 6 7 (i) と同じ変動表示において、図 6 7 (i) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 6 7 (i) は、3 段階目の演出画像で選択したバトル演出示唆画像 2 1 2 d が拡大表示されて、所定の表示態様となった場面を示している。ここまでがステップアップ予告演出 2 1 1 の 3 段階目の演出態様である。尚、ステップアップ予告演出 2 1 1 は、表示画像が進行表示の回数が多い方が、少ない場合よりも遊技者に報知する大当たり信頼度が高いものとされている。また、ステップアップ予告演出 2 1 1 は、表示画像が進行表示の回数が多い方が、少ない場合よりも、大当たり信頼度の高い特定演出（リーチ演出）を選択する可能性が高いものとされている。

【0321】

図 6 8 (k) は、図 6 8 (j) と同じ変動表示において、図 6 8 (j) から所定時間経過後の場面を示している。また、図 6 8 (k) は、ステップアップ予告演出 2 1 1 を終了し、当該ステップアップ予告演出 2 1 1 に続いてバトル演出示唆画像 2 1 2 d で示唆されたバトル演出 2 1 6（バトルリーチ）を開始した場面を示している。このとき、表示画面 7 a の左右上端部には、演出図柄 8 の左右 2 図柄がリーチ態様「7 ↓ 7」で表示（仮停止表示）されている。前述したように、このバトル演出 2 1 6 で味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合には、リーチ態様となっている演出図柄が大当たり図柄「7 7 7」で停止表示し、大当たりとなる。

【0322】

前述したステップアップ予告演出 2 1 1 の実行態様では、進行表示の前後で演出画像を構成する画像（特定演出示唆画像及び／又は次ステップ移行示唆画像）の数が同じ（4 個）である例を説明した。このような実行態様に限らず、進行表示の前後で演出画像を構成する画像の数が変化してもよい。図 6 9 (l) は、ステップアップ予告演出 2 1 1 の所定段階目の演出画像を示している。演出画像は、バッティング演出示唆画像 2 1 2 b と、釣り演出示唆画像 2 1 2 a と、次ステップ移行示唆画像 2 1 3 と、の 3 種類の演出画像の組合せで構成されている。

10

20

30

40

50

【0323】

また、図69(1)では、ステップアップ予告演出の所定段階目の演出画像において、選択カーソル214の移動表示が下段中央の字ステップ移行示唆画像213で確定表示した場面を示している。すなわち、所定段階目の演出画像では、次ステップ移行示唆画像213が選択されたので、次の段階(次ステップ)の演出画像に進行することが確定する。図69(m)は、図69(1)と同じ変動表示において、図69(1)から所定時間経過後の場面を示している。また、図69(m)は、所定段階目の演出画像で選択した次ステップ移行示唆画像213が拡大表示されて、所定の表示態様となった場面を示している。

【0324】

図69(n)は、図69(m)と同じ変動表示において、図69(m)から所定時間経過後の場面を示している。図69(n)は、実行中のステップアップ予告演出211の演出画像がステップアップして、所定段階目の次の段階の演出画像が表示された場面を示している。当該演出画像では、演出画像が切替わったことにより(次の演出画像に進行表示したことにより)、表示される演出画像が前の演出画像と異なる組合せとなると共に、表示される演出画像(特定演出示唆画像及び/又は次ステップ移行示唆画像)の数が増加(変化)している。これにより、図69(n)に示す演出画像は、バトル演出示唆画像212dと、シュート演出示唆画像212cと、バッティング演出示唆画像212bと、次ステップ移行示唆画像213と、の4種類の演出画像の組合せで構成されている。

【0325】

これら前後の演出画像を比較すると、大当たり信頼度が「☆」1個の釣り演出示唆画像212aがなくなり、大当たり信頼度が「☆」5個のバトル演出212d及び大当たり信頼度が「☆」3個のシュート演出示唆画像212cが新たに表示されている。すなわち、新たに表示された特定演出示唆画像212は、何れも非表示となった特定演出示唆画像212よりも大当たり信頼度の高い演出画像とされる。これにより、特定演出示唆画像212の表示個数が増加した場合の、遊技者の遊技興趣を高めることが可能となる。また、このような実行態様に加えて、進行表示することで、表示される演出画像(特定演出示唆画像及び/又は次ステップ移行示唆画像)の数が減少する場合があってもよい。また、減少する場合には、表示される演出画像(特定演出示唆画像及び/又は次ステップ移行示唆画像)のうちで最も大当たり信頼度の低い演出画像を非表示とするものとしてもよい。これにより、減少表示があった場合の、遊技者の遊技興趣を高めることが可能となる。

【0326】

前述したステップアップ予告演出211の実行態様では、表示される演出画像において、全てが異なる演出画像となる実行態様について説明した。このような実行態様に加えて、表示される演出画像の一部又は全部に同じ演出画像(特定演出示唆画像及び/又は次ステップ移行示唆画像)を含んでいてもよい。図70(o)は、ステップアップ予告演出211の所定段階目の演出画像を示している。演出画像は、バッティング演出示唆画像212bと、シュート演出示唆画像212cと、2個のバトル演出示唆画像212dの3種類、4個の演出画像の組合せで構成されている。本実行態様では、演出画像が、同じ特定演出示唆画像(バトル演出示唆画像)が複数含んで構成されている例を示している。また、演出画像が、特定演出示唆画像だけで構成されており、次ステップ移行示唆画像を含んでいない。このような場合には、遊技者に、最も多数表示されているバトル演出示唆画像が選択される可能性が高いことが示され、且つ、実行中のステップアップ予告演出211が次の段階に移行しない(進行表示しない)ことが示される。

【0327】

また、図70(p)は、ステップアップ予告演出211の所定段階目の演出画像を示している。演出画像は、全て同一の特定演出示唆画像212(4個のバトル演出示唆画像212d)で構成されている。このように、演出画像が全て同じ特定演出示唆画像で構成される場合は、演出画像が複数種類の特定演出示唆画像で構成される場合よりも、大当たり信頼度が高いものとされる。また、演出画像が全て同じ特定演出示唆画像で構成される場合は、何れの特定演出示唆画像が選択されたときも、大当たり確定としてもよい。

【0328】

また、図70(q)は、ステップアップ予告演出211の所定段階目の演出画像を示している。演出画像は、複数(2個)の次ステップ移行示唆画像213を含んで構成されている。次ステップ移行示唆画像213(の表示数の割合)が多い方が、少ない場合よりも次ステップ移行示唆画像213が選択されて所定の表示態様となる可能性が高いものとされる。これにより、次ステップ移行示唆画像213の数が多く表示されている場合は、少ない場合よりも、次の段階(次ステップ)に移行する可能性が高く、遊技者は、当該演出画像をみて、遊技興趣を高めることが可能となる。また、演出画像が全て次ステップ移行示唆画像213で構成される場合があってもよい。このような場合には、ステップアップ予告演出211は必ず次の段階に進行表示するため、大当り信頼度が向上することとなる。これにより、遊技者は、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0329】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述したステップアップ予告演出211は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

20

【0330】

具体的に、低負荷状態では、前述したステップアップ予告演出211の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述したステップアップ予告演出211の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、低負荷状態では、演出画像で表示される特定演出示唆画像として、釣り演出示唆画像212a、バッティング演出示唆画像212b、シュート演出示唆画像212c、バトル演出示唆画像212dの全てを表示可能で、且つ、特定演出示唆画像や次ステップ移行示唆画像の数を前の演出画像から変化可能である。一方で、高負荷状態では、バッティング演出示唆画像212b、バトル演出示唆画像212dだけを実行可能で、特定演出示唆画像や次ステップ移行示唆画像の数を前の演出画像から変化不能とする。これにより、ステップアップ予告演出の制御処理負担を低下させると共に、高信頼度の特定演出示唆画像を表示することが可能となり、高負荷状態における制御負担を低減すると共に、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

30

【0331】

また、このような態様に変えて、本ステップアップ予告演出211を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

40

【0332】

また、このような態様に変えて、ステップアップ予告演出211を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【実施例7】

【0333】

50

次に実施例 7 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 7 では、実施例 1 で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と実行態様（演出態様、表示態様）が異なるステップアップ予告演出 2 2 0（進行演出、ステップアップ予告）について説明する。本ステップアップ予告演出についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の予告演出とすることができる。これにより、予告演出種の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

【0 3 3 4】

次に、実施例 7 の予告演出であるステップアップ予告演出 2 2 0 について、図 7 1 乃至図 7 6 を用いて説明する。図 7 1 は、ステップアップ予告演出 2 2 0 を構成する構成要素を示している。具体的に、ステップアップ予告演出 2 2 0（ボタン操作予告演出 2 2 4）は、表示画面 7 a（遊技演出表示部）の所定位置に表示される枠画像 2 2 1（表示枠）と、表示画面 7 a（遊技演出表示部）の枠画像 2 2 1 に隣接して表示されるボタン画像 2 2 2（入力画像、入力指示画像、ボタン演出画像）と、枠画像 2 2 1 内に表示される枠内演出画像 2 2 3（演出画像）と、を含んで構成される（図 7 2（b）等を参照）。また、ステップアップ予告演出 2 2 0 は、演出ボタンの操作を示唆する（指示する）ボタン画像 2 2 2 に従って、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作することで演出を進行させる（演出を変化させる）遊技演出である。そのため、ステップアップ予告演出 2 2 0 を、ボタン操作予告演出 2 2 4（入力演出）ともいう。

【0 3 3 5】

また、ステップアップ予告演出 2 2 0 は、これら枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2、枠内演出画像 2 2 3 の表示態様として夫々複数の表示態様を有しており、枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2、枠内演出画像 2 2 3 の表示態様、及び／又は、表示態様の組合せ（すなわち、ステップアップ予告演出 2 2 0 の表示態様）によって、遊技者に報知する大当たり信頼度を異ならせている。枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2、枠内演出画像 2 2 3 は何れも、第 2 表示態様は第 1 表示態様よりも大当たり信頼度が高く、第 3 表示態様は第 2 表示態様よりも大当たり信頼度が高く設定されている。

【0 3 3 6】

第 1 表示態様の枠画像 2 2 1 a は、外周を白枠で囲む枠画像となっている。また、第 2 表示態様の枠画像 2 2 1 b は、外周を赤枠で囲む枠画像となっている。また、第 3 表示態様の枠画像 2 2 1 c は、外周を金枠で囲む枠画像となっている。第 1 表示態様のボタン画像 2 2 2 a は、「押せ！」の白文字の操作指示と白色の演出ボタン画像（入力指示画像）との組合せとなっている。尚、この「押せ！」の操作指示は、予め定められた演出ボタンの操作有効期間内の任意のタイミングで、演出ボタン 6 3 を 1 回押圧操作することを指示するものである。また、この演出ボタン画像 2 2 2 が表示画面 7 a に表示されている期間は、操作有効期間とされ、演出ボタン画像 2 2 2 が表示されていない期間は、ステップアップ予告演出 2 2 0 における操作無効期間（操作非有効期間）とされる。

【0 3 3 7】

また、第 2 表示態様のボタン画像 2 2 2 b は、「連打！」の白文字の操作指示と白色の演出ボタン画像（入力指示画像）との組合せとなっている。尚、この「連打！」の操作指示は、予め定められた演出ボタンの操作有効期間内の任意のタイミングで、演出ボタン 6 3 を複数回（繰り返し）押圧操作することを指示するものである。また、第 3 表示態様のボタン画像 2 2 2 c は、「連打！」の赤文字の操作指示と赤色の演出ボタン画像（入力指示画像）との組合せとなっている。ボタン画像の色を変化させることで、遊技者が大当たり信頼度が高いことを容易に把握可能とする。

【0 3 3 8】

枠内演出画像 2 2 3 は、前述した所定の枠画像 2 2 1 内で実行される遊技演出であり、当該遊技演出として、味方キャラクタ 2 2 5 とバトル（闘い）を行う敵キャラクタを決定する演出を実行する。そして、味方キャラクタ 2 2 5 と闘う敵キャラクタが決定すると、実行中のステップアップ予告演出 2 2 0 に続いて（の後に）、味方キャラクタ 2 2 5 と決

定された敵キャラクタとが闘うバトルリーチが実行される。このバトルリーチでは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると大当たりとなって大当たり遊技が実行され、味方キャラクタが敗北する（敵キャラクタに勝利できない）と外れとなって大当たり遊技が実行されない。また、バトルリーチは、闘う敵キャラクタによって大当たり信頼度が異なっている。

【0339】

味方キャラクタ225と敵キャラクタZが闘うバトルリーチ（バトルリーチZ229）は、味方キャラクタ225と敵キャラクタYが闘うバトルリーチ（バトルリーチY）よりも大当たり信頼度が高い。また、味方キャラクタ225と敵キャラクタYが闘うバトルリーチ（バトルリーチY）は、味方キャラクタ225と敵キャラクタXが闘うバトルリーチ（バトルリーチX）よりも大当たり信頼度が高い。そのため、遊技者は、枠内演出画像223として、バトルリーチZの実行を示唆する枠内演出画像223cが実行されることに期待して、ステップアップ予告演出220（ボタン操作予告演出224）を見る。

10

【0340】

第1表示態様の枠内演出画像223aは、味方キャラクタ225と敵キャラクタX226とが闘うバトルリーチXの実行を示唆する演出画像である。また、第2表示態様の枠内演出画像223bは、味方キャラクタ225と敵キャラクタY227とが闘うバトルリーチYの実行を示唆する演出画像である。また、第3表示態様の枠内演出画像223cは、味方キャラクタ225と敵キャラクタZ228とが闘うバトルリーチZの実行を示唆する演出画像である。

【0341】

20

また、詳しくは後述するが、ステップアップ予告演出220（ボタン操作予告演出224）は、遊技者が演出ボタン63を所定の操作態様で操作することで実行中の演出を進行させる（変化させる）ものであるところ、遊技者が演出ボタン63を所定の操作態様で操作することで、この枠内演出画像223を進行させる（変化させる）ものである。具体的には、枠内演出画像223a～cは、何れも、味方キャラクタ225と対戦する（闘う）敵キャラクタとして、当初は敵キャラクタXが表示され、遊技者が演出ボタン63を操作するのに対応して、画像が変化し、敵キャラクタXが敵キャラクタYに変化したり、敵キャラクタYが敵キャラクタZに変化したりするのである。また、他の実行態様として、敵キャラクタZが敵キャラクタYやXに変化したり、敵キャラクタYが敵キャラクタXに変化したりする態様があってもよい。

30

【0342】

図72（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図72（a）に示す通り、表示画面7a左下部の第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）には3個の第1演出保留9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第1始動口20への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3個あることが示されている。また、表示画面7a下部中央の変動絵柄表示領域9eには、1個の変動絵柄9fが、第1演出保留9aより若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域9eには、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄9fが表示されている。そして、この変動絵柄9fの表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

40

【0343】

図72（b）は、図72（a）と同じ変動表示において、図72（a）から所定時間経過後の場面を示している。表示画面7aの略中央部では、後述するボタン操作予告演出224（進行演出、ステップアップ予告演出220、入力演出）が実行されている。ボタン操作予告演出224は、遊技者の演出ボタン63の操作に対応して、枠画像221内に表示される枠内演出画像（演出画像）を、段階的に切替えて表示することで、所定の遊技演出（キャラクタ演出、リーチ演出）の実行を示したり、大当たり信頼度を示したり、実行中のステップアップ予告演出（ボタン操作予告演出）が次の段階に移行（進行）することを示したりする予告演出である。また、ボタン操作予告演出224（ステップアップ予告演

50

出 2 2 0) は、大当り遊技の実行可能性を示す予告演出であり、本ボタン操作予告演出 2 2 4 において何れの遊技演出 (リーチ演出、バトルリーチ) の実行が示唆されるかによって、異なる大当り遊技の実行可能性を示す。

【0 3 4 4】

また、ボタン操作予告演出 2 2 4 は、演出画像を段階的に切替えて表示することが可能な予告演出であるが、1 段階の演出画像で終わる実行態様 (第 1 表示態様 2 2 3 a)、2 段階の演出画像を表示して終わる実行態様 (第 2 表示態様 2 2 3 b)、3 段階の演出画像を表示して終わる実行態様 (第 3 表示態様 2 2 3 c) を有しており、大当り信頼度 (選択される変動パターン) 及び取得したステップアップ予告演出用乱数値等に基づくステップアップ予告演出判定によって、何れかの実行態様が決定される。

10

【0 3 4 5】

図 7 2 (b) に示すボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) は、1 段階目の演出画像を表示した場面である。1 段階目の画像として、表示画面 7 a 上に、第 1 表示態様の白縁の枠画像 2 2 1 a、枠画像 2 2 1 a に左側に表示される第 2 表示態様の白色のボタン画像 2 2 2 b、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ X が対峙する場面が表示されている。そして、ボタン画像 2 2 2 b によって、遊技者に演出ボタンの連打操作が指示される。

【0 3 4 6】

図 7 2 (c) は、図 7 2 (b) と同じ変動表示において、図 7 2 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (c) は、ボタン画像 2 2 2 b による遊技者への演出ボタンの操作指示に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を連打操作し、当該連打操作によってボタン操作予告演出 2 2 4 (枠内演出画像 2 2 3 及びボタン画像 2 2 2 b) が変化 (進行) している場面を示している。具体的に、遊技者の演出ボタン 6 3 の連打操作に対応して演出ボタンを模したボタン図柄が連打されている表示態様を示すと共に、操作指示の「連打！」の文字も同様に連打されていることを示す表示態様を示す。

20

【0 3 4 7】

枠画像 2 2 1 a 内に表示される枠内演出画像 2 2 3 では、遊技者の演出ボタン 6 3 の連打操作に対応して、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ X を倒そう (枠外に押し出そう) とする演出を実行している。尚、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ X を倒す (枠外に押し出す) ことに成功すると、敵キャラクタが、敵キャラクタ X から敵キャラクタ Y に切り替わり、ボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) における 2 段階目の演出画像に移行する (切り替わる)。味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ X 2 2 6 を倒す (枠外に押し出す) ことに失敗すると、ボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) は 1 段階目で終了し、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ X 2 2 6 とのバトルリーチ X が確定し、その後、バトルリーチ X に移行する。その際の枠内演出画像 2 2 3 は第 1 表示態様 2 2 3 a が設定されている。

30

【0 3 4 8】

図 7 3 (d) は、図 7 2 (c) と同じ変動表示において、図 7 2 (c) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (d) は、図 7 2 (c) と同様に、ボタン画像 2 2 2 b による遊技者への演出ボタンの操作指示に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を連打操作し、当該連打操作によってボタン操作予告演出 2 2 4 (枠内演出画像 2 2 3 及びボタン画像 2 2 2 b) が変化 (進行) している場面を示している。枠画像 2 2 1 a 内に表示される枠内演出画像 2 2 3 では、遊技者の演出ボタン 6 3 の連打操作に対応して、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ X を倒した演出を実行している。これにより、ボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) における 2 段階目の演出画像に移行することが遊技者に示される。

40

【0 3 4 9】

図 7 3 (e) は、図 7 2 (d) と同じ変動表示において、図 7 2 (d) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (e) は、ボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) における 2 段階目の演出画像に移行した場面で、表示画面 7 a 上に、第

50

1 表示態様の白縁の枠画像 2 2 1 a、枠画像 2 2 1 a に左側に表示される第 2 表示態様の白色のボタン画像 2 2 2 b、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ Y が対峙する場面が表示されている。そして、ボタン画像 2 2 2 b によって、遊技者に演出ボタンの連打操作が指示される。

【0350】

尚、本実行態様では、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の演出の段階が進行する前後（例えば、図 7 3（d）と（e）の間）で、演出ボタンの操作を有効とする操作有効期間（入力有効期間）としている。このような態様に変えて、ボタン操作予告演出 2 2 4 実行中の演出の段階が進行する前後（例えば、図 7 3（d）と（e）の間）において演出ボタンの操作を無効とする（演出ボタン操作によって実行中の演出を変化させない）操作無効期間（入力無効期間）を設けてもよい。このような態様によると、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）において複数回の操作有効期間（入力有効期間）を設定し、段階が進行する毎に、改めて遊技者に演出ボタンの操作を促し、遊技演出にメリハリを付与し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、自身の操作によって、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の段階が進行したことを遊技者に明確に認識させることが可能となる。

【0351】

図 7 3（f）は、図 7 3（e）と同じ変動表示において、図 7 3（e）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3（f）は、図 7 2（c）と同様に、ボタン画像 2 2 2 b による遊技者への演出ボタンの操作指示に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を連打操作し、当該連打操作によってボタン操作予告演出 2 2 4（枠内演出画像 2 2 3 及びボタン画像 2 2 2 b）が変化（進行）している場面を示している。

【0352】

枠画像 2 2 1 a 内に表示される枠内演出画像 2 2 3 では、遊技者の演出ボタン 6 3 の連打操作に対応して、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y を倒そうとする演出を実行している。尚、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y を倒すことに成功すると、敵キャラクタが、敵キャラクタ Y から敵キャラクタ Z 2 2 8 に切り替わり、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）における 3 段階目の演出画像に移行する（切り替わる）。味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y 2 2 7 を倒すことに失敗すると、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）は 2 段階目で終了し、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y 2 2 7 とのバトルリーチ Y が確定し、その後、バトルリーチ Y に移行する。その際の枠内演出画像 2 2 3 は第 2 表示態様 2 2 3 b が設定されている。

【0353】

図 7 4（g）は、図 7 3（f）と同じ変動表示において、図 7 3（f）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 4（g）は、図 7 3（d）と同様に、ボタン画像 2 2 2 b による遊技者への演出ボタンの操作指示に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を連打操作し、当該連打操作によってボタン操作予告演出 2 2 4（枠内演出画像 2 2 3 及びボタン画像 2 2 2 b）が変化（進行）している場面を示している。枠画像 2 2 1 a 内に表示される枠内演出画像 2 2 3 では、遊技者の演出ボタン 6 3 の連打操作に対応して、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y 2 2 7 を倒した演出を表示している。これにより、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）における 3 段階目の演出画像に移行することが遊技者に示される。

【0354】

図 7 4（h）は、図 7 4（g）と同じ変動表示において、図 7 4（g）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 4（g）は、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）における 3 段階目（最終段階）の演出画像に移行した場面で、表示画面 7 a 上に、第 1 表示態様の白縁の枠画像 2 2 1 a、枠画像 2 2 1 a に左側に表示される第 2 表示態様の白色のボタン画像 2 2 2 b、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ Z 2 2 8 が対峙する場面が表示されている。そして、枠画像 2 2 1 a の左側には、2 本のくの字状のバーが表示され、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステッ

プアップ予告演出 2 2 0) における 3 段階目 (最終段階) の演出画像に移行したこと、すなわち、ボタン操作予告演出 2 2 4 がこれ以上進行せず、確定したことを示す段階確定表示部が表示されている。

【0 3 5 5】

この段階確定表示部を見ることで、遊技者は、ボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) が、最も大当り信頼度の高い 3 段階目 (最終段階) の演出画像に移行したことを明確に認識する。尚、図 7 4 (h) では、ボタン画像 2 2 2 b を表示しているが、ボタン操作予告演出 2 2 4 の段階はこれ以上進行しないため、3 段階目の枠内演出画像 2 2 3 が表示された (確定した) 段階で、ボタン画像 2 2 2 b の表示を終了 (省略) してもよい。これにより、図 7 2 (b) ~ 図 7 4 (h) で実行していた枠内演出画像 2 2 3 が第 3 表示態様 2 2 3 c であったことがわかる。

10

【0 3 5 6】

図 7 4 (i) は、図 7 4 (h) と同じ変動表示において、図 7 4 (h) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 4 (i) では、ボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) に続いて、ボタン操作予告演出 2 2 4 の演出で確定したバトルリーチ Z 2 2 9 を実行する場面を示している。バトルリーチ Z 2 2 9 は、他のバトルリーチ (X、Y) と比較して、遊技者に示す大当り信頼度が高いため、遊技者は大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0 3 5 7】

図 7 5 は、図 7 2 ~ 図 7 4 で示したボタン操作予告演出 2 2 4 とは異なる実行態様 (表示態様の組合せ) のボタン操作予告演出 2 2 4 を示している。図 7 5 で示すボタン操作予告演出 2 2 4 の実行態様 (実行パターン) についての説明は、図 7 2 ~ 図 7 4 で説明した実行態様と重複する部分については省略して (簡略化して) 説明する。図 7 5 (j) は、低負荷状態における所定の演出図柄 (特別図柄) の変動表示を実行中の一場面を示している。表示画面 7 a の略中央部では、ボタン操作予告演出 2 2 4 が実行されている。図 7 5 (j) に示すボタン操作予告演出 2 2 4 (ステップアップ予告演出 2 2 0) は、1 段階目の演出画像を表示した場面である。1 段階目の画像として、表示画面 7 a 上に、第 2 表示態様の赤縁の枠画像 2 2 1 b、枠画像 2 2 1 b の左側に表示される第 2 表示態様の白色のボタン画像 2 2 2 b、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ X が対峙する場面が表示されている。そして、ボタン画像 2 2 2 b によって、遊技者に演出ボタンの連打操作が指示されている。

20

30

【0 3 5 8】

ここで、前述した実行態様と異なり、本実行態様では、枠画像の表示態様が第 2 表示態様 2 2 1 b であるため、遊技者に示される大当り信頼度が、枠画像の表示態様が第 1 表示態様 2 2 1 a である場合よりも高い。また、枠画像の表示態様が第 2 表示態様 2 2 1 b の場合は、第 1 表示態様 2 2 1 a である場合よりも、枠内演出画像 2 2 3 の進行の結果が、敵キャラクタ Z まで進行する可能性が高いものとしてもよい。また、枠画像の表示態様が第 3 表示態様 2 2 1 c の場合には、敵キャラクタ Z まで進行する可能性が更に高いものとしてもよい。

【0 3 5 9】

40

図 7 5 (k) は、図 7 5 (j) と同じ変動表示において、図 7 5 (j) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 5 (k) は、ボタン画像 2 2 2 b による遊技者への演出ボタンの操作指示に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を連打操作し、図 7 5 (j) に示す 1 段階目の演出画像から 2 段階目の演出画像に移行し、更に、当該連打操作によってボタン操作予告演出 2 2 4 (枠内演出画像 2 2 3 及びボタン画像 2 2 2 b) が変化 (進行) している場面を示している。

【0 3 6 0】

枠画像 2 2 1 a 内に表示される枠内演出画像 2 2 3 では、遊技者の演出ボタン 6 3 の連打操作に対応して、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y を倒そうとする演出を実行し、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y に押されている場面を示している。図 7 5 (l)

50

）は、図 7 5（k）と同じ変動表示において、図 7 5（k）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 5（l）は、味方キャラクタ 2 2 5 が敵キャラクタ Y を倒すことができず、2 段階目の演出画像で枠画像 2 2 1 b の左側に段階確定表示部が表示され、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の進行が終了した場面を示している。これにより、ボタン操作予告演出 2 2 4 に続いて（の後に）、バトルリーチ Y が実行されることが確定する。

【0361】

図 7 6 は、図 7 2～図 7 4、及び、図 7 5 で示したボタン操作予告演出 2 2 4 とは異なる実行態様（表示態様の組合せ）のボタン操作予告演出 2 2 4 を示している。図 7 6 では、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の段階が進行する際に、枠画像の表示態様及び／又はボタン画像の表示態様が大当り信頼度の高い表示態様に変化する例を説明する。また、図 7 6 で示すボタン操作予告演出 2 2 4 の実行態様（実行パターン）についての説明は、図 7 2～図 7 4、及び、図 7 5 で説明した実行態様と重複する部分については省略して（簡略化して）説明する。

【0362】

図 7 6（m）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。表示画面 7 a の略中央部では、ボタン操作予告演出 2 2 4 が実行されている。図 7 6（m）に示すボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）は、1 段階目の演出画像を表示した場面である。1 段階目の画像として、表示画面 7 a 上に、第 1 表示態様の白縁の枠画像 2 2 1 a、枠画像 2 2 1 a の左側に表示される第 1 表示態様の白色のボタン画像 2 2 2 a、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ X が対峙する場面が表示されている。そして、ボタン画像 2 2 2 a によって、遊技者に演出ボタンの押圧操作（1 回押し操作）が指示されている。

【0363】

図 7 6（n）は、図 7 6（m）と同じ変動表示において、図 7 6（m）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6（n）は、図 7 6（m）に示すボタン画像 2 2 2 a による遊技者への演出ボタンの操作指示（押圧指示）に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作（1 回押し操作）し、図 7 6（n）に示すボタン操作予告演出 2 2 4 の 2 段階目の演出画像に移行した場面を示している。この 2 段階目の演出画像では、表示画面 7 a 上に、第 2 表示態様の赤縁の枠画像 2 2 1 b、枠画像 2 2 1 b の左側に表示される第 2 表示態様の白色のボタン画像 2 2 2 b、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ Y が対峙する場面が表示されている。ボタン画像 2 2 2 b によって、遊技者に演出ボタンの連打操作が指示されている。

【0364】

このように本実行態様では、遊技者の演出ボタン 6 3 操作によって、演出画像が 1 段階目から 2 段階目に進行するのに伴って、枠内演出画像 2 2 3 が、味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ X が対峙する場面から、味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ Y が対峙する場面に進行すると共に、枠画像 2 2 1 の表示態様及びボタン画像 2 2 2 の表示態様も大当り信頼度の高い表示態様に変化して進行している。これにより、より大当り信頼度の高い予告演出（遊技演出）が実行されて、遊技者には、実行中の変動表示の結果が大当りの可能性が高いことが示され、大当りへの期待感をより一層高めることが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高める。

【0365】

図 7 6（o）は、図 7 6（n）と同じ変動表示において、図 7 6（n）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 6（o）は、図 7 6（n）に示すボタン画像 2 2 2 b による遊技者への演出ボタンの操作指示（連打操作）に従って遊技者が演出ボタン 6 3 を連打操作し、図 7 6（o）に示すボタン操作予告演出 2 2 4 の 3 段階目（最終段階）の演出画像に移行した場面を示している。この 3 段階目の演出画像では、表示画面 7 a 上に、第 3 表示態様の金縁の枠画像 2 2 1 c、枠画像 2 2 1 c の左側に表示される第 3 表示態様の赤色のボタン画像 2 2 2 c、及び、枠内演出画像 2 2 3 として味方キャラクタ 2 2 5 と敵キ

キャラクタ Z が対峙する場面が表示されている。ボタン画像 2 2 2 c によって、遊技者に演出ボタンの連打操作が指示されている。

【0366】

前述と同様に、遊技者の演出ボタン 6 3 操作によって、演出画像が 2 段階目から 3 段階目に進行するのに伴って、枠内演出画像 2 2 3 が、味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ Y が対峙する場面から、味方キャラクタ 2 2 5 と敵キャラクタ Z が対峙する場面に進行すると共に、枠画像 2 2 1 の表示態様及びボタン画像 2 2 2 の表示態様が、より大当り信頼度の高い第 3 表示態様（枠画像 2 2 1 c 及びボタン画像 2 2 2 c）に変化して進行している。これにより、より大当り信頼度の高い予告演出（遊技演出）が実行されて、遊技者には、実行中の変動表示の結果が大当りの可能性が高いことが示され、大当りへの期待感をより一層高めることが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高める。

10

【0367】

また、他の実行態様として、演出画像の段階が進行する際に、枠画像 2 2 1 及びボタン画像 2 2 2 の何れか一方の表示態様だけがより大当り信頼度の高い表示態様に変化してもよい。また、枠画像 2 2 1 及びボタン画像 2 2 2 の表示態様に変化する場合に、1 段階だけ高い大当り信頼度の表示態様に変化するのではなく、第 1 表示態様から第 3 表示態様に変化する等、演出画像の段階が 1 段階進行する際に、複数段階高い大当り信頼度の表示態様に変化してもよい。また、枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2 及び枠内演出画像の進行の段階が異なってもよい。例えば、枠内演出画像 2 2 3 が 1 段階進行（敵キャラクタ X から敵キャラクタ Y に変化）する際に、ボタン画像 2 2 2 が 1 段階変化し（連打白から連打赤に変化）、枠画像 2 2 1 が 2 段階（多い段階）変化してもよい（白枠から金枠に変化）。また、ボタン操作予告演出 2 2 4 の段階が 1 段階進行する際に（1 段階目から 2 段階目に変化）、枠内演出画像の表示態様が複数段階進行する態様（敵キャラクタ X から敵キャラクタ Z に変化）を有してもよい。

20

【0368】

また、ボタン操作予告演出 2 2 4 で実行される（決定される）枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2 及び枠内演出画像 2 2 3 の組合せについて、予めこれらを組合せた態様を複数備えておき、ボタン操作予告演出表示態様決定手段（サブ制御部、表示態様決定手段）が、これらから実行する態様を選択・決定するものとしてもよい。具体的には、これらを組合せた態様として、例えば、第 1 組合せとして枠画像 2 2 1 a、ボタン画像 2 2 2 a 及び枠内演出画像 2 2 3 a、第 2 組合せとして枠画像 2 2 1 b、ボタン画像 2 2 2 b 及び枠内演出画像 2 2 3 b、第 3 組合せとして枠画像 2 2 1 c、ボタン画像 2 2 2 c 及び枠内演出画像 2 2 3 c、第 4 組合せとして枠画像 2 2 1 a、ボタン画像 2 2 2 a 及び枠内演出画像 2 2 3 b、第 5 組合せとして枠画像 2 2 1 a、ボタン画像 2 2 2 a 及び枠内演出画像 2 2 3 c、第 6 組合せとして枠画像 2 2 1 b、ボタン画像 2 2 2 a 及び枠内演出画像 2 2 3 a、第 7 組合せとして枠画像 2 2 1 c、ボタン画像 2 2 2 a 及び枠内演出画像 2 2 3 c、第 8 組合せとして枠画像 2 2 1 b、ボタン画像 2 2 2 b 及び枠内演出画像 2 2 3 a、第 9 組合せとして枠画像 2 2 1 a、ボタン画像 2 2 2 c 及び枠内演出画像 2 2 3 b、第 10 組合せとして枠画像 2 2 1 a、ボタン画像 2 2 2 b 及び枠内演出画像 2 2 3 c 等（更に多くの組合せを有していてもよい）を備え、ボタン操作予告演出表示態様決定手段（サブ制御部）が何れかの組合せを選択して実行する制御態様としてもよい。

30

40

【0369】

また、他の制御態様として、枠画像表示態様決定手段（サブ制御部、枠表示態様決定手段）と、ボタン画像表示態様決定手段（サブ制御部、入力画像態様決定手段）と、枠内演出画像表示態様決定手段（サブ制御部、画像表示態様決定手段）と、を有し、枠画像表示態様決定手段（サブ制御部）が所定の選択条件（変動パターン情報及び予告乱数情報等）に基づいて枠画像 2 2 1（第 1 表示態様 2 2 1 a 乃至第 3 表示態様 2 2 1 c）を選択し、ボタン画像表示態様決定手段（サブ制御部）が所定の選択条件（変動パターン情報及び予告乱数情報等）に基づいてボタン画像 2 2 2（第 1 表示態様 2 2 2 a 乃至第 3 表示態様 2 2 2 c）を選択し、枠内演出画像表示態様決定手段（サブ制御部）が所定の選択条件（変

50

動パターン情報及び予告乱数情報等）に基づいて枠内演出画像 2 2 3（第 1 表示態様 2 2 3 a 乃至第 3 表示態様 2 2 3 c）を選択するものとしてもよい。この場合は、枠画像表示態様決定手段（サブ制御部）と、ボタン画像表示態様決定手段（サブ制御部）と、枠内演出画像表示態様決定手段（サブ制御部）と、が夫々独立して表示態様を選択し、決定することとなるので、組合せの情報を記憶することなく、ボタン操作予告演出 2 2 4 の多様な実行態様を決定することが可能となる。

【0370】

尚、原則的には、枠内演出画像 2 2 3 として第 1 表示態様が選択された場合には、ボタン操作予告演出 2 2 4 は 1 段階の予告演出（遊技演出）となり、枠内演出画像 2 2 3 として第 2 表示態様が選択された場合には、ボタン操作予告演出 2 2 4 は 2 段階の予告演出（遊技演出）となり、枠内演出画像 2 2 3 として第 3 表示態様が選択された場合には、ボタン操作予告演出 2 2 4 は 3 段階の予告演出（遊技演出）となる。

【0371】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述したボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

【0372】

具体的に、低負荷状態では、前述したボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述したボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、低負荷状態では、枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2 及び枠内演出画像 2 2 3 の表示態様として、第 1 表示態様から第 3 表示態様の全ての表示態様を表示可能とする。若しくは、枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2 及び枠内演出画像 2 2 3 の表示態様の組合せが設定されている場合には、それら組合せを全て実行可能（選択対象）とする。

【0373】

一方で、高負荷状態では、枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2 及び枠内演出画像 2 2 3 の表示態様として、第 1 表示態様又は第 3 表示態様だけを実行可能（選択対象）とする。若しくは、枠画像 2 2 1、ボタン画像 2 2 2 及び枠内演出画像 2 2 3 の表示態様の組合せが設定されている場合には、それら組合せのうちの一部を実行可能（選択対象）とする。すなわち、高負荷状態では、実行不能（選択対象としない）の表示態様及び／又は組合せを有する。これにより、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）の制御処理負担を低下させると共に、高信頼度の予告画像を表示することが可能となり、高負荷状態における制御負担を低減すると共に、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

【0374】

また、このような態様に変えて、本ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0375】

また、このような態様に変えて、ボタン操作予告演出 2 2 4（ステップアップ予告演出 2 2 0）を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで

決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【実施例 8】

【0376】

次に実施例 8 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 8 では、実施例 1 で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と実行態様（演出態様、表示態様）が異なる事前リーチ予告演出 232（事前報知演出）について説明する。本事前リーチ予告演出 232 についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の予告演出とすることができる。これにより、予告演出種の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

10

【0377】

次に、実施例 8 の予告演出である事前リーチ予告演出 232 について、図 77 乃至図 81 を用いて説明する。事前リーチ予告演出 232 は、始動口（第 1 始動口又は第 2 始動口）に遊技球が入球したことによって取得した情報（特別図柄当否判定用乱数等の各種情報、「取得情報」ともいう）が、特定情報（特定取得情報）であった場合に、実行される予告演出（遊技演出）である。また、事前リーチ予告演出 232 は、当該特定情報が記憶され、当該特定情報に係る特別図柄（演出図柄）の変動開始条件が成立する前の時期に、当該特定情報に係る特別図柄（演出図柄）の変動表示の内容（実行される遊技演出や、結果を含む）を示唆する演出を開始する事前演出（先読み演出）である。尚、「特定情報に係る特別図柄（演出図柄）の変動表示の内容を示唆する」とは、特定情報に係る特別図柄（演出図柄）の変動表示に伴って実行される遊技演出の種類等を示唆・報知したり、特定情報に係る特別図柄（演出図柄）の変動表示の結果（大当たりとなる可能性や大当たり種別等）を示唆・報知したりすることをいう。

20

【0378】

図 77（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 77（a）に示す通り、表示画面 7a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9c（第 1 演出保留表示部）には 2 個の第 1 演出保留 9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、2 個あることが示されている。また、表示画面 7a 下部中央の変動絵柄表示領域 9e には、1 個の変動絵柄 9f が、第 1 演出保留 9a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9e には、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9f が表示されている。そして、この変動絵柄 9f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

30

【0379】

図 77（b）は、図 77（a）と同じ変動表示において、図 77（a）から所定時間経過後の場面を示している。演出図柄の変動表示中に、第 1 始動口 20 に新たに遊技球が入球し、第 1 演出保留表示領域 9c（第 1 演出保留表示部）に表示される第 1 演出保留 9a が 3 個となり、第 1 特図保留記憶部（第 1 取得情報記憶手段）に保留される保留情報（取得情報、遊技情報）が増加したことを示している。また、その新たに記憶された保留情報は、特定情報（特定取得情報）であり、遊技者に特定情報 231 であることを示すべく、第 1 演出保留 9a が他の表示態様と異なる特定表示態様（黒丸「●」）で表されている。

40

【0380】

図 77（c）は、図 77（b）と同じ変動表示において、図 77（b）から所定時間経過後に、変動中の演出図柄が外れ図柄（「359」）で停止表示（確定停止表示）した場面を示している。図 77（d）は、図 77（c）の次の変動表示を開始した場面を示している。図 77（d）に示すように、特定情報である第 1 演出保留 9a が保留 3 の位置から

50

保留 2 の位置にシフト表示している。図 78 (e) は、図 78 (d) と同じ変動表示において、図 78 (d) から所定時間経過後の場面を示している。図 78 (e) は、保留 2 に位置する「●」の特定情報 231 (特定取得情報) に係る演出図柄 (特別図柄) の変動表示の内容を示唆 (報知) する事前リーチ予告演出 232 (事前報知演出) を実行中の場面を示す。

【0381】

図 78 (e) に示す実行態様の事前リーチ予告演出 232 は、表示画面 7a の所定の表示領域 (演出表示部) において、3 種類 (3 個) の味方キャラクタ表示部 232a、232b、232c (演出種表示部) を設けている。この事前リーチ予告演出 232 は、特定情報 231 に係る演出図柄 (特別図柄) の変動表示に伴って何れのリーチ演出 (遊技演出) が実行されるかを事前予告する演出である。尚、図 78 (e) に示す事前リーチ予告演出 232 は、実行するリーチ演出として、バトルリーチ (バトル演出、キャラクタ演出) が実行されることを示唆 (報知) すると共に、更に、バトルリーチ 237 で出現するキャラクタの種類 (味方キャラクタの種類) を示唆 (報知) する演出である。また、この 3 種類の味方キャラクタ表示部 232a、232b、232c の何れが選択される (実行される) かによって、異なる大当たり信頼度のバトルリーチが実行される。

【0382】

また、事前リーチ予告演出 232 は、図 78 (e) に示す複数 (3 種類) の味方キャラクタ表示部を表示する第 1 段階演出 233 から、そのうちの実行されない一部の味方キャラクタ表示部を消去する (減じる) 第 2 段階演出 234 (図 79 (h) 参照) に変化し、最終的には複数 (3 種類) の味方キャラクタ表示部のうち特定情報に係る演出図柄の変動表示に伴って実際に実行される演出に対応する味方キャラクタ表示部のみを表示する第 3 段階演出 235 (図 80 (j)) へと、段階的に変化する (進行する) 演出である。そのため、事前リーチ予告演出 232 を、進行演出やステップアップ予告演出ともいう。尚、実行する味方キャラクタ表示部と実行しない味方キャラクタ表示部との両方を含む複数の味方キャラクタ表示部を表示する、第 1 段階演出及び第 2 段階演出を「第 1 報知演出」ともいう。また、実行する味方キャラクタ表示部だけを表示する第 3 段階演出を「第 2 報知演出」ともいう。

【0383】

図 78 (e) において表示画面 7a の上部左側の味方キャラクタ表示部 232a (味方キャラクタ E バトル予告) は、味方キャラクタと敵キャラクタとが闘うバトルリーチにおいて、味方キャラクタ E が出現することを予告する表示部 (事前予告、遊技演出) である。尚、バトルリーチで敵キャラクタと闘う味方キャラクタとして、味方キャラクタ E、味方キャラクタ F 及び味方キャラクタ G が設けられており、この中では、味方キャラクタ E がもっと弱く、味方キャラクタ F は E より強く、味方キャラクタ G は F より強いキャラクタとして設定されている。バトルリーチでは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると大当たりとなるため、味方キャラクタ G が出現するバトルリーチが最も大当たり信頼度の高いバトルリーチとされ (☆3 個、大当たり信頼度 60%)、味方キャラクタ F が出現するバトルリーチが次に大当たり信頼度の高いバトルリーチとされ (☆2 個、大当たり信頼度 20%)、味方キャラクタ E が出現するバトルリーチが次に大当たり信頼度の高い (最も大当たり信頼度の低い) バトルリーチとされる (☆1 個、大当たり信頼度 5%)。

【0384】

従って、遊技者は、バトルリーチが実行される場合には、味方キャラクタ E、F、G のうち、味方キャラクタ G が出現するバトルリーチの実行に期待して、遊技を行う。そして、味方キャラクタ G が出現するバトルリーチの実行が確定した場合には、大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高める。また、これらの実行態様に加えて、確実に敵キャラクタに勝利する味方キャラクタ H を設けてもよい (☆5 個、大当たり信頼度 100%)。

【0385】

図 78 (e) において表示画面 7a の上部中央の味方キャラクタ表示部 232b は、バトルリーチにおいて、味方キャラクタ F が出現することを予告する表示部 (事前予告、遊

技演出)である(味方キャラクタFバトル予告)。また、図78(e)において表示画面7aの上部右側の味方キャラクタ表示部232cは、バトルリーチにおいて、味方キャラクタGが出現することを予告する表示部(事前予告、遊技演出)である(味方キャラクタGバトル予告)。また、図78(e)において表示画面7aの中央右側に表示される刀キャラクタは、事前リーチ予告演出232の一部である。事前リーチ予告演出232において、この刀キャラクタで、複数表示されている味方キャラクタ表示部の一部を切るアクションを行うことで、実行しない事前リーチ予告演出232を段階的に減じる演出を実行する。

【0386】

図78(f)は、図78(e)と同じ変動表示において、図78(e)から所定時間経過後の場面を示している。図78(f)では、図78(e)で表示される複数(3種類)の味方キャラクタ表示部のうち、特定情報に係る演出図柄の変動表示に伴って実行されない予告演出を示す味方キャラクタ表示部を刀キャラクタで切って、一部を減じる演出を行う場面を示す。図78(f)では、味方キャラクタ表示部232aを減じる演出(事前リーチ予告演出)を実行中である。

【0387】

図79(g)は、図78(f)と同じ変動表示において、図78(f)から所定時間経過後の場面を示している。図79(g)は、刀キャラクタで味方キャラクタ表示部232aを切ることで、味方キャラクタ表示部232aを減じ、事前リーチ予告演出232で表示される味方キャラクタ表示部が、味方キャラクタ表示部232bと味方キャラクタ表示部232cの残り2種類(2個)となった場面を示している。またこれにより、事前リーチ予告演出232の段階が、第1段階演出233から第2段階演出234に進行した場面を示している。図79(h)は、図79(g)と同じ変動表示において、図79(g)から所定時間経過後に、変動中の演出図柄が外れ図柄(「456」)で停止表示(確定停止表示)した場面を示している。表示画面上では、事前リーチ予告演出232を継続中である。

【0388】

図79(i)は、図79(h)の次の変動表示を開始した場面を示している。図79(i)に示すように、特定情報である第1演出保留9aが保留2の位置から保留1の位置にシフト表示している。また、図79(i)は、事前リーチ予告演出232における第2段階演出234の実行場で、表示される複数(2種類)の味方キャラクタ表示部のうち、特定情報に係る演出図柄の変動表示に伴って実行されない予告演出を示す味方キャラクタ表示部232bを刀キャラクタで切って、減じる演出を行う場面を示す。

【0389】

図80(j)は、図79(i)と同じ変動表示において、図79(i)から所定時間経過後の場面を示している。図80(j)は、刀キャラクタで味方キャラクタ表示部232bを切ることで、味方キャラクタ表示部232bを減じ、事前リーチ予告演出232で表示される味方キャラクタ表示部が、味方キャラクタ表示部232cだけとなった場面を示している。すなわち、特定情報に係る演出図柄の変動表示に伴って実行される遊技演出が、大当たり信頼度の高い(☆3個)味方キャラクタGが出現するバトルリーチであることが確定したことを示している。またこれにより、事前リーチ予告演出232の段階が、第2段階演出234(第1報知演出)から最終段階である第3段階演出235(第2報知演出)に進行したことを示している。

【0390】

図80(k)は、図80(j)と同じ変動表示において、図80(j)から所定時間経過後の場面を示している。図80(k)では、前述した図80(j)で確定した味方キャラクタ表示部232c(味方キャラクタG)を、表示画面7aの中央よりの位置から表示画面7aの左端上部(それまでより端)の位置に移動表示させる。また、移動表示に伴って、それまでより小さいサイズで表示させ、特定情報に係る演出図柄の変動表示が開始するまで待機表示させる。これにより、特定情報に係る演出図柄の変動表示が開始して、味

方キャラクタGが出現するバトルリーチ237（味方キャラクタGバトル演出）が開始するまでの間、他の遊技演出や演出図柄の視認性を向上することが可能となる。また、味方キャラクタ表示部232c、又は、それに対応する図柄を、表示画面7a（演出表示部）の端部に表示を維持しておく（ストック表示する）ことで、その後にバトルリーチ237（味方キャラクタGバトル演出）が実行されることを明確に示し、大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0391】

図80（l）は、図80（k）と同じ変動表示において、図80（k）から所定時間経過後に、変動中の演出図柄が外れ図柄（「566」）で停止表示（確定停止表示）した場面を示している。表示画面上では、事前リーチ予告演出232を継続中である。図81（m）は、図80（l）の次の変動表示を開始した場面を示している。図81（m）に示すように、特定情報である第1演出保留9aが変動絵柄表示領域9eに、変動絵柄9fとしてシフト表示している。すなわち、特定情報に係る演出図柄の変動表示が開始した場面を示している。表示画面7aの左端上部には、味方キャラクタ表示部232c、又は、それに対応する図柄（確定予告キャラクタ236）が小さいサイズで継続表示されている。

【0392】

このように、事前リーチ予告演出232は、第1段階演出において複数表示した遊技演出（味方キャラクタ表示部）のうち、何れの遊技演出（味方キャラクタ表示部）が実行されるかを確定するのは、特定情報に係る取得情報が記憶されてから特定情報に係る演出図柄の変動表示が開始するまでの期間に実行される。また、事前リーチ予告演出自体は、特定情報に係る取得情報が記憶されてから特定情報に係る演出図柄の変動表示が開始した後にも継続して実行される（図81（m）参照）。尚、他の態様として、第1段階演出において複数表示した遊技演出（味方キャラクタ表示部）のうち、何れの遊技演出（味方キャラクタ表示部）が実行されるかを確定するのを、特定情報に係る取得情報が記憶されてから特定情報に係る演出図柄の変動表示が開始した後であって、当該遊技演出が実行されるまでの間に確定してもよい。

【0393】

図81（n）は、図81（m）と同じ変動表示において、図81（m）から所定時間経過後の場面を示している。図81（m）では、左右の演出図柄（3個の演出図柄のうち2個の2個の演出図柄）が同じ演出図柄（「7」）で停止表示し、リーチ態様となった場面を示している。また、その際に、表示画面7aの左端上部に小さいサイズで表示していた味方キャラクタ表示部232c、又は、それに対応する図柄（確定予告キャラクタ236）を、それまでの表示態様と変更して、拡大表示すると共に、表示画面7aの中央寄りの位置に移動表示する。これにより、遊技者に、ストック表示していた味方キャラクタGが出現するバトルリーチ237が実行されることを示す。

【0394】

図81（o）は、図81（n）と同じ変動表示において、図81（n）から所定時間経過後の場面を示している。図81（o）は、前述した味方キャラクタ表示部232c、又は、それに対応する図柄（確定予告キャラクタ236）が、表示画面7aの中央寄りの位置に移動表示してきたことで、当該確定予告キャラクタ236が示す味方キャラクタGが出現するバトルリーチ237が開始した場面を示している。表示画面7aの中央部には味方キャラクタG238と敵キャラクタ239とが対峙し、その上部に大当たり信頼度が比較的高いことを示す☆3個の絵柄が表示されている。以後、味方キャラクタGバトル演出237（バトルリーチG、キャラクタ演出）が開始し、味方キャラクタGが敵キャラクタに勝利すれば大当たりとなり、勝利することができなければ（敗北すれば）外れとなる。

【0395】

尚、図77乃至図81で説明した事前リーチ予告演出232の実行態様は、事前リーチ予告演出232の実行態様の一例であり、その他の実行態様も有している。例えば、事前リーチ予告演出232の段階として、3段階の実行態様（3個の味方キャラクタ表示部から1個の味方キャラクタ表示部に特定する態様）を示したが、2段階の実行態様（2個の

味方キャラクタ表示部から1個の味方キャラクタ表示部に特定する態様)や4段階の実行態様(4個の味方キャラクタ表示部から1個の味方キャラクタ表示部に特定する態様)を有していてもよい。また、第1段階演出において3個以上の味方キャラクタ表示部を表示しておいて、複数の味方キャラクタ表示部を一度に減じる態様を有していてもよい。また、事前リーチ予告演出232における選択肢(味方キャラクタ表示部)として、全て同じリーチ(バトルリーチのキャラクタ違い)に発展する態様を説明したが、異なるリーチに発展する選択肢を有していてもよい。また、選択肢を全て減じることで、特定のリーチに発展することを報知しない態様があってもよい。

【0396】

以上説明した通り、事前リーチ予告演出232(事前報知演出)は、始動口への入球に基づいて(所定条件の成立に基づいて)特定情報を取得(記憶)した場合に、当該特定情報に係る演出図柄(特別図柄)の変動表示の内容(実行される演出、大当たり信頼度、当否判定結果等)を、事前予告によって示唆する演出である。また、事前リーチ予告演出232は、連続する複数の変動表示に亘って実行され、その中で、段階的に実行する遊技演出を特定するため、遊技者の大当たりへの期待感を徐々に高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0397】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述した事前リーチ予告演出232は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

【0398】

具体的に、低負荷状態では、前述した事前リーチ予告演出232の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述した事前リーチ予告演出232の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、低負荷状態では、事前リーチ予告演出232の実行態様として、2段階の実行態様、3段階の実行態様、4段階の実行態様の全ての実行態様を表示可能とする。

【0399】

一方で、高負荷状態では、事前リーチ予告演出232の実行態様として、3段階の実行態様だけを実行可能(選択対象)とする。すなわち、高負荷状態では、実行不能(選択対象としない)の実行態様を有する。これにより、事前リーチ予告演出232の制御処理負担を低下させると共に、高信頼度の予告画像を表示することが可能となり、高負荷状態における制御負担を低減すると共に、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

【0400】

また、このような態様に変えて、事前リーチ予告演出232を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0401】

また、このような態様に変えて、事前リーチ予告演出232を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出

としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【実施例 9】

【0402】

次に実施例 9 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 9 では、実施例 1 で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と実行態様（演出態様、表示態様）が異なる遊技演出（第 1 予告演出 241、第 2 予告演出 242、第 3 予告演出 243、第 1 特典報知演出 244、第 2 特典報知演出 245、第 3 特典報知演出 249 等）について説明する。実施例 9 に示す遊技演出についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の遊技演出（予告演出）とすることができる。これにより、遊技演出種（予告演出種）の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

【0403】

また、実施例 9 では、予告演出として可動装飾部材 14 を、モータ等の駆動手段を用いて所定の動作態様で動作させる可動物動作予告 242（第 2 予告演出、可動物動作演出、第 2 事前予告演出）を有している。図 82（a）は、可動装飾部材 14 が、センター装飾体 10 に設けられた装飾部材 13 の裏面側（表示画面 7a の上部）に位置して、遊技者がパチンコ遊技機の前方から可動装飾部材 14 の全体を視認できない、若しくは、視認困難な状態とされている場面を示している。尚、図 82（a）に示す可動装飾部材 14 の待機位置が遊技中における可動装飾部材 14 の非動作時の待機位置（第 1 位置）とされる。

【0404】

図 82（b）は、所定条件が成立したことに基づいて、可動物動作予告 242 が実行され、可動装飾部材 14 が、装飾部材 13 の裏面側から下方に落下した場面を示している。図 82（b）に示すように、可動装飾部材 14 が、表示画面 7a の略中央部前方の落下位置（第 2 位置）に移動した場合、表示画面 7a の表示領域の一部を覆う状態となる。これにより、可動装飾部材 14 の視認性が高まる一方で、表示画面 7a の視認性が低くなる。また、可動装飾部材 14 の位置を検知する位置検知センサ 14b が設けられており、位置検知センサ 14b の検知情報及び駆動手段の駆動制御に基づいて、可動装飾部材 14 の位置を制御している。落下位置（第 2 位置）に移動した可動装飾部材 14 は、所定時間落下状態を維持し、所定時間が経過すると上昇して図 82（a）に示す状態となる。

【0405】

次に、実施例 9 の予告演出等について、図 83 乃至図 88 を用いて説明する。実施例 9 の態様では、実行する予告演出の組合せ（種類、数、実行回数）や、予告演出の結果（目的達成したかどうか）によって、異なる当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）に対応する特典報知演出（特別遊技報知演出）を実行する。これにより、大当り遊技が実行される場合において、大当りの結果が示される前に（当り演出図柄が停止表示する前に）、それまでに実行された予告演出の組合せや内容を把握することで、その後に実行される大当り遊技の種別を把握、推測することが可能となる。これにより、予告演出の実行態様を多様化すると共に、予告演出に対する遊技者の注目度を高め、遊技興趣を高めることを可能とする。

【0406】

図 83（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 83（a）に示す通り、表示画面 7a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9c（第 1 演出保留表示部）には 3 個の第 1 演出保留 9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3 個あることが示されている。また、表示画面 7a 下部中央の変動絵柄表示領域 9e には、1 個の変動絵柄 9f が、第 1 演出保留 9a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9e には、現

在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9 f が表示されている。そして、この変動絵柄 9 f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

【0407】

図 8 3（b）は、図 8 3（a）と同じ変動表示において、図 8 3（a）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 3（b）に示すように、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同じ演出図柄（「7」）で停止表示（仮停止表示）すると共に、中演出図柄 8 C が変動表示する、「7」をリーチ図柄 2 1 7 とするリーチ態様が表示された場面を示す。演出図柄 8 をリーチ態様として行う遊技演出は、リーチ演出ともいい、演出図柄やキャラクタを用いて所定の演出を行うことで、実行中の演出図柄の変動表示の結果（特別図柄当否判定の結果）が大当たりとなる（「777」で停止表示する）可能性を、当該演出図柄の変動表示の結果が示される（変動表示が終了する又は演出図柄が確定停止表示する）前に、示唆する演出である。このリーチ態様（「7↓7」）やリーチ演出を、第 1 予告演出 2 4 1（第 1 事前予告演出）ともいう。

【0408】

図 8 3（c）は、図 8 3（b）と同じ変動表示において、図 8 3（b）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 3（c）は、演出図柄 8 がリーチ態様となった後に、リーチ図柄 2 1 7 が表示画面 7 a の上部左右にそれまでよりも小さく表示されると共に、表示画面 7 a の中央部では味方キャラクタ 2 1 8 と敵キャラクタ 2 1 9 とが闘いを行うバトル演出（バトルリーチ、キャラクタ演出）が実行される場面を示す。このバトル演出（リーチ演出）を、第 1 予告演出 2 4 1 ともいう。また、バトル演出（バトルリーチ）では、味方キャラクタ 2 1 8 と敵キャラクタ 2 1 9 がバトルを行い、味方キャラクタ 2 1 8 が勝利した場合に大当たりとなり（大当たり遊技が実行され）、敵キャラクタ 2 1 9 が勝利した場合（味方キャラクタ 2 1 8 が勝利できず敗北した場合）は外れとなる。このように、所定のキャラクタを表示して、当該キャラクタが予め定められた所定の目的（バトルでの勝利）を達成することに成功した場合は大当たり（識別情報の変動表示の結果が特定結果）となり、予め定められた所定の目的を達成することに失敗した場合（バトルでの敗北・非勝利）には外れとなる。また、このような遊技演出を「キャラクタ演出」ともいう。

【0409】

図 8 4（d）は、図 8 3（c）と同じ変動表示において、図 8 3（c）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 4（d）では、前述したバトル演出 2 1 6（第 1 予告演出 2 4 1）において、味方キャラクタ 2 1 8 が敵キャラクタ 2 1 9 に勝利した（所定の目的を達成することに成功した）場面を示している。これにより、大当たりとなる（大当たり遊技が実行される）ことが確定する（遊技者に報知、示唆される）。図 8 4（e）は、図 8 4（d）と同じ変動表示において、図 8 4（d）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 4（e）は、前述したバトル演出 2 1 6 で勝利したことに基づいて、リーチ演出における最終停止図柄（演出図柄 8 C）を、リーチ図柄と同じ「7」図柄で停止表示し、演出図柄 8 を「777（当り態様）」で確定停止表示した場面を示す。また、表示画面 7 a 上部には「超大当たり」の文字を表示し、遊技者にとって比較的有利な大当たり（1 5 R 第 1 大当たり又は 1 5 R 台 4 大当たり）となったことを報知する。このような報知演出を、第 1 特典報知演出 2 4 4（第 1 特別遊技報知演出）ともいう。尚、特典報知演出（特別遊技報知演出）とは、演出図柄（識別情報）の変動表示の結果が大当たり（特定結果）の場合に大当たり遊技（特別遊技）が実行されることを報知する演出である。

【0410】

図 8 4（f）は、図 8 4（e）から所定時間経過後の場面で、図 8 4（e）で停止表示された大当たり図柄に基づいて、大当たり遊技が開始する場面を示している。具体的には、大当たり遊技開始時のファンファーレ演出（「超大当たり おめでとう！」の表示演出）の実行場面を示している。このファンファーレ演出によって、遊技者は、比較的有利な大当たり遊技が開始されることを認識し、遊技興趣を高める。尚、このファンファーレ演出も第 1 特典報知演出 2 4 4（第 1 特別遊技報知演出）に相当する。前述したように、第 1 予告演出

2 4 1 が実行された場合において、当該第 1 予告演出 2 4 1 で実行される目的達成演出（目的を達成するかどうかを示す演出）で、目的を達成する演出が実行された場合には、比較的有利な大当たり遊技が実行されることを報知する第 1 特典報知演出 2 4 4 が実行される。また、第 1 予告演出 2 4 1 で実行される目的達成演出（目的を達成するかどうかを示す演出）で、目的を達成する演出が実行された場合には、特別図柄当否判定の結果が外れであるため第 1 特典報知演出 2 4 4 は実行されない。また、第 1 予告演出 2 4 1 で実行される目的達成演出（目的を達成するかどうかを示す演出）で、目的を達成する演出が実行された場合には、比較的有利な大当たり遊技が実行されることを確定してもよい（2 R 第 3 大当たり等の大当たり遊技は実行されない）。

【0 4 1 1】

10

図 8 5（g）は、図 8 4（f）から所定時間経過後の場面で、図 8 4（e）で停止表示された大当たり図柄に基づいて実行された大当たり遊技の実行中の場面を示している。表示画面 7 a には、大当たり遊技演出 2 4 7 が表示されており、所定のキャラクタ（勝利した味方キャラクタ）や、大当たり遊技中の獲得賞球数（3 0 個）や実行中のラウンド表示（1 5 ラウンド中の 1 ラウンド目であること）や大当たりとなった図柄を示す当り図柄示唆図柄 2 4 6（「7」を示す図柄）が表示されている。

【0 4 1 2】

図 8 5（h）は、図 8 3（c）と同じ変動表示において、図 8 3（c）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 5（h）では、前述したバトル演出 2 1 6（第 1 予告演出 2 4 1）において、味方キャラクタ 2 1 8 が敵キャラクタ 2 1 9 に敗北した（所定の目的を達成することに失敗した）場面を示している。これにより、特別図柄当否判定の結果が外れとなる（大当たり遊技が実行されない）ことが遊技者に報知、示唆される。尚、バトル演出 2 1 6（第 1 予告演出 2 4 1）において、味方キャラクタ 2 1 8 が敵キャラクタ 2 1 9 に敗北する（所定の目的を達成することに失敗した）演出が実行された場合、第 1 特典報知演出 2 4 4 が実行されない。

20

【0 4 1 3】

図 8 5（i）は、図 8 5（h）と同じ変動表示において、図 8 5（h）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 5（i）は、前述したバトル演出 2 1 6 で敗北したことに基いて、リーチ演出における最終停止図柄（演出図柄 8 C）を、リーチ図柄と異なる「6」図柄で停止表示し、演出図柄 8 を「7 6 7（外れ態様）」で確定停止表示した場面を示す。

30

【0 4 1 4】

図 8 6（j）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 8 6（k）は、図 8 6（j）と同じ変動表示において、図 8 6（j）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 6（j）は、演出図柄の変動表示中の所定タイミングで、前述した可動装飾部材 1 4 が表示画面 7 a の略中央部前方の落下位置（第 2 位置）に落下した（移動した）場面を示している。これは、可動装飾部材 1 4 の動作させることで遊技者に大当たり信頼度（大当たり遊技の実行可能性）を報知する可動物動作予告 2 4 2（第 2 予告演出、可動物動作演出、第 2 事前予告演出）である。可動物動作予告 2 4 2 の大当たり信頼度は比較的高く設定されているため、可動装飾部材 1 4 を表示画面前方の第 2 位置に移動させる可動物動作予告 2 4 2 が実行された場合、遊技者は大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高める。また、可動装飾部材 1 4 は所定時間経過後に元の位置（第 1 位置）に戻る。

40

【0 4 1 5】

また、図 8 6（l）は、図 8 6（k）と同じ変動表示において、図 8 6（k）から所定時間経過後の場面を示している。図 8 6（l）は、前述した可動物動作予告 2 4 2 に続いて実行されうる会話ストーリー演出 2 4 3（第 3 予告演出、第 3 事前予告演出）を実行した場面を示している。会話ストーリー演出 2 4 3 は、キャラクタ A 2 5 1 とキャラクタ B 2 5 2 とが所定の会話を行う演出であり、可動物動作予告 2 4 2 に続いて、この会話ストーリー演出 2 4 3 が実行されると、その後特定の大当たりが実行される。すなわち、可動物

50

動作予告242（第2予告演出）に続いて会話ストーリー演出243（第3予告演出）が実行された場合、必ず、特定の大当たりとなる（特定の大当たり遊技が実行される）。また、可動物動作予告242（第2予告演出）に続いて会話ストーリー演出243（第3予告演出）が実行された場合、必ず、特定の大当たりの実行を報知する第2特典報知演出245（第2特別遊技報知演出）が実行される。

【0416】

図86（1）に示すように、表示画面7aの右上部に、演出図柄8をそれまでより小さくして表示する。表示画面7aの中央部で実行する会話ストーリー演出243では、キャラクタA251が「今の状況はどうなっているのかね？」とキャラクタB252にたずねると、それに続いてキャラクタB252が「私には分かりかねます。」と回答する。尚、会話の実行パターンを図示しない複数有してもよい。また、図87（m）は、図86（1）で実行中であった変動表示が終了し、演出図柄8が特定の態様（「135」）で確定停止表示した場面を示している。表示画面7aの中央部では、会話ストーリー演出243（第3予告演出）が継続して実行されている。会話ストーリー演出243では、キャラクタA251が「もっと詳しく調査しなさい！！」とキャラクタB252に指示すると、それに続いてキャラクタB252が「承知しました。」と回答する。このように、会話ストーリー演出243は所定のキャラクタ（キャラクタA及びB）が所定の演出態様（所定の会話）を実行する演出である。尚、特定の大当たり（2R第3大当たり）は、他の大当たりと異なり、3つの演出図柄を同一の図柄で停止表示するのではなく、3つの演出図柄のうちの少なくとも1つを他と異なる図柄で停止表示する。

【0417】

図87（n）は、図87（m）から所定時間経過後に、図87（m）に続いて実行される演出である。これは、特定の大当たり（2R第3大当たり）が実行されることを示す第2特典報知演出245（第2特別遊技報知演出）であり、表示画面7a中央部に「特殊ボーナス発生」の文字が表示される。図87（o）は、図87（n）から所定時間経過後の場面で、図87（m）で停止表示された大当たり図柄（「135」）に基づいて実行された大当たり遊技の実行中の場面を示している。表示画面7aには、特定の大当たり遊技における大当たり遊技演出247が表示されており、所定のキャラクタや、実行中のラウンド表示（2ラウンド中の1ラウンド目であること）や大当たりとなった図柄を示す当り図柄示唆図柄246（「★」を示す図柄）が表示されている。

【0418】

尚、第1特典報知演出と第2特典報知演出とは、異なる種類（獲得可能な賞球数、ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態等の少なくとも一つが異なる）の大当たりの実行を報知する演出である。本実施例では、第1特典報知演出は、第2特典報知演出よりも、大当たり遊技における獲得可能な賞球数が多い大当たりの発生を報知するものとした。また、このような態様に変えて、第2特典報知演出は、第1特典報知演出よりも、大当たり遊技における獲得可能な賞球数が多い大当たりの発生を報知するものとしてもよい。また、第2特典報知演出を、2R第3大当たりや、獲得可能な賞球数が非常に少ない（賞球を獲得するのが困難な）大当たりを報知する演出としてもよいし、大当たり遊技終了後の遊技状態が必ず高確率となる大当たりに対応する演出としてもよいし、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となる大当たりに対応する演出としてもよいし、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態となる大当たりに対応する演出としてもよい。

【0419】

また、高確低ベース状態を、小当たりが頻繁に発生し得る（他の遊技状態よりも小当たりによって賞球を獲得容易な）遊技状態としてもよい。また、第1特典報知演出、第2特典報知演出に加えて、第3特典報知演出や第4特典報知演出を有してもよい。この場合、第3特典報知演出は、第1特典報知演出及び第2特典報知演出と、異なる種類（獲得可能な賞球数、ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態等の少なくとも一つが異なる）の大当たりの実行を報知する演出である。また、第4特典報知演出は、第1特典報知演出、第2特典報知演出及び第3特典報知演出と、異なる種類（獲得可能な賞球数、ラウンド

数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態等の少なくとも一つが異なる）の大当たりの実行を報知する演出である。

【0420】

このように、可動物動作予告242（第2予告演出）に続いて会話ストーリー演出243（第3予告演出）が実行された場合には、必ず、特定の大当たりの実行を報知する第2特典報知演出245（第2特別遊技報知演出）が実行され、特定の大当たり遊技が実行される。また、前述したように、第1予告演出241（リーチ態様やバトル演出）が実行された場合において、当該第1予告演出241で実行される目的達成演出（目的を達成するかどうかを示す演出）で、目的を達成する演出が実行された場合には、比較的有利な大当たり遊技が実行されることを報知する第1特典報知演出244が実行される。

10

【0421】

これにより、予告演出（事前予告演出）として特定の予告演出（種類）が実行され、その予告演出で示される演出内容によって特定の特典報知演出（第1特典報知演出）を実行する。また、予告演出（事前予告演出）として特定の組合せ（種類、個数）の予告演出が実行されると（当該予告演出の演出内容を問わず）、特定の特典報知演出（第1特典報知演出）と異なる特典報知演出（第2特典報知演出）を実行する。このような構成としたことで、遊技者に、実行される予告演出の種類や組合せや個数やその内容等に注目させ、予告演出の実行中に何れの特典報知演出（何れの大当たり遊技）が実行されるかを推測させ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0422】

20

また、前述した可動物動作予告242の実行を含む遊技演出の実行態様として、前述と異なる実行態様を有している。すなわち、前述では可動物動作予告242に続いて会話ストーリー演出243を実行する実行態様を示したが、本実施例では、可動物動作予告242に続いて他の遊技演出（リーチ演出、ストーリー演出等）を実行する実行態様を有している。具体的に、図88（p）は、図86（k）と同じ変動表示において、図86（k）から所定時間経過後の場面を示している。図88（p）は、可動物動作予告242が実行され、可動装飾部材14が元の位置（第1位置）に戻った後の場面である。表示画面7aでは、演出図柄8がリーチ態様（「5↓5」）となり、中央部では、所定のキャラクタが表示されてフィッシングリーチ248（フィッシング演出）が実行されている。フィッシングリーチ248では、遊技者が所定の魚を釣り上げることに成功した（目的を達成することに成功した）場合は大当たりとなり、魚を釣り上げることに失敗した（目的を達成できなかった）場合は外れとなる。

30

【0423】

図88（q）は、図88（p）と同じ変動表示において、図86（p）から所定時間経過後の場面を示している。図88（q）は、フィッシングリーチ248において、遊技者が所定の魚を釣り上げることに成功した場面である。これより、遊技者は、大当たりとなり（「555」）、所定の大当たり遊技が実行されることを認識する。図88（r）は、図88（q）の変動表示の結果が大当たりとなり、大当たり図柄（「555」）が確定停止表示した場面を示している。表示画面中央部には大当たり演出図柄の「555」が表示され、その上部には、第3特典報知演出249（第3特別遊技報知演出）である「大当たり」の文字が表示されている。第3特典報知演出249である「大当たり」の表示では、15R第2大当たりの実行を報知するものとする。

40

【0424】

尚、図示は省略するが、図88（p）で、フィッシングリーチ248で所定の魚を釣り上げることに失敗した場合は、外れ演出図柄（例えば、「545」）を確定停止表示させて、外れとなる。また、フィッシングリーチ248で大当たりとなる場合において、第1特典報知演出244が実行される場合と、第3特典報知演出249が実行される場合と、を有していてもよい。更に、第2特典報知演出245を実行する場合を有していてもよい。

【0425】

以上説明した通り、可動装飾部材14を動作させる（可動物動作演出242を実行する

50

）場合において、その後に、会話ストーリー演出 2 4 3 を実行する場合と、フィッシングリーチ 2 4 8 を実行する場合とを有している。更に他の遊技演出（リーチ演出）を実行する場合があってもよい。そして、可動物動作演出 2 4 2 の後に会話ストーリー演出 2 4 3 が実行された場合には、その時点で大当たりが確定すると共に、第 2 特典報知演出 2 4 5 の実行が確定する。そして、特定の大当たり遊技が実行される。これにより、遊技者は早期に実行される大当たり等を把握可能となり、安心感をもって遊技を行うことが可能となる。

【0 4 2 6】

一方で、可動装飾部材 1 4 を動作させる（可動物動作演出 2 4 2 を実行する）場合において、その後に、フィッシング演出 2 4 8 が実行された場合には、その時点で大当たりは確定せず、フィッシング演出 2 4 8 の内容（目的を達成するかどうか）によって結果が異なる（大当たり又は外れ）。また、大当たりの場合であっても、実行され得る大当たりの種類が複数あり、遊技者は長期間遊技興趣を維持可能である。また、バトル演出 2 1 6 を実行して、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合（目的を達成した場合）、その時点で大当たりが確定すると共に、第 1 特典報知演出 2 4 4 の実行が確定する。そして、比較的に有利な 1 5 R 第 1 大当たり遊技が実行される。

【0 4 2 7】

このように、どの種類の予告演出が、どのような組合せで実行されるかによって、遊技者に大当たりを報知するタイミングが異なり、更に遊技者に報知する大当たりの種類も異なっている。これにより、遊技演出（予告演出等）の実行態様を多様化し、遊技者の遊技興趣を高めることが可能となる。

【0 4 2 8】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述した遊技演出（第 1 予告演出 2 4 1、第 2 予告演出 2 4 2、第 3 予告演出 2 4 3、第 1 特典報知演出 2 4 4、第 2 特典報知演出 2 4 5、第 3 特典報知演出 2 4 9 等）は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

【0 4 2 9】

具体的に、低負荷状態では、前述した遊技演出（第 1 予告演出 2 4 1、第 2 予告演出 2 4 2、第 3 予告演出 2 4 3、第 1 特典報知演出 2 4 4、第 2 特典報知演出 2 4 5、第 3 特典報知演出 2 4 9 等）の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述した遊技演出（第 1 予告演出 2 4 1、第 2 予告演出 2 4 2、第 3 予告演出 2 4 3、第 1 特典報知演出 2 4 4、第 2 特典報知演出 2 4 5、第 3 特典報知演出 2 4 9 等）の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、高負荷状態では、実行不能（選択対象としない）の実行態様を有する。これにより、遊技演出の制御処理負担を低下させると共に、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

【0 4 3 0】

また、このような態様に変えて、遊技演出を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0 4 3 1】

また、このような態様に変えて、遊技演出を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な

10

20

30

40

50

予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【実施例 10】

【0432】

次に実施例 10 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 10 では、実施例 1 で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と実行態様（演出態様、表示態様）が異なる遊技演出（疑似変動予告演出 264）について説明する。実施例 10 に示す遊技演出についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の遊技演出（予告演出）とすることができる。これにより、遊技演出種（予告演出種）の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

【0433】

また、実施例 10 の疑似変動予告演出 264 は、演出図柄の変動表示に伴って実行され、演出図柄の変動表示中の所定タイミングで実行される遊技演出である。また、疑似変動予告演出 264 は、演出の実行中に、変形図柄 261 を表示して、当該変形図柄の表示形態を後述する第 1 形態 261 a（第 1 表示形態）、第 2 形態 261 b（第 2 表示形態）又は第 3 形態 261 c（第 3 表示形態）に変化（変形）させることで、遊技演出を多様化する演出である。また、変形図柄 261 が示す表示形態によって、リーチ演出に移行したり、演出図柄を所定回数（複数回）再変動したりすることで、1 回の変動表示中に、複数回変動表示を行う疑似変動を行う演出とされている。この疑似変動予告演出 264 を、「複数変動予告」や「形態変化予告」や「形態変化演出」ともいう。また、疑似変動予告演出 264 で表示される変形図柄 261 を、「回転変形図柄」や「変換図柄」や「特定変換図柄」ともいう。

【0434】

図 89 は、前述した疑似変動予告演出 264 で表示される（出現する）変形図柄 261 の表示形態を示す。図 89（a）は、変形図柄 261 の第 1 形態 261 a（第 1 表示形態）を示すもので、三角形の図形を模した図柄（絵柄、キャラクタ）で表示されている。これは変形図柄 261 を正面から見た図である。また、図 89（b）は、図 89（a）に示す第 1 形態の変形図柄 261 を、紙面上下方向を軸に所定角度だけ右回転させた形態（状態）を示す。図 89（c）は、変形図柄 261 の第 2 形態 261 b（第 2 表示形態）を示すもので、図 89（b）に示す変形図柄 261 を、同軸（紙面上下方向の軸）で、更に所定角度だけ右回転（図 89（a）から 90 度右回転）させたものである。これは、変形図柄 261 を側面から見た図であり、特定の演出図柄（「3」）を模した図柄（絵柄、キャラクタ）で表示されている。

【0435】

疑似変動予告演出 264 では、前述した変形図柄 261 を回転表示（変動表示、変化）させ、その停止した際の表示形態によって、変形図柄 261 が、見た目の異なる（表示態様の異なる）図柄となる。尚、図 89 には示していないが、変形図柄 261 を回転表示（変化）させることで、他の表示態様にもなる。例えば、図 89（a）に示す第 1 形態の変形図柄 261 を、紙面上下方向を軸に 90 度左回転させることで、図 89（c）の図柄を左右反転させた図柄（イプシロン、E）となる。

【0436】

次に、実施例 10 の疑似変動予告演出 264（形態変化演出）について、図 90 乃至図 93 を用いて説明する。実施例 10 の疑似変動予告演出 264 は、その実行態様によって、大当たり遊技の実行可能性（大当たり信頼度）を示す予告演出である。例えば、疑似変動予告演出において、再変動がない場合には 3 % の大当たり信頼度を示し、再変動が 1 回の場合には 5 % の大当たり信頼度を示し、再変動が 2 回の場合には 10 % の大当たり信頼度を示し、再変動が 3 回の場合には 20 % の大当たり信頼度を示す。これにより、予告演出の実行態様

を多様化すると共に、予告演出（変形図柄の変化態様）に対する遊技者の注目度を高め、遊技興趣を高めることを可能とする。

【0437】

図90（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図90（a）に示す通り、表示画面7a左下部の第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）には3個の第1演出保留9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第1始動口20への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3個あることが示されている。また、表示画面7a下部中央の変動絵柄表示領域9eには、1個の変動絵柄9fが、第1演出保留9aより若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域9eには、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄9fが表示されている。そして、この変動絵柄9fの表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

10

【0438】

図90（b）は、図90（a）と同じ変動表示において、図90（a）から所定時間経過後の場面を示している。図90（b）は、表示画面7a上で変形図柄261を用いた疑似変動予告演出264（形態変化演出）が実行された場面を示す。左演出図柄8Lとして「3」が停止し、右演出図柄8Rとして（右演出図柄の表示位置に）変形図柄261が表示される。尚、中演出図柄8Cは変動表示を継続している。このとき、右演出図柄の位置に表示される変形図柄261は所定方向に回転表示（変化表示）を実行中であり、形態変化中である（形態が確定していない状態である）。

20

【0439】

図90（c）は、図90（b）と同じ変動表示において、図90（c）から所定時間経過後の場面を示している。図90（c）は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、変動表示中（形態変化中）であった変形図柄261が三角形を模した図柄である第1形態261aで表示された場面を示している。尚、この時点で未だ中演出図柄は変動表示中である（「3↓△」）。図90（d）は、図90（c）と同じ変動表示において、図90（c）から所定時間経過後の場面を示している。図90（d）は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、中演出図が所定の図柄（本実施例では左演出図柄と同じ「3」）で停止表示することで、3個の演出図柄が全て停止表示（仮停止表示）した場面を示している（「33△」）。これにより、演出図柄が、第1形態261aの変形図柄261を含む停止態様で停止表示（仮停止表示）される。尚、本実行態様では、中演出図柄を変形図柄261が第1形態で停止表示した後のタイミングで停止表示させたが、このようなタイミングに限らず、中演出図柄と変形図柄とを同じタイミングで停止表示させてもよいし、中演出図柄を変形図柄よりも先のタイミングで停止表示させてもよい。

30

【0440】

本疑似変動予告演出264の実行態様では、変形図柄261が変化表示して第1形態261aとなった場合には、演出図柄を再度変動表示し、変形図柄261が変化表示して第2形態261bとなってリーチ態様を構成した場合には、リーチ演出を実行するものとしている。図90（d）では、変形図柄261が第1形態261aで表示されたため、仮停止表示した演出図柄（変形図柄を含む）を再度変動表示（再変動表示）する。この再変動表示の回数が多い方が、少ない場合よりも遊技者に示す大当たり信頼度が高いものとする。

40

【0441】

図90（e）は、図90（d）と同じ変動表示において、図90（d）から所定時間経過後の場面を示している。図90（e）は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、3個の演出図柄を全て再変動表示した場面を示している。これは、1回の変動表示の実行中であるが、疑似的に2回目の変動表示が実行されたように見える遊技演出（疑似変動予告演出）である。図90（f）は疑似変動予告演出264を継続して実行しており、左演出図柄を「3」で停止表示すると共に、右演出図柄として（右演出図柄の表示位置に）、再度変形図柄261を表示（変化表示）する。図91（g）は、図90（f）と同

50

じ変動表示において、図90(f)から所定時間経過後の場面を示している。図90(g)は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、変動表示中(形態変化中)であった変形図柄261が三角形を模した図柄である第1形態261aで表示された場面を示している(「3↓△」)。

【0442】

図91(h)は、図91(g)と同じ変動表示において、図91(g)から所定時間経過後の場面を示している。図91(h)は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、中演出図が所定の図柄(本実施例では左演出図柄と同じ「3」)で停止表示することで、3個の演出図柄が全て停止表示(仮停止表示)した場面を示している(「33△」)。これにより、演出図柄が、再度、第1形態261aの変形図柄261を含む停止態様で停止表示(仮停止表示)され、再変動表示(疑似変動予告演出の継続)が確定する。

10

【0443】

図91(i)は、図91(h)と同じ変動表示において、図91(h)から所定時間経過後の場面を示している。図91(i)は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、3個の演出図柄を全て再変動表示した場面を示している。これは、1回の変動表示の実行中であるが、疑似的に3回目の変動表示が実行されたように見える遊技演出(疑似変動予告演出)である。すなわち、2回目の再変動表示を実行した場面である。図91(j)は、図91(i)と同じ変動表示において、図91(i)から所定時間経過後の場面を示している。図91(j)は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、左演出図柄を「3」(特定の演出図柄)で停止表示すると共に、右演出図柄として(右演出図柄の表示位置に)、再度変形図柄261を表示(変化表示)する。

20

【0444】

図91(k)は、図91(j)と同じ変動表示において、図91(j)から所定時間経過後の場面を示している。図91(k)は、疑似変動予告演出264を継続して実行しており、変動表示中(形態変化中)であった変形図柄261が特定の演出図柄の「3」を模した図柄である第2形態261bで表示された場面を示している(「3↓3」)。これにより、演出図柄と変形図柄とでリーチ態様となり、その後リーチ演出が実行されることが確定する。また、演出図柄と変形図柄とでリーチ態様となったことで、疑似変動予告演出264における再度の変動表示は行われないものとしてもよい。尚、演出図柄8(特定の演出図柄に対応する変形図柄を含んでもよい)をリーチ態様として行う遊技演出は、リーチ演出ともいい、演出図柄やキャラクタを用いて所定の演出を行うことで、実行中の演出図柄の変動表示の結果(特別図柄当否判定の結果)が大当たりとなる(「777」で停止表示する)可能性を、当該演出図柄の変動表示の結果が示される(変動表示が終了する又は演出図柄が確定停止表示する)前に、示唆する演出である。

30

【0445】

図91(l)は、図91(k)と同じ変動表示において、図91(k)から所定時間経過後の場面を示している。図91(l)は、疑似変動予告演出264によってリーチ演出が実行され、疑似変動予告演出264後に、当該リーチ演出として、バトルリーチ216を実行する場面を示している。尚、前述した疑似変動予告演出264では、1回の変動表示において、疑似変動予告演出264によって疑似的に3回の変動表示を行う実行態様の演出を例示した。このような態様に限らず、1回目の変形図柄261の変化表示で第2形態を表示してリーチ演出を行う、すなわち、疑似変動予告演出264において再変動表示をしない実行態様や、再変動表示を1回行って(疑似的に2回の変動表示を行って)リーチ態様に移行する実行態様や、再変動表示を3回行って(疑似的に4回の変動表示を行って)リーチ態様に移行する実行態様を有している。また、疑似変動予告演出264は、再変動表示の回数(疑似的な変動表示の回数)が多い方が、少ないよりも遊技者に示される大当たり信頼度が高いものとする。

40

【0446】

また、前述した実行態様では、疑似変動予告演出264が実行された後に、変形図柄261を含む演出図柄の停止態様がリーチ態様となって、リーチ演出に移行する態様を示し

50

た。このような態様に限らず、疑似変動予告演出 2 6 4 が実行された後に、リーチ態様に移行しない実行態様を有してもよい。具体的に、図 9 2 (m) は、図 9 0 (b) と同じ変動表示において、図 9 0 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 2 (m) は、図 9 0 (b) で示す変形図柄 2 6 1 の変化表示が継続している。

【0 4 4 7】

図 9 2 (n) は、図 9 2 (m) と同じ変動表示において、図 9 2 (m) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 2 (n) は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、中演出図が所定の図柄（本実施例では左演出図柄と異なる「4」）で停止表示することで、3 個の演出図柄が全て停止表示（仮停止表示）した場面を示している（「3 4 E」）。疑似変動予告演出 2 6 4 において変形図柄 2 6 1 が、第 1 形態 2 6 1 a でもなく、第 2 形態 2 6 1 b でもなく、第 3 形態 2 6 1 c で表示され、また、疑似変動予告演出 2 6 4 において全て（3 個）の演出図柄が異なる図柄で停止表示された。これにより、遊技者には、疑似変動予告演出 2 6 4 がこれ以上継続することなく、且つ、リーチ演出に移行することなく、変動表示の結果が外れで確定停止表示することが示される。

【0 4 4 8】

図 9 2 (p) は、図 9 2 (o) と同じ変動表示において、図 9 2 (o) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 2 (o) では、変形図柄 2 6 1 を、通常の変動表示の際に使用される演出図柄に変更し、外れ態様（「3 4 8」）で確定停止表示した場面を示す。尚、本実行態様では、疑似変動予告演出 2 6 4 において 1 度も再変動表示を行うことなく、変形図柄 2 6 1 が第 3 形態で停止表示されて、演出図柄が外れ態様で確定停止表示する例を説明した。このような実行態様に限らず、疑似変動予告演出 2 6 4 において 1 度又は 2 度以上の再変動表示を行った後に、変形図柄 2 6 1 が第 3 形態で停止表示されて、演出図柄が外れ態様で確定停止表示する場合があってもよい。また、疑似変動予告演出 2 6 4 において 2 度以上の再変動表示を行った場合には、変形図柄が第 3 形態となることはなく、必ず第 2 形態となり（リーチ態様となり）、リーチ演出に移行するものとしてもよい。

【0 4 4 9】

これにより、疑似変動予告演出において何度も再変動させて期待感の高い演出を行ったにもかかわらず、リーチ演出にも移行せず、遊技興趣を極端に低下させるといった事態の発生を防止することが可能となる。

【0 4 5 0】

前述した実行態様では、停止態様を構成する（3 個の）演出図柄に、1 個だけ変形図柄 2 6 1 を含み、当該変形図柄 2 6 1 の表示形態によって、演出態様を異ならせる（再変動表示、リーチ演出移行、又は外れ確定）疑似変動予告演出 2 6 4 について説明した。このような態様に限らず、停止態様を構成する（3 個の）演出図柄に、複数の変形図柄 2 6 1 を配して構成してもよい。具体的に、図 9 3 及び図 9 4 を用いて、変形図柄 2 6 1 を複数用いた実行態様について説明する。

【0 4 5 1】

図 9 3 (a) は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 9 3 (b) は、図 9 3 (a) と同じ変動表示において、図 9 3 (a) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 3 (b) は、表示画面 7 a 上で変形図柄 2 6 1 を用いた疑似変動予告演出 2 6 4（形態変化演出）が実行された場面を示す。左演出図柄 8 L、及び、右演出図柄 8 R として（左演出図柄の表示位置、及び、右演出図柄の表示位置に）変形図柄 2 6 1 が表示される。尚、中演出図柄 8 C は変動表示を継続している。このとき、右演出図柄の位置に表示される変形図柄 2 6 1 は所定方向に回転表示（変化表示）を実行中であり、形態変化中である（形態が確定していない状態である）。

【0 4 5 2】

図 9 3 (c) は、図 9 3 (b) と同じ変動表示において、図 9 3 (c) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 3 (c) は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、変動表示中（形態変化中）であった左右の変形図柄 2 6 1 が三角形を模した図柄である第 1 形態 2 6 1 a で表示（形態確定）された場面を示している。尚、この時点で未だ

中演出図柄は変動表示中である（「△↓△」）。図 9 3（d）は、図 9 3（c）と同じ変動表示において、図 9 3（c）から所定時間経過後の場面を示している。図 9 3（d）は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、中演出図が所定の図柄（本実施例では、再変動を示す特殊図柄「再」）で停止表示することで、3 個の演出図柄が全て停止表示（仮停止表示）した場面を示している（「△再△」）。これにより、演出図柄が、第 1 形態 2 6 1 a（第 1 表示形態）の変形図柄 2 6 1 を左右に含む停止態様で停止表示（仮停止表示）される。尚、本実行態様では、中演出図柄を変形図柄 2 6 1 が第 1 形態で停止表示した後のタイミングで停止表示させたが、このようなタイミングに限らず、中演出図柄と変形図柄とを同じタイミングで停止表示させてもよいし、中演出図柄を変形図柄よりも先のタイミングで停止表示させてもよい。

10

【0 4 5 3】

図 9 3（e）は、図 9 3（d）と同じ変動表示において、図 9 3（d）から所定時間経過後の場面を示している。図 9 3（e）は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、3 個の演出図柄を全て再変動表示した場面を示している。これは、1 回の変動表示の実行中であるが、疑似的に 2 回目の変動表示が実行されたように見える遊技演出（疑似変動予告演出）である。すなわち、2 回目の再変動表示を実行した場面である。図 9 3（f）は、図 9 3（e）と同じ変動表示において、図 9 3（e）から所定時間経過後の場面を示している。図 9 3（f）は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、左演出図柄及び右演出図柄として（左演出図柄及び右演出図柄の表示位置に）、再度、変形図柄 2 6 1 を表示（変化表示）する。また、図 9 3（f）では、左演出図柄及び右演出図柄の変形図柄 2 6 1 は何れも変化表示中である。

20

【0 4 5 4】

図 9 4（g）は、図 9 3（f）と同じ変動表示において、図 9 3（f）から所定時間経過後の場面を示している。図 9 4（g）は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、変動表示中（形態変化中）であった左右の変形図柄 2 6 1 が回転表示して、何れも特定の演出図柄の「3」を模した図柄である第 2 形態 2 6 1 b（第 2 表示形態）で表示された場面を示している（「3↓3」）。これにより、左右の変形図柄 2 6 1 でリーチ態様を構成し、その後リーチ演出が実行されることが確定する。また、変形図柄 2 6 1 がリーチ態様となったことで、疑似変動予告演出 2 6 4 における再度の変動表示は、これ以上行われなくてもよい（再変動表示の回数はこの時点で確定する）。

30

【0 4 5 5】

図 9 3（h）は、図 9 3（g）と同じ変動表示において、図 9 3（g）から所定時間経過後の場面を示している。図 9 3（h）は、疑似変動予告演出 2 6 4 によってリーチ演出が実行され、疑似変動予告演出 2 6 4 後に、当該リーチ演出として、バトルリーチ 2 1 6 を実行する場面を示している。尚、図 9 3（h）の表示画面上の上部左右には、通常の変動表示に用いられる演出図柄でリーチ図柄（「3」）を表示しているが、「3」を模した第 2 形態 2 6 1 b の変形図柄 2 6 1 を表示してもよい。また、前述した疑似変動予告演出 2 6 4 では、1 回の変動表示において、疑似変動予告演出 2 6 4 によって疑似的に 2 回の変動表示を行う実行態様の演出を例示した。このような態様に限らず、1 回目の変形図柄 2 6 1 の変化表示で第 2 形態を表示してリーチ演出を行う、すなわち、疑似変動予告演出 2 6 4 において再変動表示をしない実行態様や、再変動表示を 2 回行って（疑似的に 3 回の変動表示を行って）リーチ態様に移行する実行態様や、再変動表示を 3 回行って（疑似的に 4 回の変動表示を行って）リーチ態様に移行する実行態様を有している。また、疑似変動予告演出 2 6 4 は、再変動表示の回数（疑似的な変動表示の回数）が多い方が、少ないよりも遊技者に示される大当たり信頼度が高いものとする。

40

【0 4 5 6】

また、前述した実行態様では、疑似変動予告演出 2 6 4 が実行された後に、変形図柄 2 6 1 を含む演出図柄の停止態様がリーチ態様となって、リーチ演出に移行する態様を示した。このような態様に限らず、疑似変動予告演出 2 6 4 が実行された後に、リーチ態様に移行しない実行態様を有してもよい。具体的に、図 9 2（m）は、図 9 0（b）と同じ変

50

動表示において、図 9 0 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 2 (m) は、図 9 0 (b) で示す変形図柄 2 6 1 の変化表示が継続している。

【0 4 5 7】

図 9 2 (n) は、図 9 2 (m) と同じ変動表示において、図 9 2 (m) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 2 (n) は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、中演出図が所定の図柄（本実施例では左演出図柄と異なる「4」）で停止表示することで、3 個の演出図柄が全て停止表示（仮停止表示）した場面を示している（「3 4 E」）。疑似変動予告演出 2 6 4 において変形図柄 2 6 1 が、第 1 形態 2 6 1 a でもなく、第 2 形態 2 6 1 b でもなく、第 3 形態 2 6 1 c で表示され、また、疑似変動予告演出 2 6 4 において全て（3 個）の演出図柄が異なる図柄で停止表示された。これにより、遊技者には、疑似変動予告演出 2 6 4 がこれ以上継続することなく、且つ、リーチ演出に移行することもなく、変動表示の結果が外れで確定停止表示することが示される。

【0 4 5 8】

また、本実行態様においても、疑似変動予告演出 2 6 4 が実行された後に、リーチ態様に移行しない態様を有している。具体的に、図 9 4 (i) は、図 9 3 (b) と同じ変動表示において、図 9 3 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 4 (i) は、図 9 0 (b) で示す変形図柄 2 6 1 の変化表示の後に、左演出図柄としての変形図柄 2 6 1 が第 1 形態 2 6 1 a で表示され、右演出図柄としての変形図柄 2 6 1 が第 2 形態 2 6 1 b で表示された場面を示す。すなわち、複数の（2 個の）変形図柄 2 6 1 が互いに異なる表示形態で表示された場面を示している。尚、何れかが第 3 形態 2 6 1 c で表示されてもよい。尚、中演出図柄は変動表示を継続している。

【0 4 5 9】

図 9 4 (j) は、図 9 4 (i) と同じ変動表示において、図 9 2 (i) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 4 (j) は、疑似変動予告演出 2 6 4 を継続して実行しており、中演出図が所定の図柄（本実施例では左右の演出図柄と異なる「5」）で停止表示することで、3 個の演出図柄が全て停止表示（仮停止表示）した場面を示している（「△ 5 3」）。疑似変動予告演出 2 6 4 において全て（3 個）の演出図柄が異なる図柄で停止表示された。これにより、遊技者には、疑似変動予告演出 2 6 4 がこれ以上継続することなく、且つ、リーチ演出に移行することもなく、変動表示の結果が外れで確定停止表示することが示される。

【0 4 6 0】

図 9 4 (k) は、図 9 4 (j) と同じ変動表示において、図 9 4 (j) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 4 (k) では、変形図柄 2 6 1 を、通常の変動表示の際に使用される演出図柄に変更し、外れ態様（「1 5 3」）で確定停止表示した場面を示す。尚、本実行態様では、疑似変動予告演出 2 6 4 において1度も再変動表示を行うことなく、複数の変形図柄 2 6 1 が夫々異なる表示形態で停止表示されて、演出図柄が外れ態様で確定停止表示する例を説明した。このような実行態様に限らず、疑似変動予告演出 2 6 4 において1度又は2度以上の再変動表示を行った後に、変形図柄 2 6 1 が第 3 形態で停止表示されて、演出図柄が外れ態様で確定停止表示する場合があってもよい。また、前述と同様に、疑似変動予告演出 2 6 4 において2度以上の再変動表示を行った場合には、複数の変形図柄が必ずリーチ態様となり、リーチ演出に移行するものとしてもよい。

【0 4 6 1】

これにより、疑似変動予告演出において何度も再変動させて期待感の高い演出を行ったにもかかわらず、リーチ演出にも移行せず、遊技興趣を極端に低下させるといった事態の発生を防止することが可能となる。

【0 4 6 2】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したまま、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述した遊技演出（疑似変動予告演出）は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態にお

いても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

【0463】

具体的に、低負荷状態では、前述した遊技演出（疑似変動予告演出）の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述した遊技演出（疑似変動予告演出）の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、高負荷状態では、実行不能（選択対象としない）の実行態様を有する。これにより、遊技演出の制御処理負担を低下させると共に、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

10

【0464】

また、このような態様に変えて、遊技演出を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0465】

また、このような態様に変えて、遊技演出を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

20

【実施例11】

【0466】

次に実施例11のパチンコ遊技機について説明する。実施例11では、実施例1で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と実行態様（演出態様、表示態様）が異なる遊技演出（画像表示予告演出273）について説明する。実施例11に示す遊技演出についても、実施例1と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）の遊技演出（予告演出）とすることができる。これにより、遊技演出種（予告演出種）の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とすることができる。

30

【0467】

また、実施例11の画像表示予告演出273は、演出図柄の変動表示に伴って実行され、演出図柄の変動表示中の所定タイミングで実行される遊技演出である。また、画像表示予告演出273は、演出の実行中に円形（所定形状）の予告画像271（特定装飾画像）の影を表示して、予め定められた複数のポイント（表示ポイント、表示タイミング）で、当該予告画像271を構成する複数の画像要素を、徐々に（順に）表示していく演出である。また、この予告画像271の表示態様（表示態様の変化）によって、大当たり信頼度として異なる信頼度を報知したり、その後にリーチ演出やキャラクタ演出に移行したり、演出図柄を所定回数（複数回）再変動したりする（1回の変動表示中に、複数回変動表示を行う疑似変動を行う）ことがある。この画像表示予告演出273を、「装飾画像変化演出」ともいう。また、画像表示予告演出273で表示される予告画像271を、「特定装飾画像」や「カットイン画像」ともいう。

40

【0468】

次に、実施例11の画像表示予告演出273（装飾画像変化演出）について、図95乃至図99を用いて説明する。実施例11の画像表示予告演出273は、その実行態様によって、大当たり遊技の実行可能性（大当たり信頼度）を示す予告演出である。例えば、画像表

50

示予告演出 273 において、第 1 ポイント演出 274 が実行され、特別ポイント演出 275 が実行されない場合は、その実行態様によって 1%～5% の大当たり信頼度を示し、第 1 ポイント演出 274 及び特別ポイント演出 275 が実行される場合は、その実行態様によって 10%～20% の大当たり信頼度を示す。これにより、予告演出の実行態様を多様化すると共に、予告演出（予告画像の表示態様）に対する遊技者の注目度を高め、遊技興趣を高めることを可能とする。

【0469】

図 95 (a) は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図 95 (a) に示す通り、表示画面 7a 左下部の第 1 演出保留表示領域 9c（第 1 演出保留表示部）には 3 個の第 1 演出保留 9a（「○」の絵柄）が表示されている。これは、第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報）が、3 個あることが示されている。また、表示画面 7a 下部中央の変動絵柄表示領域 9e には、1 個の変動絵柄 9f が、第 1 演出保留 9a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9e には、現在変動表示が実行中であることを示す変動絵柄 9f が表示されている。そして、この変動絵柄 9f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる（大当たり図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。

【0470】

図 95 (b) は、図 95 (a) と同じ変動表示において、図 95 (a) から所定時間経過後の場面を示している。図 95 (b) は、表示画面 7a 上に、予告画像 271（特定装飾画像）を、薄く、破線で表示し（このような状態を「非表示状態」ともいう）、画像表示予告演出 273（装飾画像変化演出）が実行された場面を示す。本実行態様では、左右中の演出図柄 8L、8C、8R は何れも変動表示を継続している。ここで、予告画像 271（特定装飾画像）は、複数の画像要素で構成されており、画像表示予告演出 273 を実行中の所定のタイミングで、当該画像要素を、視認しやすい濃い、実線で表示する（このような状態を「表示状態」という）。本実行態様の予告画像 271 は、円形の画像要素 272 と、その内側の上下左右 4 個の長形状画像要素 272 と、の 5 個の画像要素で構成されている。これら画像要素 272 が、画像表示予告演出 273 を実行中の所定のタイミングで、順に表示状態とされる。

【0471】

また、本実行態様では、表示状態となる画像要素 272 を遊技者が把握しやすいように、図 95 (b) に示すように、薄い破線の非表示状態の画像要素 272 を表示しておき、その後、一部又は全部の画像要素 272 を濃い実線の表示状態の画像要素 272 として、表示された画像要素 272 を遊技者に示している（図 95 (c)、(d) 等を参照）。このような態様に変えて、薄い破線の非表示状態の画像要素 272 を表示することなく、画像要素 272 が表示状態となるタイミングで、当該表示状態の画像要素 272 だけを表示してもよい。いずれにしても、予告画像 271 を構成する画像要素 272 のうち、表示状態となった画像要素 272 が何れであることを遊技者が明確に認識できればよい。

【0472】

図 95 (c) は、図 95 (b) と同じ変動表示において、図 95 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 95 (c) は、画像表示予告演出 273 を継続して実行しており、画像表示予告演出 273 において第 1 ポイント演出 274 を実行中の場面を示す。第 1 ポイント演出 274 は、画像表示予告演出 273 における 1 段階目の演出であり、当該 1 段階目の演出に、複数回の画像要素表示タイミングを有しており、その画像要素表示タイミングにおいて、5 個の画像要素 272 のうち、何れかの画像要素 272 が表示される（表示状態となる）。本実施例では、1 段階目の演出に、第 1 タイミング（第 1 表示タイミング）と第 2 タイミング（第 2 表示タイミング）との 2 回のタイミング（表示タイミング）を有している。そして、それら表示タイミングにおいて、変動パターンによって予め決定された個数・個所の画像要素が順に表示される。また、本実施例では、表示される画像要素が多い方が、少ない場合よりも大当たり信頼度が高いものとされる。また、全て（

10

20

30

40

50

5 個) の画像要素が表示された場合の方が、一部の画像要素 (1 ~ 4) だけが表示された場合よりも大当り信頼度が高いものとされる。

【0473】

図95(c)は、第1ポイント演出274(第1画像表示)の第1タイミングにおいて、5個の画像要素272のうち、上側の横長の長方形形状の画像要素272(1個の画像要素)が表示された態様である。本実行態様では、3個の演出図柄は、変動表示を継続している。図95(d)は、図95(c)と同じ変動表示において、図95(c)から所定時間経過後の場面を示している。図95(d)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、第1ポイント演出274(第1画像表示)の第2タイミングにおいて、第1タイミングで表示された画像要素272に加えて、5個の画像要素272のうち、下側の横長の長方形形状の画像要素272及び左右の縦長の長方形形状の画像要素(3個の画像要素)が表示された態様である。これにより、第1ポイント演出274における第1タイミング及び第2タイミングで、4個の画像要素が表示される(表示状態となる)。また、第1ポイント演出274における第1タイミング及び第2タイミングで、表示状態が確定した状態を、第1特定時間(第1時間)維持し、遊技者に、表示状態となった予告画像271を示すと共に、当該予告画像271を認識容易な状態とする。

【0474】

図95(e)は、図95(d)と同じ変動表示において、図95(d)から所定時間経過後の場面を示している。図95(e)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、第1ポイント演出274の後に、演出図柄8をリーチ態様(「5↓5」)として、リーチ演出を実行する場面を示している。また、図95(e)では、第1ポイント演出274で表示された予告画像271を、表示画面7aの右下(端部)に、小さくして移動表示し、表示画面7aの中央部でリーチ演出を実行する。またこのときも、第1ポイント演出274における第1タイミング及び第2タイミングで、表示状態が確定した状態を継続して維持し、遊技者に、表示状態となった予告画像271を示すと共に、当該予告画像271を認識容易な状態とする。このように第1特定時間を比較的長期間維持するのは、第1ポイント演出274の後に、後述する特別ポイント演出275(第2画像表示)を実行する場合があります(実行しない場合もある)、遊技者に、特別ポイント演出275の実行に期待させたり、特別ポイント演出275を実行するかどうかを示す特別追加演出276(煽り演出、特別演出)を実行したりするからである。

【0475】

図95(f)は、図95(e)と同じ変動表示において、図95(e)から所定時間経過後の場面を示している。図95(f)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、表示画面7aの右下に表示していた第1ポイント演出274で表示された予告画像271の周囲を囲むように、ギザギザの装飾演出を付加する。この装飾演出は、この後に特別ポイント演出275(第2画像表示)が発生するかどうかを煽る特別追加演出276である。この特別追加演出276に成功すると、特別ポイント演出275が実行され、特別追加演出276に失敗すると、特別ポイント演出275は実行されない。このときも、予告画像271は、第1ポイント演出274における第1タイミング及び第2タイミングで、表示状態が確定した状態を継続して維持する(すなわち、第1特定時間の継続中である)。

【0476】

図96(g)は、図95(f)と同じ変動表示において、図95(f)から所定時間経過後の場面を示している。図95(e)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、前述した特別追加演出276において装飾演出が付加された予告画像271が表示画面7aの中央部に拡大して表示され、特別追加演出276に成功した場面を示している。これにより、特別ポイント演出275の実行が確定し、遊技者は遊技興趣を高める。このときも、予告画像271は、第1ポイント演出274における第1タイミング及び第2タイミングで、表示状態が確定した状態を継続して維持する(すなわち、第1特定時間の継続中である)。

【0477】

図96(h)は、図96(g)と同じ変動表示において、図96(g)から所定時間経過後の場面を示している。図96(h)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、画像表示予告演出273を実行中の特別タイミング（特別表示タイミング、追加表示タイミング）で、特別ポイント演出275（第2画像表示）を実行する場面を示す。図96(h)は、第1タイミング及び第2タイミングより後の予め定められた特別タイミングで、非表示状態であった予告画像271の残りの画像要素272（円形の画像要素）を表示した（表示状態とした）場面である。そして、この5個の画像要素272を全て表示した予告画像271の表示状態を、第2特定時間（第2時間）にわたって維持する。尚、このとき演出図柄8は、リーチ態様となってリーチ演出を実行中である。

10

【0478】

本実行態様では、少なくとも2回のタイミングで画像要素を表示する第1ポイント演出274と、第1ポイント演出の後の特別タイミングで画像要素を表示する特別ポイント演出275と、で予告画像271（特定装飾画像）の全ての画像要素を表示した（表示状態とした）。このような態様に限らず、特別ポイント演出を行った場合にも、未だ非表示の画像要素が残る実行態様を有してもよい。例えば、第1ポイント演出274で3個の画像要素が表示され、特別ポイント演出275で1個の画像要素が表示され、5個の画像要素のうち4個の画像要素だけが表示される場合があってもよい。また、第1ポイント演出での表示個数にかかわらず、特別ポイント演出が実行された場合には、必ず予告画像271の全ての画像要素（5個）を表示するものとしてもよい。

20

【0479】

図96(i)は、図96(h)と同じ変動表示において、図96(h)から所定時間経過後の場面を示している。図96(i)は、図96(h)で特別ポイント演出275（第2画像表示）が実行されたことに基づいて、その後に、比較的大当り信頼度の高い遊技演出であるバトル演出216（バトルリーチ、キャラクタ演出、特定遊技演出）が実行された場面を示す。本実施例では、このバトル演出216（特定遊技演出）を、画像表示予告演出273が実行されて第1ポイント演出が実行されて特別ポイント演出が実行されない場合には、実行されないものとする。すなわち、バトル演出216（特定遊技演出）は、画像表示予告演出（装飾画像変化演出）において第1ポイント演出及び特別ポイント演出の両方が実行された場合に、実行される特別な演出とすることができる。また、バトル演出216（特定遊技演出）を、予告画像271（特定装飾画像）の全てが表示された場合に実行される演出とし、予告画像271の一部だけが表示された場合には実行されない演出としてもよい。

30

【0480】

従って、第1ポイント演出及び特別ポイント演出の両方が実行された場合は、第1ポイント演出が実行されて特別ポイント演出が実行されない場合よりも、実行中の変動表示の結果が大当りとなる可能性が高いものとする。

【0481】

図96(j)は、図95(e)と同じ変動表示において、図95(e)から所定時間経過後の場面を示している。前述した実行態様では、図95(e)から特別ポイント演出275に移行する態様を説明した。本実行態様では、図95(e)に示すように、第1ポイント演出274が実行されてリーチ演出が実行されたものの、その後に特別ポイント演出が実行されることなく、演出図柄8が外れ態様（「535」）で確定停止表示した場面を示している。図96(k)は、図95(d)と同じ変動表示において、図95(d)から所定時間経過後の場面を示している。本実行態様では、図95(d)に示すように、第1ポイント演出274が実行されたものの、その後にリーチ演出が実行されることもなく、且つ、特別ポイント演出が実行されることもなく、演出図柄8が外れ態様（「348」）で確定停止表示した場面を示している。本実施例では、第1ポイント演出が実行されて特別ポイント演出が実行されない場合は、バトル演出216（特定遊技演出）が実行されることなく、第1ポイント演出及び特別ポイント演出の両方が実行された場合よりも、大

40

50

当り信頼度が低いものとされている。

【0482】

図96(1)は、図95(b)と同じ変動表示において、図95(b)から所定時間経過後の場面を示している。前述した実行態様では、第1ポイント演出274における2回の表示タイミング(第1タイミング及び第2タイミング)において、円形の画像要素272の内側の長方形形状の画像要素272が全て(4個)表示される例を示した。本実行態様では、第1ポイント演出274における複数回の表示タイミングで、円形の画像要素272の内側の長方形形状の画像要素272が全て(4個)表示されない例を示している。図96(1)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、第1ポイント演出274(第1画像表示)の第1タイミングにおいて、上側の横長の長方形形状の画像要素が表示された態様を示す。

10

【0483】

図97(m)は、図96(1)と同じ変動表示において、図96(1)から所定時間経過後の場面を示している。図97(m)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、第1ポイント演出274の第2タイミングにおいて、第1タイミングで表示された画像要素272に加えて、右側の横長の長方形形状の画像要素272が表示された態様を示す。図示は省略するが、この第1ポイント演出(2個の画像要素が表示)に続いて特別ポイント演出が実行された場合には、残りの3個の画像要素を全て表示して、予告画像271の画像要素を全て表示して完成させる態様としてもよいし、特別ポイント演出を実行した場合にも1又は2の画像要素を表示するにとどめ、予告画像271の画像要素の一部を非表示のまま、画像表示予告演出273を終了する態様があってもよい。また、このような場合において、画像表示予告演出273において表示状態となる画像要素の数が多い方が、少ない場合よりも大当たりとなる可能性が高い(大当たり信頼度が高い)ものとしてもよい。また、第1ポイント演出において、第3タイミング、第4タイミングを有し、第1タイミング及び第2タイミングの後にも、第1ポイント演出における画像要素の表示タイミングがあってもよい。これにより、予告画像の全ての画像要素が表示される可能性が高まり、遊技興趣を高める。

20

【0484】

図97(n)は、図95(a)と同じ変動表示において、図95(a)から所定時間経過後の場面を示している。前述した実行態様では、3個の演出図柄を変動表示した状態で、薄く、破線の予告画像271を示して画像表示予告演出273を開始した。本実行態様では、左右の演出図柄8L、8Rを停止表示(仮停止表示)した状態で、中演出図柄8Cとして(中演出図柄8Cの位置に)、予告画像271を表示して画像表示予告演出273を実行する。図97(n)は、左演出図柄として「1(第1停止図柄)」、右演出図柄として「3(第2停止図柄)」が停止表示した状態で、中演出図柄の位置に、薄く、破線の予告画像271を表示する。

30

【0485】

本実行態様では、左右の演出図柄8が停止表示した状態で予告画像271が表示されて画像表示予告演出273が実行され、当該画像表示予告演出273において、第1ポイント演出274及び特別ポイント演出275が実行され、予告画像271が所定の態様で表示された場合(画像要素が全て表示された場合)に、演出図柄が再度変動表示を開始する態様を示す。図97(o)は、図97(n)と同じ変動表示において、図97(n)から所定時間経過後の場面を示している。図97(o)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、第1ポイント演出274の第1タイミング(第1表示タイミング)で円形の画像要素272の内側の上側の長方形形状の画像要素272と右側の長方形形状画像要素272とが表示された場面を示す。

40

【0486】

図97(p)は、図97(o)と同じ変動表示において、図97(o)から所定時間経過後の場面を示している。図97(p)は、画像表示予告演出273を継続して実行しており、第1ポイント演出274の第2タイミング(第2表示タイミング)で、第1タイミ

50

ングで表示した画像要素に加えて、円形の画像要素 272 の内側の下側の長方形の画像要素 272 と左側の長方形の画像要素 272 とが表示された場面を示す。そして、この第 1 ポイント演出 274 で表示した画像要素 (4 個) を、表示状態を維持したまま、第 1 特定時間 (第 1 時間) 表示する。

【0487】

図 97 (q) は、図 97 (p) と同じ変動表示において、図 97 (p) から所定時間経過後の場面を示している。図 97 (q) は、画像表示予告演出 273 を継続して実行しており、第 1 ポイント演出 274 で表示した画像要素に加えて、円形の画像要素 272 が表示されて、予告画像 271 の全ての画像要素 272 が表示された場面を示す。そして、この第 1 ポイント演出 274 及び特別ポイント演出 275 で表示した画像要素 (5 個、予告画像) を、表示状態を維持したまま、第 2 特定時間 (第 2 時間) 表示する。尚、図示は省略するが、第 1 ポイント演出 274 と特別ポイント演出 275 との間で、前述した特別追加演出 276 を実行してもよい。図 97 (r) は、図 97 (q) と同じ変動表示において、図 97 (q) から所定時間経過後の場面を示している。

【0488】

図 97 (r) は、図 97 (q) で予告画像 272 の全ての画像要素 272 が表示されたことにより (特別ポイント演出が実行されたことにより)、演出図柄 8 が再度変動表示 (再変動) した場面を示す。すなわち、本実行態様では、画像表示予告演出 273 が演出図柄の再変動表示の契機となっている。また、再変動表示の回数が多い方が再変動表示の回数が少ない場合よりも大当り信頼度を高くすることで、画像表示予告演出 273 への遊技者の期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、図 97 (r) で示す変動表示の後に、バトル演出 216 (バトルリーチ、キャラクタ演出、特定遊技演出) を実行するものとしてもよいし、再度、図 97 (n) 乃至 (q) を実行して、再変動表示を繰り返して実行可能としてもよい。

【0489】

次に、図 98 及び図 99 を用いて、画像表示予告演出 273 の他の実行態様について説明する。本実行態様では、左中右の 3 個の演出図柄 8L、8C、8R の組合せで予告画像 271 (特定装飾画像) を構成し、当該予告画像 271 を構成する各演出図柄 8 を、画像要素 272 とする。すなわち、予告画像 272 (「富士山」) は、3 つの画像要素 (「富」、「土」、「山」) で構成されている。

【0490】

図 98 (a) は、低負荷状態における所定の演出図柄 (特別図柄) の変動表示を実行中の一場面を示している。図 98 (b) は、図 98 (a) と同じ変動表示において、図 98 (a) から所定時間経過後の場面を示している。図 98 (b) は、画像表示予告演出 273 (装飾画像変化演出) における第 1 ポイント演出 274 (第 1 画像表示) が実行され、当該第 1 ポイント演出 274 の第 1 タイミング (第 1 表示タイミング) で、左演出図柄として (左演出図柄の表示位置に)、予告画像 271 を構成する画像要素 272 である「富」の文字が表示された場面を示す。また、「富」の文字の背景部分 (第 1 背景領域) には、富士山の左側部 (一部) が表示される。

【0491】

図 98 (c) は、図 98 (b) と同じ変動表示において、図 98 (b) から所定時間経過後の場面を示している。図 98 (c) は、画像表示予告演出 273 の第 1 ポイント演出 274 の第 2 タイミング (第 2 表示タイミング) で、右演出図柄として (右演出図柄の表示位置に)、予告画像 271 を構成する画像要素 272 である「山」の文字が表示された場面を示す。また、「山」の文字の背景部分 (第 3 背景領域) には、富士山の右側部 (一部) が表示される。またこれにより、第 1 ポイント演出 274 の 2 回の表示ポイントで夫々表示された、予告画像 272 の 2 個の画像要素 (「富」↓「山」) が表示され、当該表示状態 (「富↓山」の表示) が第 1 特定時間 (第 1 時間) に亘って維持される。

【0492】

図 98 (d) は、図 98 (c) と同じ変動表示において、図 98 (c) から所定時間経

過後の場面を示している。図 9 8 (d) は、画像表示予告演出 2 7 3 を継続して実行しており、前述した第 1 ポイント演出 2 7 4 の後に特別ポイント演出 2 7 5 (第 2 画像表示) を実行するかどうかを示す特別追加演出 2 7 6 (煽り演出、特別演出) を実行する場面を示す。特別追加演出 2 7 6 は、中演出図柄 8 C として、予告画像 2 7 2 (「富士山」) を構成する画像要素の一部である「土」の文字が表示されるかどうかを煽る演出である。中演出図柄の表示位置に、特定の画像要素 (「土」) と他の図柄 (「1」) を表示し、何れが停止表示するかを示す演出とされる。

【0 4 9 3】

特別追加演出 2 7 6 において特定の画像要素 (「土」) が停止表示した場合には、予告画像 2 7 2 の全ての画像要素 2 7 2 を表示することに成功して、後述する比較的大当たり信頼度の高い富士山リーチ演出 2 7 8 (特別リーチ演出) を実行する。一方、特別追加演出 2 7 6 において特定の画像要素 (「土」) が停止表示しなかった場合は、富士山リーチ演出 2 7 8 (特別リーチ演出) を実行しない。これにより、特別ポイント演出が実行された場合、すなわち、特別タイミングで画像要素 2 7 2 (「土」) が表示されて、予告画像 2 7 1 が全て表示された (特定の文字表示「富士山」が完成した) 場合の方が、特別ポイント演出が実行されない場合よりも、大当たりとなる可能性が高い (大当たり信頼度が高い)。

【0 4 9 4】

図 9 8 (e) は、図 9 8 (d) と同じ変動表示において、図 9 8 (d) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 8 (e) は、画像表示予告演出 2 7 3 における特別追加演出 2 7 6 を継続して実行しており、特定の画像要素 (「土」) が中演出図柄として (中演出図柄の表示位置に) 表示されるかどうかを煽る演出を継続している。尚、このとき左右の演出図柄には「富」及び「山」の表示状態を維持しており、第 1 ポイント演出 2 7 4 の 2 回の表示ポイントで夫々表示された、予告画像 2 7 2 の 2 個の画像要素の表示状態を維持している。すなわち、特別追加演出 2 7 6 の実行中も第 1 特定時間 (第 1 時間) とされる。

【0 4 9 5】

図 9 8 (f) は、図 9 8 (e) と同じ変動表示において、図 9 8 (e) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 8 (f) は、画像表示予告演出 2 7 3 における特別追加演出 2 7 6 を継続して実行しており、特定の画像要素 (「土」) を中演出図柄の表示位置で拡大表示し、特定の画像要素 (「土」) が中演出図柄として停止表示することを遊技者に示す演出を実行した場面である。図 9 9 (g) は、図 9 8 (f) と同じ変動表示において、図 9 8 (f) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 9 (g) は、特別ポイント演出 2 7 5 における特別タイミングにおいて、予告画像 2 7 1 (特定装飾画像) を構成する画像要素 (「土」) を表示した場面を示している。

【0 4 9 6】

これにより、表示画面 7 a 上に、予告画像 2 7 1 を構成する画像要素 2 7 2 が全て表示され、予告画像 2 7 1 が完成して表示される (「富士山」)。また、特別ポイント演出における特別タイミング (特別表示タイミング) で表示された画像要素 (「土」) を、第 1 ポイント演出における第 1 タイミング及び第 2 タイミングで表示された画像要素 (「富」、「山」) と合わせて、第 2 特定時間 (第 2 時間) その表示状態を維持する。また、「土」の文字の背景部分 (第 2 背景領域) には、富士山の中央部 (一部) が表示され、第 1 背景領域、第 2 背景領域及び第 3 背景領域に夫々表示された富士山の一部が合体して、富士山の絵柄 (特定絵柄) が完成表示される。

【0 4 9 7】

図 9 9 (h) は、図 9 9 (g) と同じ変動表示において、図 9 9 (g) から所定時間経過後の場面を示している。図 9 9 (h) は、画像表示予告演出 2 7 3 の終了後に、表示画面 7 a の中央部に、「富士山リーチ」の文字を表示すると共に、背景に富士山を模した絵柄を表示する。これにより、特別ポイント演出 2 7 5 (第 2 画像表示) で画像要素が表示され、予告画像 2 7 1 が完成表示 (全て表示) したことに基づいて、当該予告画像 2 7 1 (「富士山」) に対応する富士山リーチ演出 2 7 8 を実行することが示される。富士山リ

10

20

30

40

50

ーチ演出 278 は、特別ポイント演出 275（第 2 画像表示）が実行された場合のみ実行される専用演出としてもよい。

【0498】

図 99（i）は、図 99（g）と同じ変動表示において、図 99（g）から所定時間経過後の場面を示している。図 99（i）は、表示画面 7a の左右上部にリーチ態様の演出図柄（「7 ↓ 7」）を表示し、富士山リーチ演出 278（特別リーチ演出、特別キャラクタ演出、特定遊技演出）を実行する場面を示している。図 99（j）は、図 99（i）と同じ変動表示において、図 99（i）から所定時間経過後の場面を示している。図 99（j）は、図 99（i）で示す富士山リーチ演出 278 を実行した結果、演出図柄が大当たり態様（「7 7 7」）で確定停止表示した場面を示す。これにより、この後に大当たり遊技が
10

【0499】

図 99（k）は、図 98（e）と同じ変動表示において、図 99（e）から所定時間経過後の場面を示している。前述した実行態様では、図 98（e）に示す特別追加演出 276 に成功して、特定の画像要素である「土」の文字が停止表示し、特別ポイント演出が実行される実行態様を示した。本実行態様では、図 98（e）に示す特別追加演出 276 に
20

失敗して、中演出図柄として予告画像を構成する画像要素と異なる演出図柄「9」が確定停止表示された場面を示す（「富 9 山」）。これにより外れが確定し、富士山リーチ演出は実行されない。本実施例では、特別追加演出 276 に失敗して、予告画像である「富士山」が表示されない場合、富士山リーチ演出は実行されないものとしている。

【0500】

以上説明した通りであるから、画像表示予告演出の実行中の所定のタイミング（第 1 タイミング、第 2 タイミング、特別タイミング）で、予告画像を構成する画像要素を順に表示していくことで、予告画像の表示態様を変化させることが可能となる。また、予告画像を構成する画像要素の全てが表示された場合は、大当たりとなる可能性が高い遊技演出が
30

【0501】

また、前述した通り、本実施例では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様としている。従って、前述した遊技演出（画像表示予告演出）は、低負荷状態及び高負荷状態の何れの状態においても、実行可能であるが、状態によってその実行態様の数が異なっている。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。

【0502】

具体的に、低負荷状態では、前述した遊技演出（画像表示予告演出）の全てのパターンを実行可能とし、高負荷状態では、前述した遊技演出（画像表示予告演出）の一部のパターンを実行可能としてもよい。例えば、高負荷状態では、実行不能（選択対象としない）の実行態様を有する。これにより、遊技演出の制御処理負担を低下させると共に、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。また、前述した実行態様において、低負荷状態では、高負荷状態よりも多くの実行態様を実行可能としてもよい。

【0503】

また、このような態様に変えて、遊技演出を、低負荷状態で実行可能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、高負荷状態では実行不能な
50

予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。こ

れにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0504】

また、このような態様に変えて、遊技演出を、高負荷状態で実行可能な予告演出として高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出とし、低負荷状態では実行不能な予告演出として低負荷状態用の予告決定テーブルで決定不能な予告演出としてもよい。このような態様によっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、決定対象となる予告演出を変化させ、予告演出の実行態様を多様化すると共に、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

10

【0505】

〔他の態様1〕

前述の実施例1では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とした。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。然しながらこの様な態様に限らない。例えば、図60に示すように、高負荷状態用の予告決定テーブルにおいて、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出の数を減らしつつ、実行可能な予告演出種の種類を変更してもよい。

20

【0506】

具体的に、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、及び、可動部予告演出の4種類の予告演出種を実行可能としている。一方、図60に示す他の態様1の低負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出、可動部予告演出、模様予告演出、及び、背景予告演出の4種類の予告演出種を実行可能としている。この態様によれば、低負荷状態では、4種類の予告演出種に属する合計15種類の予告演出を決定対象とし、0個～最大4個の予告演出を実行可能とする。また、高負荷状態では、4種類の予告演出種に属する合計6種類の予告演出を決定対象とし、0個～最大4個の予告演出を実行可能とする。そして、ステップアップ予告演出及びカットイン予告演出は、低負荷状態専用の予告演出種（予告演出）とされ、模様予告演出及び背景予告演出は、高負荷状態専用の予告演出種（予告演出）とされる。

30

【0507】

これにより、低負荷状態においても低負荷状態専用の予告演出を有し、高負荷状態においても高負荷状態専用の予告演出を有することとなるので、サブ制御部の制御負荷が課題となることを防止しつつ、両状態での遊技演出の多様化を図ることが可能となる。また、他の態様1では、予告演出種の一部が異なる例を示したが、実行可能な予告演出種の全てを異なる予告演出種に変更してもよい。また、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種において、少なくとも1の予告演出種に属する予告演出の数を減少するものとしたが、この様な態様に限らず、全ての予告演出種について、属する予告演出の数を減少するものとしてもよい。また、全ての予告演出種について、属する予告演出の数を1個の予告演出に固定化してもよい。

40

【0508】

ここで、模様予告演出とは、表示画面7aに表示される所定のキャラクタ、図柄、又は背景等の模様を、通常模様とは異なる模様で表示することで、大当たりとなる可能性（特別遊技の実行可能性）を示す予告演出である。例えば、背景に表示されている月キャラクタを、通常は黄色で表示しているが、所定のタイミングで水玉模様とする。これにより、遊技者に対して、当該水玉模様となっている演出図柄の変動表示の結果が、大当たりとなる可能性が所定程度（例えば、10%）であることを報知する。また、当該月キャラクタを、虎柄模様で表示することで、大当たりとなる可能性が水玉よりも高く、大当たりとなる可能

50

性が高い（例えば、50%）ことを報知するものとする。

【0509】

また、背景予告演出とは、特別図柄（演出図柄）の変動表示中に、表示画面7aに、所定タイミングで特定のキャラクタを表示することで、特別遊技の実行可能性を示すものである。本例では、表示画面7aに「虹」が表示されると、特別遊技の実行可能性が比較的高い（例えば、33%）ことを報知するものとする。

【0510】

〔他の態様2〕

前述の実施例2では、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種を、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種（4種類）のうちの、1種類（カットイン予告演出）に固定することで、予告演出決定処理に係る処理量を低減するものとした。然しながらこの様な態様に限らない。実施例2の高負荷状態用の予告決定テーブルでは、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種のうちの1つを、そのまま（属する予告演出の数及び種類を同じくして）使用することとしている。本他の態様では、これに替えて、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の内容を一部変更するものとする。

【0511】

具体的に、図61（A）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、低負荷状態に含まれるカットイン予告演出種に固定して予告演出を決定するものの、当該カットイン予告演出種に属する予告演出として、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とするカットイン予告演出種に属する予告演出とは異なる予告演出を実行可能としている。また、それに加えて、カットイン予告演出種に属する予告演出の数を増加している。これにより、高負荷状態では低負荷状態よりも、決定対象とする予告演出が顕著に減少しているものの、決定可能な特定の予告演出種のみについていえば、属する予告演出数が増加しており、当該予告演出種の演出態様を多様化することが可能となる。

【0512】

従って、他の態様2では、高負荷状態においては、低負荷状態よりも、決定対象とする予告演出種の数及び予告演出の数を減少する（固定化する）ものの、決定対象とする予告演出種に属する予告演出の数については、高負荷状態の方が、低負荷状態よりも多い点に特徴を有する。これにより、高負荷状態における遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0513】

また、図61（B）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、低負荷状態用の予告決定テーブルに含まれるカットイン予告演出種に固定し、更に当該予告演出種（カットイン予告演出種）に属する決定可能な予告演出も固定化する態様を示す。すなわち、この態様では、予告演出決定処理において予告演出を実行するか否かを判定し、予告演出を実行すると判定した場合には、必ず特定の予告演出（本例では、キャラクタCに係るカットイン予告演出）が実行される。これにより、高負荷状態における予告演出決定処理の処理量を可及的に低減することが可能となり、サブ制御部の遊技演出に関する制御が過大になることを防止することが可能となる。

【0514】

また、図61（C-1）及び（C-2）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の数、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の数よりも少なくするものの、その数を複数の予告演出種とする態様を示す。具体的には、カットイン予告演出種と、模様予告演出種とを決定対象とする。すなわち、最大2種類の予告演出種（予告演出）を決定し、実行することが可能となる。また、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の一部を、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種と異ならせ、一部を同じ予告演出種としたが、これに替えて、全てを異なる予告演出種としてもよいし、全てを同じ予告演出種としてもよい。

10

20

30

40

50

【0515】

〔他の態様3〕

また、他の態様として、高負荷状態と低負荷状態とを遊技状態によって設定することも可能である。具体的に、演出図柄の変動表示中に実行する必要のある遊技演出に関する制御数を平均変動時間で割った、単位時間当りの遊技演出に関する制御数（個／秒）が多い状態を第1制御状態とし、当該第1制御状態よりも少ない状態を第2制御状態とすることも可能である。この例として、第2制御状態を平均変動時間が短い時短状態とし、第1制御状態を平均変動時間が時短状態よりも長い非時短状態（通常状態）とすることが可能である。従って、第1制御状態（特定フラグOFF状態）となる非時短状態（通常状態）では、予告演出決定処理（遊技演出決定処理）によって決定対象とする予告演出（遊技演出）の数を第2制御状態よりも多くして、多様な遊技演出を実行することを可能とし、第2制御状態（特定フラグON状態）となる時短状態では、予告演出決定処理によって決定対象とする予告演出（遊技演出）の数を第1制御状態よりも少なくして、サブ制御部の制御負荷が課題となることを防止することを可能とする。

10

【0516】

〔他の態様4〕

また、他の態様として、高負荷状態を演出ボタン（第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b）への入力を伴う遊技演出を実行するときとしてもよい。また、盤面ランプや枠ランプ等の表示制御量が所定量異常となることを高負荷状態としてもよい。また、可動部の動作制御を伴う遊技演出を実行するときや、可動部の動作制御を伴う遊技演出であって特に動作制御に係る制御処理量が多いときを高負荷状態としてもよい。何れのときも高負荷状態とすることに特定フラグをONにするものとする。

20

【0517】

〔他の態様5〕

また、他の態様として、低負荷状態を大当り遊技中とした場合において、当該大当り遊技中は、非大当り遊技中と異なる予告演出決定テーブル等に基づいて予告演出を決定するものとされる。そして、その予告演出等の決定対象となる変動表示を、変動開始条件の成立していない保留情報に係る変動表示としてもよい。すなわち、サブ制御部の制御処理に負荷が低い大当り遊技の間に、保留情報に係る実行予定の予告演出を、多様な予告演出を決定可能な低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定しておくことで、その後の高負荷状態においても、多様な遊技演出を実行することが可能となる。

30

【0518】

また、低負荷状態の間（大当り遊技中）に、1又は複数の予告演出を実行可能な所定数の予告演出実行パターンを作成・記憶しておき、大当り終了後の各演出図柄の変動表示を開始する毎に、当該予告演出実行パターンから選択して、実行することも可能である。この予告演出実行パターンは、低負荷状態（大当り遊技）の発生の都度、更新することが可能である。

【0519】

〔他の態様6〕

尚、実施例1、実施例3及び実施例4等のうち、2以上の構成を組合せて、高負荷状態と判定する状態、すなわち、特定フラグをONにする状態を設定してもよい。例えば、入球時演出開始処理の実行中、及び変動演出開始処理の実行中の、両方のときに特定フラグをONとし、その他のときに特定フラグをOFFにしてもよい。また、入球時演出開始処理と変動演出開始処理とが重複して実行されているときを、高負荷状態とみなし、特定フラグをONにしてもよい。また、実施例や他の態様で説明する低負荷状態用の予告決定テーブル及び高負荷状態用の予告決定テーブルの適用パターンは、他の実施例又は他の態様においても適用することが可能である。これらの組合せは、全て本発明に含まれるものである。

40

【0520】

〔他の態様7〕

50

また、本実施例では、演出モードカウンタの値「M」に、当りの種類によって、異なる値をセットすることとしたが、この様な態様に限らない。他の態様として、当りの種類によって設定した演出モードを、遊技状態が変化するまで継続するものとしてもよい。遊技状態の変化とは、例えば、次回の大当り遊技が実行されることや、高確率状態から低確率状態に変化することや、開放延長状態が非開放延長状態に変化することや、時短状態が非時短状態に変化することが挙げられる。また、これらの逆の態様も含む。

【0521】

〔他の態様8〕

次に、前述した実施例1及び参考例の他の態様3を説明する。本他の態様3では、本実施例1及び参考例の第2大入賞装置36において、その内部に、特定領域39への遊技球の通過を許容又は阻止するシャッター部材（「作動部材」ともいう）を備えるものとして
10
ことができる。すなわち、第2大入賞装置36がシャッター部材を備え、シャッター部材が特定領域39への遊技球の通過を妨げる（阻止する）第1の状態にあるとき、第2大入賞口35へ入球した遊技球は特定領域39ではない非特定領域を通過し、シャッター部材が特定領域39への遊技球の通過を許容する第2の状態にあるとき、第2大入賞口35へ入球した遊技球は非特定領域ではなく特定領域39を通過するように構成してもよい。尚、シャッター部材を駆動するソレノイドは、主制御基板80に接続する。このようなシャッター部材を設けた場合には、15R第2大当りにおいて第2大入賞口35が開放する1R及び2R中は、シャッター部材を第1の状態に制御して特定領域39を塞げばよい。

【0522】

このようにすれば、万一0.1秒の極短時間の開放中に第2大入賞口35内へ遊技球が入球したとしても、確実に特定領域39への遊技球の通過を防ぐことができる。また、15R第2大当りにおける1R及び2R中において、シャッター部材が第2の状態にあるときは閉鎖し、シャッター部材が第1の状態にあるときに第2大入賞口35を開放するよう第2大入賞口35を開閉制御すれば、第2大入賞口35の最大開放時間を、遊技球が十分に入球可能な長さ（例えば28秒）に設定したとしても、特定領域39への遊技球の通過を防ぐことができる。尚、15R第1大当り等において特定領域39に遊技球を通過させたいときは、第2大入賞口35の開放中にシャッター部材を第2の状態に制御するようにすればよい。すなわち、前述のV有効期間（第1期間）にシャッター部材を第2の状態に
20
制御すればよい。また、本実施例1では、小当りであっても特定領域を通過可能としたが、小当り遊技中に当該シャッター部材を第1の状態とすることで、小当り遊技中に遊技球が特定領域を通過するのを防ぐことができる。また、本構成に加えて、特定領域39の設置場所や特定領域39の遊技者側前方に設ける被覆部により、第2大入賞口35に入球した遊技球が特定領域39を通過したかどうかを遊技者に視認しにくい態様としてもよい。

【0523】

〔他の態様9〕

遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いかどうかは、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いかどうかで判断することができる。そして、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が少ない場合には、遊技演出決定処理として処理量の多い決定処理を行い、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が多い場合には、遊技演出決定処理として処理量の少ない決定処理を行う。これにより、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量（処理状態）によって、遊技演出決定処理の処理量を変化させ、遊技演出制御部に係る制御負荷のバランスをとることが可能となる。また、遊技演出制御部に過剰な負荷をかけることなく、適切な遊技演出に関する制御を行い、多様な遊技演出の実行を可能とする。

【0524】

また、前述の遊技機の構成において、「遊技演出」とは、所定のキャラクタを用いて行う演出や、識別情報（演出図柄、特別図柄等）を用いて行う演出をいい、例えば、予告演出、キャラクタ演出やリーチ演出を挙げることが可能である。また、遊技演出は、複数の遊技演出種のうちの、何れかの遊技演出種に属するものとされる。また、予告演出として
40
50

、疑似変動予告演出を設けてもよい。疑似変動予告演出とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、1回の変動表示中に、変動表示と仮停止表示と再変動表示とを行うことで、疑似的に複数回変動表示しているように見せる演出である。例えば、「疑似1（疑似変動1）」とは、演出図柄の変動表示の開始後に、1回の仮停止表示及び再変動表示を行うことで、変動表示が2回行われているように見せる演出であり、疑似2、疑似3と数が増える程、疑似的な変動表示の回数が増加し、それと共に大当たり信頼度も高くなる演出である。

【0525】

また、前述の遊技機の構成において、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、第1当否判定又は第2当否判定の結果が当たりになると可変入球口（大入賞口）を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行部と、を備えるものとする。また、「始動口」を、第1態様と第1態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよいし、「始動口」とは別途、当該可変式始動口を設けてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第1遊技状態と、第1遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態とに設定する遊技状態設定部とを備えるものとする。ここで、「所定の頻度」には0を含むものとする。

【0526】

また、前述の実施例では、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を1回としているが、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。

【0527】

また、前述の実施例では、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先の制御処理としたが、これに限らず、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留及び第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

【0528】

また、前述の実施例では、特定領域39を有するパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域39を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当たり図柄の種類）のみによって、大当たり遊技終了後に高確率状態が付与されるかどうか決定されるタイプの遊技機においても適用することができる。いうまでもなく、「特別図柄当否判定において大当たりとなること（第1特別図柄又は第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示すること）に基づいて」には、このタイプの遊技機も、本実施例1のパチンコ遊技機も、他のタイプの遊技機も含まれる。また、確率設定部を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当たりとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当たりとなり大当たり遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂1種2種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当たりになると、特定領域への通過を要せず、大当たり遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第1始動口と第2始動口とを有し、第2始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとする。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することができる。

【0529】

〔その他〕

（参考発明1）

10

20

30

40

50

従来の遊技機のように複数の演出モードを有し、実行する演出モードに応じて異なる遊技演出を実行するような遊技機では、遊技演出を実行する際の制御処理の負担が増加し、遊技機の制御処理として最適とはいえず、改善の余地があった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、多様な遊技演出を有する遊技機において、最適な演出制御処理を行い、遊技興趣を高める遊技機を提供することを目的とする。

【0530】

参考発明1-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、
遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、
前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、
前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、
前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有することを特徴とするものである。

10

20

【0531】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0532】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、
前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出と、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出とは、少なくとも一部が異なることを特徴とするものである。

【0533】

このような遊技機によれば、第1制御状態のときに実行する予告演出と、第2制御状態のときに実行する予告演出とが異なる、すなわち、第1制御状態及び第2制御状態の何れにも互いに実行されない予告演出を設けた。これにより、第1制御状態及び第2制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0534】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-1又は参考発明1-2の遊技機において、
前記第1制御状態で実行可能な予告演出の数は、前記第2制御状態で実行可能な予告演出の数よりも多いことを特徴とするものである。

【0535】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することを可能とす

50

ると共に、第2制御状態よりも多い数の予告演出を、予告演出決定部の決定対象とすることが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量（制御負担）によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出、及び、予告演出の数を変化させて、予告演出の多様化を図り遊技興趣を高めることが可能となる。また、遊技演出制御部にかかる制御負担が過大となるのを防止することが可能となる。また、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では、処理量が少ない第1制御状態よりも予告演出決定部が決定対象とする予告演出を少なくすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることを極力防止することが可能となる。

【0536】

また、参考発明1-4の遊技機は、参考発明1-1乃至参考発明1-3の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記所定条件は、前記始動口への入球に基づいて成立するものとされ、

前記遊技演出制御部が制御する制御処理として、前記始動口への入球に際して実行する入球時予告演出制御処理と、前記識別情報の変動表示の開始に際して実行する変動開始時予告演出制御処理と、を有し、

前記第2制御状態は前記入球時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とされ、

前記第1制御状態は前記入球時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とされることを特徴とするものである。

【0537】

このような遊技機によれば、第2制御状態を、始動口への入球に際して実行する入球時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とし、第1制御状態を、入球時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とする。そして、入球時予告演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、入球時予告演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。これにより、制御状態（制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を高めると共に、遊技演出制御部の制御処理（遊技演出制御処理）の最適化を図ることが可能となる。

【0538】

尚、入球時予告演出制御処理によって実行される入球時予告演出は、始動口への入球を条件に実行される予告演出であり、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始を条件としない。従って、入球時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始より前に開始する場合があり、このような予告演出を、先読み予告演出（先読み予告）や事前予告演出（事前予告）という。また、変動開始時予告演出制御処理によって実行される変動開始時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始を条件として実行される予告演出である。従って、変動開始時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の実行中に実行される予告演出である。

【0539】

また、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1制御状態よりも減らす場合には、入球時予告演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、遊技演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負担が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時予告演出制御処理の実行中でなく、遊技演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出（遊技演出）の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0540】

また、参考発明1-5の遊技機は、参考発明1-1乃至参考発明1-3の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記所定条件は、前記始動口への入球に基づいて成立するものとされ、

前記遊技演出制御部が制御する制御処理として、前記始動口への入球に際して実行する入球時演出制御処理と、前記識別情報の変動表示の開始に際して実行する変動開始時予告演出制御処理と、を有し、

前記第2制御状態は前記変動開始時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とされ、

前記第1制御状態は前記変動開始時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とされることを特徴とするものである。

【0541】

このような遊技機によれば、第2制御状態を、識別情報の変動表示の開始に際して変動開始時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とし、第1制御状態を、変動開始時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とする。そして、変動開始時予告演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、変動開始時予告演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。これにより、制御状態（遊技演出制御部の制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を高めると共に、演出制御処理の最適化を図ることが可能となる。

【0542】

また、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1制御状態よりも減らす場合には、変動開始時予告演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負担が過大となるのを防止することが可能となる。また、変動開始時予告演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負担をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0543】

また、参考発明1-6の遊技機は、参考発明1-1乃至参考発明1-3の遊技機において、

前記第1制御状態は前記特別遊技を実行しているときの所定期間とされ、

前記第2制御状態は前記特別遊技を実行していないときの所定期間とされることを特徴とするものである。

【0544】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態は特別遊技の実行中の所定期間とされ、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量が多い第2制御状態は特別遊技を実行していないときの所定期間（例えば、識別情報の変動表示中の所定期間や、識別情報の変動表示に係る制御処理中の所定期間等）とされる。これにより、特別遊技の実行中において、特別遊技を実行していないときと異なる予告演出を実行することが可能となり、特別遊技中の遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、特別遊技中に実行可能な予告演出を、識別情報の変動表示中に実行可能な予告演出と異なるものとし、予告演出を多様化することが可能となる。

【0545】

また、参考発明1-7の遊技機は、参考発明1-1乃至参考発明1-3の遊技機において、

前記識別情報の変動表示時間として所定の時間を設定する第1時間状態と、前記識別情報の変動表示時間として前記第1時間状態よりも短い変動表示時間を取り得る第2時間状態と、を設定可能な変動表示時間設定部を備え、

前記第1制御状態は前記第1時間状態における所定期間とされ、

前記第2制御状態は前記第2時間状態における所定期間とされることを特徴とするもの

10

20

30

40

50

である。

【0546】

このような遊技機によれば、第2制御状態を、短い変動表示時間を取り得る第2時間状態における所定期間とし、第1制御状態を、長い変動表示時間を取り得る第1時間状態における所定期間とする。そして、長い変動表示時間が選択されやすい第1時間状態のときに予告演出決定処理を行う場合には、短い変動表示時間が選択されやすい第2時間状態のときに予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。これにより、制御状態（遊技演出制御部の制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を高めると共に、演出制御処理の最適化を図ることが可能となる。

【0547】

また、第2制御状態は前記第1時間状態で、第1制御状態は第2時間状態であるものとしてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0548】

また、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率（第1確率）又は所定確率よりも高い高確率（第2確率）に設定可能な確率設定部を備え、第2制御状態は高確率であり、第1制御状態は所定確率であるものとしてもよい。また、第1制御状態は高確率であり、第2制御状態は所定確率であるものとしてもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0549】

また、第1の態様と、前記第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様と、に変化可能な入球口（可変始動口）と、第1頻度状態（低頻度状態、低ベース状態）と、第1頻度状態よりも入球口（可変始動口）への入球頻度が高い第2頻度状態（高頻度状態、高ベース状態）と、を設定可能な入球頻度設定部と、を備え、第2制御状態は第2頻度状態であり、第1制御状態は第1頻度状態であるものとしてもよい。また、第1制御状態は第1頻度状態であり、第1制御状態は第2頻度状態であるものとしてもよい。これによっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0550】

また、これらの一部又は全部を組合せてもよい。具体的に、第2制御状態を第2時間状態且つ高確率且つ第2頻度状態とし、第1制御状態を第1時間状態且つ所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を第2時間状態且つ高確率且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を第1時間状態且つ所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第2制御状態を第2時間状態且つ第2頻度状態とし、第1制御状態を第1時間状態且つ第1頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を第2時間状態且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を第1時間状態且つ第1頻度状態としてもよい。また、第2制御状態を高確率且つ第1頻度状態とし、第1制御状態を所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を高確率且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。これらによっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0551】

（参考発明2）

また、参考発明2-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

所定の演出制御処理を行う遊技演出制御部と、

前記識別情報が特定の表示態様で停止表示すると遊技者に有利な特別遊技を実行する特

10

20

30

40

50

別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出制御部は、実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って予告演出を実行可能であり、少なくとも、前記演出制御処理の処理量が所定量の第1制御状態と、演出制御処理の処理量が所定量よりも多い第2制御状態と、があり、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は、前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数よりも少ないことを特徴とするものである。

【0552】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では、第2制御状態よりも演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態よりも、遊技演出制御部の予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくすることが可能となる。

【0553】

これにより、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0554】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は第1の所定数とされ、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は前記第1の所定数よりも少ない第2の所定数とされることを特徴とするものである。

【0555】

このような遊技機によれば、第1制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1の所定数とし、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1の所定数よりも少ない第2の所定数とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となり、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0556】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-1又は参考発明2-2の遊技機において、

前記予告演出決定部によって決定可能な予告演出の数は、前記第1制御状態と前記第2制御状態とで同じであることを特徴とするものである。

【0557】

このような遊技機によれば、第1制御状態においても第2制御状態においても、予告演出決定部が決定可能な遊技演出の数、すなわち、実行可能な遊技演出の数を同じとすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合（第2制御状態）において、予告演出決定部が決定対象とする遊技演出の数を減らしたとしても、決定可能な予告演出の数を減らさないので、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

【0558】

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-3の遊技機において、

前記予告演出決定部によって決定可能な予告演出の最大数は、前記第1制御状態と前記第2制御状態とで同じであることを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

【0559】

このような遊技機によれば、第1制御状態においても第2制御状態においても、予告演出決定部が決定可能な予告演出の最大数、すなわち、実行可能な遊技演出の最大数を同じとすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合（第2制御状態）において、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を減らしたとしても、決定可能な遊技演出の最大数を減らさないで、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

【0560】

また、参考発明2-5の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-4の遊技機において、

前記遊技演出制御部は、前記識別情報の変動表示の開始に基づいて前記予告演出決定部が予告演出決定処理を行うことを特徴とするものである。

【0561】

このような遊技機によれば、予告演出決定部による予告演出決定処理を少なくとも識別情報の変動表示の開始に基づいて実行することが可能となる。これにより、識別情報の変動表示を開始する際の演出制御処理の処理量の多少によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化することが可能となる。ここで、「識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する」とは、識別情報の変動表示を開始することに基づいて実行するものであり、識別情報の変動表示の開始前に行ってもよいし、開始後に行ってもよいし、開始と同時に実行してもよい。

【0562】

また、参考発明2-6の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-5の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記演出制御処理として、前記始動口への入球に基づいて実行する入球時演出制御処理を有し、

前記入球時演出制御処理を実行している状態を前記第2制御状態とし、前記入球時演出制御処理を実行していない状態を第1制御状態とすることを特徴とするものである。

【0563】

このような遊技機によれば、始動口への入球に基づいて入球時演出制御処理が実行されている状態を第2制御状態とし、入球時演出制御処理が実行されていない状態を第1制御状態とする。そして、入球時演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、入球時演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となる。

【0564】

これにより、入球時演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0565】

（参考発明3）

また、参考発明3-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

所定の演出制御処理を行う遊技演出制御部と、

前記識別情報が特定の表示態様で停止表示すると遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出制御部は、実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出

10

20

30

40

50

決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出は演出態様の異なる複数の予告演出種からなると共に、前記予告演出種は夫々1又は複数の予告演出で構成され、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って予告演出を実行可能であり、少なくとも、前記演出制御処理の処理量が所定量の第1制御状態と、前記演出制御処理の処理量が所定量よりも多い第2制御状態と、があり、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数、前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数よりも少ないことを特徴とするものである。

【0566】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では、第2制御状態よりも演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態よりも、遊技演出制御部の予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を少なくすることが可能となる。

【0567】

これにより、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0568】

また、参考発明3-2の遊技機は、参考発明3-1の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種数は第1の所定数とされ、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種数は前記第1の所定数よりも少ない第2の所定数とされることを特徴とするものである。

【0569】

このような遊技機によれば、第1制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を第1の所定数とし、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を第1の所定数よりも少ない第2の所定数とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を少なくし、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を多くすることが可能となり、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。ここで、「第1の所定数」は2以上とし、「第2の所定数」は1以上とする。

【0570】

また、参考発明3-3の遊技機は、参考発明3-1又は参考発明3-2の遊技機において、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部によって遊技演出を決定する場合には、予め定められた特定の予告演出種を決定し、

前記予告演出実行部は、前記特定の予告演出種に属する予告演出を実行することを特徴とするものである。

【0571】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種を特定の予告演出種とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態のときは予告演出種の異なる複数の予告演出を実行可能とし、第2制御状態のときは特定の予告演出種に属する予告演出を実行可能とする。また、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を固定化し、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0572】

また、参考発明3-4の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-3の遊技機において、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種に属する予告演出の数は、前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種に属する予告演出の数よりも少ないことを特徴とするものである。

【0573】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種の数減らすと共に、決定可能な予告演出種に属する予告演出の数も減らすことが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態のときは複数の予告演出種及びその予告演出種に属する複数の予告演出から実行する予告演出を決定可能とし、一方、第2制御状態のときは第1制御状態よりも少ない予告演出種であっても、当該予告演出種に属する予告演出の数も第1制御状態より少なくして、実行する予告演出を決定するものとしている。

10

【0574】

これにより、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種及び当該予告演出種に属する予告演出の両方を減少することで、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。ここで、第2制御状態において決定対象とする予告演出種において、属する予告演出の数が減少した予告演出種を少なくとも1つ有していれば足りる。

20

【0575】

また、参考発明3-5の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-4の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部によって所定の前記予告演出種を実行すると決定する場合には、当該予告演出種に属する複数の予告演出から所定の予告演出を決定し、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部によって所定の前記予告演出種を実行すると決定する場合には、予め定められた特定の予告演出を決定することを特徴とするものである。

【0576】

30

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種の数減らすと共に、決定可能な予告演出種に属する予告演出を固定化することが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が予告演出種を決定すれば、それに伴い実行する予告演出が決定されることとなり、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。

【0577】

また、参考発明3-6の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-5の遊技機において、

前記遊技演出制御部は、前記識別情報の変動表示の開始に基づいて前記予告演出決定部が予告演出決定処理を行うことを特徴とするものである。

40

【0578】

この様な遊技機によれば、予告演出決定部による予告演出決定処理を少なくとも識別情報の変動表示の開始に基づいて実行することが可能となる。これにより、識別情報の変動表示を開始する際の演出制御処理の処理量の多少によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化することが可能となる。ここで、「識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する」とは、識別情報の変動表示を開始することに基づいて実行するものであり、識別情報の変動表示の開始前に行ってもよいし、開始後に行ってもよいし、開始と同時に実行してもよい。

【0579】

50

また、参考発明 3-7 の遊技機は、参考発明 3-1 乃至参考発明 3-6 の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記演出制御処理として、前記始動口への入球に基づいて実行する入球時演出制御処理を有し、

前記入球時演出制御処理を実行している状態を前記第 2 制御状態とし、前記入球時演出制御処理を実行していない状態を第 1 制御状態とすることを特徴とするものである。

【0580】

このような遊技機によれば、始動口への入球に基づいて入球時演出制御処理が実行されている状態を第 2 制御状態とし、入球時演出制御処理が実行されていない状態を第 1 制御状態とする。そして、入球時演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、入球時演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となる。

10

【0581】

これにより、入球時演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0582】

(参考発明 4)

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って遊技演出（予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によって当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示する可能性（大当たり信頼度）を示していた（例えば、特開平 10-57583）。

30

【0583】

また、遊技演出（予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、遊技演出の演出態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

【0584】

40

参考発明 4-1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、

前記特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆報知部と、を備えた遊技機であって、前記可能性示唆報知部は、

前記特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の色を、複数の色から前記特別遊技の実行可能性に対応させて設定する可能性示唆画像色設定部と、

50

前記可能性示唆画像色設定部によって設定された色で、前記可能性示唆画像を表示する可能性示唆画像表示部と、

前記可能性示唆画像表示部によって前記可能性示唆画像が表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出画像色表示部と、を有する

ことを特徴とするものである。

【0585】

このような遊技機によれば、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆報知部が、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の色を、複数の色から当該特別遊技の実行可能性に対応させて設定する可能性示唆画像色設定部と、当該設定した色で可能性示唆画像を表示する可能性示唆画像表示部と、可能性示唆画像が設定された色で表示された後に、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出画像色表示部と、を有する構成とした。これにより、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。すなわち、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像が表示された後に、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を当該可能性示唆画像の表示態様に対応させて表示することによって、可能性示唆画像の表示態様に応じて特別遊技の実行可能性を示唆するその他の演出が変化するため、可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。

【0586】

また、参考発明4-2の遊技機は、参考発明4-1の遊技機において、

前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色で表示する場合と、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色で表示する場合と、を有し、

前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色で表示する場合の方が、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色で表示する場合よりも、前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆することを特徴とするものである。

【0587】

このような遊技機によれば、可能性示唆画像色設定部が設定可能な色として、少なくとも、第1色と第2色とを有しており、可能性示唆画像が第1色で表示され後に当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、第1色に対応する色で表示する場合と、可能性示唆画像が第2色で表示され後に当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、第2色に対応する色で表示する場合と、を有している。そして、第2色で表示された場合の方が、第1色で表示された場合よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆するものとする。これにより、可能性示唆画像とその他の演出画像との表示態様の変化が多様化すると共に、可能性示唆画像がどの色で表示されるかに関心を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0588】

また、このような態様に加えて、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合と、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合と、を有してもよい。

【0589】

この場合に、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色で表示する場合の方が、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合よりも、前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆するものとしてもよい。

また同様に、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色で表示する場合の方が、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合よりも、前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆するものとしてもよい。

【0590】

また、参考発明4-3の遊技機は、参考発明4-1又は参考発明4-2の遊技機において、

先に前記特別遊技の実行可能性を示唆する色を表示する前記可能性示唆画像は、後から当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示される前記演出画像よりも大きいサイズで表示されることを特徴とするものである。

10

【0591】

このような遊技機によれば、先に所定の色で表示される可能性示唆画像が、後から当該所定の色に対応する色で表示される演出画像よりも大きいサイズで表示される。これにより、演出画像の色変化の契機となり得る可能性示唆画像を目立たせ、可能性示唆画像及び演出画像の表示態様の変化に注目させることが可能となる。

【0592】

また、参考発明4-4の遊技機は、参考発明4-1又は参考発明4-2の遊技機において、

前記可能性示唆画像の色に対応させた色で表示される前記演出画像を、先に当該色で表示される前記可能性示唆画像よりも大きいサイズで表示することを特徴とするものである。

20

【0593】

このような遊技機によれば、後から可能性示唆画像の色に対応する色で表示される演出画像を、先に当該色で表示される可能性示唆画像よりも大きいサイズで表示する。これにより、可能性示唆画像の色に対応して色が変化する演出画像を目立たせ、可能性示唆画像及び演出画像の表示態様の変化に注目させることが可能となる。

【0594】

また、参考発明4-5の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

30

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

40

前記特定予告演出は、前記可能性示唆画像を所定の色で表示した後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出であることを特徴とするものである。

【0595】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性

50

示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0596】

また、前記可能性示唆報知部は、前記第1制御状態において、前記可能性示唆画像が表示された後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出制御を実行し、前記第2制御状態において実行しないものとしてもよい。

【0597】

また、参考発明4-6の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、
遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記可能性示唆報知部は、前記第2制御状態において、前記可能性示唆画像が所定の色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する予告演出を実行し、前記第1制御状態において実行しないことを特徴とするものである。

【0598】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0599】

本参考発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0600】

また、更に他の参考発明は、

特典（例えば、特別遊技）を付与する特典付与部（例えば、特別遊技実行部）と、

前記特典を付与するか否か（当否）を判定する特典付与判定部（当否判定部）と、

前記特典付与判定部の判定結果に基づいて、前記判定結果を示唆する可能性示唆報知部と、

を備えた遊技機において、

前記可能性示唆報知部は、

前記特典が付与される可能性を示唆する可能性示唆要素の表示色を、複数種類の色から前記可能性に対応させて設定する可能性示唆要素設定部と、

前記可能性示唆要素設定部によって設定された前記表示色で前記可能性示唆要素を表示する可能性示唆要素表示部と、

前記可能性示唆要素表示部によって前記可能性示唆要素が表示された後、前記可能性示

10

20

30

40

50

唆要素と異なる演出画像要素を、該可能性示唆要素の前記表示色に対応させた表示色で表示する演出画像要素表示部と、

を有することを特徴とするものとしてもよい。

【0601】

また、更に他の参考発明は、

特典（例えば、特別遊技）を付与する特典付与部（例えば、特別遊技実行部）と、

前記特典を付与するか否か（当否）を判定する特典付与判定部（当否判定部）と、

前記特典付与判定部の判定結果に基づいて、前記判定結果を示唆する可能性示唆報知部と、

を備えた遊技機において、

10

前記可能性示唆報知部は、

前記特典が付与される可能性を示唆するキャラクタ画像要素を、種類の異なるキャラクタを夫々模した複数種類のキャラクタ画像要素の内から前記可能性に対応させて設定する可能性示唆要素設定部と、

前記可能性示唆要素設定部によって設定された種類の前記キャラクタ画像要素を表示する可能性示唆要素表示部と、

前記可能性示唆要素表示部によって前記キャラクタ画像要素が表示された後、前記キャラクタ画像要素と異なる演出画像要素を、該キャラクタ画像要素の前記種類に対応させた表示色で表示する演出画像要素表示部と、

を有するものとしてもよい。

20

【0602】

このような遊技機によれば、特典（特別遊技）が付与される可能性（信頼度）を示唆するキャラクタ画像要素の趣向性を高めることが可能となる。つまり、特典が付与される可能性を示唆するキャラクタ画像要素が表示された後に、キャラクタ画像要素と異なる演出画像要素を該キャラクタ画像要素の表示態様に対応させて表示することによって、キャラクタ画像要素の表示態様に応じて特典付与判定手段の判定結果を示唆する演出が変化するため、キャラクタ画像要素の趣向性を高めることができる。

【0603】

（参考発明5）

また、参考発明5-1の遊技機は、

30

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、

識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、所定の演出画像を段階的に進行表示させることで演出を進行可能な進行演出を有し、（段階的に表示する、演出の表示段階が複数段階に設定された進行演出）

40

前記演出画像は、当該演出画像を次の演出画像に進行表示させること示す進行画像と、前記進行演出と異なる特定演出の実行を示す特定演出実行画像と、を組合せて構成され、

前記進行演出において、前記進行画像が所定の表示態様で表示されると、前記演出画像が次の演出画像に進行表示し、前記特定演出実行画像が所定の表示態様で表示されると、前記演出画像が次の演出画像に進行表示することなく前記特定演出を実行するものであって、

前記演出画像が次の演出画像に進行表示すると、表示される前記演出画像の組合せが異なる組合せとなる

ことを特徴とするものである。

【0604】

50

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出として、表示される演出画像を段階的に進行表示させる進行演出を有する。そして、この進行演出において表示される演出画像は、次の演出画像に進行表示ことを示す進行画像と、進行演出と異なる特定演出の実行を示す特定演出実行画像と、を組合せて構成している。また、これら進行画像と特定演出実行画像とが組合せられた所定の演出画像において、進行画像が所定の表示態様で表示されると当該演出画像が次の演出画像に進行表示し、特定演出実行画像が所定の表示態様で表示されると当該演出画像が次の演出画像に進行表示することなく特定演出実行画像で示す特定演出を実行する。また、進行画像が所定の表示態様で表示されて演出画像が次の演出画像に進行表示すると、演出画像を構成する進行画像と特定演出実行画像との組合せが異なる組合せとなる場合を有している。

10

【0605】

これにより、進行演出において表示される演出画像を、進行画像と特定演出実行画像とを組合せて構成すると共に、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像に進行表示した場合には、進行画像と特定演出実行画像との組合せを異なる組合せとなりうる構成とした。そして、進行演出の演出画像の次の演出画像に進行表示したことによって期待感を高め、演出画像の組合せが変化した場合には更に期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とした。

【0606】

尚、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像に進行表示した場合において、表示される演出画像の組合せ（進行画像と特定演出実行画像との種類）が、前の演出画像の組合せ（進行画像と特定演出実行画像との種類）と異なる組合せとなるときがあればよく、次の演出画像に進行表示した場合に、表示される演出画像の組合せが前回の演出画像の組合せと同じ組合せとなるときがあってもよい。また、複数回進行表示する場合に、そのうちの一部の進行表示の際に組合せが変化すればよく、毎回異なる組合せに変化する必要はない。もちろん、毎回異なる組合せに変化してもよい。また、「演出画像を構成する進行画像と特定演出実行画像との組合せが異なる組合せとなる」とは、演出画像を構成する1又は複数の進行画像と、1又は複数の特定演出実行画像と、のうち、一部が前の演出画像を構成する進行画像及び特定演出実行画像と異なればよい。前の演出画像と同じ進行画像及び／又は特定演出実行画像を有していてもよい。

20

【0607】

また、進行画像が所定の表示態様で表示される場合と、特定演出実行画像が所定の表示態様で表示される場合とにおいて、その表示態様は異なる表示態様であってもよいし、同じ表示態様であってもよい。夫々、予め定められた所定の表示態様を有している。例えば、演出画像を構成する進行画像と特定演出実行画像とにおいて進行画像を選択する場合には、当該選択画像の周囲を赤○で囲んだり、背景をそれまでと異なる色で表示したり、進行画像の表示文字やキャラクタを動作せたり、表示サイズを変化させたりする等して、所定の表示態様とし、当該進行画像が選択・決定されたことを遊技者に示すことができる。また、特定演出実行画像を選択する場合には、同様に、当該選択画像の周囲を赤○で囲んだり、背景をそれまでと異なる色で表示したり、特定演出実行画像の表示文字やキャラクタを動作せたり、表示サイズを変化させたりする等して、所定の表示態様とし、当該特定演出実行画像が選択・決定されたことを遊技者に示すことができる。

30

40

【0608】

また、参考発明5-2の遊技機は、参考発明5-1の遊技機において、

前記特定演出は、所定のキャラクタを表示し、当該キャラクタが予め定めた目的を達成するかどうかを示すキャラクタ演出であり、当該キャラクタが予め定めた目的を達成すると前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となることを特徴とするものである。

【0609】

このような遊技機によれば、特定演出実行画像が所定の表示態様で表示された場合に実行される特定演出が、所定のキャラクタが目的を達成するかどうかの演出を行うキャラクタ演出であり、目的を達成した場合には識別情報の変動表示の結果が特定結果となり、特

50

別遊技を実行するものとする。これにより、進行演出を経てキャラクタ演出を実行し、遊技者の期待感を段階的に高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0610】

また、参考発明5-3の遊技機は、参考発明5-1又は参考発明5-2の遊技機において、

表示態様の異なる複数の前記特定演出実行画像を有すると共に、複数の前記特定演出実行画像に対応して、表示態様の異なる複数の前記特定演出を有し、

前記演出画像は、前記進行画像と、複数の前記特定演出実行画像のうちから選択された1又は複数の前記特定演出実行画像と、を組合せて構成されることを特徴とするものである。

10

【0611】

このような遊技機によれば、特定演出実行画像として表示態様の異なる複数の画像を有し、複数の特定演出実行画像に対応して表示態様の異なる複数の特定演出を有している。そして、進行演出における演出画像は、進行画像と、1又は複数の特定演出実行画像と、を組合せて構成される。これにより、進行演出の演出画像によって、異なる特定演出実行画像が表示され得るので、表示される特定演出実行画像によって期待感を高め、演出画像の組合せが変化した場合には更に期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とした。

【0612】

「表示態様が異なる複数の特定演出」とは、異なるキャラクタが出現する演出や同じキャラクタであっても異なる目的を達成するかどうかの演出を実行する演出等をいう。

20

【0613】

また、参考発明5-4の遊技機は、参考発明5-3の遊技機において、

複数の前記特定演出は、何れの前記特定演出が実行されるかによって、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が異なるものであり、

前記進行演出において、複数の前記特定演出実行画像のうち、所定の前記特定演出実行画像が所定の表示態様で表示されると、前記演出画像が次の演出画像に進行表示することなく当該特定演出実行画像に対応する前記特定演出を実行することを特徴とするものである。

【0614】

このような遊技機によれば、特定演出実行画像に対応する特定演出のうち、何れの特定演出が実行されるかによって、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性が異なるものとされる。そして、複数の特定演出実行画像のうち、書知恵の表示態様で表示された特定演出実行画像に対応する特定演出が実行される。これにより、進行演出の演出画像によって、異なる特定演出実行画像が表示され、所定の表示態様となる特定演出実行画像によって特定結果となる可能性が異なるため、何れの特定演出実行画像が選択されるかに注目させ、演出画像の組合せが変化した場合には更に期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とした。

30

【0615】

また、参考発明5-5の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-4の遊技機において、

40

前記進行演出において、前記進行画像が所定の表示態様で表示され、前記演出画像が次の演出画像に進行表示した場合において、

当該進行表示によって表示された前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像として、進行表示前に表示されていた前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が高いことを示す前記特定演出実行画像を有することを特徴とするものである。

【0616】

このような遊技機によれば、進行演出において、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像が表示された場合において、当該演出画像を構成する特定演出実行画像は、前の演出画像を構成する特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前

50

記特定結果となる可能性が高い特定演出に対応する。これにより、進行画像が所定の表示態様で表示され、次の演出画像が表示される場合の、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。また、次の演出画像に進行表示される回数が多いほど、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。

【0617】

また、参考発明5-6の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-5の遊技機において、

前記進行演出において、前記進行画像が所定の表示態様で表示され、前記演出画像が次の演出画像に進行表示した場合において、

当該進行表示によって表示された前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像として、進行表示前に表示されていた前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が低いことを示す前記特定演出実行画像は表示されないことを特徴とするものである。

【0618】

このような遊技機によれば、進行演出において、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像が表示された場合において、当該演出画像を構成する特定演出実行画像は、前の演出画像を構成する特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が低いことを示す特定演出実行画像は表示しない。これにより、進行画像が所定の表示態様で表示され、次の演出画像が表示される場合の、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。また、次の演出画像に進行表示される回数が多いほど、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。

【0619】

また、参考発明5-7の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-6の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記進行演出であることを特徴とするものである。

【0620】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、特別遊技の実行可能性を示唆する進行演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0621】

また、前記進行演出を、前記第1制御状態において実行し、前記第2制御状態において実行しないものとしてもよい。

【0622】

また、参考発明5-8の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-6の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記可能性示唆報知部は、前記第2制御状態において、前記進行演出を実行し、前記第1制御状態において前記進行演出を実行しないことを特徴とするものである。

【0623】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、特別遊技の実行可能性を示唆する進行演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0624】

また更に他の参考発明は、

演出の段階が複数段階に設定された特定演出を実行可能な遊技機であって、

前記特定演出は、

ある段階の演出中に、複数の予告画像が表示され、その後前記ある段階の演出から次段階の演出に進行したとき、当該次段階の演出中に表示される複数の予告画像の組み合わせが前記ある段階の演出中に表示された複数の予告画像の組み合わせと異なるものとなるように構成され、

前記複数の予告画像には、進行示唆画像と移行演出内容示唆画像が含まれ、当該進行示唆画像が所定の態様で表示された場合には次段階の演出に進行する一方、移行演出内容示唆画像が所定の態様で表示された場合には次段階の演出に進行することなく示唆された演出が実行されることを特徴とするものとしてもよい。

【0625】

本参考発明5の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0626】

(参考発明6)

従来の遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、当該遊技演出の結果、遊技者にとって比較的不利な大当たりであった場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。本参考発明6は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

【0627】

前述の課題を解決するための参考発明6-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

前記識別情報の変動表示に伴って、所定の遊技演出を実行する遊技演出実行部と、

前記遊技演出を表示可能な遊技演出表示部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

10

20

30

40

50

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、
遊技者が所定の入力を行う入力手段と、
を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、前記入力手段への入力を伴って実行中の演出を変化可能な入力演出を有し、

前記入力演出は、前記入力手段への入力を示唆する入力画像と、遊技演出表示部内に表示される表示枠と、前記表示枠内に表示される演出画像と、からなり、

前記遊技演出として前記入力演出が実行されると、前記入力手段への入力を伴って、前記表示枠の表示態様と、前記演出画像の表示態様と、を変化させて、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性を報知する

10

ことを特徴とするものである。

【0628】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出として、入力手段への遊技者の入力を伴って演出を変化可能な入力演出を有している。また、入力演出は、入力手段への入力を示唆する入力画像と、遊技演出表示部内に表示される表示枠と、表示枠内に表示される演出画像と、を有してなる。そして、入力演出において、入力手段への入力を伴って表示枠の表示態様及び演出画像の表示態様を変化させることで、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性を報知するものとする。これにより、遊技者の入力によって、表示枠の表示態様及び当該表示枠内の演出画像の表示態様とによって、特定結果となる可能性を報知することが可能となる。またこれにより、遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0629】

また、当否判定部による当否判定結果を図柄で表示する前に、実行中の入力演出の演出内容を、入力有効期間毎に入力手段に入力することで変化させて識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性（大当たり信頼度）を段階的に報知し、演出に対する期待感を高めることが可能となる。すなわち、入力演出の実行中に、入力手段への入力が有効となる入力有効期間（入力手段への入力によって実行中の演出を変化させ得る期間）が複数回設定され、当該入力有効期間における入力を行う毎に、表示枠の表示態様及び当該表示枠内の演出画像の表示態様に変化し得る構成とすることができる。

30

【0630】

また、参考発明6-2の遊技機は、参考発明6-1の遊技機において、
前記表示枠の表示態様として複数の表示態様を有し、
前記演出画像の表示態様として複数の表示態様を有し、
表示される表示態様の組合せによって、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性として異なる可能性を報知することを特徴とするものである。

【0631】

このような遊技機によれば、入力演出において表示可能な表示枠の表示態様として複数の表示態様を有し、入力演出において表示枠内で実行可能な演出画像の表示態様として複数の表示態様を有する。そして、表示枠及び演出画像の表示態様の組合せによって、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性として異なる可能性を報知するものとする。これにより、入力演出における遊技者の入力によって、表示枠及び演出画像の表示態様を変化させ、その組合せによって特定結果となる可能性を示すことが可能となる。またこれにより、遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0632】

また、参考発明6-3の遊技機は、参考発明6-2の遊技機において、
前記遊技演出として前記入力演出が実行されると、前記入力手段への入力を伴って、前記表示枠の表示態様及び前記演出画像の表示態様が段階的に変化することを特徴とするものである。

【0633】

50

このような遊技機によれば、入力演出における入力手段への入力に伴って、表示枠及び演出画像の表示態様を段階的に変化させることが可能となる。これにより、入力演出における遊技者の入力によって、表示枠及び演出画像の表示態様が、複数回変化し得るため、遊技者の入力操作への意欲を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0634】

また、参考発明6-4の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-3の遊技機において、

前記遊技演出として前記入力演出が実行されると、前記入力手段への入力に伴って、前記表示枠の表示態様と、前記演出画像の表示態様とが、夫々の条件で変化し、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性として異なる可能性を報知することを特徴とするものである。

【0635】

このような遊技機によれば、入力手段への入力に伴って、表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様とを、夫々の条件で変化させるものとする。これにより、表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様とは、夫々の条件で変化し得るため、表示枠及び演出画像の表示態様の組合せが多様化すると共に、表示枠及び演出画像の表示態様が、複数回変化し得るため、遊技者の入力操作への意欲を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0636】

また、入力手段への入力に伴って、表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様と、入力画像の表示態様と、を変化させて、表示される表示態様の組合せによって、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性として異なる可能性を報知するものとしてもよい。

また、遊技演出として入力演出が実行されると、入力手段への入力に伴って、表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様と、入力画像の表示態様とが、夫々の条件で変化し、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性として異なる可能性を報知するものとしてもよい。

【0637】

「夫々の条件で変化」とは、例えば、表示枠の表示態様を決定する枠表示態様決定手段と、演出画像の表示態様を決定する画像表示態様決定手段と、入力画像の表示態様を決定する入力画像態様決定手段と、を有し、表示枠、演出画像、入力画像の表示態様を夫々の手段が決定する態様を例示できる。

【0638】

また、夫々の表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様と、入力画像の表示態様と、を夫々の条件で決定するのではなく、表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様と、入力画像の表示態様と、の組合せが予め複数設定されており、表示態様決定手段が、これら複数の組合せのうちから所定の組合せ（表示枠の表示態様と、演出画像の表示態様と、入力画像の表示態様と、の表示態様の組合せ）を決定し、表示する態様（制御）としてもよい。

【0639】

また、参考発明6-5の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

10

20

30

40

50

前記特定予告演出は、前記入力演出であることを特徴とするものである。

【0640】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、特定結果となる可能性を示唆する入力演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0641】

また、参考発明6-6の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

20

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有し、

前記入力演出は、前記第2制御状態において決定対象とする予告演出であり、前記第1制御状態において決定対象としない予告演出であることを特徴とするものである。

【0642】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、特定結果となる可能性を示唆する入力演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0643】

本参考発明6の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0644】

(参考発明7)

40

また、参考発明7-1発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて取得した取得情報を記憶可能な取得情報記憶部と、

前記取得情報記憶部が記憶する取得情報のうち変動開始条件が成立した取得情報に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

前記識別情報の変動表示に伴って所定の遊技演出を実行する遊技演出実行部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、

前記取得情報記憶部が特定取得情報を記憶した場合において、当該特定取得情報が記憶

50

されてから当該特定取得情報の変動開始条件が成立して前記識別情報の変動表示の結果が示されるまでの期間に、当該特定取得情報に係る識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出の内容を報知する事前報知演出を実行可能とし、

前記事前報知演出は、前記特定取得情報に係る識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出の内容を含む複数の遊技演出の内容を報知する第1報知演出と、前記特定取得情報に係る識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出の内容だけを報知する第2報知演出と、を有し、前記第1報知演出を前記第2報知演出よりも先に実行する

ことを特徴とするものである。

【0645】

このような遊技機によれば、取得情報を記憶可能な取得情報記憶部を備え、取得情報記憶部が特定取得情報を記憶した場合に、当該特定取得情報が記憶されてから当該特定取得情報に係る識別情報の変動表示の結果が示されるまでの期間に、実行される遊技演出の内容を事前に報知する事前報知演出を実行可能とする。そして、事前報知演出は、実行される遊技演出の内容を含む複数の遊技演出の内容を報知する第1報知演出と、実行される遊技演出の内容だけを報知する第2報知演出と、を有しており、第1報知演出を第2報知演出よりも先に実行する。これにより、特定取得情報が記憶された場合には、当該特定取得情報に係る識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出を、段階的に事前報知する事前報知演出を実行可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0646】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、前記事前報知演出を表示する演出表示部を有し、

前記事前報知演出における前記第2報知演出では、前記特定取得情報に係る識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出の内容を報知する演出を、前記演出表示部の第1位置で表示した後に、前記演出表示部における前記第1位置よりも端部よりの第2位置に移動表示すると共に、前記第1位置での表示サイズよりも小さいサイズで表示することを特徴とするものである。

【0647】

このような遊技機によれば、事前報知演出を表示する演出表示部を有し、第2報知演出では、演出表示部の第1位置で所定のサイズで演出表示した後に、第1位置よりも演出表示部の端部となる第2位置に移動表示して、小さいサイズにして演出表示する。これにより、段階的に遊技演出を報知する事前報知演出によって、実行する遊技演出が特定された場合には、演出表示部の端部に小さいサイズで表示し、当該確定した遊技演出が実行されるのを待機させ、遊技興趣の維持を図ると共に、それまでに実行される他の遊技演出の視認性を高めることが可能となる。

【0648】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-1又は参考発明7-2の遊技機において、

前記事前報知演出における前記第1報知演出及び前記第2報知演出は、前記特定取得情報が記憶されてから、前記特定取得情報の変動開始条件が成立するまでの期間に実行されることを特徴とするものである。

【0649】

このような遊技機によれば、事前報知演出における第1報知演出及び第2報知演出を、特定取得情報が記憶されてから、特定取得情報の変動開始条件が成立するまでの期間に実行するものとする。これにより、特定取得情報に係る識別情報の変動表示が開始するより前に、当該識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出が報知されるため、遊技者の期待感を長期間維持し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0650】

また、参考発明7-4の遊技機は、参考発明7-1乃至参考発明7-3の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記事前報知演出であることを特徴とするものである。

10

【0651】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、事前報知演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0652】

20

また、参考発明7-5の遊技機は、参考発明7-1乃至参考発明7-3の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

30

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有し、

前記事前報知演出は、前記第2制御状態において決定対象とする予告演出であり、前記第1制御状態において決定対象としない予告演出であることを特徴とするものである。

【0653】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、事前報知演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0654】

事前報知演出は、特定取得情報の変動開始条件が成立する以前から、特定取得情報の変動開始条件が成立して前記識別情報の変動表示の結果が示されるまでの間に実行されるものとしてもよい。また、事前報知演出は、特定取得情報の変動開始条件が成立する以前から演出を開始し、特定取得情報に係る変動表示の実行中まで、継続して実行してもよい。また、事前報知演出（演出内容示唆表示）は、特定取得情報に係る識別情報の変動表示の結果、若しくは、当該特定取得情報に係る識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演

50

出の内容、を報知するものとしてもよい。また、事前報知演出によって報知する遊技演出は、特定取得情報に係る識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性（すなわち、大当たり信頼度）示す演出としてもよい。

【0655】

また、第1報知演出等で実行される複数の遊技演出は、大当たり信頼度が異なる遊技演出としてもよい。これにより、遊技者は、第2報知演出において、第1報知演出で示された遊技演出のうち、大当たり信頼度の高い遊技演出の内容が報知されることに期待し、段階的な演出によって遊技興趣を高めることが可能となる。

【0656】

また、他の態様として、複数の識別図柄を変動表示可能な表示手段と、
遊技情報取得条件の成立を起因に遊技情報（取得情報）を取得する遊技情報取得手段と、

前記遊技情報取得手段により取得した遊技情報に基づき遊技の当否を判定する当否判定手段と、

前記複数の識別図柄を前記表示手段で変動表示後に停止表示した識別図柄の停止態様によって前記当否判定手段の判定結果を報知する識別図柄変動手段と、

前記遊技情報取得手段により取得した遊技情報を変動開始条件が成立するまで記憶して当該遊技情報に対する前記識別図柄の変動表示及び前記判定結果の報知を保留する保留手段と、

前記識別図柄の変動表示中に前記表示手段で演出を実行する演出実行手段（遊技演出実行部）と、を備えた遊技機において、

前記識別図柄の変動表示以前の前記保留中から前記演出の実行開始までの間に、前記演出の内容を示唆する演出内容示唆表示（事前報知演出）を前記表示手段で実行する演出内容示唆表示実行手段（事前報知演出実行手段）を備え、

前記演出内容示唆表示は、前記演出実行手段で実行する前記演出を含む複数の演出の内容を示唆する第1段階の示唆（第1報知演出）と、前記演出実行手段で実行する前記演出の内容のみを示唆する第2段階の示唆（第2報知演出）とを備え、

前記演出内容示唆表示実行手段は、前記第2段階の示唆では、前記演出内容示唆表示を前記表示手段の表示領域中央で表示した後に異なる位置へ移動してそれまでよりも小さい表示で行うことを特徴とするものとしてもよい。

【0657】

また、前述の遊技機において、

前記演出内容示唆表示実行手段は、前記演出が実行される前記識別図柄の変動表示以前の複数の保留の識別図柄の変動表示に渡って前記演出内容示唆表示を実行することを特徴としてもよい。

【0658】

本参考発明7の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0659】

（参考発明8）

また、参考発明8-1発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、

前記識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって当該特定の識別情報の変動表示が終了する前に実行可能な事前予告演出と、前記特定の識別情報の変

10

20

30

40

50

動表示の結果が特定結果の場合に前記特別遊技が実行されることを報知する特別遊技報知演出と、を有し、

前記事前予告演出として、演出態様の異なる第1事前予告演出と、第2事前予告演出と、第3事前予告演出と、を有し、

前記特別遊技報知演出として、演出態様の異なる第1特別遊技報知演出と、第2特別遊技報知演出と、を有し、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合において、前記事前予告演出として前記第1事前予告演出が実行された場合には前記第1特別遊技報知演出が実行され、前記事前予告演出として前記第2事前予告演出及び前記第3事前予告演出の両方が実行された場合には前記第2特別遊技報知演出が実行される

10

ことを特徴とするものである。

【0660】

このような遊技機によれば、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって当該特定の識別情報の変動表示が終了する前に実行可能な事前予告演出として、演出態様の異なる第1事前予告演出、第2事前予告演出、及び、第3事前予告演出、を有する。また、特別遊技が実行されることを報知する特別遊技報知演出として、演出態様の異なる第1特別遊技報知演出、及び、第2特別遊技報知演出を有する。そして、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合に第1事前予告演出が実行された場合には第1特別遊技報知演出が実行され、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合に第2事前予告演出及び第3事前予告演出の両方が実行された場合には第2特別遊技報知演出が実行される。

20

【0661】

これにより、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合、すなわち、特別遊技が実行される場合において、実行される事前予告演出の種類や組合せによって、異なる特別遊技報知演出が実行され、遊技演出を多様化すると共に、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0662】

また、第2事前予告演出及び第3事前予告演出は、何れも可動物を動作させる可動予告演出であってもよいし、何れも表示部における表示予告演出であってもよい。また、第2事前予告演出は可動物を動作させる可動予告演出であり、第3事前予告演出は表示部における表示予告演出であってもよい。また逆に、第2事前予告演出は表示部における表示予告演出であり、第3事前予告演出は可動物を動作させる可動予告演出であってもよい。

30

【0663】

また、参考発明8-2の遊技機は、参考発明8-1の遊技機において、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合において、前記事前予告演出として前記第1事前予告演出が実行された場合には前記第2特別遊技報知演出は実行されず、前記事前予告演出として前記第2事前予告演出及び前記第3事前予告演出の両方が実行された場合には前記第1特別遊技報知演出は実行されないことを特徴とするものである。

【0664】

このような遊技機によれば、第1事前予告演出が実行された場合には第2特別遊技報知演出は実行されず、第2事前予告演出及び第3事前予告演出の両方が実行された場合には第1特別遊技報知演出は実行されない。これにより、実行された事前予告演出によって、その後に実行される特別遊技報知演出を予測することができ、遊技者の事前予告演出への関心を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0665】

また、参考発明8-3の遊技機は、参考発明8-1又は参考発明8-2の遊技機において、

前記特別遊技として、当該特別遊技及び／又は当該特別遊技終了後に、遊技者に付与される特典が異なる第1特別遊技と、第2特別遊技と、を有し、

前記第1特別報知演出は前記第1特別遊技の実行を報知する演出であり、前記第2特別報知演出は前記第2特別遊技の実行を報知する演出であることを特徴とするものである。

50

【0666】

このような遊技機によれば、特別遊技で遊技者に付与される特典、及び／又は、特別遊技終了後に遊技者に付与される特典が異なる第1特別遊技と第2特別遊技とを有する。そして、第1特別報知演出は第1特別遊技の実行を報知する演出とし、第2特別報知演出は第2特別遊技の実行を報知する演出とする。これにより、実行する特別報知演出によって、異なる特典が付与される特別遊技が実行されるため、何れの事前予告演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0667】

また、「特別遊技で及び／又は当該特別遊技終了後に遊技者に付与される特典が異なる」とは、特別遊技において遊技者に付与される特典（ラウンド数、獲得可能な賞球数）が異なる場合や、特別遊技終了後に設定される遊技状態（高ベース状態、低ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態、低確低ベース状態、小当たりRUSH等）が異なる場合や、これらの両方又は一方が異なる場合を含む。

【0668】

また、第1特別報知演出によって実行を報知する第1特別遊技は、第2特別遊技と比較して遊技者にとって有利な特別遊技としてもよい。このようにすれば、第1事前予告演出が実行された場合に、第2事前予告演出及び前記第3事前予告演出の両方が実行された場合よりも、遊技者の遊技興趣をより高めることが可能となる。また、逆に、第2特別報知演出によって実行を報知する第2特別遊技は、第1特別遊技と比較して遊技者にとって有利な特別遊技としてもよい。このようにすれば、第2事前予告演出及び前記第3事前予告演出の両方が実行された場合に、第1事前予告演出が実行された場合よりも、遊技者の遊技興趣をより高めることが可能となる。

【0669】

また、参考発明8-4の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-3の遊技機において、

前記第1事前予告演出は、所定の目的を達成するかどうかを示す演出であり、

前記第1事前予告演出が実行されて、前記所定の目的を達成することに成功した場合は前記第1特別遊技報知演出が実行され、

前記第1事前予告演出が実行されて、前記所定の目的を達成することに失敗した場合は前記第1特別遊技報知演出が実行されないことを特徴とするものである。

【0670】

このような遊技機によれば、第1特別報知演出につながる第1事前予告演出を、所定の目的を達成するかどうかを示す演出とする。そして、第1事前予告演出において、所定の目的を達成することに成功した場合には、当該第1事前予告演出に続いて第1特別遊技報知演出を実行し、所定の目的を達成することに失敗した場合には、当該第1事前予告演出に続いて第1特別遊技報知演出を実行しないものとする。これにより、第1事前予告演出の実行態様（目的を達成するかどうか）に注目させ、第1特別報知演出の実行に対する期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第2特別報知演出の実行態様と異なるため、すなわち、特別遊技によってその事前予告演出の実行態様を異ならせることができ、遊技演出を多様化することが可能となる。

【0671】

また、参考発明8-5の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出

を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記第1事前予告演出、前記第2事前予告演出及び前記第3事前予告演出の少なくとも1個であることを特徴とするものである。

【0672】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、事前予告演出及び特別報知演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0673】

また、参考発明8-6の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有し、

前記第2事前予告演出及び前記第3事前予告演出の少なくとも1個の事前予告演出は、前記第2制御状態において決定対象とする予告演出であり、前記第1制御状態において決定対象としない予告演出であることを特徴とするものである。

【0674】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、事前予告演出及び特別報知演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0675】

また、第2事前予告演出は複数回実行される場合があるものとしてもよい。すなわち、第2事前予告演出を1回以上実行し、且つ、その後第3事前予告演出を実行すると、第2特別遊技報知演出が実行される（実行が確定される）ものとしてもよい。また、第2事前予告演出の実行回数が多いと、その後第3事前予告演出が実行される可能性、すなわち、第2特別遊技報知演出が実行される可能性が高いものとしてもよい。

【0676】

また、事前予告演出は、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって当該特定の識別情報の変動表示が終了する前に実行可能な演出としてもよいし、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって当該特定の識別情報の変動表示の開始前に実行可能な

演出としてもよい。

【0677】

また、特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行される事前演出（事前予告演出）と、

前記特定の識別情報の変動表示の内容を示す演出であって、当該特定の識別情報の変動表示に伴って実行される特定演出と、を有し、

前記遊技演出として、第1遊技演出と、第2遊技演出と、を有し、

所定の識別情報の変動表示に伴って前記第1遊技演出が実行された場合において、当該所定の識別情報の変動表示中に前記第2遊技演出が実行されない場合、当該第1遊技演出は、前記事前演出であり、

所定の識別情報の変動表示に伴って前記第1遊技演出が実行された場合において、当該所定の識別情報の変動表示中に前記第2遊技演出が実行される場合、当該第1遊技演出は、前記特定演出であるものとしてもよい。

【0678】

また、「事前演出（事前予告演出）」は、特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って実行可能であるから、特定の識別情報の変動表示に伴って実行可能としてもよい。「識別情報の変動表示の内容」とは、識別情報の変動表示の結果や、識別情報の変動表示中に実行される遊技演出（リーチ種や予告種）や、特別遊技が実行される可能性等をいう。

【0679】

また、「所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段（当否判定手段）」と、判定手段の判定結果に基づいて、識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、特定の識別情報の変動表示の結果を、判定手段による判定を行うより前に、事前判定する事前判定手段と、事前判定手段の事前判定結果に基づいて、特定の識別情報の変動表示より前の識別情報の変動表示に伴って、事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、を備える」ものとしてもよい。

【0680】

また、事前判定手段は、所定条件の成立に基づいて取得した情報（取得情報、遊技情報、取得データともいう）に基づいて事前判定するものとされ、取得情報記憶手段（保留情報記憶手段）に記憶される取得情報（保留情報）に基づいて事前判定を行ってもよいし、当該取得情報（保留情報）とは異なる事前判定用の情報（取得データ）に基づいて事前判定を行ってもよい。すなわち、事前判定を行うための第1取得情報と、当否判定を行うための第2取得情報と、を有してもよい。

【0681】

本参考発明8の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0682】

（参考発明9）

また、参考発明9-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行部と、

前記識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、特定変化図柄の表示形態を、第1表示形態と第2表示形態とに形態変化させる形態変化演出を有し、

前記形態変化演出が実行され、前記特定変化図柄が前記第1表示形態で表示された場合には前記識別情報と異なる図柄を模した形態で表示され、前記特定変化図柄が前記第2表示形態で表示された場合には前記識別情報を模した形態で表示される

ことを特徴とするものである。

【0683】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出として、特定変形図柄の表示形態を、第1表示形態と第2表示形態とに形態変化させる形態変化演出を有している。そして、特定変形図柄を第1表示形態で表示する場合は識別情報と異なる図柄を模した形態とし、特定変形図柄を第2表示形態で表示する場合は識別情報を模した形態とする。これにより、特定変形図柄が表示された場合において、その表示形態によって異なる演出を実行可能であるので、遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0684】

また、参考発明9-2の遊技機は、参考発明9-1の遊技機において、
前記遊技演出として、前記識別図柄のうちの2個の識別図柄が同じ識別図柄となるリーチ態様となって所定の演出を実行するリーチ演出を有し、

10

前記特定変形図柄が前記第2表示形態で表示され、前記識別図柄を模した形態で表示された場合、当該識別図柄を模した前記特定変形図柄が前記リーチ態様となって前記リーチ演出が実行されることを特徴とするものである。

【0685】

このような遊技機によれば、遊技演出としてリーチ演出を有し、特定変形図柄が第2表示形態となって識別図柄を模した形態で表示された場合に、当該特定変形図柄がリーチ態様となってリーチ演出が実行されるものとする。これにより、遊技者は、特定変形図柄がどのような表示形態に変化するかに注目し、遊技興趣を高める。また、特定変形図柄が第2表示形態となった場合にはリーチ演出が実行されるので、遊技者は特別遊技への期待感を高め、遊技興趣を高める。

20

【0686】

また、参考発明9-3の遊技機は、参考発明9-1又は参考発明9-2の遊技機において、

前記特定変形図柄が前記第1表示形態で表示され、前記識別図柄と異なる図柄を模した形態で表示された場合、前記形態変化演出を再度実行することを特徴とするものである。

【0687】

このような遊技機によれば、特定変形図柄が第1表示形態となって識別図柄と異なる図柄を模した形態で表示された場合に、形態変化演出を再度実行するものとする。これにより、特定変形図柄が第2表示形態とならず、第1表示形態となった場合には、その後に再度形態変化演出が実行されるので、遊技者は特別遊技への期待感を高め、遊技興趣を高める。また、再度の形態変化演出においてリーチ演出が発生して特別遊技が実行されることに期待し、遊技興趣を高める。

30

【0688】

また、参考発明9-4の遊技機は、参考発明9-1乃至参考発明9-3の遊技機において、

前記特定変形図柄が前記第1表示形態で表示され、前記識別図柄と異なる図柄を模した形態で表示された場合、前記識別情報を変動表示することを特徴とするものである。

40

【0689】

このような遊技機によれば、特定変形図柄が第1表示形態となって識別図柄と異なる図柄を模した形態で表示された場合、識別情報を変動表示するものとする。これにより、形態変化演出が実行された場合において、特定変形図柄が第1表示形態となると、識別情報を変動表示するため、識別情報の変動表示の実行期間が長期間に亘って継続することとなる。またこれにより、遊技者は特別遊技への期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0690】

また、参考発明9-5の遊技機は、参考発明9-1乃至参考発明9-4の遊技機において、

50

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記形態変化演出であることを特徴とするものである。

【0691】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、形態変化演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0692】

また、参考発明9-6の遊技機は、参考発明9-1乃至参考発明9-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有し、

前記形態変化演出は、前記第2制御状態において決定対象とする予告演出であり、前記第1制御状態において決定対象としない予告演出であることを特徴とするものである。

【0693】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、形態変化演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0694】

本参考発明9の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0695】

(参考発明10)

また、参考発明10-1の遊技機は、

10

20

30

40

50

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となることに基づいて所定の特典を付与する特典付与部と、

前記識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行部と、を備えた遊技機であって、

前記遊技演出として、複数の画像要素で構成される特定装飾画像の表示態様を変化させる装飾画像変化演出を有し、

前記装飾画像変化演出は、

前記複数の画像要素から選択した異なる画像要素を、少なくとも2回の表示タイミングにおいて順に表示すると共に、当該表示した状態を第1時間維持する第1画像表示と、

前記少なくとも2回の表示タイミングで所定の画像要素が表示された後のタイミングである特別表示タイミングにおいて、前記少なくとも2回の表示タイミングで表示した画像要素と異なる画像要素を表示すると共に、当該表示した状態を第2時間維持する第2画像表示と、を実行可能とし、

前記装飾画像変化演出において、前記第1画像表示及び前記第2画像表示が実行された場合は、前記第1画像表示が実行されて前記第2画像表示が実行されない場合よりも、前記特典が付与される可能性が高い

ことを特徴とするものである。

【0696】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行可能な遊技演出として、複数の画像要素で構成される特定装飾画像の表示態様を変化させる装飾画像変化演出を有する。また、装飾画像変化演出において、特定装飾画像を構成する複数の画像要素から選択した異なる画像要素を、少なくとも2回の表示タイミングで順に表示し、且つ当該表示状態を第1時間維持する第1画像表示と、第1画像表示よりも後の特別表示タイミングで、それまでに表示した画像要素と異なる画像要素を表示し、且つ当該表示状態を第2時間維持する第2画像表示と、を実行可能とする。そして、装飾画像変化演出において第1画像表示及び第2画像表示が実行された場合の方が、第1画像表示が実行され第2画像表示が実行されない場合よりも、特典付与可能性が高いものとする。これにより、装飾画像変化演出における、複数回（少なくとも2回）の特定装飾画像の画像要素の表示態様に注目させ、且つ、それよりも後に発生し得る追加の画像要素の表示に期待させ、遊技興趣を高める。尚、少なくとも2回の表示タイミング、及び、特別表示タイミングは、時系列的に異なるタイミングである。

【0697】

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、識別情報の変動表示の結果が特定結果となると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えるものとしてもよい。また、特典付与部は、特別遊技実行部であるものとしてもよい。また、特別遊技終了後の遊技状態を第1遊技状態又は第2遊技状態に設定する遊技状態設定部を備え、第2遊技状態は第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態とし、特典付与部の付与する特典は、特別遊技状態終了の遊技状態を第2遊技状態とするものとしてもよい。

【0698】

また、参考発明10-2の遊技機は、参考発明10-1の遊技機において、

前記第1画像表示において前記画像要素を表示する前記第1時間は、前記第2画像表示において前記画像要素を表示する第2時間よりも長いことを特徴とするものである。

【0699】

このような遊技機によれば、第1画像表示において表示された画像要素の表示状態を維持する第1時間の方が、第2画像表示において表示された画像要素の表示状態を維持する第2時間よりも長いものとする。これにより、第1画像表示の表示時間を比較的長期間維持し、遊技者に、第1画像表示後に第2画像表示が実行されるかどうかの期待感を持たせ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0700】

また、第1画像表示と第2画像表示との間に、第2画像表示を実行するかどうかを煽る特別追加演出を実行してもよい。この特別追加演出を実行して第2画像表示を行う場合と、特別追加演出を実行して第2画像表示を行わない場合と、を有することで、特別追加演出の実行中の遊技興趣を高めることが可能となる。

【0701】

第1画像表示において画像要素を表示する第1時間は、第2画像表示において画像要素を表示する第2時間よりも長いものとしたが、このような態様に変えて、第2画像表示において画像要素を表示する第2時間が第1画像表示において画像要素を表示する第1時間よりも長いものとしてもよい。

10

【0702】

また、参考発明10-3の遊技機は、参考発明10-1又は参考発明10-2の遊技機において、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口を備え、

前記特典付与部は、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記可変入球口を入球可能状態とする前記特典を付与するものであって、

前記遊技演出として、演出によって前記特典が付与されるかどうかを示す特定遊技演出を有し、

前記装飾画像変化演出において、前記第1画像表示及び前記第2画像表示が実行されると、その後前記特定遊技演出が実行されることを特徴とするものである。

20

【0703】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、可変入球口を入球可能状態とする特典を付与するものとされる。また、遊技演出として、特典が付与されるかどうかを示す特定遊技演出を有する。そして、装飾画像変化演出において、第1画像表示及び第2画像表示が実行されると、その後特定遊技演出を実行するものとする。これにより、第2画像表示が実行されると、特定遊技演出に移行することとなるので、遊技者は、第1画像表示の後に第2画像表示が実行されることに期待し、遊技興趣を高める。

【0704】

また、参考発明10-4の遊技機は、参考発明10-1乃至参考発明10-3の遊技機において、

前記装飾画像変化演出において、前記第1画像表示が実行されて前記第2画像表示が実行されない場合、その後前記特定遊技演出が実行されないことを特徴とするものである。

30

【0705】

このような遊技機によれば、装飾画像変化演出において、第1画像表示が実行されて第2画像表示が実行されない場合、その後特定遊技演出が実行されないものとする。これにより、遊技者は、第1画像表示の後に第2画像表示が実行されることへの期待感を顕著に高め、遊技興趣を高める。

40

【0706】

また、参考発明10-5の遊技機は、参考発明10-1乃至参考発明10-4の遊技機において、

前記装飾画像変化演出において、前記特定装飾画像を構成する複数の画像要素が全て表示される場合は、前記特定装飾画像を構成する複数の画像要素の一部だけが表示される場合よりも、前記特典が付与される可能性が高いことを特徴とするものである。

【0707】

このような遊技機によれば、特定装飾画像を構成する複数の画像要素の全てが表示される方が、特定装飾画像を構成する複数の画像要素の一部だけが表示されるよりも、特典の付与可能性が高いものとする。これにより、遊技者は、第1画像表示及び／又は第2画像

50

表示において、特定装飾画像を構成する全ての画像要素が表示されることに期待すると共に、第2画像表示の発生に期待し、遊技興趣を高める。

【0708】

また、参考発明10-6の遊技機は、参考発明10-1乃至参考発明10-5の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記装飾画像変化演出であることを特徴とするものである。

【0709】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、装飾画像変化演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0710】

また、参考発明10-7の遊技機は、参考発明10-1乃至参考発明10-5の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有し、

前記装飾画像変化演出は、前記第2制御状態において決定対象とする予告演出であり、前記第1制御状態において決定対象としない予告演出であることを特徴とするものである。

【0711】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、装飾画像変化演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

。

【0712】

また、特典を付与するか否かを判定する特典付与判定手段（特典付与部）と、

前記特典が付与されるか否かを識別可能な所定の態様で表示すると共に、前記所定の態様が表示されるまでに所定期間、特定演出を表示する表示手段と、を備えた遊技機において、

前記特定演出が表示される所定期間内の時系列的に異なる少なくとも2つの表示ポイント（表示タイミング）で予告画像を挿入してそれぞれ所定時間表示するように制御する予告画像制御手段を備え、

前記予告画像制御手段は、

前記予告画像上で予め定められた個数となる複数の画像要素から前記少なくとも2つの表示ポイントのそれぞれで前記予告画像上に表示する画像要素を選択する画像要素選択手段と、

前記少なくとも2つの表示ポイントで前記画像要素選択手段を介して選択された前記画像要素を視認可能に表示する画像要素表示手段と、

前記所定期間のうち、前記少なくとも2つの表示ポイントで前記予告画像が挿入された後、更に、前記予告画像が挿入される特別表示ポイントを設定する特別表示ポイント設定手段と、を有し、

前記特別表示ポイントで前記予告画像が挿入された場合には、前記特典が付与される可能性が、該特別表示ポイントで前記予告画像が挿入されない場合よりも高くなるように設定されていることを特徴とするものとしてもよい。

【0713】

本参考発明10の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0714】

また、前述した参考発明1乃至10の1又は複数の発明を組合せてもよい。

【符号の説明】

【0715】

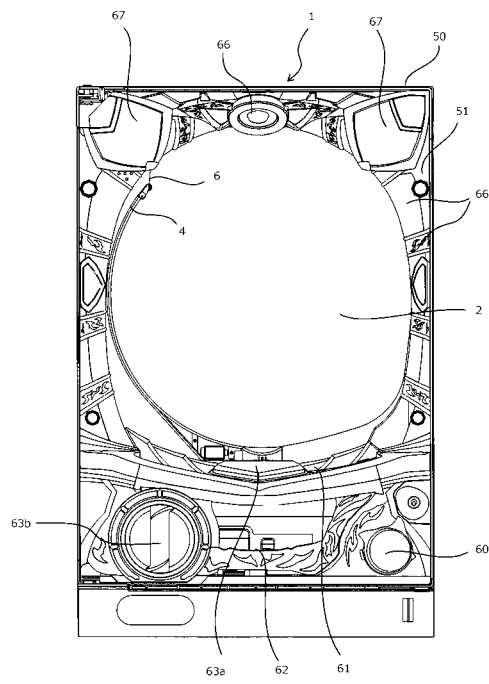
1 パチンコ遊技機、7b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、39 特定領域、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部）、90 サブ制御基板（サブ制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、103a 演出第1特図保留表示器、103b 演出第2特図保留表示器。

10

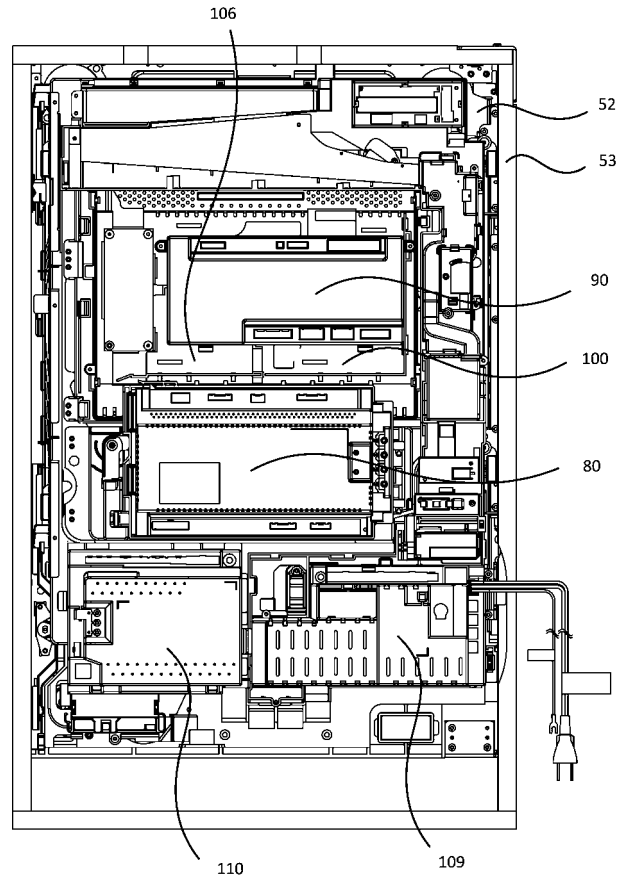
20

30

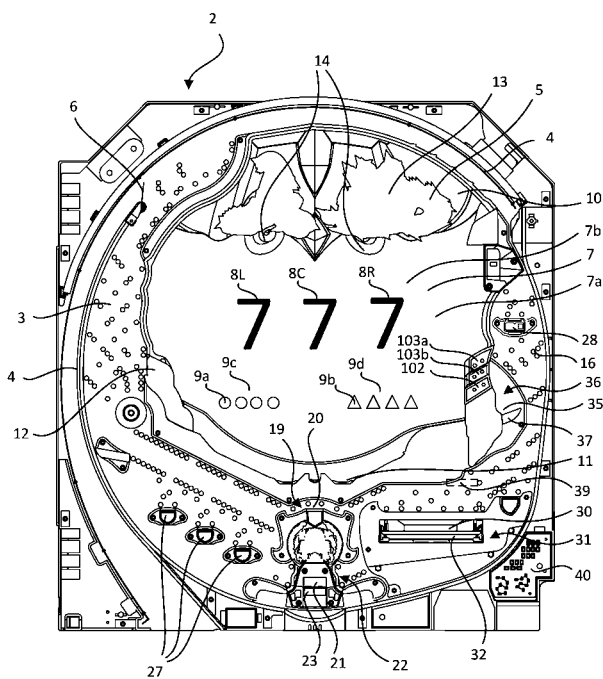
【図 1】



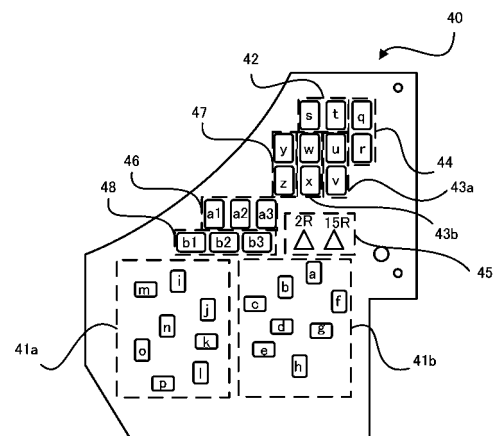
【図 2】



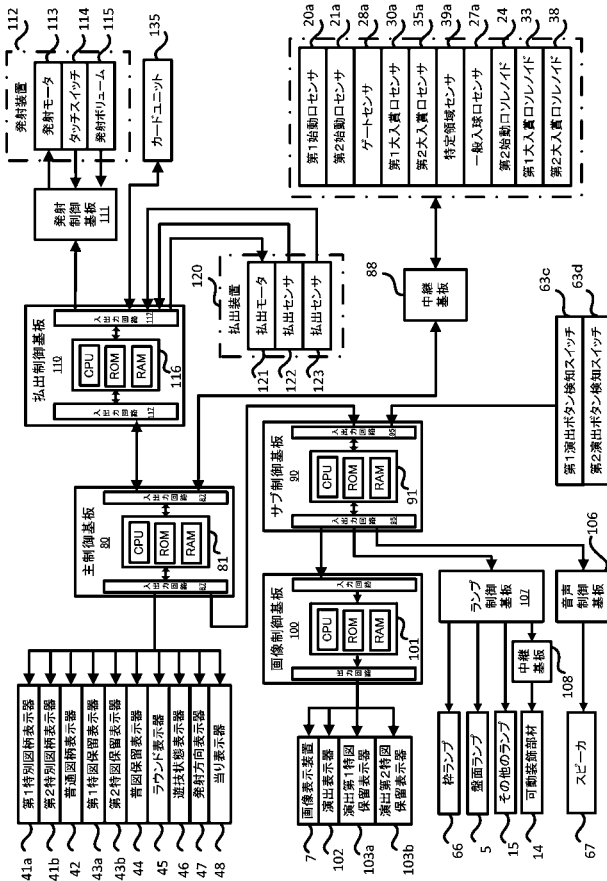
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【 図 7 】

(A)	乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
	ラベル・TRND-A	特別図柄当番判定用乱数	0～629	特別図柄の当番判定用
	ラベル・TRND-AS	大当り確別決定用乱数	0～99	大当りの確別決定用
	ラベル・TRND-RC	リーチ乱数	0～126	リーチの有無決定用
	ラベル・TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用
(B)				
	乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
	ラベル・TRND-H	普通図柄当番判定用乱数	0～240	普通図柄の当番判定用

【図 6】

図柄	当りの勝利	停止図柄	ランダム数 or 連続回数	大人買いの回数(9回)	大人買いの回数(9回)	特賞抽選 連続可能回	即時機能	トップスルー発生機能
第1特別図柄	15R第1人当り	15R第1人当り図柄	15ラウンド	1〜2ラウンド目 第2大人買いを開放	28秒/R	高	作動	特別遊技の 実行開始なし
	15R第2人当り	15R第2人当り図柄	15ラウンド	1〜2ラウンド目 第2大人買いを開放	28秒/R	低 (高)	作動	
	2R第3人当り	2R第3人当り図柄	2ラウンド	1〜2ラウンド目 第2大人買いを開放	0.9秒/R	中	作動	
	第1小当り	第1小当り図柄	2回	1〜2回目 第2大人買いを開放	0.9秒/回	無	作動	
第2特別図柄	15R第4人当り	15R第4人当り図柄	15ラウンド	1〜2ラウンド目 第2大人買いを開放	28秒/R	高	作動	特別遊技の 実行開始なし
	第2小当り	第2小当り図柄	2回	1〜2回目 第2大人買いを開放	0.9秒/回	無	作動	

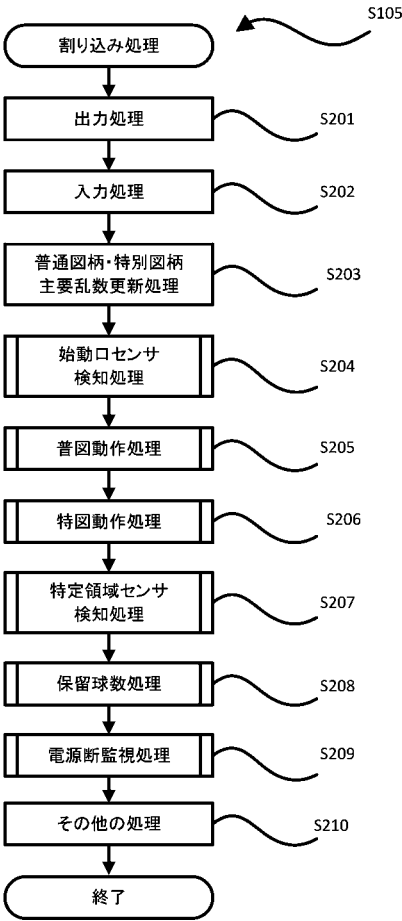
【図 8】

(A) 大当り判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3、397	大当り
	101～105	小当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3、53、113、173、227、281、337、397、449、503	大当り
	101～105	小当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
(B) 大当り種別判定テーブル		
特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～39	15R第1大当り
	40～89	15R第2大当り
	90～99	2R第3大当り
第2特別図柄	0～99	15R第4大当り
(C) リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無
時短状態	0～5	リーチ有
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無
(D) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ
(E) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

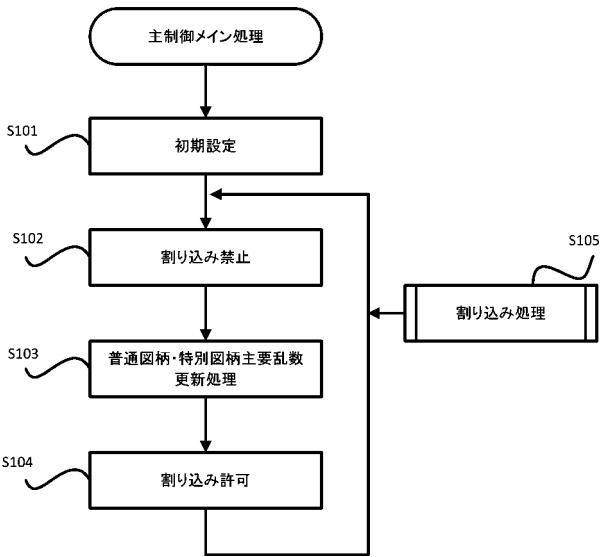
【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	長当り	0~194	P1	75000ms	195/199
			195~198	P2	20000ms	4/199
	小当り	短当り	0~198	P3	20000ms	199/199
			0~198	P4	20000ms	199/199
	リーチ有外れ	-	0~59	P5	75000ms	60/199
			60~198	P6	20000ms	139/199
			0~198	P7	10000ms	199/199
			3~4	P8	5000ms	
	大当り	長当り	0~140	P9	75000ms	141/199
			141~160	P10	20000ms	20/199
時短状態	小当り	短当り	161~198	P11	20000ms	38/199
			0~198	P12	20000ms	199/199
	リーチ有外れ	-	0~198	P13	20000ms	199/199
			0~59	P14	75000ms	60/199
	リーチ無外れ	-	60~198	P15	20000ms	139/199
			0~198	P16	10000ms	199/199
			0~1	P17	5000ms	
			2~4			

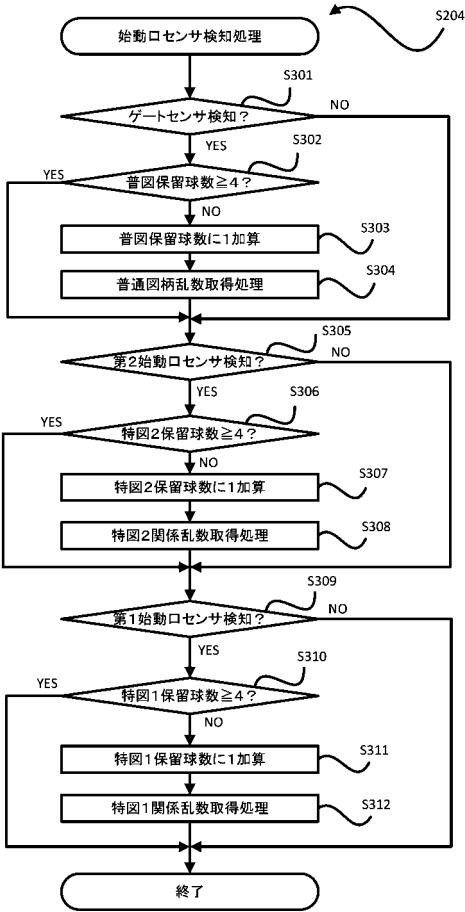
【図 1 1】



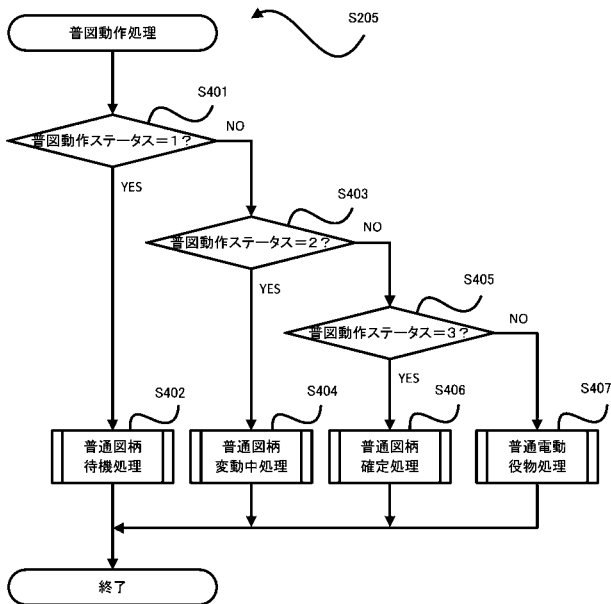
【図 1 0】



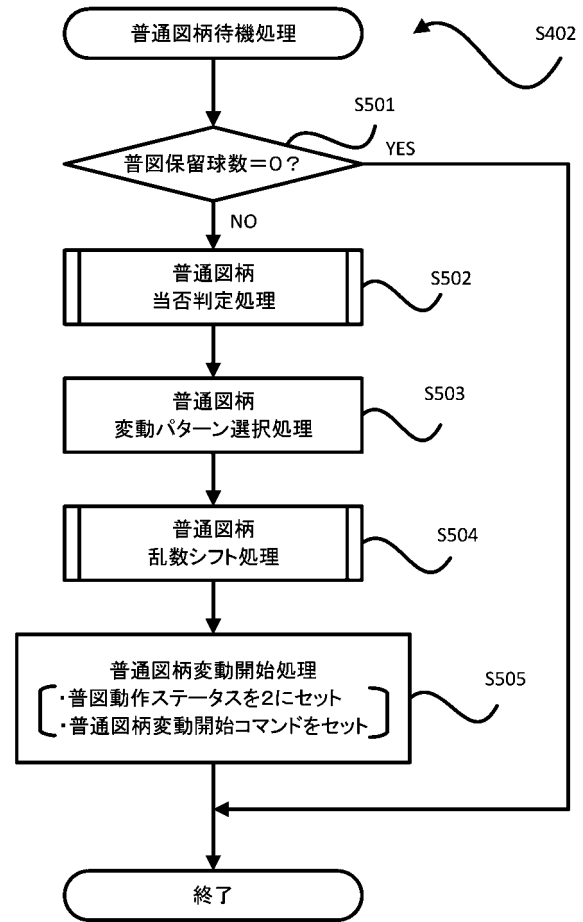
【図 1 2】



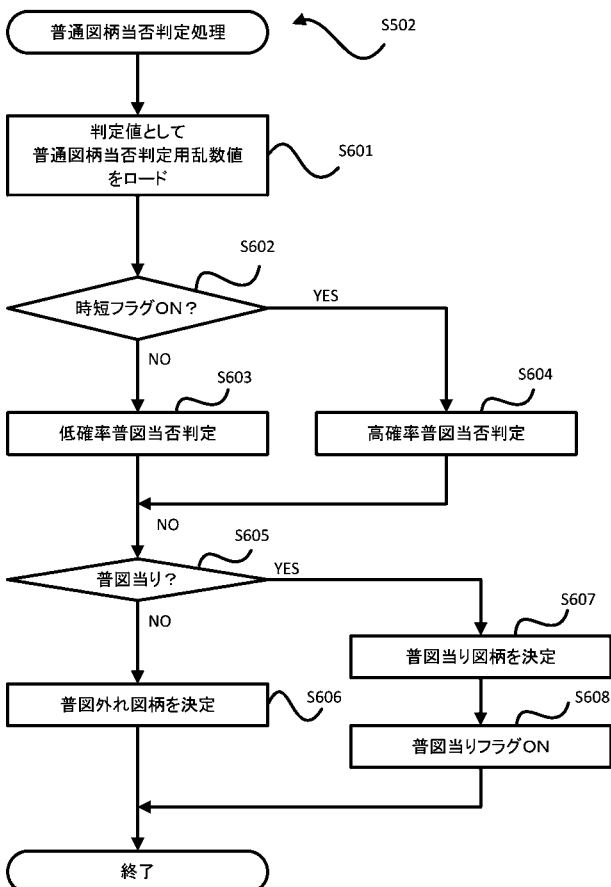
【図 1 3】



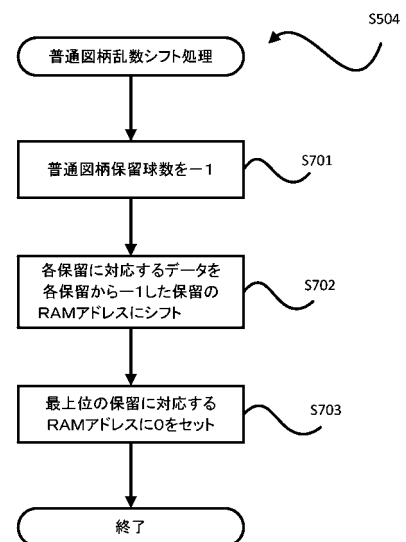
【図 1 4】



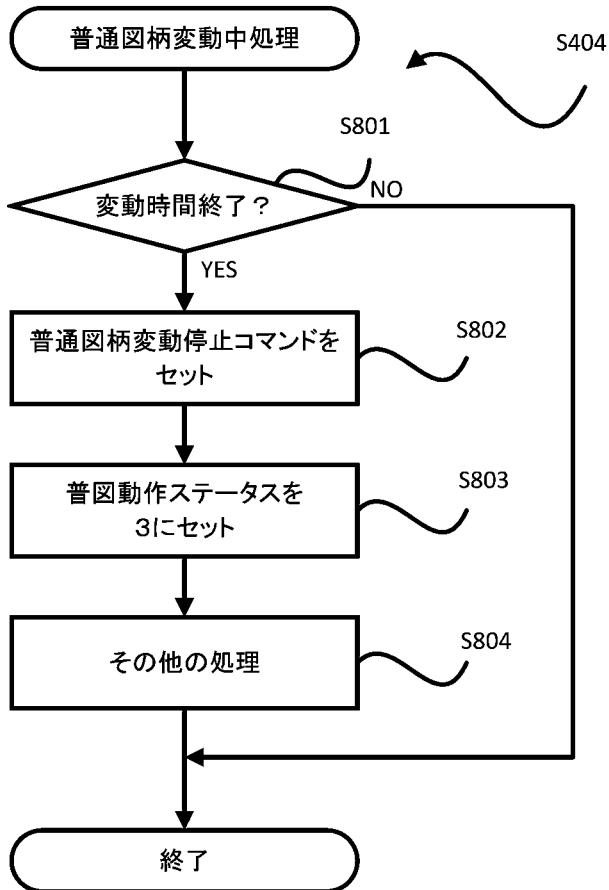
【図 1 5】



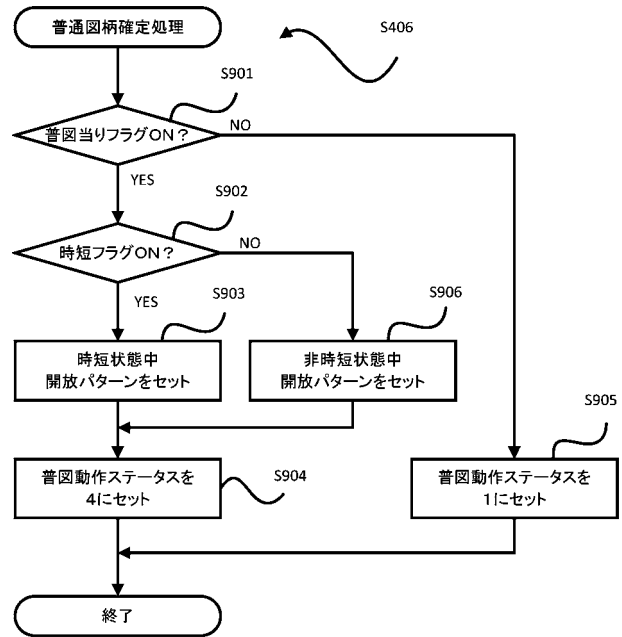
【図 1 6】



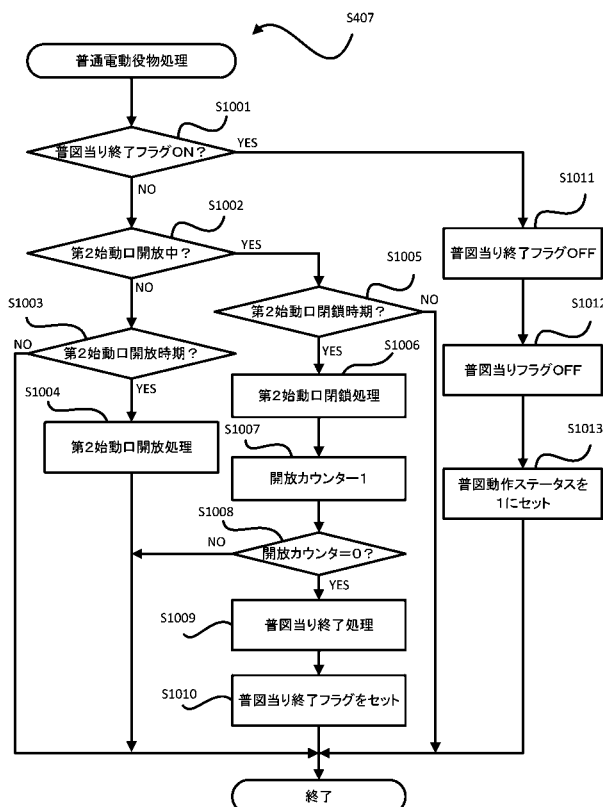
【図 17】



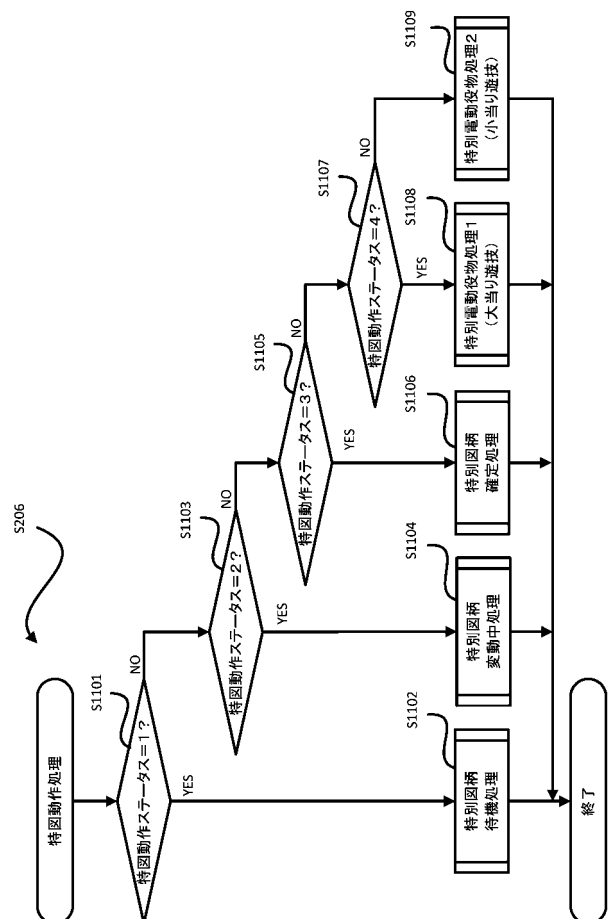
【図 18】



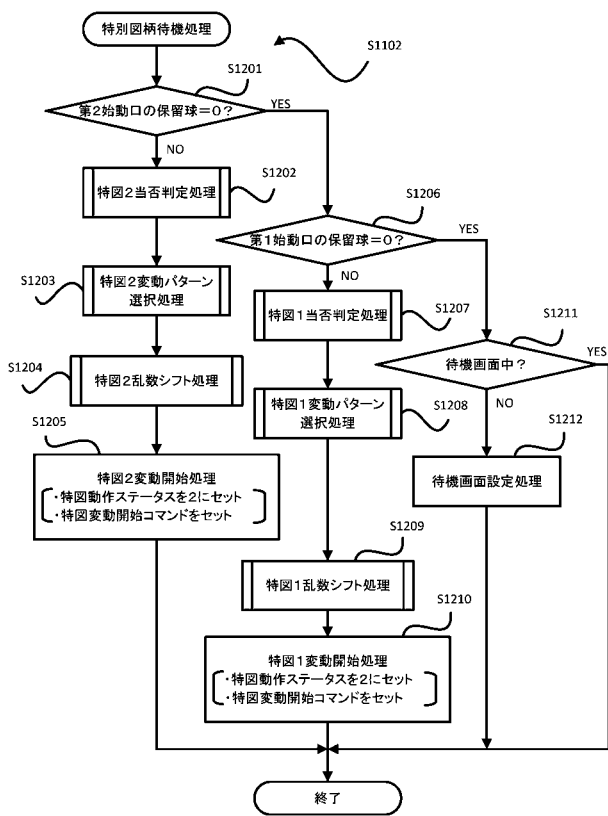
【図 19】



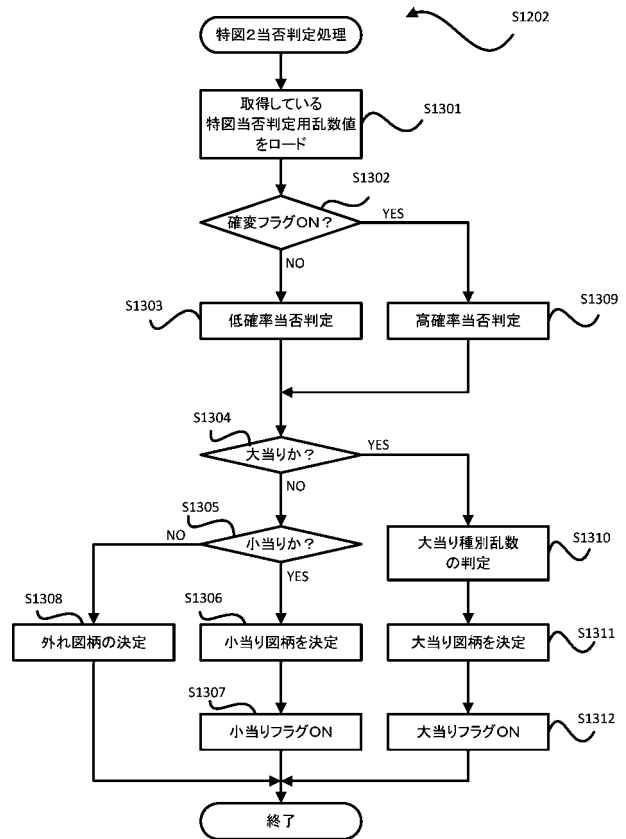
【図 20】



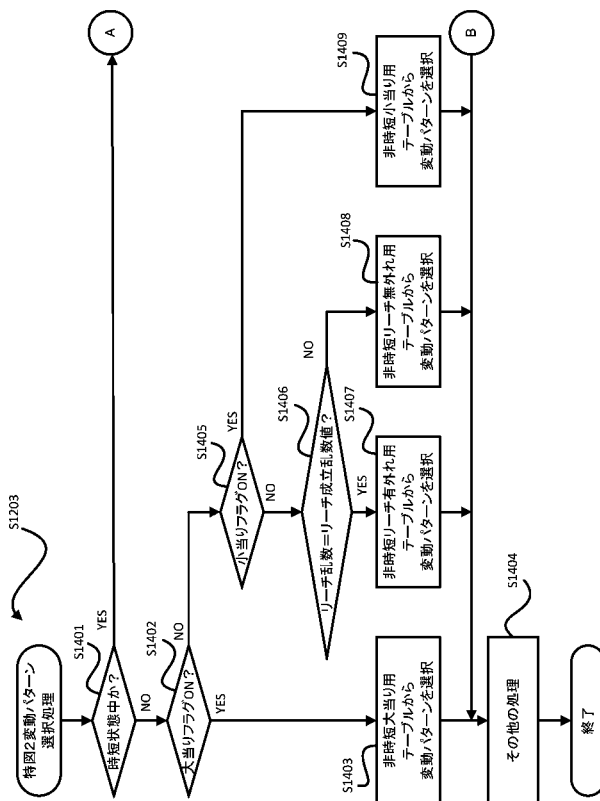
【図 2 1】



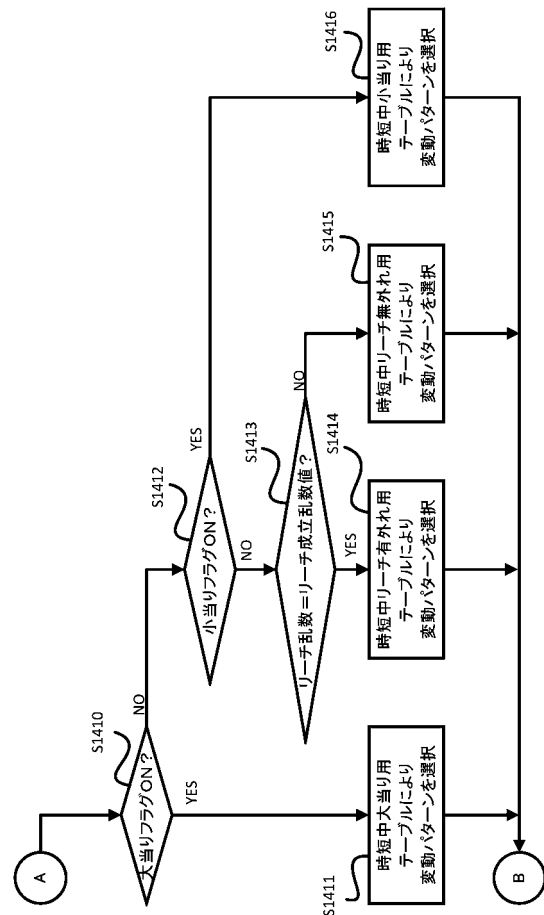
【図 2 2】



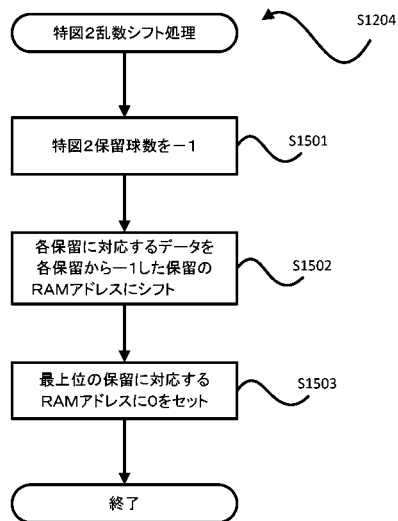
【図 2 3】



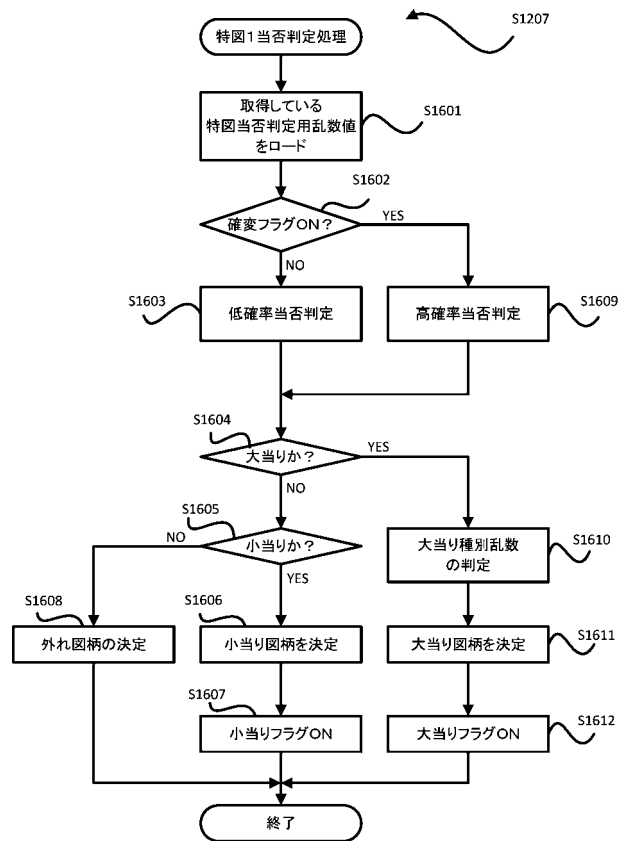
【図 2 4】



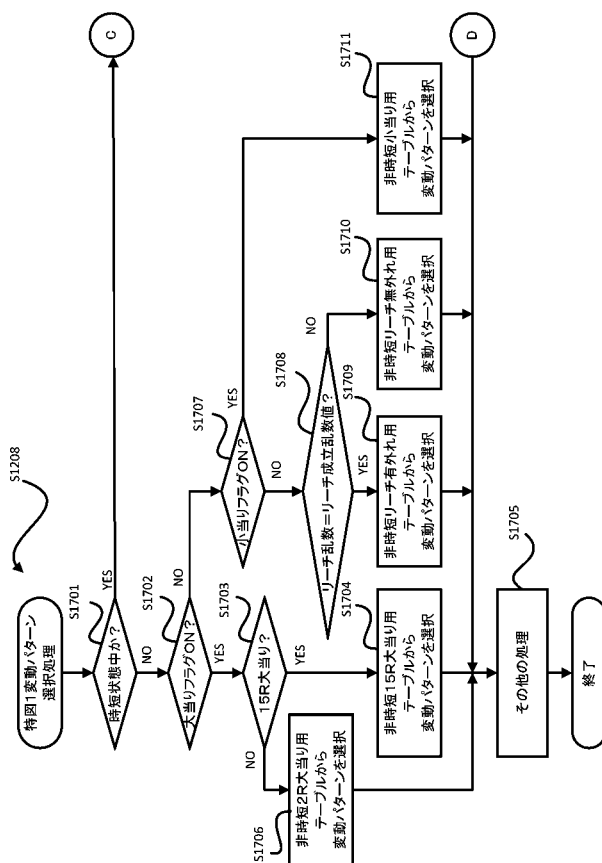
【図 25】



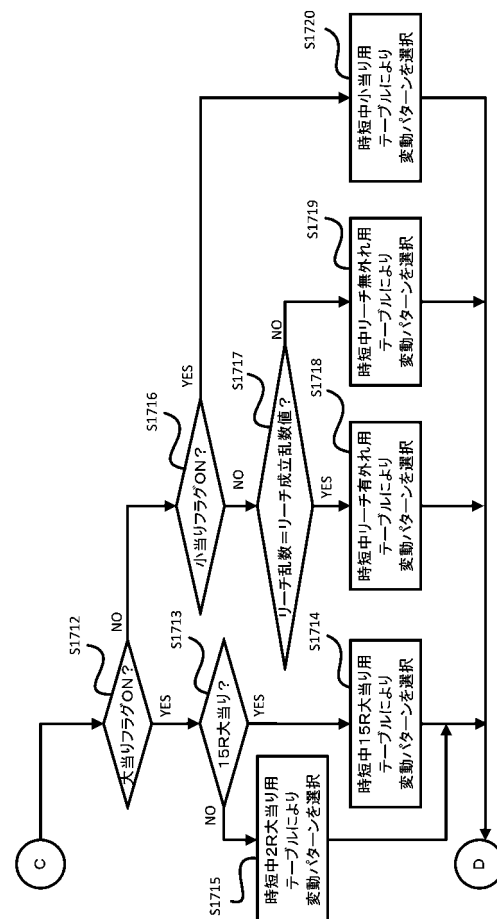
【図 26】



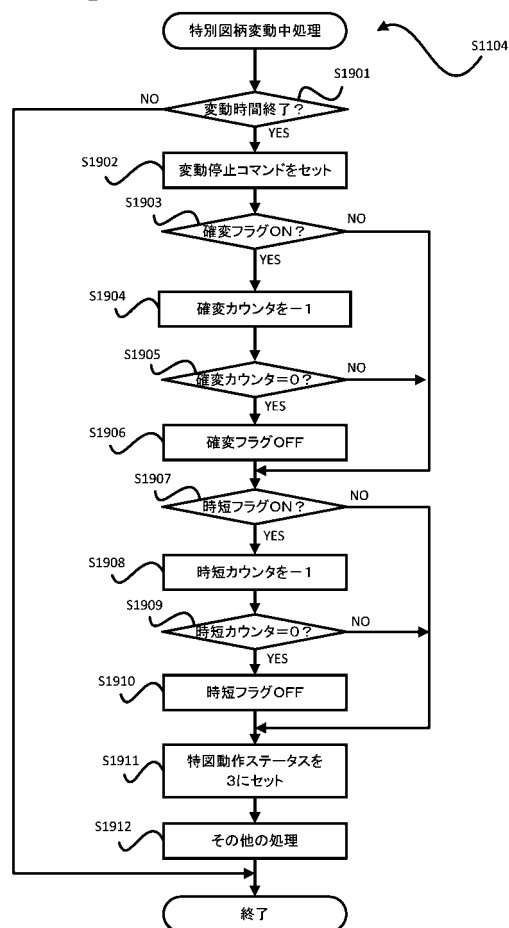
【図 27】



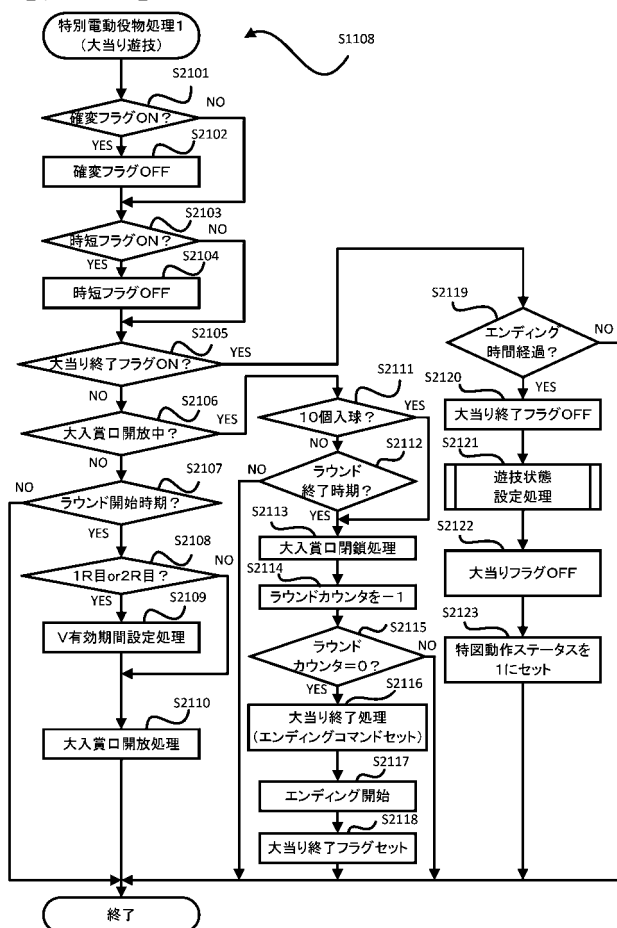
【図 28】



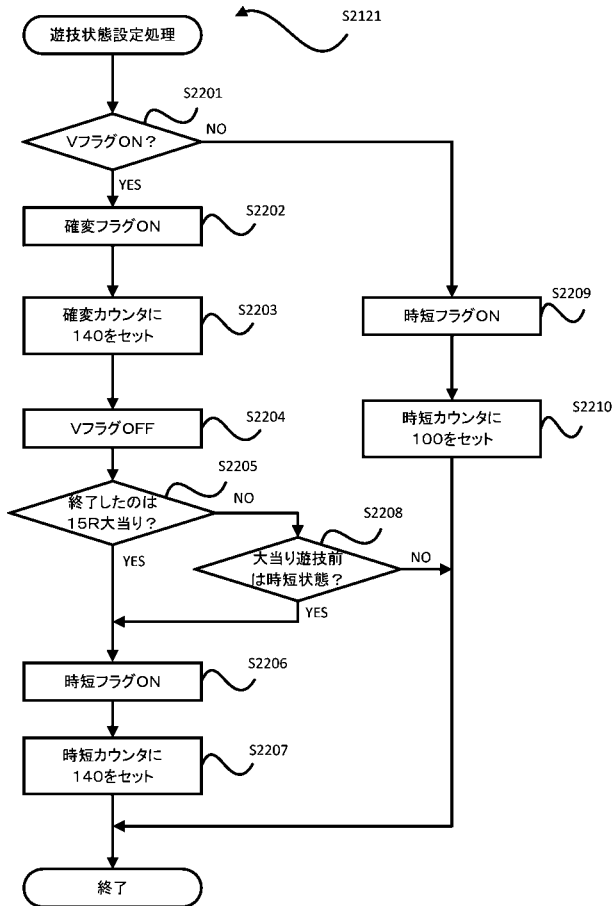
【图 30】



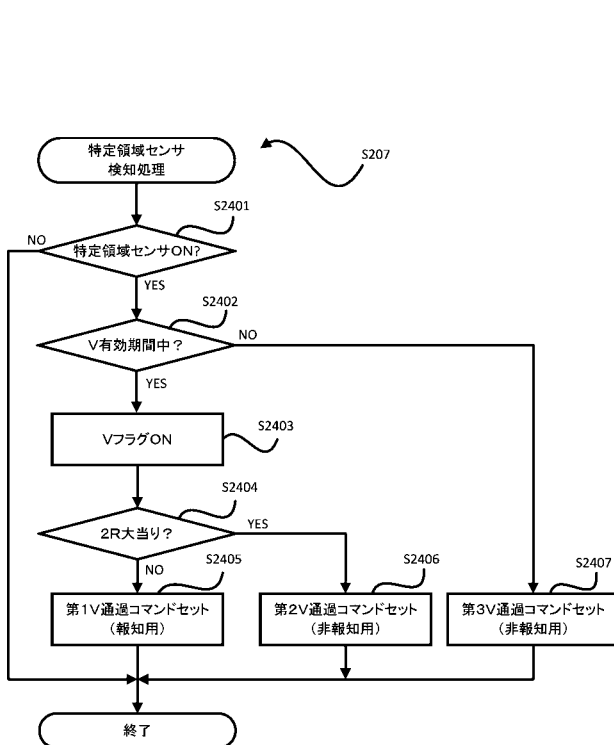
【図 3 2】



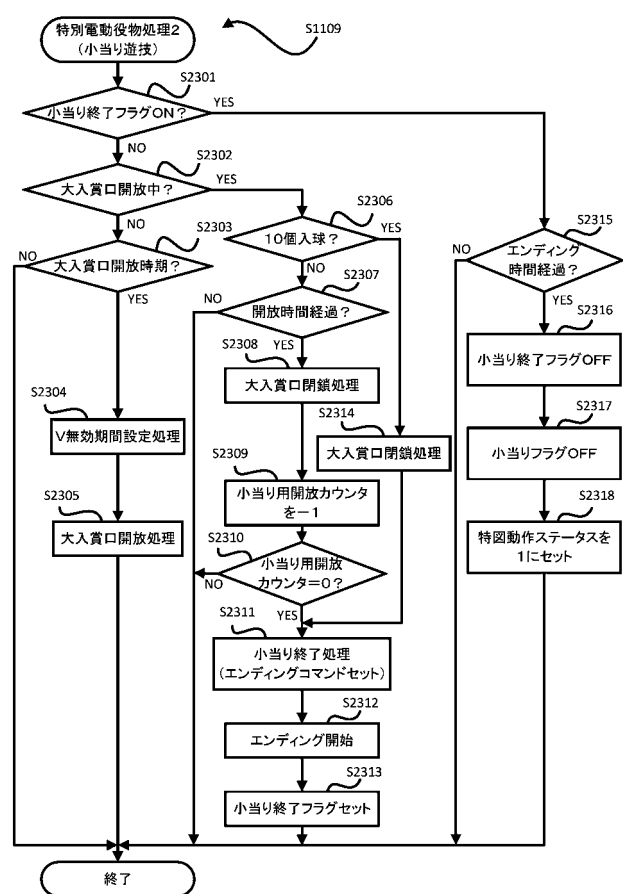
【図 3 3】



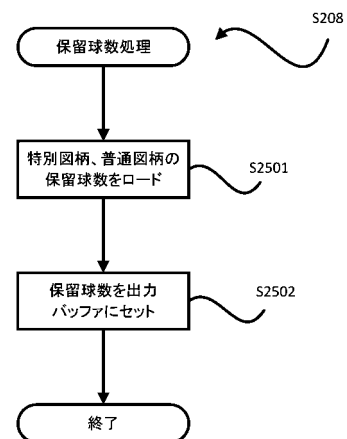
【図 3 5】



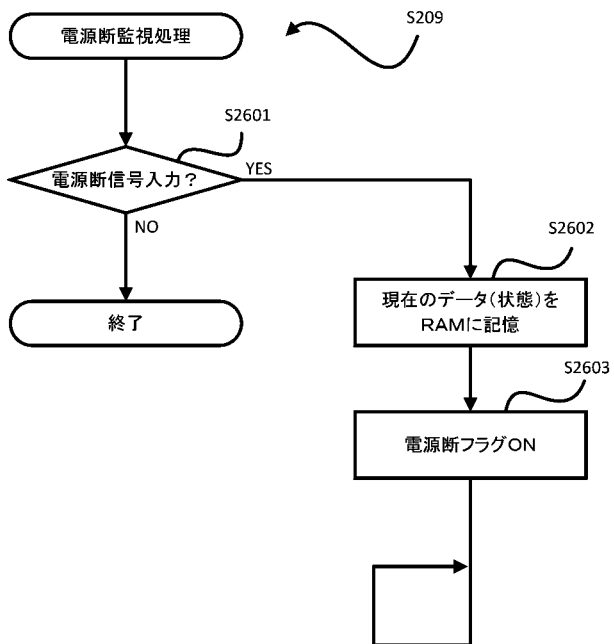
【図 3 4】



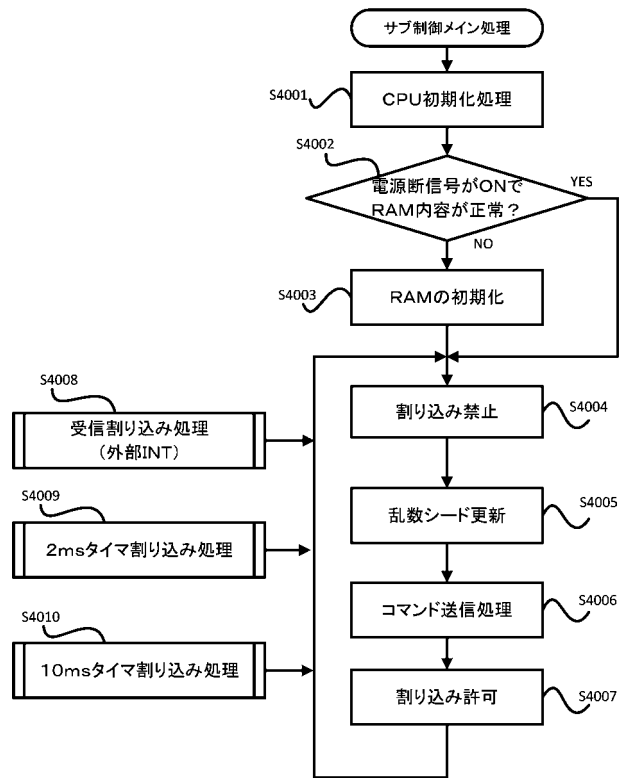
【図 3 6】



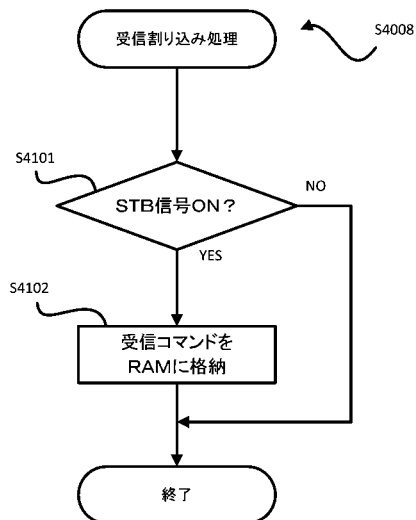
【図 37】



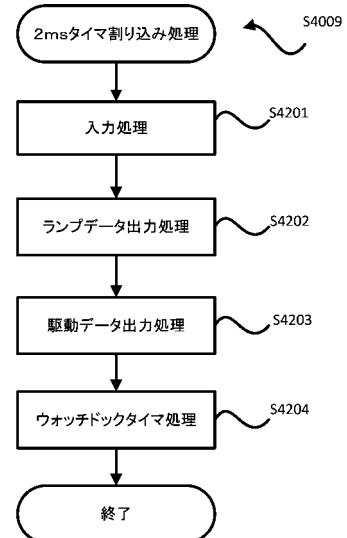
【図 38】



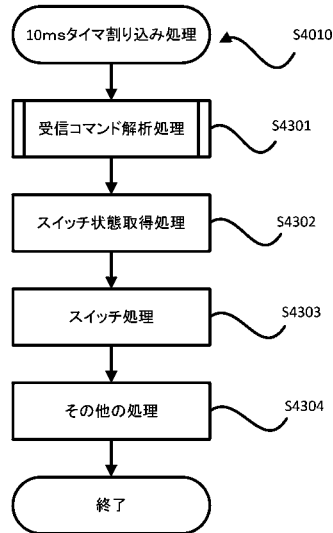
【図 39】



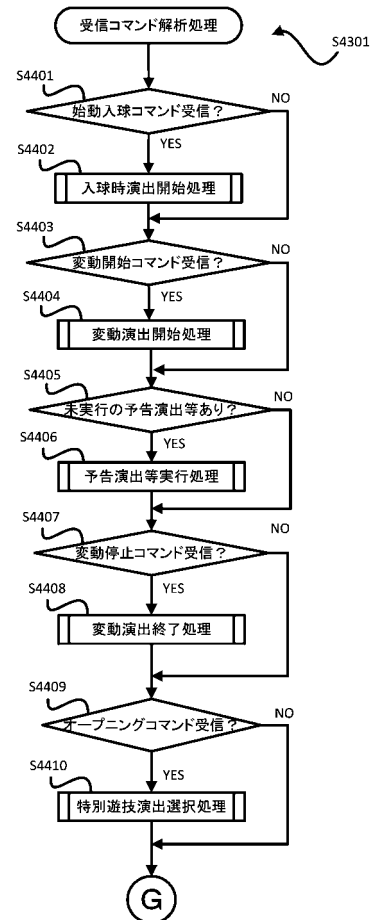
【図 40】



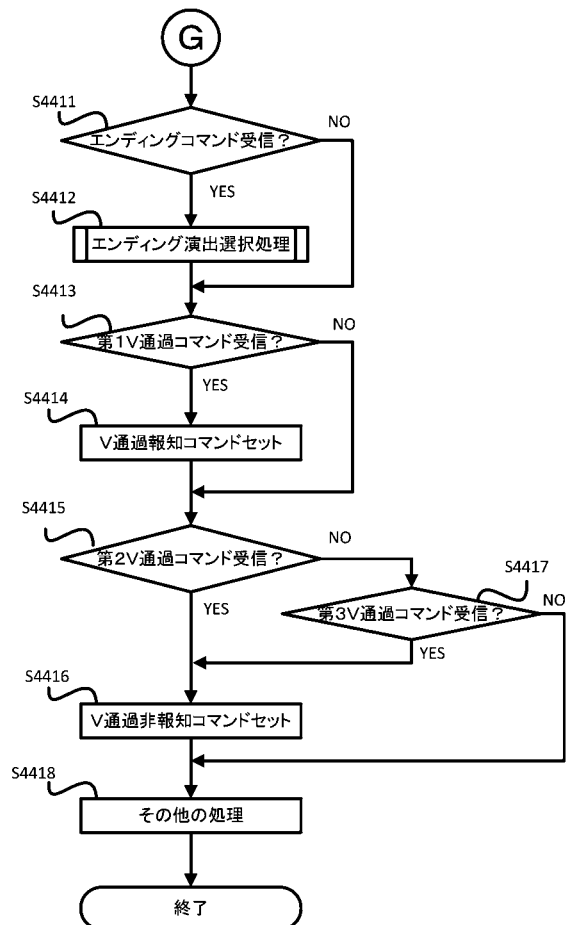
【図 4 1】



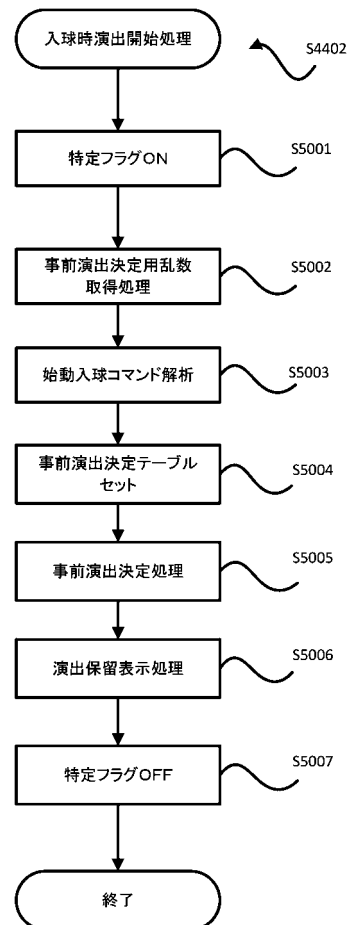
【図 4 2】



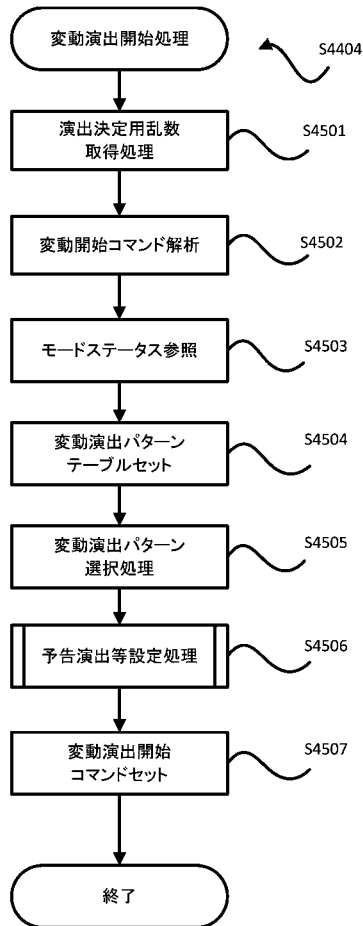
【図 4 3】



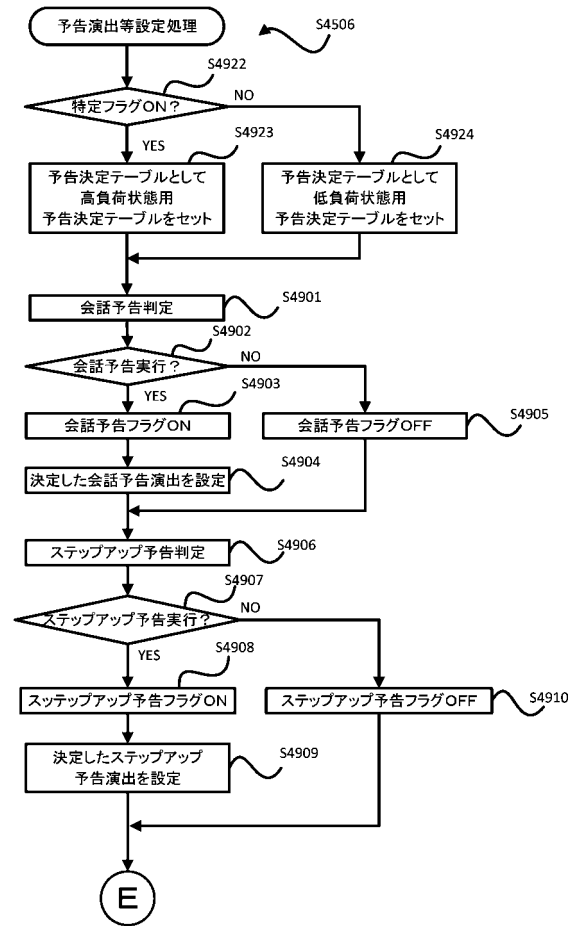
【図 4 4】



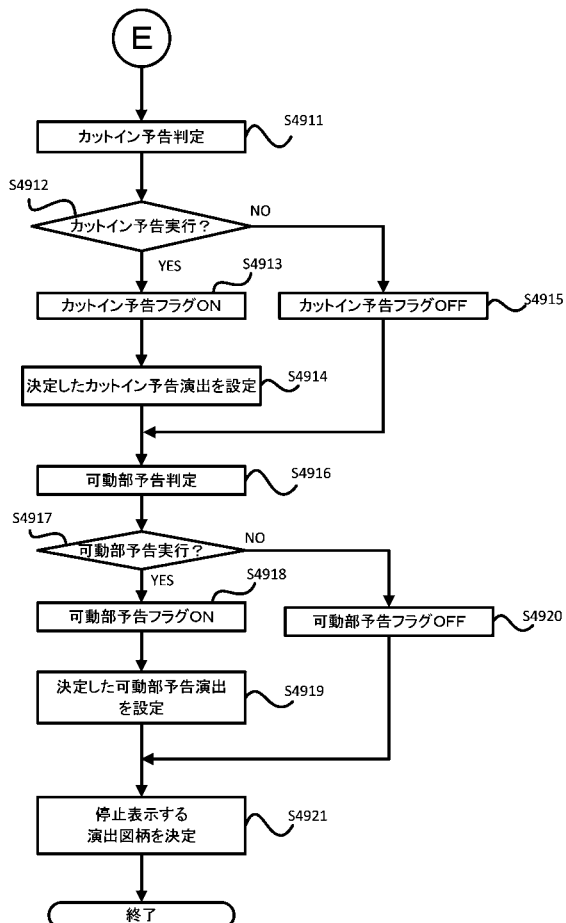
【図 4 5】



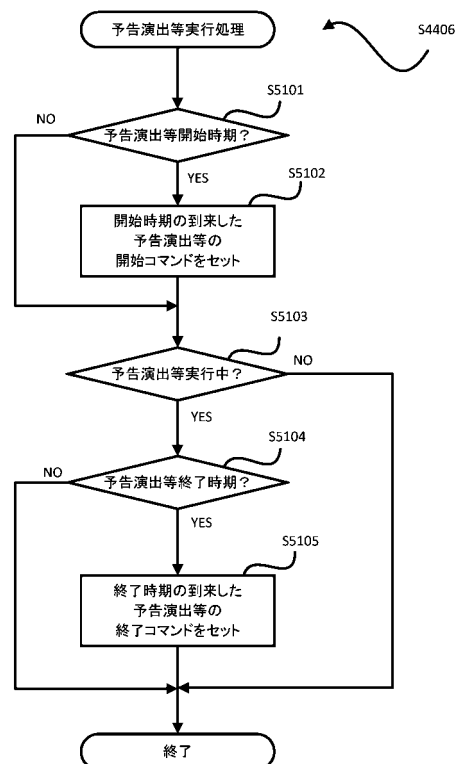
【図 4 6】



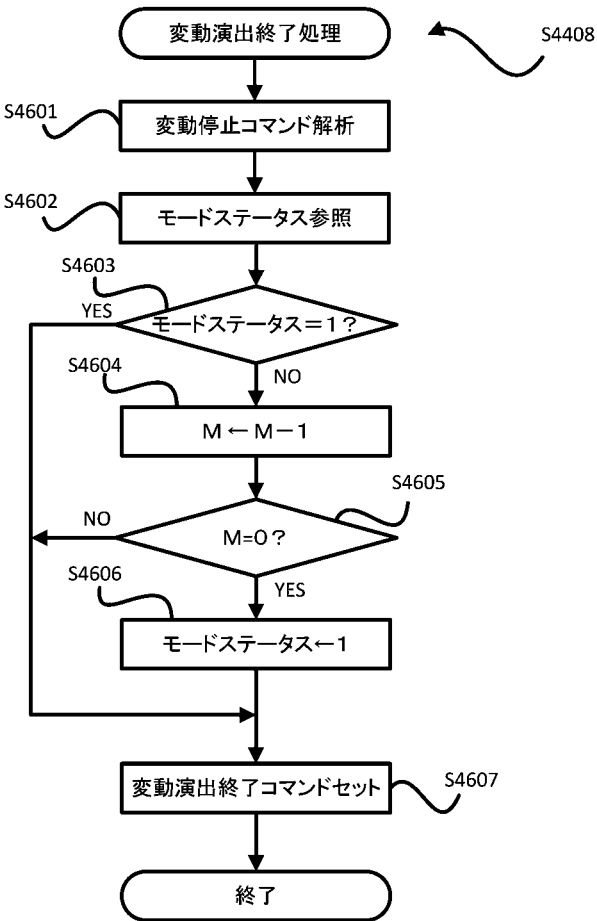
【図 4 7】



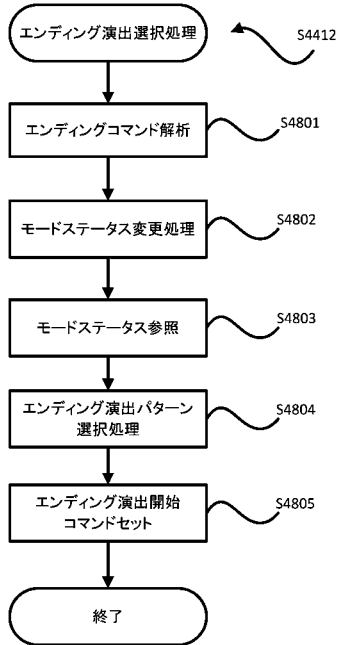
【図 4 8】



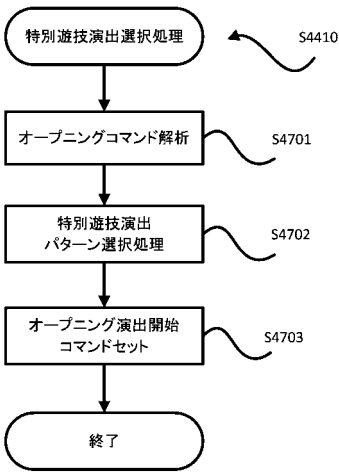
【図 49】



【図 51】



【図 50】



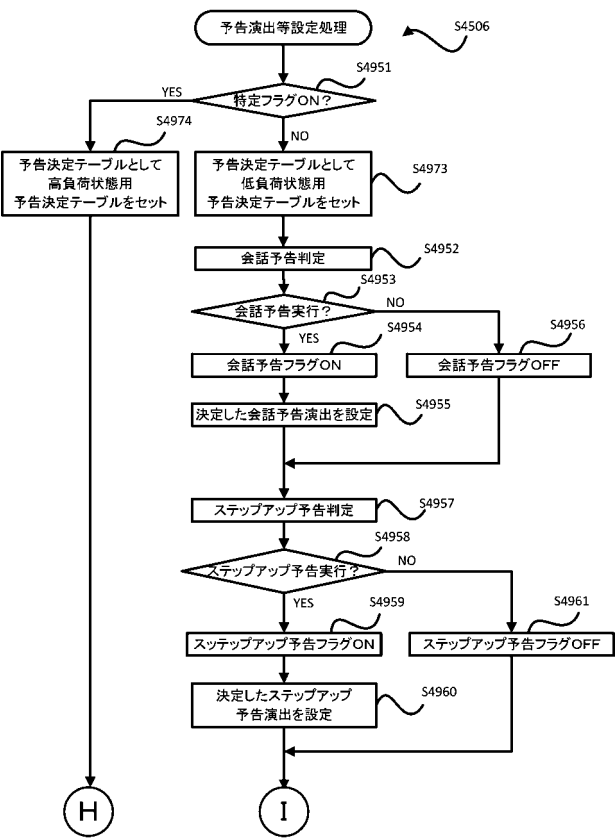
【図 52】

(A) 会議予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
演出なし	なし	0~9	0~19	0~39	0~39	0~9	0~19	0~49	0~79
こんにちは	K1	-	20~24	40~44	40~44	10~19	20~29	50~99	80~99
リーチ！？	K2	10~14	25~29	45~49	45~49	20~29	30~59	-	-
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~69	30~69	60~89	-	-
激熱	K4	45~99	60~99	70~99	90~99	70~99	90~99	-	-
(B) ステップアップ予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
演出なし	なし	0~9	0~19	0~19	0~19	0~9	0~19	0~69	0~79
ステップA(1人)	S1	-	20~24	20~24	20~24	10~19	20~29	70~94	80~99
ステップB(2人)	S2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
ステップC(3人)	S3	10~39	30~39	30~49	30~49	40~84	50~84	-	-
ステップD(4人)	S4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-
ステップE(5人全量)	S5	80~99	60~99	80~99	90~99	95~99	95~99	-	-
(C) カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
演出なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-
(D) 可動部予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
演出なし	なし	0~29	0~19	0~69	0~69	0~79	0~89	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~94	80~94	90~94	-	-
動作A	M2	50~89	50~89	90~99	95~99	95~99	95~99	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-

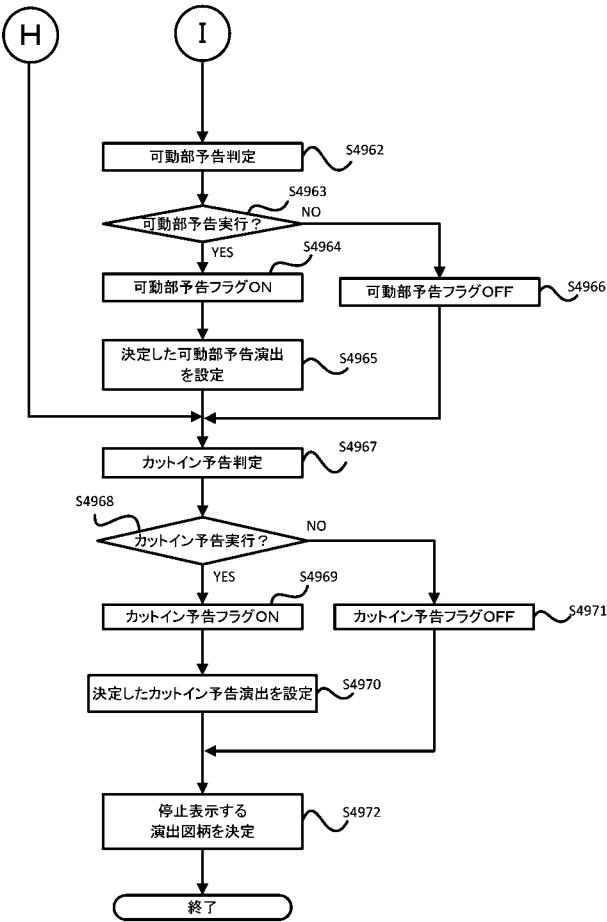
【図 5 3】

(A) 会話予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~14, 45~99	0~29, 60~99	0~49, 70~99	0~49, 90~99	0~29, 70~99	0~59, 90~99	0~99	0~99
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~89	30~68	60~89	-	-
(B) ステップアップ予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~19	0~19	0~9	0~19	0~69	0~79
ステップ1(1人)	S1	-	20~24	20~24	20~24	10~19	20~29	70~94	80~99
ステップ2(2人)	S2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
ステップ3(3人)	S3	10~39	30~39	30~49	30~49	40~84	50~84	-	-
ステップ4(4人)	S4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-
ステップ5(5人全員)	S5	80~99	60~99	80~99	90~99	95~99	95~99	-	-
(C) カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~59	0~84	0~89	0~29	0~49	0~89	0~99
キャラクターC	C3	0~99	60~99	85~99	90~99	30~99	50~99	-	-
(D) 可動部予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~29, 50~89	0~29, 50~89	0~69, 90~99	0~69, 90~99	0~79, 90~99	0~89, 90~99	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~94	80~94	90~94	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-

【図 5 4】



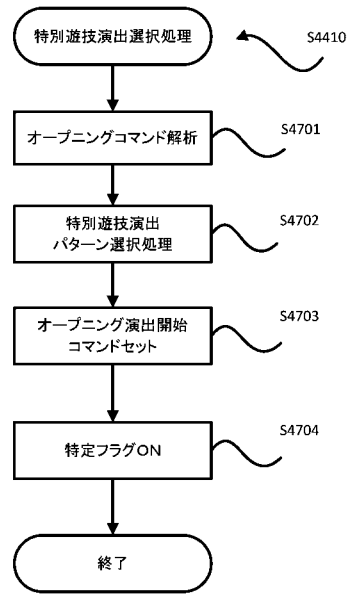
【図 5 5】



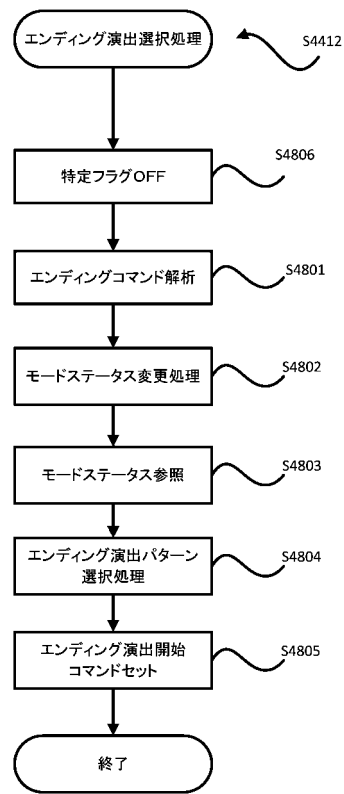
【図 5 6】

カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
キャラクターA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-
キャラクターB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-
キャラクターC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-

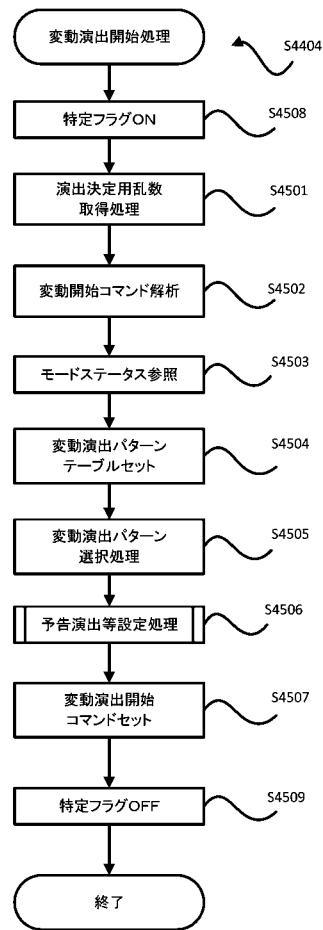
【図 5 7】



【図 5 8】



【図 5 9】



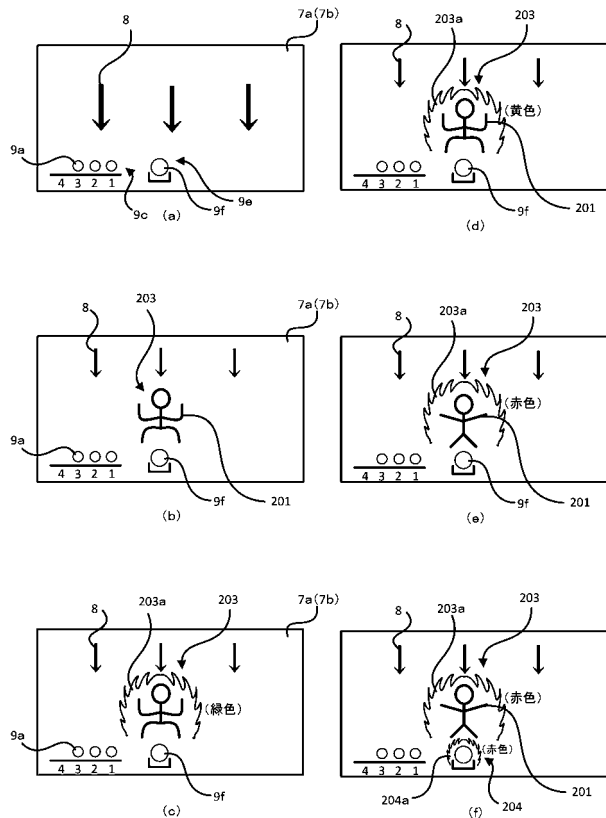
【図 6 0】

(A) 会話予告決定テーブル		ランク	P1、P9	P2、P10、P11	P3、P12	P4、P13	P5、P14	P6、P15	P7、P16	P8、P17
演出内容	なし	0～14、45～99	0～29、60～99	0～49、70～99	0～59、90～99	0～69、95～99	0～79、99～99	0～89、99～99	0～99	0～99
演出内容	チャンス	K3	15～44	30～59	50～69	50～89	30～69	60～89	-	-
(B) 可動部予告決定テーブル		ランク	P1、P9	P2、P10、P11	P3、P12	P4、P13	P5、P14	P6、P15	P7、P16	P8、P17
演出内容	なし	0～29、50～99	0～29、50～99	0～69、90～99	0～69、95～99	0～69、95～99	0～79、99～99	0～89、99～99	0～99	0～99
演出内容	発光	M1	30～49	30～49	70～89	70～94	80～94	90～94	-	-
演出内容	動作A+発光	M3	90～99	90～99	-	-	-	-	-	-
(C) 模様予告決定テーブル		ランク	P1、P9	P2、P10、P11	P3、P12	P4、P13	P5、P14	P6、P15	P7、P16	P8、P17
演出内容	なし	0～39、80～99	0～24、30～39、60～99	0～24、30～49、80～99	0～24、30～49、90～99	0～24、30～49、95～99	0～19、40～84、95～99	0～29、50～84、95～99	0～94	0～99
演出内容	水玉	D1	-	25～29	25～29	20～39	20～39	30～49	95～99	-
演出内容	虎柄	D2	40～79	40～59	50～79	50～89	85～94	85～94	-	-
(D) 青景予告決定テーブル		ランク	P1、P9	P2、P10、P11	P3、P12	P4、P13	P5、P14	P6、P15	P7、P16	P8、P17
演出内容	なし	-	0～59	0～59	0～84	0～89	0～29	0～49	0～89	0～99
演出内容	虹	B1	0～99	60～99	85～99	90～99	30～99	50～99	-	-

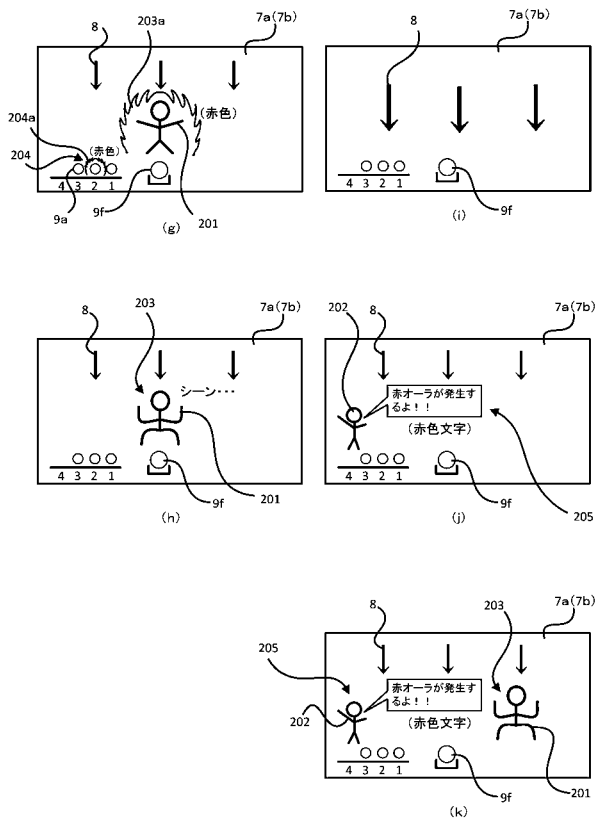
【图 6 1】

(A)カットイン予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99			
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-			
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-			
キャラクタC	C3	10~40	60~80	85~95	90~96	30~90	90~96	-	-			
キャラクタD	C4	41~99	81~99	96~99	97~99	91~99	97~99	-	-			
(B)カットイン予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99			
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-			
(C-1)カットイン予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99			
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-			
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-			
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-			
(C-2)模様予告決定テーブル												
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17			
なし	なし	0~39, 80~99	0~24, 30~39, 60~99	0~24, 30~49, 80~99	0~24, 30~49, 80~99	0~19, 40~84, 95~99	0~29, 50~84, 95~99	0~94	0~99			
水玉柄	C2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-			
虎柄	C4	40~79	40~69	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-			

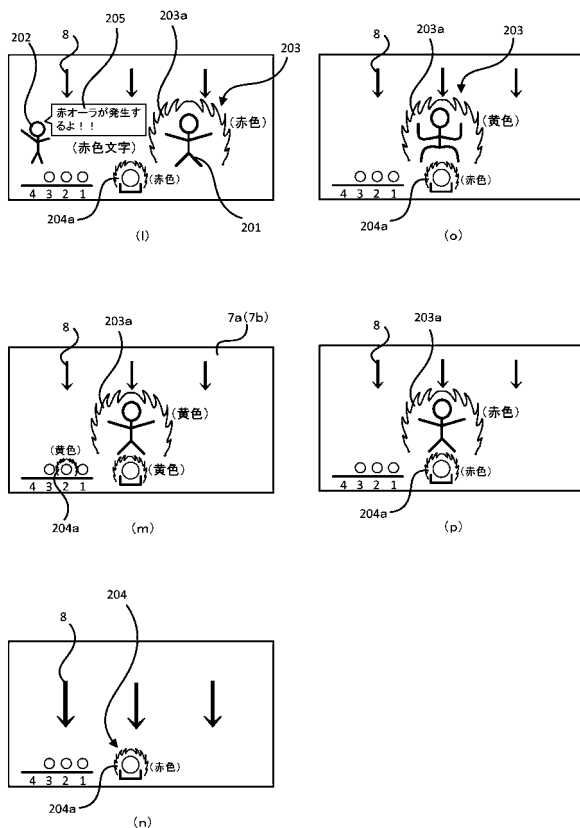
【図 6 2】



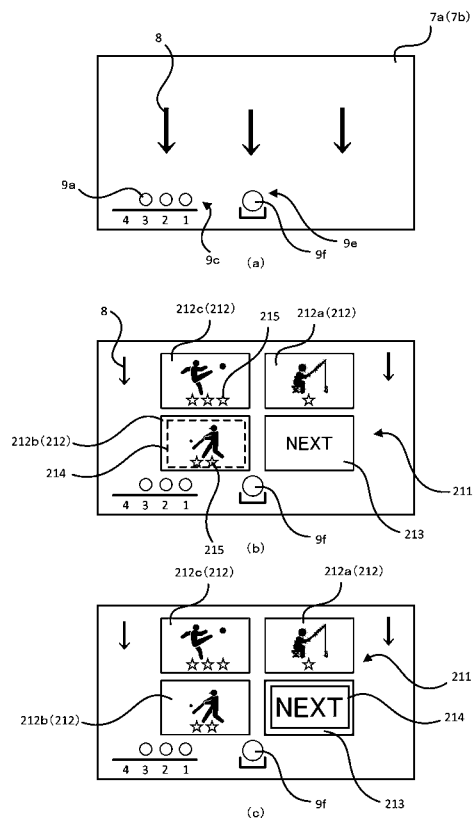
【图 6 3】



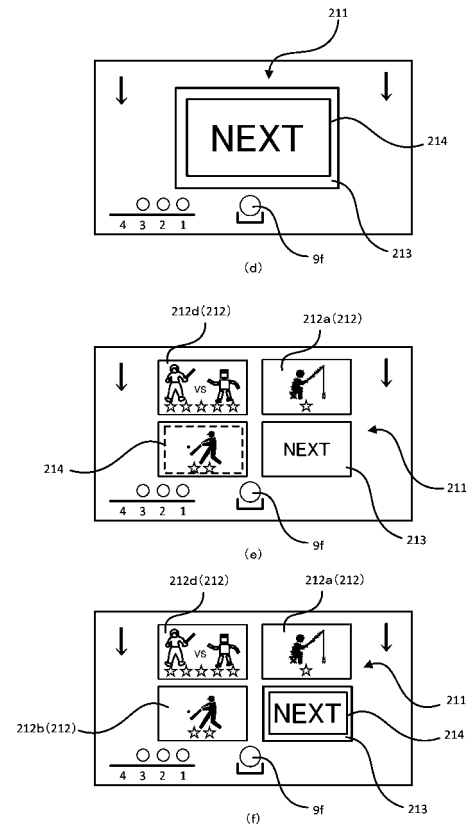
【図 6 4】



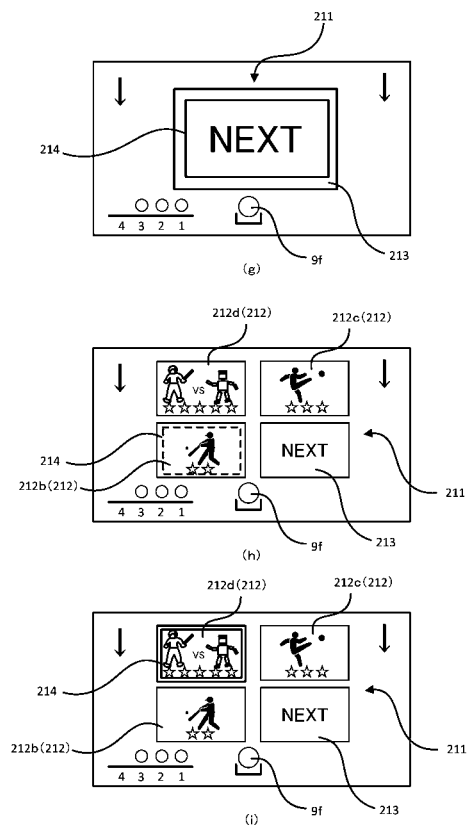
【図 6 5】



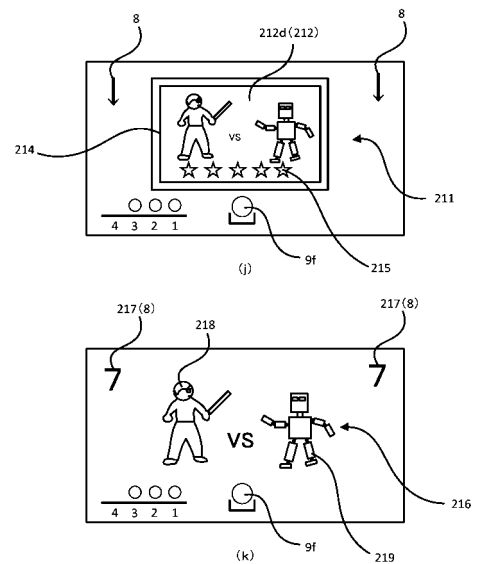
【図 6 6】



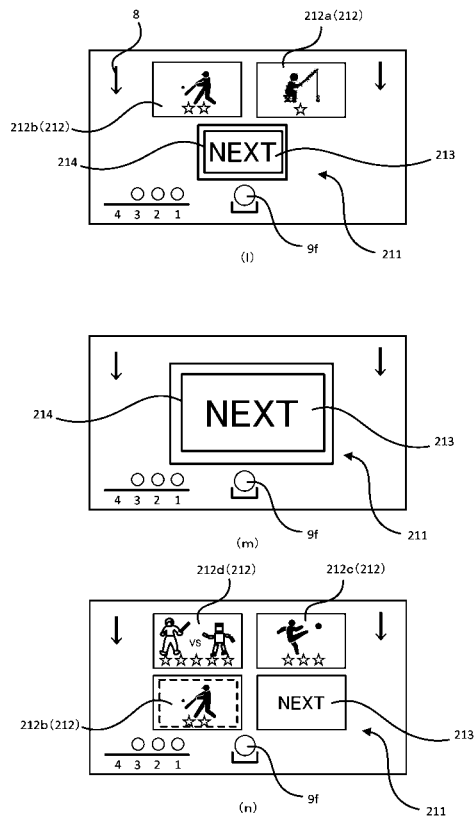
【図 6 7】



【図 6 8】



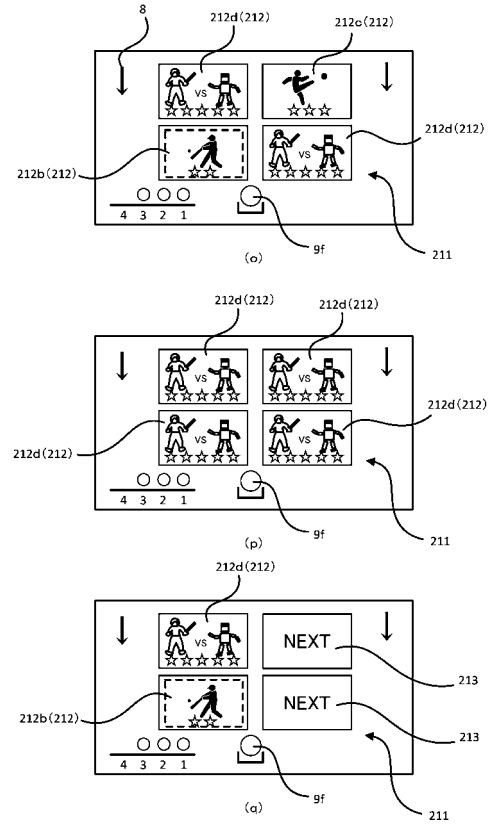
【图 6 9】



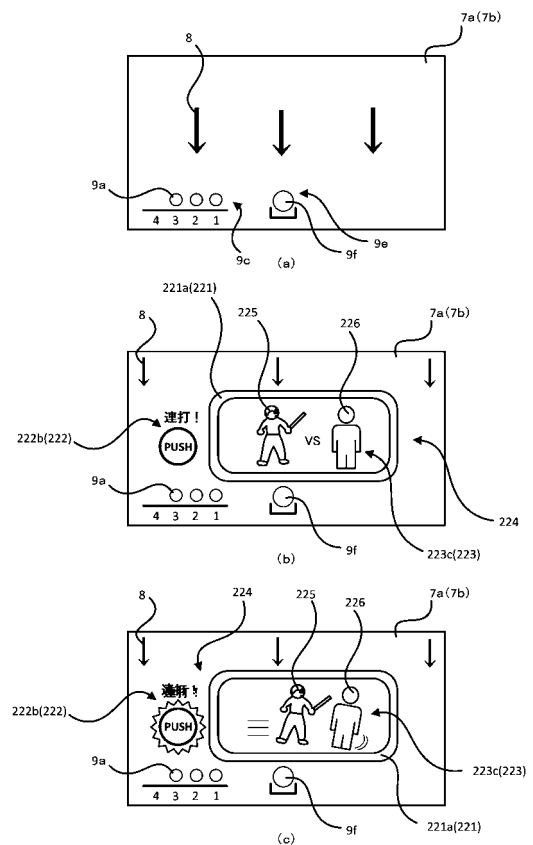
【图 7 1】

キャラクター種類	第1表示態様	第2表示態様	第3表示態様
枠内演出画像	押せ! (白) 223a	押せ! (白) 223b	押せ! (赤) 223c
	連打! (白) 222a	連打! (白) 222b	連打! (赤) 222c
枠画像	221a	221b	221c

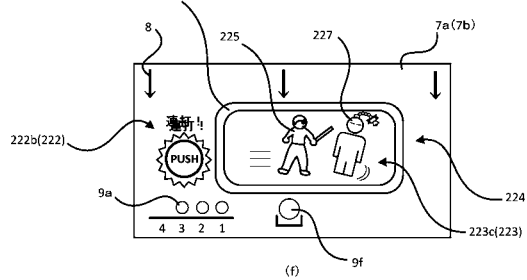
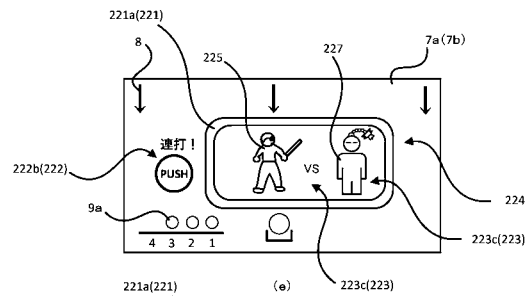
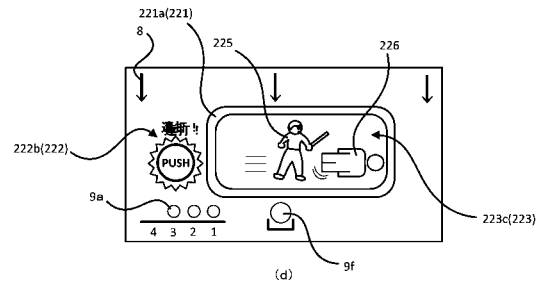
【 図 7 0 】



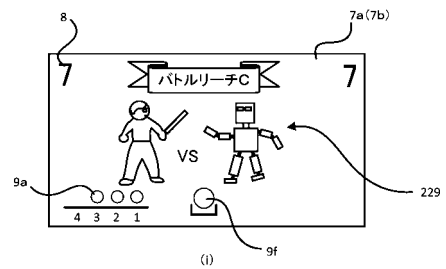
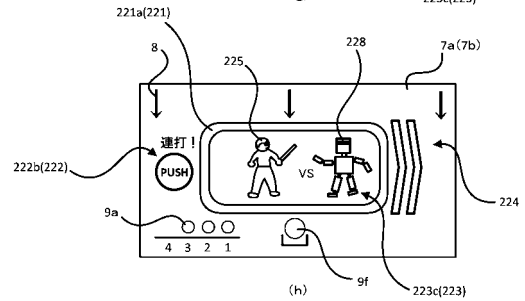
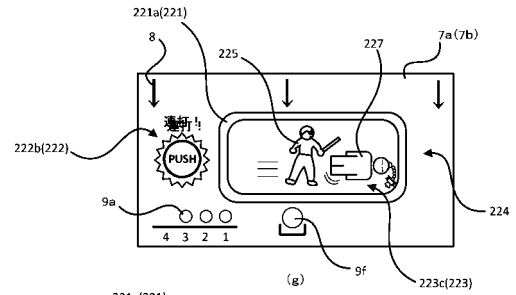
【图 7 2】



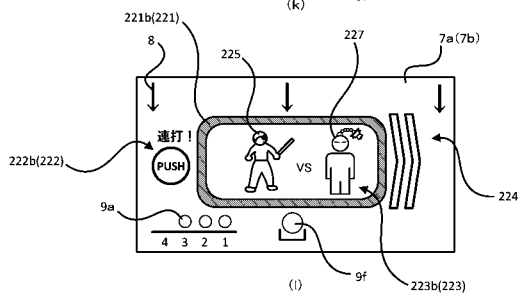
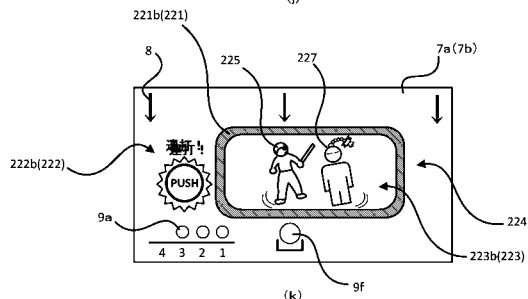
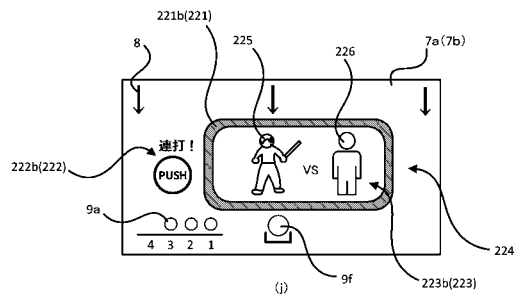
【図 7 3】



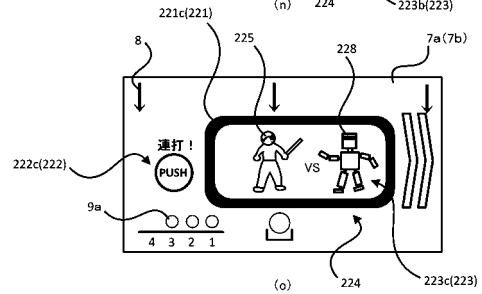
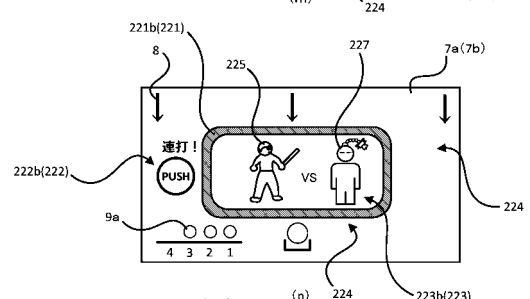
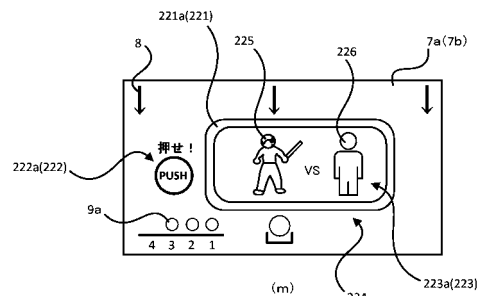
【図 7 4】



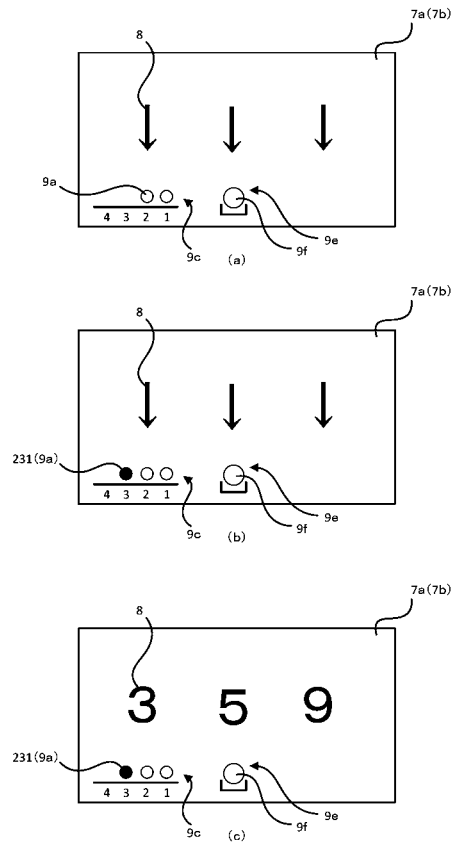
【図 7 5】



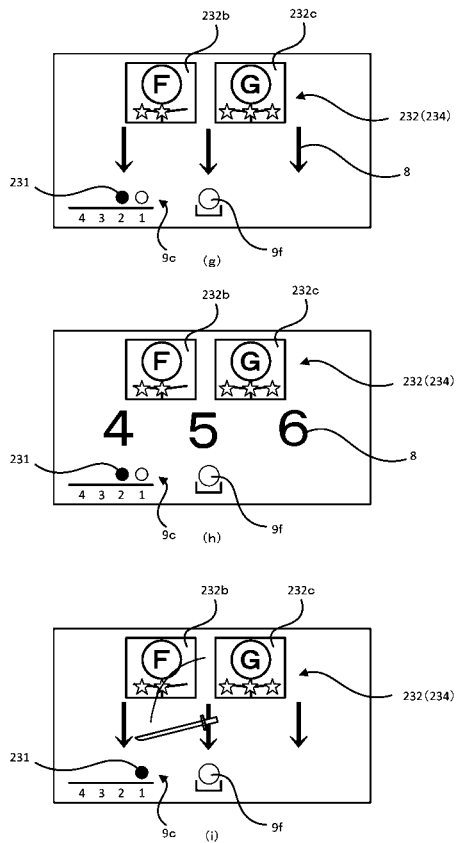
【図 7 6】



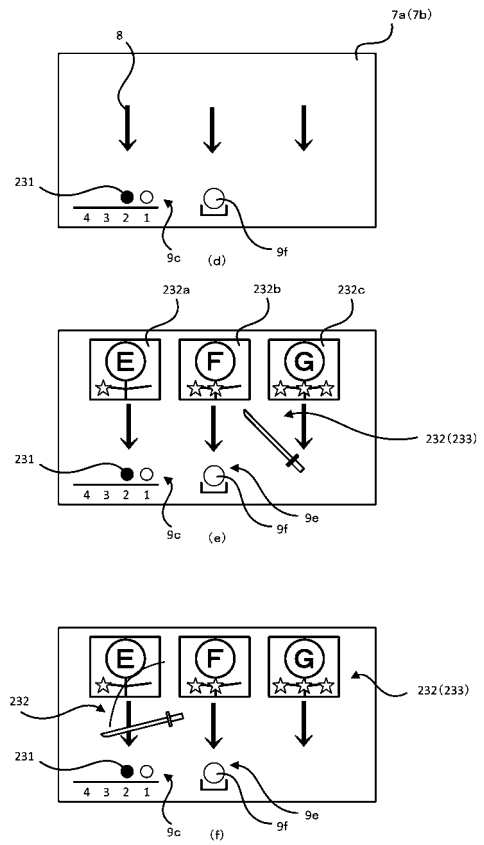
【図 77】



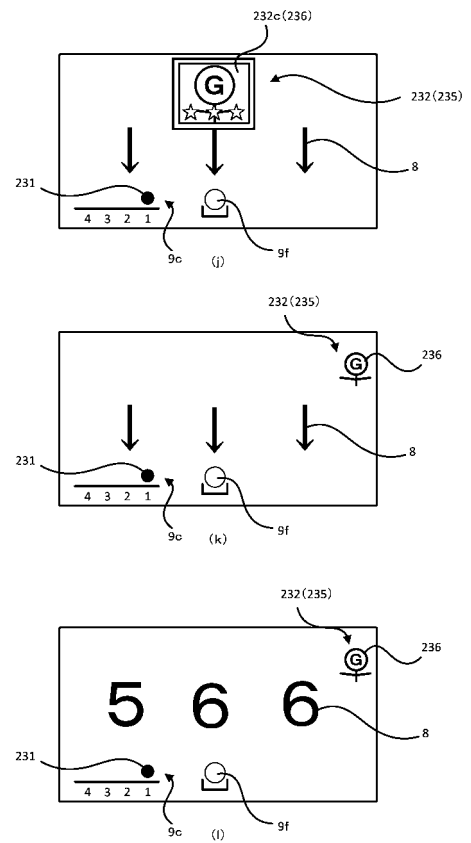
【図 79】



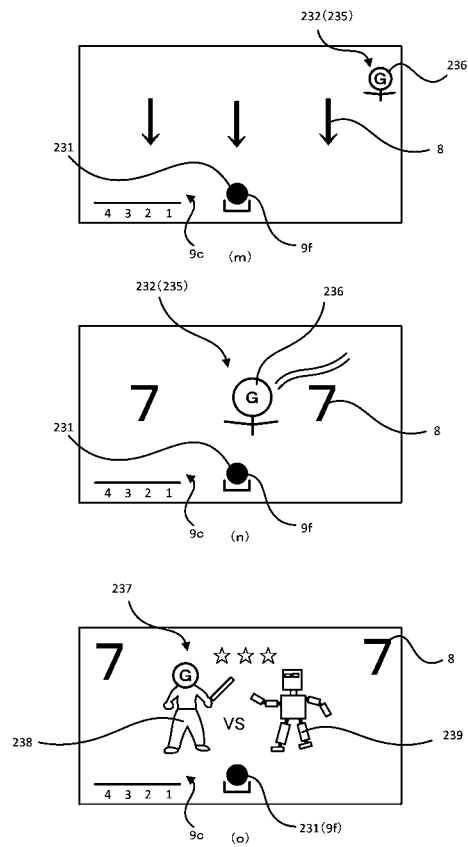
【図 78】



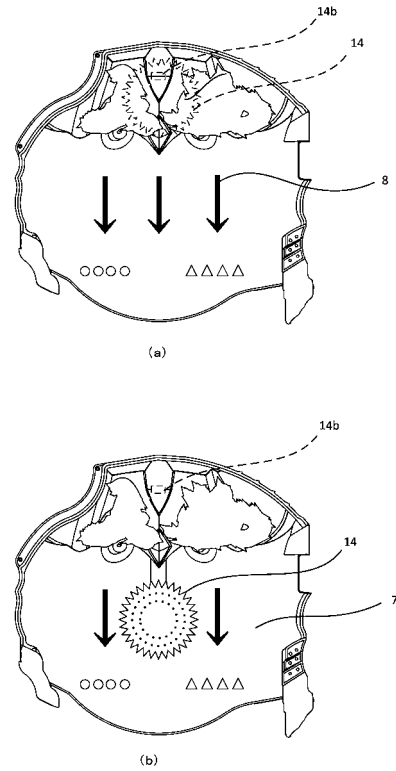
【図 80】



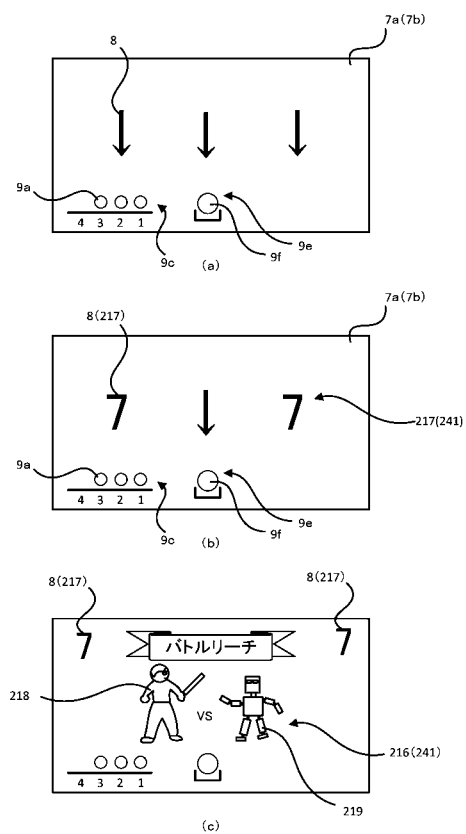
【図 8 1】



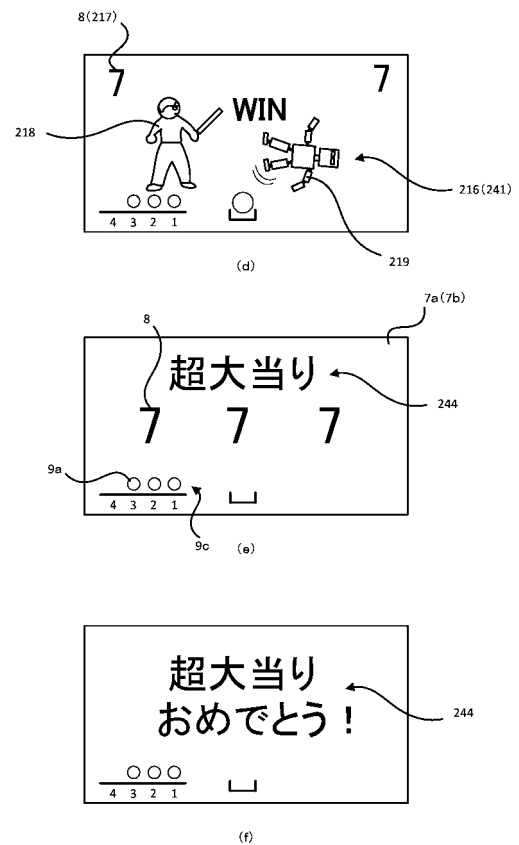
【図 8 2】



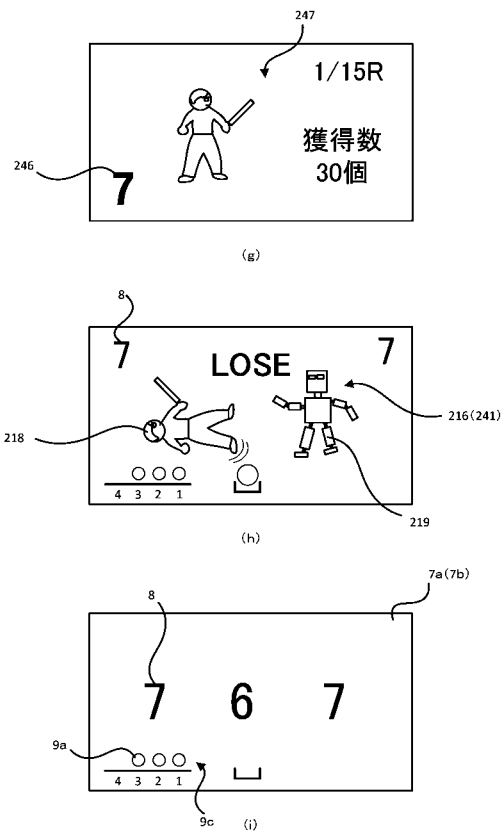
【図 8 3】



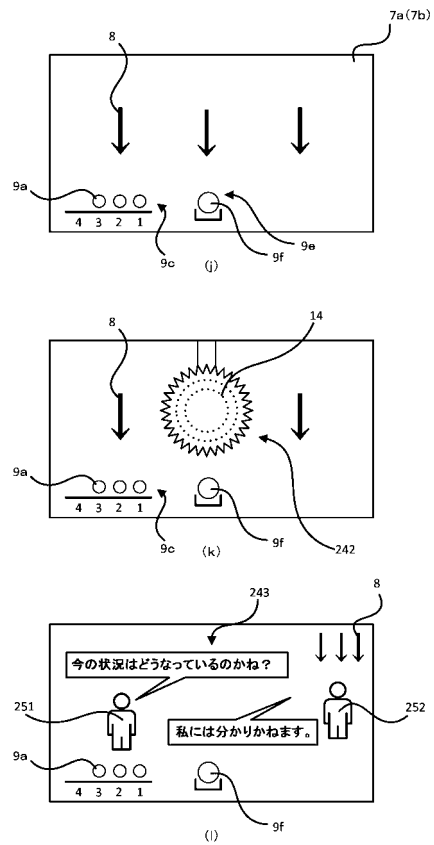
【図 8 4】



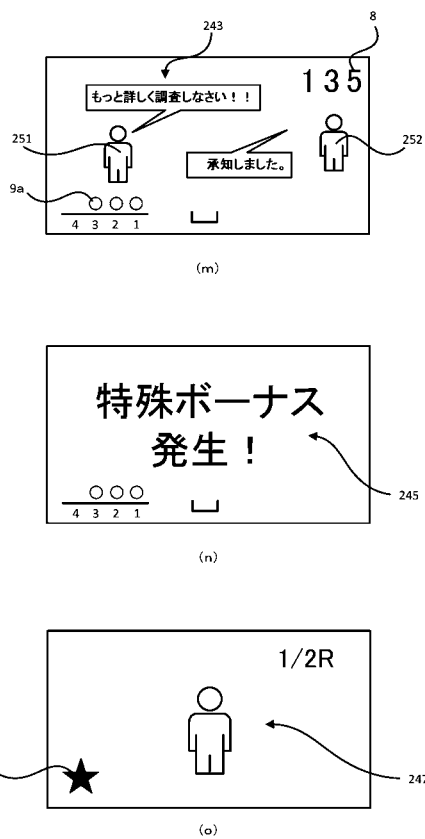
【図 8 5】



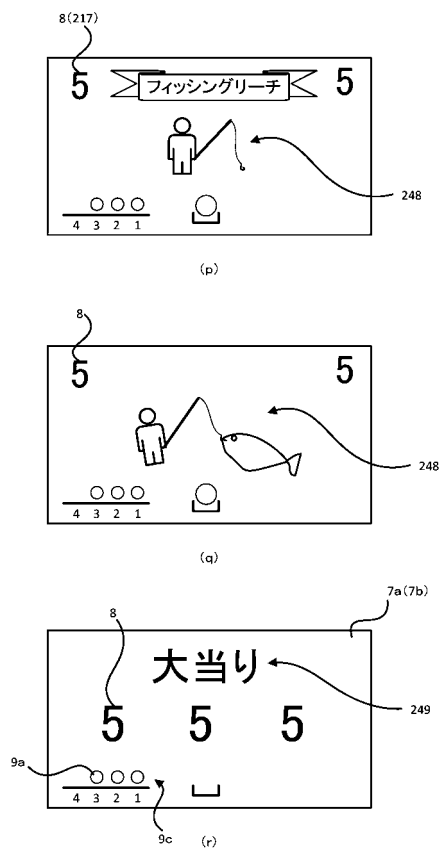
【図 8 6】



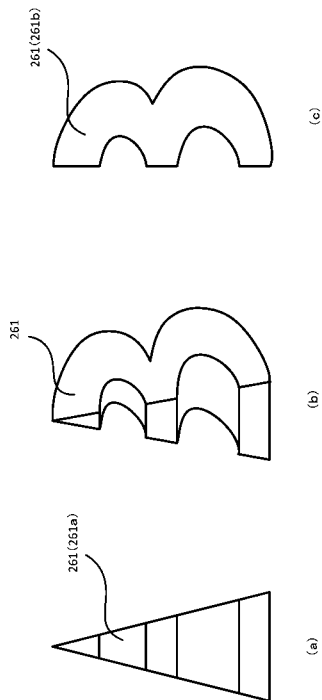
【図 8 7】



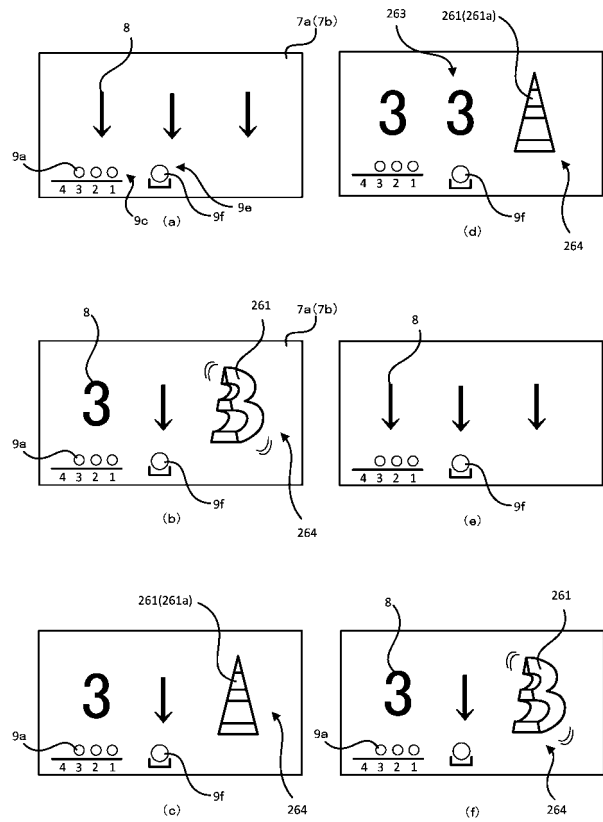
【図 8 8】



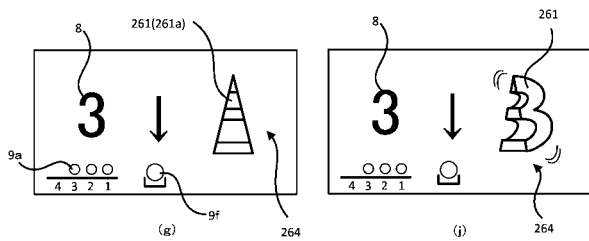
【図 89】



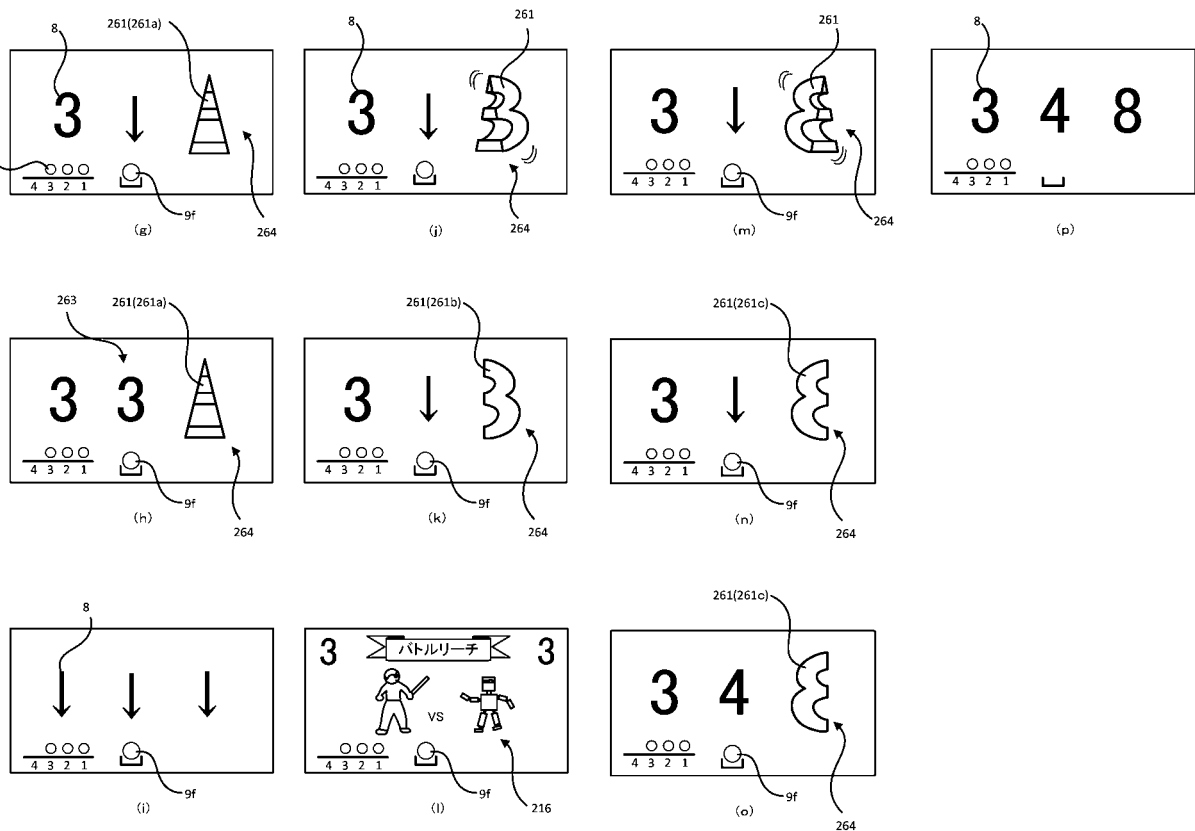
【図 90】



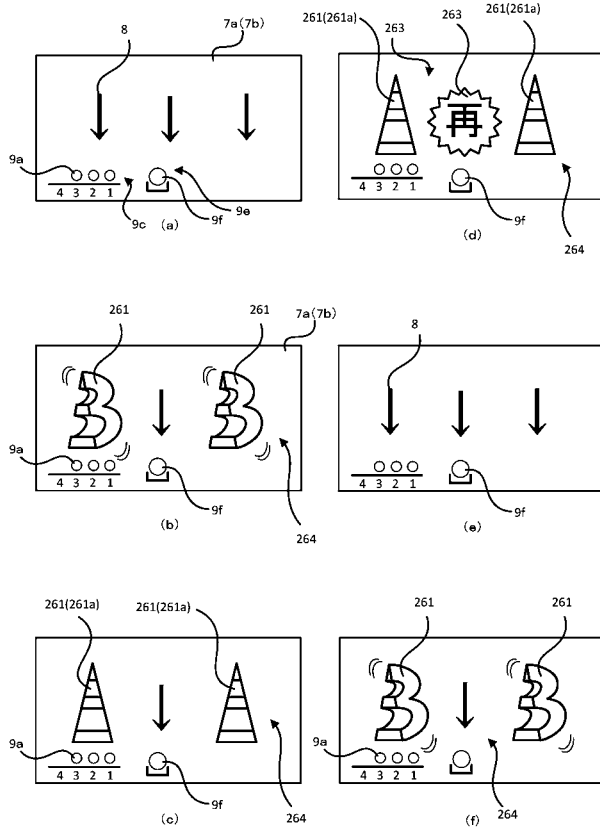
【図 91】



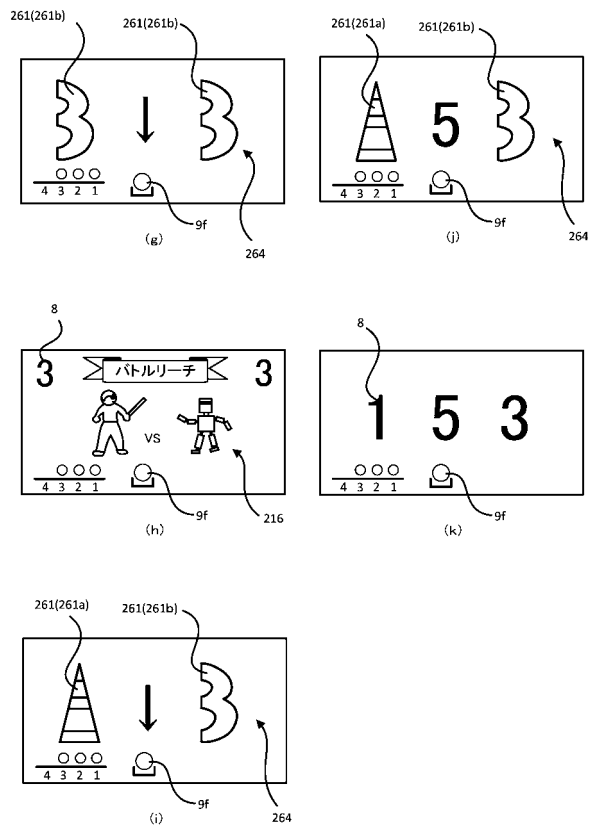
【図 92】



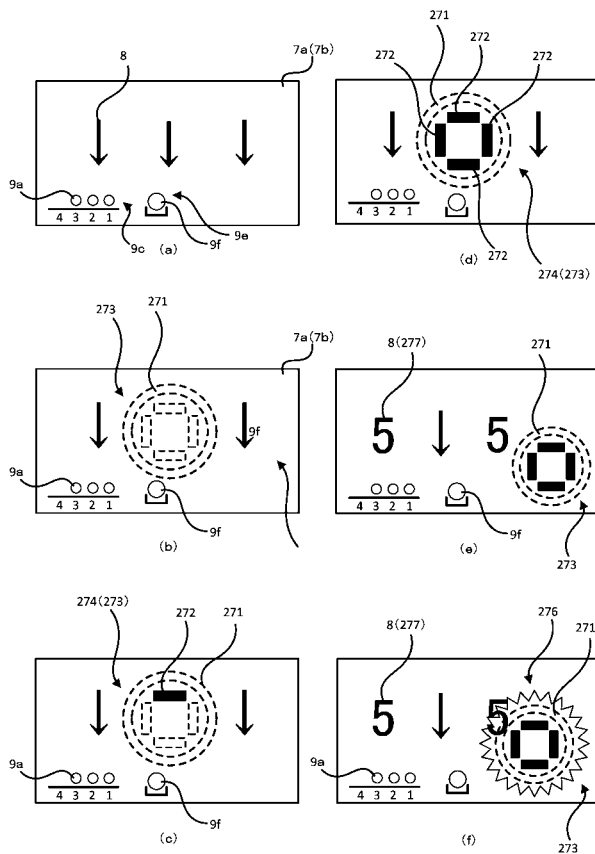
【図 9 3】



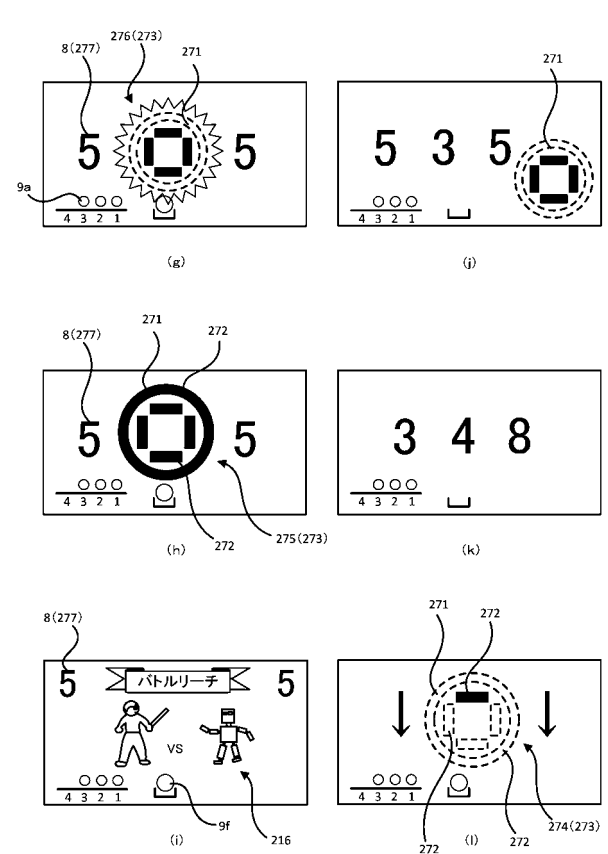
【図 9 4】



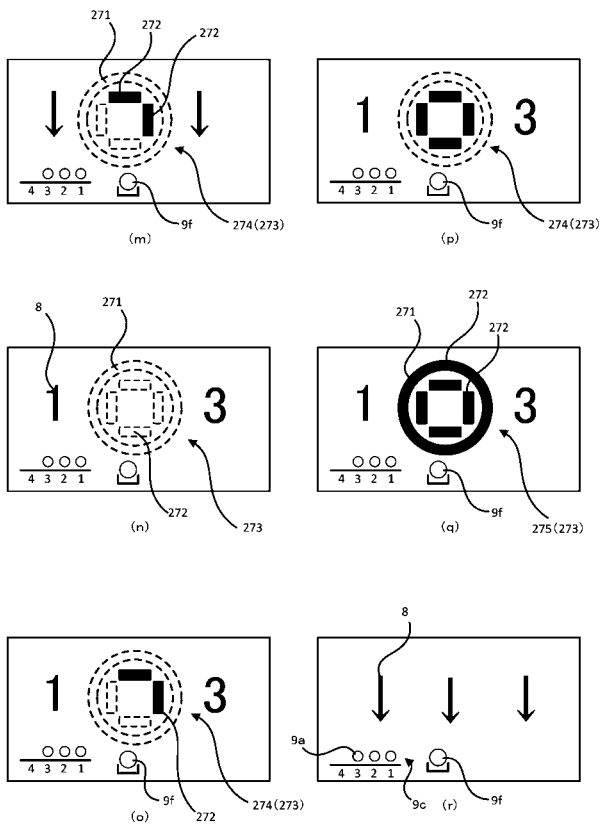
【図 9 5】



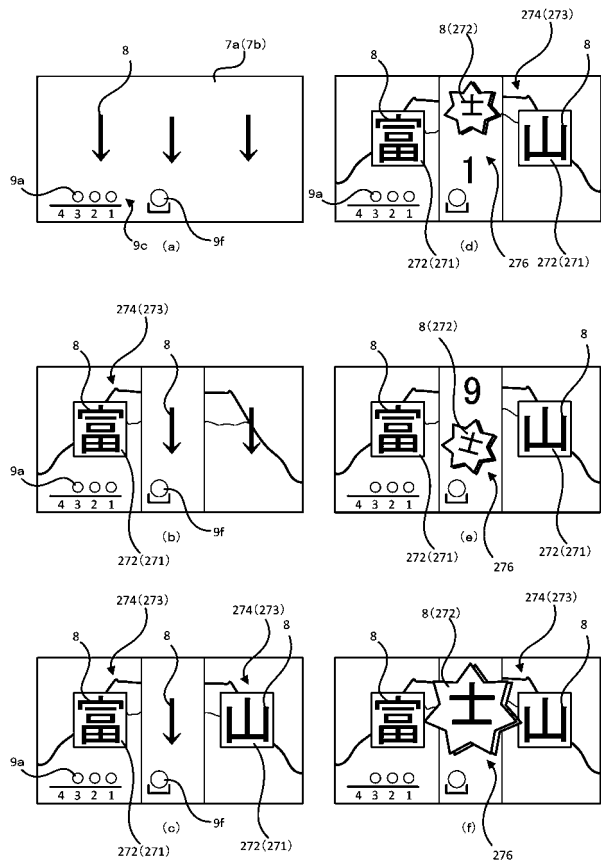
【図 9 6】



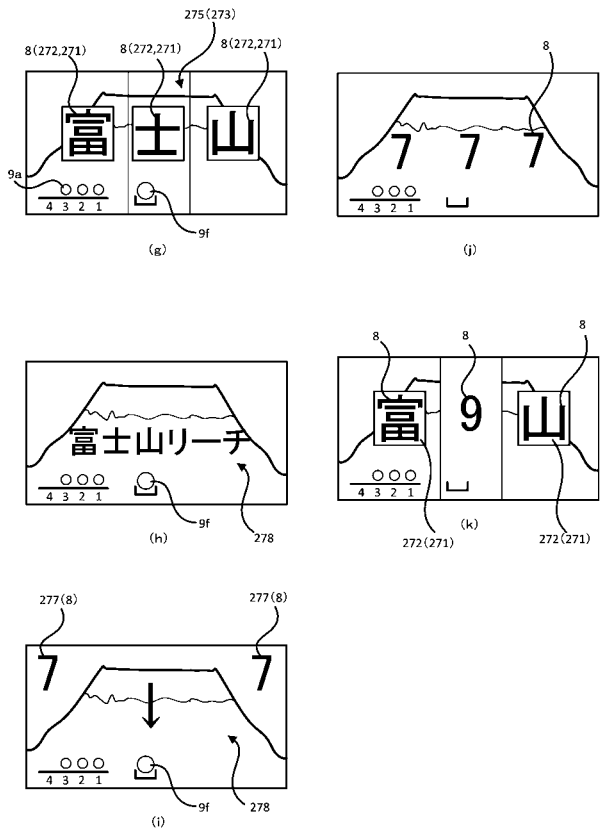
【図 97】



【図 98】



【図 99】



フロントページの続き

- (72)発明者 佐々木 嘉一
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 安藤 康晃
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 伊藤 潤
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 市原 卓人
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 西村 仁
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 浅賀 崇雅
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 藤原 海
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 上野 雅博
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 吉田 直彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 平口 敏彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 橋本 貴晶
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 平 勇輝
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 山田 輝彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA49 CA77