

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-84192

(P2019-84192A)

(43) 公開日 令和1年6月6日(2019.6.6)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 69 頁)

(21) 出願番号	特願2017-216244 (P2017-216244)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年11月9日 (2017.11.9)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA15 CA58 CA76 CA77
			CA78

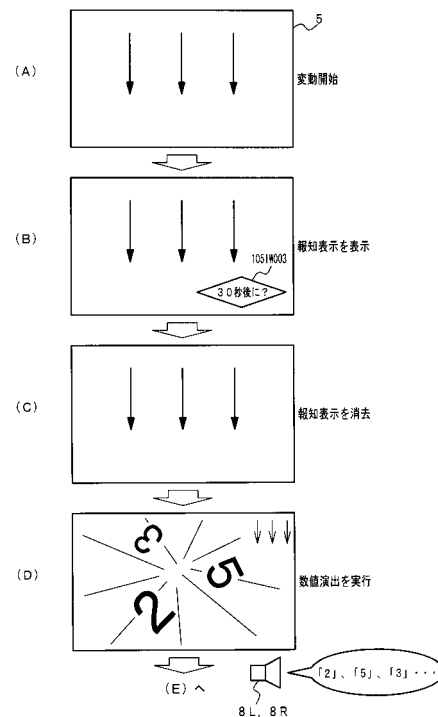
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】報知演出を実行する場合の演出効果を高める。

【解決手段】有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、予告演出A～C）を実行可能である。また、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、当該示唆演出が実行されるまでの所定期間（例えば、「10秒」、「20秒」、「30秒」）を報知する報知演出を実行可能であり、報知演出において所定期間を報知した後、当該所定期間が経過するよりも前に当該所定期間の報知を認識不能とする。

【選択図】図20-13



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、当該示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段とを備え、

前記報知演出において前記所定期間を報知した後、当該所定期間が経過するよりも前に当該所定期間の報知を認識不能とする

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

**【0003】**

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

**【0004】**

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

**【0005】**

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

10

20

30

40

50

ということがある。

【 0 0 0 6 】

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

10

【 0 0 0 7 】

そのような遊技機において、示唆演出が実行される場合、当該示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献 1 には、時間の経過に伴ってタイマ画像に表示されている時間が 0 になるまでカウントダウンされることや、タイマ画像に表示された時間が 0 になると、予告演出画像が表示されたり、主表示画像が特定の画像態様となったりすることが記載されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

20

【 特許文献 1 】 特願 2 0 1 3 - 1 9 8 5 6 8 号公報（段落 0 2 6 9 , 0 2 7 0 、図 4 2 ）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、特許文献 1 に記載された遊技機では、示唆演出が実行されるまでの所定期間を報知する報知演出を実行する場合の演出効果を十分高めることができない可能性がある。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

（手段 1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（例えば、予告演出 A ～ C）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 0 5 I W S 2 1 6 を実行する部分）と、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、当該示唆演出が実行されるまでの所定期間（例えば、「1 0 秒」、「2 0 秒」、「3 0 秒」）を報知する報知演出（例えば、図 2 0 - 1 3（B）に示す報知表示 1 0 5 I W 0 0 3 の表示）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 0 5 I W S 2 0 7 を実行する部分）とを備え、報知演出において所定期間を報知した後、当該所定期間が経過するよりも前に当該所定期間の報知を認識不能とする（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 0 5 I W S 2 1 0 を実行する部分）ことを特徴とする。そのような構成によれば、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

40

【 0 0 1 2 】

（手段 2）手段 1 において、示唆演出実行手段は、示唆演出の種類に応じて可変表示中の複数のタイミングにおいて実行可能である（例えば、図 2 0 - 4 に示すように、予告演出 A は高速変動中に実行し、予告演出 B はリーチ成立時に実行し、予告演出 C はリーチ成立後に実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、報知演出を実行

50

する場合の演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

(手段 3) 手段 1 または手段 2 において、報知演出において所定期間として長い期間が報知された場合、所定期間として短い期間が報知された場合と比較して有利状態に制御される割合が高い(例えば、図 20 - 6 に示すように、報知期間として長い期間が報知された場合ほど、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなる)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定期間としていずれの期間が報知されるかに対して遊技者に注目させることができる。

【 0 0 1 4 】

(手段 4) 手段 1 から手段 3 のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、複数種類の報知態様(例えば、図 20 - 7 に示す矩形表示、楕円表示、および菱形表示)により報知演出を実行可能であり、同じ種類の示唆演出が実行され且つ報知演出において所定期間として同じ期間が報知された場合であっても、報知演出の報知態様の種類に応じて有利状態に制御される割合が異なる(例えば、図 20 - 7 に示すように、矩形表示、楕円表示、および菱形表示のいずれであるかに応じて、大当りに対する期待度(信頼度)が異なっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、いずれの報知態様により報知演出が実行されるかに対して遊技者に注目させることができる。

【 0 0 1 5 】

(手段 5) 手段 1 から手段 4 のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、所定期間の報知が認識不能となった後、当該所定期間が経過する直前のタイミングにおいて、当該所定期間が経過する直前のタイミングであることを報知(本例では、図 20 - 14 (E) ~ (G) に示す残り時間表示)する(例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 105 IWS 213 ~ S 214 を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 6 】

(手段 6) 手段 1 から手段 5 のうちのいずれかにおいて、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに数字を用いた所定演出(例えば、数値演出)を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 105 IWS 212 を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 7 】

(手段 7) 手段 1 から手段 5 のうちのいずれかにおいて、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに段階的に態様が変化する場合の所定演出(例えば、ステップアップ予告演出、擬似連)を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 105 IWS 212 と同様の処理を実行してステップアップ予告演出や擬似連を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 8 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図 9】演出動作例を示す図である。

【図 10】演出動作例を示す図である。

【図 11】演出動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 3】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 4】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 5】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 1 7】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 8】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 9】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 2 0 - 1】特徴部 1 0 5 I W におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2 0 - 2】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 0 - 3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 - 4】予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 0 - 5】報知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 0 - 6】報知期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 0 - 7】報知態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 0 - 8】数値演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 2 0 - 9】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 - 1 0】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 - 1 1】ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 - 1 2】ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 0 - 1 3】飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 1 4】飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 1 5】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 1 6】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 1 7】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。 30
- 【図 2 0 - 1 8】スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 1 9】スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 2 0】スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
- 【図 2 0 - 2 1】変形例における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 9】 40
- (基本説明)
- まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
- 【0 0 2 0】
- (パチンコ遊技機 1 の構成等)
- 図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
- 【0 0 2 1】 50

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

#### 【0022】

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

#### 【0023】

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

#### 【0024】

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

#### 【0025】

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

#### 【0026】

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

#### 【0027】

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

#### 【0028】

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

#### 【0029】

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

10

20

30

40

50

る。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊

10

20

30

40

50

技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 9 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 4 9 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の

10

20

30

40

50



普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

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

## 【 0 0 6 0 】

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

10

## 【 0 0 6 1 】

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

## 【 0 0 6 2 】

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

20

## 【 0 0 6 3 】

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

## 【 0 0 6 4 】

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

30

## 【 0 0 6 5 】

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

## 【 0 0 6 6 】

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

40

## 【 0 0 6 7 】

（演出の進行など）

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

## 【 0 0 6 8 】

50

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

#### 【0069】

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

10

#### 【0070】

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

#### 【0071】

20

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

#### 【0072】

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

30

#### 【0073】

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

40

#### 【0074】

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

50

ともある。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対

10

20

30

40

50

する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００９１】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 2 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P ( Video Display Processor )、C G R O M ( Character Generator ROM )、V R A M ( Video RAM )などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

## 【 0 0 9 3 】

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

10

## 【 0 0 9 4 】

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

## 【 0 0 9 5 】

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

20

## 【 0 0 9 6 】

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

## 【 0 0 9 7 】

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

30

## 【 0 0 9 8 】

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

## 【 0 0 9 9 】

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

## 【 0 1 0 0 】

( 動作 )

40

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

## 【 0 1 0 1 】

( 主基板 1 1 の主要な動作 )

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

## 【 0 1 0 2 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する ( ステップ S 1 )。続いて、必要な初期設定を行う ( ステップ S 2 )。初期設定には、スタッ

50

クポイントの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0103】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU 103は、RAM 102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

10

【0104】

また、CPU 103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU 120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0105】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM 102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU 103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0106】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

30

【0107】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

40

【0108】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割り込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0109】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊

50

技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

#### 【0110】

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

#### 【0111】

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

#### 【0112】

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

#### 【0113】

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

#### 【0114】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 1 5 】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。

## 【 0 1 1 6 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

## 【 0 1 1 7 】

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

20

## 【 0 1 1 8 】

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

30

## 【 0 1 1 9 】

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

40

## 【 0 1 2 0 】

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

## 【 0 1 2 1 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行

50

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

#### 【0122】

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

10

#### 【0123】

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

20

#### 【0124】

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

30

#### 【0125】

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

40

#### 【0126】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

#### 【0127】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行

50

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

#### 【0128】

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

10

#### 【0129】

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

#### 【0130】

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

20

#### 【0131】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

30

#### 【0132】

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

40

#### 【0133】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる

50

割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

#### 【0134】

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

10

#### 【0135】

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

20

#### 【0136】

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

30

#### 【0137】

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

#### 【0138】

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

40

#### 【0139】

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

#### 【0140】

50

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

#### 【 0 1 4 1 】

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

20

#### 【 0 1 4 2 】

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

30

#### 【 0 1 4 3 】

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

40

#### 【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出

50

プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

(基本説明の変形例)

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネッ

10

20

30

40

50

トワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

#### 【0153】

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

#### 【0154】

（特徴部31AKに関する説明）

10

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

#### 【0155】

20

また、図8（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっていく。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図8（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

#### 【0156】

30

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっていく。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

#### 【0157】

40

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっていく。図8（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっていく。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

#### 【0158】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

50

## 【 0 1 5 9 】

( 特徴部 3 1 A K の演出動作例 )

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 9、図 1 0 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 9 ( A ) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 9 ( B ) に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

10

## 【 0 1 6 0 】

( スーパーリーチ A )

スーパーリーチ A となる場合には、図 9 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出 ( スーパーリーチ演出ともいう ) の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 ( D ) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 ( ここでは「 S P リーチ A 」の文字 ) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 ( ここでは「スーパーリーチ A 」 ) が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 9 ( E ) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

20

## 【 0 1 6 1 】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置 5 にセリフを表示するときに、スピーカ 8 からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図 9 ( E ) に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置 5 の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

30

## 【 0 1 6 2 】

( スーパーリーチ B )

スーパーリーチ B となる場合には、図 9 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 ( F ) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 ( ここでは「 S P リーチ B 」の文字 ) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 ( ここでは「スーパーリーチ B 」 ) が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9 ( G ) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

40

## 【 0 1 6 3 】

このように、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

50



## 【 0 1 6 4 】

また、スーパーリーチ A ( 図 9 ( C ) ( D ) ( E ) ・ ・ ・ ) とスーパーリーチ B ( 図 9 ( C ) ( F ) ( G ) ・ ・ ・ ) とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている ( 図 9 ( C ) ) 。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出 ( 例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出 ) を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

10

## 【 0 1 6 5 】

( スーパーリーチ D )

スーパーリーチ D となる場合には、図 9 ( H ) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 ( ここでは「 S P リーチ D 」の文字 ) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 ( ここでは「 敵を倒せ 」 ) が出力されることで、スーパーリーチ D のタイトルが報知される。このように、スーパーリーチ D では、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル 3 1 A K 0 0 7 の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 9 ( H ) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

20

## 【 0 1 6 6 】

なお、スーパーリーチ D の音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興趣が向上する。

30

## 【 0 1 6 7 】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 9 ( I ) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示される。このとき、タイトル 3 1 A K 0 0 7 及び期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 は、画像表示装置 5 の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図 9 ( I ) では、図 9 ( C ) ( スーパーリーチ A 、スーパーリーチ B ) と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチ D 専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

## 【 0 1 6 8 】

その後、図 9 ( J ) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 9 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 9 とが対決するスーパーリーチ D のリーチ演出が実行される。

40

## 【 0 1 6 9 】

( スーパーリーチ E )

スーパーリーチ E となる場合には、図 10 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 の左上の一部にスーパーリーチ E のタイトル 3 1 A K 0 1 0 ( ここでは「 S P リーチ E 」の文字 ) が表示されることで、スーパーリーチ E のタイトルが報知される。なお、スーパーリーチ E では、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル 3 1 A K 0 1 0 の表示と合わせて、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 と

50

が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 1 1 とが対決するスーパーリーチ E のリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチ E では、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチ E では、リーチ演出中にタイトル 3 1 A K 0 1 0 が表示され続ける。

#### 【 0 1 7 0 】

大当り信頼度の低いスーパーリーチ E のリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ D のリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図 9（D）、（F）、（H））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ D といったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 1 】

##### （タイトルの報知タイミング）

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当り信頼度の低いスーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっているが、大当り信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当り信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 2 】

##### （タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、画像表示装置 5 の画面全体（第 1 領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、画像表示装置 5 の画面の一部（第 2 領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置 5 の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっばいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチ D とスーパーリーチ E とでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

#### 【 0 1 7 3 】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面

積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【0174】

(期待度示唆表示)

この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

10

【0175】

なお期待度示唆表示は、図9(H)等を示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9(H)等を示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

20

【0176】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

30

【0177】

なお、ここではスーパーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

【0178】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図10(B)に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図10(C)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図10(D)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

40

【0179】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【0180】

図9、図10に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置

50

5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

【0181】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

【0182】

（発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図11（A）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図11（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図11（C）に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11（D）に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

【0183】

なお、発展演出は図11（B）に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0184】

（期待度示唆演出）

図9（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0185】

例えば、図12（A）に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図12（B）に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図12（C）に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図12（D）、（E）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎（星の数毎）にスピーカ8から出力される音声（音量、音階、音質等）を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図12（F）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0186】

図12（A）～（F）に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示によ

10

20

30

40

50

り示される期待度が１段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が２つ以上表示されて期待度が２段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと１つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。２つ半の黒い星が表示されるときと３つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

10

【０１８７】

(演出モード)

画像表示装置５、スピーカ８、遊技効果ランプ９といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板１１から同じコマンド（例えば変動パターンを指定するコマンド）が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置５に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ８から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

20

【０１８８】

図１２（Ｇ）～（Ｌ）は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図１２（Ａ）～（Ｆ）に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチＤの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチＤのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチＤ２のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチＤの変動パターンが指定された場合、図１２（Ｇ）に示すように、スーパーリーチＤ２のタイトル３１ＡＫ０２３が表示される。このとき、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチＤ２における期待度示唆表示３１ＡＫ０２４は、星型ではなく菱形となっている。

30

【０１８９】

その後、図１２（Ｈ）に示すように、期待度示唆表示３１ＡＫ０２４の星より大きな黒い菱形３１ＡＫ０２５が表示され、図１２（Ｉ）に示すように、黒い菱形３１ＡＫ０２５が移動して期待度示唆表示３１ＡＫ０２４の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ８から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ボン」という音声出力される。図１２（Ｊ）、（Ｋ）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示３１ＡＫ０２４に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図１２（Ｌ）に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

40

【０１９０】

図１２では、スーパーリーチＤの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

50

## 【 0 1 9 1 】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようによい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようによいし、代えて実行するようによい。

## 【 0 1 9 2 】

( 発展演出の他の例 )

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようによい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようによい。例えば図 1 3 ( A ) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図 1 3 ( B ) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 1 3 ( C ) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2 ( ここでは「 S P リーチ C 」の文字 ) が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようによい。

## 【 0 1 9 3 】

( 予告演出 )

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様 ( 例えばタイトルの表示色等 ) によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 1 4 ( A ) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 4 ( B ) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 4 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様 ( 表示色 ) が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようによい。

## 【 0 1 9 4 】

また、タイトルの表示態様 ( 表示色 ) が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声を出力するようによい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様 ( 表示色 ) が変化した後に実行されるようによい。この場合、変化後のタイトルの表示態様 ( 表示色 ) に応じた音声が出力するようによい。

## 【 0 1 9 5 】

( タイトル報知の実行タイミング )

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出 ( 特定演出 ) の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

## 【0196】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

## 【0197】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ31AKS001；Yes）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS002）。

10

## 【0198】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図16（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

20

## 【0199】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

30

## 【0200】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図16（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図16（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の变化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

40

## 【0201】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

## 【0202】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS003）。

## 【0203】

50

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 6 ( C ) に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図 1 6 ( C ) に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の变化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色に変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

10

#### 【 0 2 0 4 】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の变化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に变化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

20

#### 【 0 2 0 5 】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

#### 【 0 2 0 6 】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の变化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

#### 【 0 2 0 7 】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップ A K 3 1 S 0 0 1 ; N o ）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップ A K 3 1 S 0 0 4 ）。その後、3 1 A K S 0 0 2 ~ 3 1 A K S 0 0 4 における決定結果を R A M 1 2 2 の所定領域に保存し（ステップ A K 3 1 S 0 0 5 ）、予告演出決定処理を終了する。

30

#### 【 0 2 0 8 】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図 1 6 に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

40

#### 【 0 2 0 9 】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

#### 【 0 2 1 0 】

（作用演出）

50



このタイトル予告とセリフ予告との演出態様に変化するとき、演出態様に変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置 5 に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも 1 つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップ A K 3 1 S 0 0 4 の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に  
10 応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

#### 【0211】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも 1 つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

#### 【0212】

この発明は、上記特徴部 3 1 A K で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

#### 【0213】

（サブ液晶）

画像表示装置 5 とは異なるサブ表示装置として、遊技盤 2 または遊技機用枠 3 にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機 E L やドットマトリクス of L E D により構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置 5 の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E のように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置 5 においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5  
40 におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

#### 【0214】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置 5 における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7 でリーチをかける」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させる」等）を提示し、当該ミッションを達成したとき  
50

に遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

【0215】

(特徴部31AKの変形例1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた(図10(B)~(D))。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

10

【0216】

図17、図18は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図17(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図17(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図17(C)~(F)、図18(G)~(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

20

【0217】

リーチ演出に伴い、図17(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0218】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

30

【0219】

例えば、図17(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図17(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0220】

その後、図18(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図18(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

40

【0221】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0222】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

50

## 【0223】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。

## 【0224】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

## 【0225】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。

## 【0226】

(特徴部31AKの変形例2)

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

## 【0227】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1~E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1~E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1~E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1~E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

## 【0228】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1~E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい(たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等)。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 9 】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ 9 の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

## 【 0 2 3 0 】

図 19 は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図 19（a）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置 5 において可変表示の開始時にシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 が表示される。シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図 19（b）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図 19（c）に示すように、リーチ状態となる。

## 【 0 2 3 1 】

次いで、図 19（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

## 【 0 2 3 2 】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツアツ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

## 【 0 2 3 3 】

その後、図 19（e）に示すようなバトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図 19（f）に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

## 【 0 2 3 4 】

図 19（a）、（d）に示すように、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 およびリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1 ～ E 5 を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 とリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

## 【 0 2 3 5 】

また、図 19 ( a ) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズは、図 19 ( d ) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【 0 2 3 6 】

また、図 19 ( a ) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 19 ( d ) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【 0 2 3 7 】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 15 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 15 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 15 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

【 0 2 3 8 】

（特徴部 1 0 5 I W に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 1 0 5 I W について説明する。図 20 - 1 は、特徴部 1 0 5 I W におけるパチンコ遊技機の正面図である。この特徴部 1 0 5 I W では、図 20 - 1 に示すように、図 1 に示した通過ゲート 4 1 に代えて、画像表示装置 5 の右方（遊技領域の右方）に通過ゲート 1 0 5 I W 0 4 1 が設けられている。また、図 1 に示した特別可変入賞球装置 7 に代えて、遊技領域の右方に大入賞口を有する特別可変入賞球装置 1 0 5 I W 0 0 7 が設けられている。さらに、この特徴部 1 0 5 I W では、図 20 - 1 に示すように、遊技領域の右方に作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 が設けられている。作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を通過した遊技球は、作動ゲートスイッチ 1 0 5 I W 0 0 2 によって検出される。

【 0 2 3 9 】

この特徴部 1 0 5 I W では、特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3 ）で大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4 ）に移行するのではなく、ゲート通過待ち処理に移行する。

【 0 2 4 0 】

図 20 - 2 は、ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 （具体的には、C P U 1 0 3 ）は、まず、作動ゲートスイッチ 1 0 5 I W 0 0 2 がオン状態となったか否かを確認する（ステップ 1 0 5 I W S 0 0 1 ）。作動ゲートスイッチ 1 0 5 I W 0 0 2 がオン状態となっていなければ（すなわち、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過していなければ）、そのまま処理を終了する。作動ゲートスイッチ 1 0 5 I W 0 0 2 がオン状態となっていれば（すなわち、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過していれば）、C P U 1 0 3 は、大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御を行う（ステップ 1 0 5 I W S 0 0 2 ）。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理に対応した値に更新する（ステップ 1 0 5 I W S 0 0 3 ）。

【 0 2 4 1 】

図 20 - 2 に示すゲート通過待ち処理が実行されることによって、この特徴部 1 0 5 I W では、大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り遊技状態が開始されるのではなく、大当り図柄が導出表示された後、さらに作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過したことにともづいて大当り遊技状態が開始される。なお、この特徴部 1 0 5 I W では、ステップ 1 0 5 I W S 0 0 2 の処理が実行されることによって、演出制御用 C P U 1 2 0 側では、大当り開始指定コマンドを受信したことにともづいて、作動ゲート 1 0 5 I W 0

10

20

30

40

50

01を遊技球が通過したことを認識することができ、大当り遊技状態が開始されることを認識することができる。

【0242】

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

【0243】

図20-3は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ105IWS101）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ105IWS101で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域（受信した表示結果指定コマンド（表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定する演出制御コマンド）が格納されている領域）に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ105IWS102）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ105IWS102の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ105IWS102において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとまらないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ105IWS102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0244】

ステップ105IWS102では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

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

柄（この特徴部 1 0 5 I Wでは、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【 0 2 4 8 】

なお、この特徴部 1 0 5 I Wでは、通常大当りや確変大当りとなる場合には、1 6 ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合と 4 ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合とがある。

【 0 2 4 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の変動表示中に実行する予告演出の有無および種類を決定する（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 3）。ステップ 1 0 5 I W S 1 0 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出の有無および種類を決定するための予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告演出の有無および種類を決定する。

10

【 0 2 5 0 】

図 2 0 - 4 は、予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 2 0 - 4 に示すように、予告演出決定テーブルには、予告演出なし、予告演出 A、予告演出 B および予告演出 C に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 2 5 1 】

図 2 0 - 4 に示すように、この特徴部 1 0 5 I Wでは、予告演出 A ~ C は、それぞれ飾り図柄の変動表示中において実行されるタイミングが異なっている。具体的には、予告演出 A は、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に実行される予告演出である。また、予告演出 B は、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に実行される予告演出である。また、予告演出 C は、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立後に実行される予告演出である。

20

【 0 2 5 2 】

図 2 0 - 4 に示すように、この特徴部 1 0 5 I Wでは、予告演出 C が実行された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、予告演出 B が実行された場合に次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、予告演出 A が実行された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている。従って、この特徴部 1 0 5 I Wでは、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

【 0 2 5 3 】

なお、予告演出 A ~ C の具体例としては、例えば、ステップアップ予告演出や、群予告演出、キャラクタ予告演出、役物予告演出など様々な予告演出が考えられる。また、この特徴部 1 0 5 I Wでは、予告演出 A ~ C の 3 種類の予告演出が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、4 種類以上の予告演出を実行可能に構成してもよいし、逆に 2 種類のみを予告演出を実行可能に構成してもよい。

30

【 0 2 5 4 】

また、この特徴部 1 0 5 I Wでは、図 2 0 - 4 に示すように、大当りであるか否かによって予告演出の有無および予告演出 A ~ C のいずれとするかの割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数によって予告演出の有無および予告演出 A ~ C のいずれとするかの割り振りを異ならせるように構成してもよい。

40

【 0 2 5 5 】

いずれかの予告演出を実行することに決定した場合には（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 4 の Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ 1 0 5 I W S 1 0 5）。「報知演出」とは、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する演出である。ステップ 1 0 5 I W S 1 0 5 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、報知演出を実行するか否かを決定するための報知演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知演出を実行するか否かを決定する。

【 0 2 5 6 】

図 2 0 - 5 は、報知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 2 0 - 5 に示すように、報知演出決定テーブルには、「報知演出なし」および「報知演出あり」に対して

50

、それぞれ判定値が割り振られている。図 20 - 5 に示すように、この特徴部 105IW では、同じ予告演出が実行される場合であっても、報知演出が実行される場合には、報知演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

#### 【0257】

なお、この特徴部 105IW では、図 20 - 5 に示すように、大当りであるか否かによって報知演出の有無の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、予告演出 A ~ C のいずれであるかによって報知演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

#### 【0258】

報知演出を実行することに決定した場合には（ステップ 105IWS106 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、その予告演出の実行前に報知する報知期間を決定する（ステップ 105IWS107）。ステップ 105IWS107 では、演出制御用 CPU 120 は、報知期間を決定するための報知期間決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知期間を決定する。

#### 【0259】

図 20 - 6 は、報知期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 20 - 6（A）は、予告演出 A を実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。また、図 20 - 6（B）は、予告演出 B を実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。また、図 20 - 6（C）は、予告演出 C を実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。図 20 - 6 に示すように、報知期間決定テーブルには、報知期間として「10 秒」、「20 秒」および「30 秒」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

#### 【0260】

この特徴部 105IW では、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する報知演出が実行されるように構成されている。例えば、報知期間として「10 秒」が決定された場合には、予告演出が実行される 10 秒前に、画像表示装置 5 において「10 秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、10 秒後に予告演出が実行されることが報知される。また、例えば、報知期間として「20 秒」が決定された場合には、予告演出が実行される 20 秒前に、画像表示装置 5 において「20 秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、20 秒後に予告演出が実行されることが報知される。また、例えば、報知期間として「30 秒」が決定された場合には、予告演出が実行される 30 秒前に、画像表示装置 5 において「30 秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、30 秒後に予告演出が実行されることが報知される。

#### 【0261】

なお、報知演出における報知態様は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、報知期間として「20 秒」が決定された場合に、画像表示装置 5 において「10 秒後に？」と報知した後に、「+ 10 秒」と追加で報知するようにしてもよい。また、例えば、報知期間として「30 秒」が決定された場合に、画像表示装置 5 において「10 秒後に？」と報知した後に、「+ 10 秒」や「+ 20 秒」などと追加で報知するようにしてもよい。

#### 【0262】

図 20 - 6（A）に示すように、予告演出 A を実行する場合には、報知期間として 100 % の確率で「10 秒」が決定される。既に説明したように、予告演出 A は飾り図柄の変動開始直後の高速変動中に実行される予告演出であるので、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保することはできない。そこで、高速変動中に実行される予告演出 A を実行する場合には、一律に報知期間として「10 秒」を報知する報知演出を実行するように構成している。

#### 【0263】

また、図 20 - 6（B）に示すように、予告演出 B を実行する場合には、報知期間とし



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

【０２６４】

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

10

【０２６５】

また、図２０－６（Ｃ）に示すように、予告演出Ｃを実行する場合には、報知期間として「１０秒」、「２０秒」および「３０秒」を決定可能である。既に説明したように、予告演出Ｃはリーチ成立後に実行される予告演出であるので、予告演出Ａおよび予告演出Ｂと比較すると、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出Ｃを実行する場合には、報知期間として「１０秒」を報知する報知演出と「２０秒」を報知する報知演出と「３０秒」を報知する報知演出とを実行可能とするように構成している。

20

【０２６６】

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

【０２６７】

なお、この特徴部１０５ＩＷでは、既に説明したように、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている（図２０－４参照）、結果として、遅いタイミングの予告演出が実行される場合ほど、報知期間として長い期間が報知されるものとなっている。

30

【０２６８】

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

【０２６９】

また、この特徴部１０５ＩＷでは、図２０－６に示すように、大当りであるか否かによって報知期間の種類の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出Ａ～Ｃのいずれであるかによって報知期間の種類の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

40

【０２７０】

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

【０２７１】

図２０－７は、報知態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図２０－７に示す

50

ように、報知態様決定テーブルには、報知態様として「矩形表示」、「楕円表示」および「菱形表示」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0272】

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

10

【0273】

図20-7に示すように、報知態様として菱形表示が決定された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、報知態様として楕円表示が決定された場合に次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、報知態様として矩形表示が決定された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている。

【0274】

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

20

【0275】

図20-8は、数値演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-8に示すように、数値演出決定テーブルには、「数値演出なし」および「数値演出あり」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図20-8に示すように、この特徴部105IWでは、数値演出が実行される場合には、数値演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【0276】

また、この特徴部105IWでは、図20-8に示すように、大当りであるか否かによって数値演出の有無の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出A～Cのいずれであるかによって数値演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

30

【0277】

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

40

【0278】

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

【0279】

50

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

#### 【0280】

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

#### 【0281】

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

#### 【0282】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ105 IWS112）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【0283】

なお、この特徴部105 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【0284】

また、この特徴部105 IWでは、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出やストーリーリーチ演出（一連のストーリーが展開していくような画像を表示するリーチ演出）が実行されるのであるが、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ105 IWS110でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ105 IWS112およびステップ105 IWS205の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行される。

#### 【0285】

また、変動パターンコマンドにおいてストーリーリーチ演出を含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ105 IWS110でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ105 I

WS 112 およびステップ 105 IWS 205 の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にストーリーリーチ演出が実行される。

【0286】

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

10

【0287】

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

【0288】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 172）に対応した値にする（ステップ 105 IWS 114）。

【0289】

図 20 - 9 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ 105 IWS 201）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ 105 IWS 202）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 105 IWS 203）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ 105 IWS 204）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ 105 IWS 205）。

20

【0290】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、報知演出の実行が決定されている場合であって、報知期間の報知開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 105 IWS 206）。なお、報知期間の報知開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ 105 IWS 113 で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。報知期間の報知開始タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において報知期間の報知表示を表示し、報知演出を開始する制御を行う（ステップ 105 IWS 207）。例えば、報知期間として「10 秒」と決定し、報知態様として矩形表示を決定した場合であれば、矩形表示の中に「10 秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示する。また、例えば、報知期間として「30 秒」と決定し、報知態様として菱形表示を決定した場合であれば、菱形表示の中に「30 秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示する。

30

【0291】

そして、演出制御用 CPU 120 は、報知期間の残り時間を計測するための報知期間計測タイマをセットする（ステップ 105 IWS 208）。例えば、報知期間として「10 秒」と決定した場合であれば、ステップ 105 IWS 208 において報知期間計測タイマに 10 秒に相当する値をセットする。また、例えば、報知期間として「20 秒」と決定した場合であれば、ステップ 105 IWS 208 において報知期間計測タイマに 20 秒に相当する値をセットする。また、例えば、報知期間として「30 秒」と決定した場合であれば、ステップ 105 IWS 208 において報知期間計測タイマに 30 秒に相当する値をセットする。

40

【0292】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、報知演出の実行が決定されている場合であって、

50

報知期間の報知終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ105 IWS 209）。なお、報知期間の報知終了タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ105 IWS 113で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。報知期間の報知終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている報知期間の報知表示を消去し、報知演出を終了する制御を行う（ステップ105 IWS 210）。

#### 【0293】

次いで、演出制御用CPU120は、数値演出の実行が決定されている場合であって、数値演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ105 IWS 211）。なお、数値演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ105 IWS 113で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、数値演出の実行タイミングは、報知演出を実行した後、予告演出を実行するまでの間に到来するものとする。数値演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において数値演出を実行する制御を行う（ステップ105 IWS 212）。

10

#### 【0294】

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

20

#### 【0295】

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

30

#### 【0296】

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

40

#### 【0297】

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

#### 【0298】

図20 - 10は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ105 IWS 301）。

50

## 【0299】

ステップ105 IWS301の処理で大当り図柄を停止表示した場合には(ステップ105 IWS302のY)、演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示でストーリーリーチ演出が実行されたか否かを確認する(ステップ105 IWS303)。なお、ストーリーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。ストーリーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、結末演出を含むゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ105 IWS304)。

## 【0300】

「結末演出」とは、ストーリーリーチ演出におけるストーリーの結末部分に相当する画像を表示する演出である。ステップ105 IWS304で選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ105 IWS312, 105 IWS404の処理が実行されることによって、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行され、飾り図柄の変動表示中のストーリーリーチ演出からゲート通過待ち状態中の結末演出にわたって一連のストーリーの演出が実行される。

## 【0301】

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

## 【0302】

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

## 【0303】

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

## 【0304】

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

して、画像表示装置 5 において「右打ち」などの文字表示が重畳表示される。

【0305】

また、演出制御用 CPU 120 は、ゲート通過待ち状態となつてからの経過時間を計測するためのゲート通過待ち時間計測タイマをセットする（ステップ 105 IWS 309）。本例では、演出制御用 CPU 120 は、ゲート通過待ち時間計測タイマに 10 秒に相当する値をセットする。そして、ステップ 105 IWS 311 に移行する。

【0306】

スーパーリーチ演出を実行した場合でもなければ（例えば、ノーマルリーチのみで大当たりとなった場合）、演出制御用 CPU 120 は、通常のゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 105 IWS 310）。なお、通常のゲート通過待ち演出としては、例えば、スーパーリーチ演出が実行された場合と同様の態様で促進表示を行ってもよいし、スーパーリーチ演出が実行された場合と比較して表示サイズが小さい促進表示（例えば、表示サイズが小さい右打ち表示）を行ってもよい。そして、ステップ 105 IWS 311 に移行する。

【0307】

そして、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ 105 IWS 311）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27）の制御を実行する（ステップ 105 IWS 312）。

【0308】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、大当たり図柄を導出表示した場合であれば（ステップ 105 IWS 313 の Y）、演出制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち演出処理に応じた値に更新する（ステップ 105 IWS 314）。一方、演出制御用 CPU 120 は、大当たり図柄を導出表示した場合でなければ（ステップ 105 IWS 313 の N）、すなわち、小当たり図柄を導出表示した場合であれば、演出制御プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に応じた値に更新する（ステップ 105 IWS 315）。

【0309】

ステップ 105 IWS 301 の処理で小当たり図柄を停止表示した場合には（ステップ 105 IWS 316 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、小当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 105 IWS 317）。そして、ステップ 105 IWS 311 に移行する。

【0310】

大当たりおよび小当たりのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ 105 IWS 316 の N）、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 170）に応じた値に更新する（ステップ 105 IWS 318）。

【0311】

また、この特徴部 105 IW では、特図当り待ち処理（ステップ S 173）で大当たり図柄が導出表示された場合に直ちに大当たり中演出処理（ステップ S 176）に移行するのではなく、ゲート通過待ち演出処理に移行する。

【0312】

図 20 - 11 および図 20 - 12 は、ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。ゲート通過待ち演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算する（ステップ 105 IWS 401）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 105 IWS 402）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ 105 IWS 403）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を

10

20

30

40

50

変更する（ステップ105 IWS 404）。

【0313】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ105 IWS 405）。大当り開始指定コマンドを受信していれば（すなわち、作動ゲート105 IWS 001を遊技球が通過していれば）、演出制御用CPU120は、今回終了した変動表示でストーリーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ105 IWS 406）。なお、ストーリーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。

【0314】

ストーリーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、高ベース状態中であるか否かを確認する（ステップ105 IWS 407）。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した遊技状態を特定可能な演出制御コマンドを確認することにより判定できる。例えば、画像表示装置5の背景画面を指定する背景指定コマンドを遊技状態も特定可能に構成する場合（例えば、確変状態を特定可能な確変状態背景指定コマンド、時短状態を特定可能な時短状態背景指定コマンド、通常状態を特定可能な通常状態背景指定コマンド）、確変状態背景指定コマンドや時短状態背景指定コマンドを受信していることにもとづいて、高ベース状態中であると判定するようにすればよい。

【0315】

高ベース状態中であれば、演出制御用CPU120は、結末演出を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS 408）。高ベース状態中ではなければ（すなわち、低ベース状態中であれば）、通常の大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS 409）。そして、ステップ105 IWS 413に移行する。

【0316】

ステップ105 IWS 406～S409の処理が実行されることによって、この特徴部105 IWでは、高ベース状態中であれば、作動ゲート105 IWS 001を遊技球が通過して大当り遊技状態に移行しても結末演出が継続して実行される。一方、低ベース状態中であれば、作動ゲート105 IWS 001を遊技球が通過したことにもとづいて結末演出を終了する。

【0317】

なお、この特徴部105 IWでは、ステップ105 IWS 407～S409の処理が実行されることによって、高ベース状態か否かに応じて作動ゲート105 IWS 001の遊技球の通過を契機として結末演出を終了するか継続するかを異ならせたり、ステップ105 IWS 305～S306の処理が実行されることによって、高ベース状態か否かに応じて注意表示が表示されるか否かを異ならせたりする一方で、高ベース状態であるか否かに関係なく、ストーリーリーチ演出自体は同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、異なるストーリーリーチ演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、リーチとしての位置づけは同じストーリーリーチ演出であるが、そのストーリーリーチ演出の演出内容を異ならせたり（例えば、異なるストーリーの演出内容の演出を実行したり）、変動時間（例えば、リーチの演出期間）を異ならせたりしてもよい。

【0318】

ストーリーリーチ演出を実行した場合でなければ、演出制御用CPU120は、今回終了した変動表示でスーパーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ105 IWS 410）。なお、スーパーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用CPU120は、大当り種

10

20

30

40

50



別（本例では、16ラウンドの大当りであるか4ラウンドの大当りであるか）に応じたルーレット演出を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS 411）。そして、ステップ105 IWS 413に移行する。

【0319】

ステップ105 IWS 410～S 411の処理が実行されることによって、この特徴部105 IWでは、スーパーリーチ演出が実行されて大当り図柄が導出表示された後、作動ゲート105 IW 001を遊技球が通過して大当り遊技を開始するときに、ルーレット演出が実行されて16ラウンドの大当りであるか4ラウンドの大当りであるかを煽る演出が実行され、最終的に16ラウンドの大当りとなる場合であれば16ラウンドの大当りであることが報知され、4ラウンドの大当りとなる場合であれば4ラウンドの大当りであることが報知される。

10

【0320】

スーパーリーチ演出を実行した場合でもなければ（例えば、ノーマルリーチのみで大当りとなった場合）、演出制御用CPU120は、通常の大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ105 IWS 412）。そして、ステップ105 IWS 413に移行する。

【0321】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ105 IWS 413）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップ105 IWS 414）。

20

【0322】

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

【0323】

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

30

【0324】

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

40

【0325】

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

【0326】

16R大当り報知演出を実行することに決定した場合には（ステップ105 IWS 42

50

1のY)、演出制御用CPU120は、16R大当り報知演出に応じたプロセステーブルへの切り替えを行い(ステップ105 IWS 422)、プロセスタイマを再スタートさせる(ステップ105 IWS 423)。

#### 【0327】

ステップ105 IWS 416~S 423の処理が実行されることによって、スーパーリーチ演出を実行して大当り図柄を導出表示した後に、作動ゲート105 IW001を遊技球が通過することなく10秒が経過した場合には、16ラウンドの大当りとなる場合であれば、抽選により16R大当り報知演出が実行される場合がある。

#### 【0328】

次に、飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例について説明する。図20-13および図20-14は、飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図20-13および図20-14において、(A)(B)(C)・・・の順に演出画面が遷移する。

#### 【0329】

なお、図20-13および図20-14に示す例では、変動表示の開始時に予告演出Cを実行することに決定する(ステップ105 IWS 103参照)とともに報知演出を実行することに決定したものとする(ステップ105 IWS 105参照)。また、報知演出における報知期間として「30秒」を決定する(ステップ105 IWS 107参照)とともに報知態様として菱形表示を決定したものとする(ステップ105 IWS 108参照)。さらに、数値演出の実行を決定したものとする(ステップ105 IWS 109参照)。

#### 【0330】

図20-13(A)に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、報知演出の実行タイミングとなると(本例では、予告演出Cの実行前30秒のタイミングとなると)、図20-13(B)に示すように、報知演出を実行する。図20-13(B)に示す例では、画像表示装置5において菱形表示の中に「30秒後に?」の文字表示を含む報知表示105 IW003を表示する態様により報知演出を実行する場合が示されている。

#### 【0331】

次いで、報知演出の終了タイミングとなると、図20-13(C)に示すように、画像表示装置5に表示されている報知表示105 IW003を一旦消去し、報知演出を終了する。

#### 【0332】

次いで、数値演出の実行タイミングとなると、図20-13(D)に示すように、数値演出を実行する。図20-13(D)に示す例では、画像表示装置5において「2」や「5」、「3」などの数値が飛び出してくるような画像を表示するとともに、スピーカ8L, 8Rから「2」や「5」、「3」などの音声を出力することにより、数値演出を実行する場合が示されている。なお、本例では、図20-13(D)に示すように、数値演出の実行中には、画像表示装置5の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

#### 【0333】

次いで、図20-14(E)に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄(本例では、図柄「7」)で停止表示し、リーチ成立状態となった後、さらに予告演出Cの実行タイミングまで残り3秒となると、図20-14(E)に示すように、画像表示装置5において残り時間が「3秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図20-14(E)では、残り時間表示として「残り3秒」の文字表示105 IW004を表示する場合が示されている。以降順に予告演出Cの実行タイミングまで残り2秒となると、図20-14(F)に示すように、画像表示装置5において残り時間が「2秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図20-14(F)では、残り時間表示として「残り2秒」の文字表示105 IW005を表示する場合が示されている。また、予告演出Cの実行タイミングまで残り1秒となると、図20-14(G)に示すように、画像表示装置5において残り時間

10

20

30

40

50

が「１秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図２０－１４（Ｇ）では、残り時間表示として「残り１秒」の文字表示１０５ＩＷ００６を表示する場合が示されている。

【０３３４】

なお、本例では、報知演出を実行した場合には、必ず図２０－１４（Ｅ）～（Ｇ）に示すような残り時間表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、報知演出を実行しても残り時間表示を行わず、そのまま予告演出を実行するように構成してもよい。また、報知演出を実行した後、残り時間表示を表示してから予告演出を実行するパターンと、残り時間表示を行わずにそのまま予告演出を実行するパターンとの両方があるように構成してもよい。

【０３３５】

そして、予告演出Ｃの実行タイミングとなると、図２０－１４（Ｈ）に示すように、予告演出Ｃを実行する。図２０－１４（Ｈ）に示す例では、画像表示装置５において予告演出Ｃに応じたキャラクタ１０５ＩＷ０１０の画像を表示することにより、予告演出Ｃを実行する場合が示されている。なお、本例では、図２０－１４（Ｈ）に示すように、予告演出の実行中には、画像表示装置５の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【０３３６】

なお、図２０－１３および図２０－１４に示す例では、予告演出Ｃを実行する場合を示したが、予告演出Ａを実行する場合には、リーチ成立前の高速変動中に、例えば、図２０－１４（Ｈ）と類似の態様で予告演出Ａに応じたキャラクタの画像を表示することにより、予告演出Ａが実行される。また、予告演出Ｂを実行する場合には、リーチ成立時に、例えば、図２０－１４（Ｈ）と類似の態様で予告演出Ｂに応じたキャラクタの画像を表示することにより、予告演出Ｂが実行される。

【０３３７】

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

【０３３８】

また、図２０－１３および図２０－１４に示す例では、報知態様として菱形表示を決定した場合を示したが、報知態様として矩形表示や楕円表示を決定した場合には、図２０－１３（Ｂ）と類似の態様で矩形表示や楕円表示の中に「３０秒後に？」などの文字表示を含む報知表示を表示することにより報知演出が実行される。

【０３３９】

次に、ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例について説明する。図２０－１５～図２０－１７は、ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図２０－１５～図２０－１７において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０３４０】

図２０－１５～図２０－１７に示す例では、ストーリーリーチ演出を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、ステップ１０５ＩＷＳ１１０でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ１０５ＩＷＳ１１２およびステップ１０５ＩＷＳ２０５の処理が実行されるものとする。

【０３４１】

図２０－１５（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図２０－１５（Ｂ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【０３４２】

次いで、ストーリーリーチ演出の実行タイミングとなると、図２０－１５（Ｃ）に示す

10

20

30

40

50

ように、画像表示装置 5 においてストーリーリーチ演出を開始する。本例では、ストーリーリーチ演出として、レーシングカー A 1 0 5 I W 0 1 1、レーシングカー B 1 0 5 I W 0 1 2、およびレーシングカー C 1 0 5 I W 0 1 3 が登場しレースを行うような態様の演出が実行される。なお、本例では、図 2 0 - 1 5 ( C ) に示すように、ストーリーリーチ演出を開始すると、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【 0 3 4 3 】

次いで、変動時間を停止すると、図 2 0 - 1 5 ( D ) に示すように、飾り図柄の停止図柄を導出表示する。図 2 0 - 1 5 ( D ) に示す例では、左中右の飾り図柄として同じ図柄 ( 本例では、図柄「 7 」 ) を停止表示し、大当り図柄を導出表示する場合が示されている。

10

【 0 3 4 4 】

次いで、大当り図柄を導出表示した後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図 2 0 - 1 6 ( E ) , ( F ) および図 2 0 - 1 7 ( E ) , ( F ) に示すように、画像表示装置 5 において結末演出を実行する ( ステップ 1 0 5 I W S 3 0 4 参照 ) 。本例では、3 台のレーシングカー 1 0 5 I W 0 1 1 ~ 0 1 3 のうちレーシングカー C 1 0 5 I W 0 1 3 が最終的にレースで勝利するような態様の結末演出が実行される。なお、本例では、図 2 0 - 1 5 ( C ) , ( D ) に示すストーリーリーチ演出の後、図 2 0 - 1 6 ( E ) , ( F ) および図 2 0 - 1 7 ( E ) , ( F ) に示す結末演出に移行する際に、ストーリーリーチ演出から結末演出に演出内容がスムーズに繋がるように、各プロセステーブルが構成されているものとする。

20

【 0 3 4 5 】

また、この場合、遊技状態が低ベース状態中である場合には、図 2 0 - 1 6 ( E ) , ( F ) に示すように、注意表示として、画像表示装置 5 において「 ( 注意 ) ゲート通過でムービー終了」などの文字表示 1 0 5 I W 0 1 4 を表示する ( ステップ 1 0 5 I W S 3 0 5 の N、ステップ 1 0 5 I W S 0 3 6 参照 ) 。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図 2 0 - 1 7 ( E ) , ( F ) に示すように、画像表示装置 5 において注意表示を表示しない ( ステップ 1 0 5 I W S 3 0 5 の Y 参照 ) 。

【 0 3 4 6 】

次いで、ゲート通過待ち状態において作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過すると、大当り遊技を開始するとともに、遊技状態が低ベース状態中である場合には、図 2 0 - 1 6 ( G ) に示すように、結末演出を終了する ( ステップ 1 0 5 I W S 4 0 7 の N、ステップ 1 0 5 I W S 4 0 9 参照 ) 。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図 2 0 - 1 7 ( G ) に示すように、大当り遊技が開始されても結末演出が継続される ( ステップ 1 0 5 I W S 4 0 7 の Y、ステップ 1 0 5 I W S 4 0 8 参照 ) 。この場合、例えば、大当り遊技が開始された後、結末演出の続きとしてレース後のウイニングランの画像を表示したり、ゴールのシーンの画像を繰り返し表示したりしてもよい。

30

【 0 3 4 7 】

なお、遊技状態が低ベース状態中である場合には、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過したことにもとづいて、図 2 0 - 1 6 ( G ) に示すように、結末演出を終了して、大当り遊技のラウンド中の演出が開始される。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過しても、図 2 0 - 1 7 ( G ) に示すように、大当り遊技が開始されても結末演出が継続されるのであるが、このウイニングランなどの画像再生を終了すると、結末演出を終了し、同様の態様の大当り遊技のラウンド中の演出が開始される ( 異なる態様のラウンド中の演出が開始されるようにしてもよい ) 。

40

【 0 3 4 8 】

なお、本例では、図 2 0 - 1 6 および図 2 0 - 1 7 に示すように、結末演出の実行中や大当り遊技の開始後には、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において大当り図柄を縮小表示する場合が示されている。

50

## 【 0 3 4 9 】

図 2 0 - 1 6 に示すように、この特徴部 1 0 5 I W では、遊技状態が低ベース状態中である場合には、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過して大当り遊技を開始すると結末演出を終了するので、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 に遊技球を早く通過させすぎると、結末演出の最後の部分（例えば、ゴールのシーン）を見ることができない。そこで、本例では、低ベース状態中である場合には注意表示 1 0 5 I W 0 1 4 を表示することによって、遊技者に注意できるようにしている。

## 【 0 3 5 0 】

なお、図 2 0 - 1 6 および図 2 0 - 1 7 において、結末演出の実行中にさらに右打ち表示（作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 への遊技球の通過を促す表示）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、低ベース状態中である場合には、図 2 0 - 1 6（E）、（F）において中程度の表示サイズで「右打ち」などの文字表示を表示する一方で、高ベース状態中である場合には、図 2 0 - 1 7（E）、（F）において小さい表示サイズで「右打ち」などの文字表示を表示したり、右向きの矢印表示を表示したりするなど、目立たない態様の右打ち表示を行うように構成してもよい。

## 【 0 3 5 1 】

次に、スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 は、スーパーリーチ演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 において、（A）（B）（C）・・・の順に演出画面が遷移する。

## 【 0 3 5 2 】

図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 に示す例では、スーパーリーチ演出を含む変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、ステップ 1 0 5 I W S 1 1 0 でスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ 1 0 5 I W S 1 1 2 およびステップ 1 0 5 I W S 2 0 5 の処理が実行されるものとする。

## 【 0 3 5 3 】

図 2 0 - 1 8（A）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図 2 0 - 1 8（B）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

## 【 0 3 5 4 】

次いで、スーパーリーチ演出の実行タイミングとなると、図 2 0 - 1 8（C）に示すように、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ演出を開始する。本例では、スーパーリーチ演出として、味方のキャラクタ 1 0 5 I W 0 1 5 と敵のキャラクタ 1 0 5 I W 0 1 6 が登場してバトルを行うような態様の演出が実行される。なお、本例では、図 2 0 - 1 8（C）に示すように、スーパーリーチ演出を開始すると、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

## 【 0 3 5 5 】

次いで、変動時間を停止すると、図 2 0 - 1 8（D）に示すように、飾り図柄の停止図柄を導出表示する。図 2 0 - 1 8（D）に示す例では、左中右の飾り図柄として同じ図柄（本例では、図柄「7」）を停止表示し、大当り図柄を導出表示する場合が示されている。

## 【 0 3 5 6 】

次いで、大当り図柄を導出表示した後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図 2 0 - 1 9（E）に示すように、画像表示装置 5 において促進表示を表示する（ステップ 1 0 5 I W S 3 0 8 参照）。本例では、促進表示として、「右打ち」の文字表示 1 0 5 I W 0 1 7 を表示して、作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 に遊技球を通過させるべく遊技領域の右方を狙って発射操作を行うことを促す表示を行う場合が示されている。

## 【 0 3 5 7 】

次いで、ゲート通過待ち状態において作動ゲート 1 0 5 I W 0 0 1 を遊技球が通過する

10

20

30

40

50

と、大当り遊技の開始時に、図 20 - 19 ( F ) に示すように、画像表示装置 5 においてルーレット演出を実行する ( ステップ 105 I W S 4 1 1 参照 )。本例では、図 20 - 19 ( F ) に示すように、ルーレットの画像 105 I W 0 1 8 が表示され、ルーレットが回転することによって、16 ラウンドの大当りであるか 4 ラウンドの大当りであるかを煽る演出が実行される。

【 0 3 5 8 】

本例では、16 ラウンドの大当りとなったものとし、図 20 - 19 ( G ) に示すように、ルーレット演出において球が「16 R」のマスに入り、図 20 - 19 ( H ) に示すように、16 ラウンドの大当りであることが報知され、16 ラウンドの大当り遊技状態に制御されるものとする。

【 0 3 5 9 】

一方、図 20 - 20 ( E ) に示すように、画像表示装置 5 において促進表示 105 I W 0 1 7 を表示したにもかかわらず、図 20 - 20 ( F ) に示すように、10 秒を経過しても作動ゲート 105 I W 0 0 1 を遊技球が通過しなかったものとする。この場合、16 ラウンドの大当り遊技となる場合であれば、抽選により 16 R 大当り報知演出の有無を決定し ( ステップ 105 I W S 4 2 0 参照 )、16 R 大当り報知演出の実行を決定した場合には、図 20 - 20 ( G ) に示すように、画像表示装置 5 において 16 R 大当り報知演出を実行する ( ステップ 105 I W S 4 2 2 参照 )。本例では、16 R 大当り報知演出として、所定のキャラクタ 105 I W 0 1 9 が登場し、そのキャラクタ 105 I W 0 1 9 のセリフとして「16 R 大当りだよ！」の文字表示を表示する場合が示されている。

【 0 3 6 0 】

図 20 - 20 ( G ) に示す 16 R 大当り報知演出が実行されることによって、本例では、16 R 大当り報知演出が実行された場合には、16 ラウンドの大当りであることが確定する。一方で、作動ゲート 105 I W 0 0 1 を遊技球が通過することなく 10 秒が経過しても 16 R 大当り報知が実行されない場合もあるのであるが、この場合には、16 ラウンドの大当りである場合と 4 ラウンドの大当りである場合との両方の可能性がある。

【 0 3 6 1 】

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

【 0 3 6 2 】

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

【 0 3 6 3 】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 3 6 4 】

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

## 【 0 3 6 5 】

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

## 【 0 3 6 6 】

また、この特徴部 1 0 5 I W によれば、示唆演出の種類に応じて可変表示中の複数のタイミングにおいて実行可能である（本例では、予告演出 A は高速変動中に実行し、予告演出 B はリーチ成立時に実行し、予告演出 C はリーチ成立後に実行する）。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

## 【 0 3 6 7 】

また、この特徴部 1 0 5 I W によれば、報知演出において所定期間として長い期間が報知された場合、所定期間として短い期間が報知された場合と比較して有利状態に制御される割合が高い（図 2 0 - 6 参照）。そのため、所定期間としていずれの期間が報知されるかに対して遊技者に注目させることができる。

## 【 0 3 6 8 】

また、この特徴部 1 0 5 I W によれば、複数種類の報知態様（本例では、矩形表示、楕円表示、および菱形表示）により報知演出を実行可能であり、同じ種類の示唆演出が実行され且つ報知演出において所定期間として同じ期間が報知された場合であっても、報知演出の報知態様の種類に応じて有利状態に制御される割合が異なる（図 2 0 - 7 参照）。そのため、いずれの報知態様により報知演出が実行されるかに対して遊技者に注目させることができる。

## 【 0 3 6 9 】

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

## 【 0 3 7 0 】

また、この特徴部 1 0 5 I W によれば、所定期間の報知が認識不能となった後、当該所定期間が経過する直前のタイミングにおいて、当該所定期間が経過する直前のタイミングであることを報知する（本例では、図 2 0 - 1 4（E）～（G）に示す残り時間表示を表示する）。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

## 【 0 3 7 1 】

なお、本例では、「所定期間が経過する直前のタイミング」とは、報知期間が経過して予告演出の実行タイミングとなるまでの時間が極めて短いタイミング（本例では、3 秒前、2 秒前、1 秒前）である。なお、この特徴部 1 0 5 I W で示したものにすぎらず、遊技者が予告演出までの時間が短いと認識するタイミングであれば、例えば、5 秒前などのタ

10

20

30

40

50

イメージで残り時間表示を行うように構成してもよい。

【0372】

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

【0373】

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

【0374】

例えば、報知演出を実行して「10秒」や「20秒」、「30秒」の報知期間を報知すると、遊技者に頭の中で10秒や20秒、30秒の時間をカウントされてしまうと、遊技者に予告演出A～Cの実行タイミングを認識されてしまうおそれがある。そこで、この特徴部105IWでは、報知演出を実行した後、予告演出A～Cの実行タイミングとなるまでに数値演出を実行し、その数値演出において予告演出A～Cが実行されるまでの期間とは関係のない数字を表示したり音声で出力したりすることによって遊技者を惑わせ、予告演出A～Cが実行されるまでの時間をカウントすることを難しくしている。従って、遊技者に予告演出A～Cの実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止し、予告演出実行の意外性を高めることができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができるものとなっている。

【0375】

なお、この特徴部105IWでは、「数値演出」は、図20-13(D)に示したように、例えば、「2」「5」「3」・・・のように数値を順不動（ランダム）に報知することにより、遊技者を惑わせ、予告演出A～Cが実行されるまでの時間をカウントすることを難しくする演出である。なお、遊技者を惑わせることができるものであれば、そのような態様にかぎらず、「数値演出」として様々な態様が考えられる。例えば、「数値演出」として、報知演出におけるカウントダウン（例えば、残り時間表示）とは異なる順序で数値を報知（例えば、報知演出では、「30」「29」「28」・・・と降順に報知するのに対して、数値演出では「2」「3」「4」・・・と昇順に報知することによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。また、逆に、例えば、報知演出では、「1」・・・「28」「29」「30」と昇順に報知するのに対して、数値演出では「4」「3」「2」・・・と降順に報知することによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。また、例えば、「数値演出」として、報知演出における内部的な数値の更新タイミングとはずれたタイミングで数値を更新する演出を実行することによって、遊技者が心の中で数を数えるタイミングがずれるようにし邪魔をするように構成してもよい。また、例えば、「数値演出」における数値の報知周期を不規則に変化させる（例えば、「2」から「5」へは0.5秒で更新し、「5」から「3」へは2秒で更新する）ことによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。

【0376】

また、この特徴部105IWでは、「数値演出」を、図20-13(D)に示すように、画像表示装置5における数値の表示とスピーカ8L、8Rからの音声の出力とによって実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「数値演出」として、数値の更新タイミングでランプやLEDなどの発光体を発光させたり、振動動作させたり（例えば、操作ボタンのモータを動作させて振動動作させたり、演出用役物を振動動作させたり）することによって、遊技者が心の中で数えるリズムを崩して惑わせるように構成してもよい。また、例えば、数値の表示を行うことなく、発光体の発光や振動動

10

20

30

40

50



作のみで、遊技者を惑わせるように構成してもよい。

【0377】

なお、この特徴部105IWでは、数値演出を実行することによって遊技者に予告演出A～Cの実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに段階的に態様が変化する所定演出（例えば、ステップアップ予告演出、擬似連）を実行可能に構成してもよい。そのように構成しても、段階的に態様が変化することによって遊技者を惑わせ、遊技者に予告演出A～Cの実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止することができ予告演出実行の意外性を高めることができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

10

【0378】

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

【0379】

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

20

【0380】

また、この特徴部105IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（本例では、大当り図柄）が導出表示された後に、特定条件が成立したこと（本例では、作動ゲート105IW001を遊技球が通過したこと）にもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能である。また、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（本例では、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出）を実行可能であり、特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において特定演出と関連する特別演出（本例では、図20-16（E）、（F）および図20-17（E）、（F）に示す結末演出）を実行可能である（本例では、ストーリーリーチ演出が実行された場合には、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

30

【0381】

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

40

【0382】

また、この特徴部105IWによれば、複数種類の有利状態（本例では、16ラウンドの大当り、4ラウンドの大当り）に制御可能である。また、特定条件が成立した後に、有

50

利状態の種類を報知する報知演出（本例では、図20-19（F）、（G）に示すルーレット演出）を実行可能であり、第1特定演出が実行された後に有利状態に制御される場合、報知演出を実行しない（本例では、スーパーリーチ演出が実行された場合にのみ作動ゲート105IW001の遊技球の通過後にルーレット演出が実行され、ストーリーリーチ演出が実行された場合にはルーレット演出は実行されない）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにともづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

#### 【0383】

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

#### 【0384】

また、この特徴部105IWによれば、特定条件が成立したことにともづいて特別演出の実行を終了し、特別演出の実行中に、特定条件が成立したことにともづいて特別演出の実行を終了することを報知する終了報知（本例では、図20-16（E）、（F）に示す注意表示105IW014）を実行する。そのため、意図せずに特別演出を終了させてしまうことを注意喚起することができ、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにともづいて有利状態に制御する場合の演出効果が低下してしまう事態を防止することができる。

#### 【0385】

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

#### 【0386】

また、この特徴部105IWによれば、特定条件が成立した後も有利状態中にわたって特別演出を実行する（本例では、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図20-17（G）に示すように、作動ゲート105IW001を遊技球が通過して大当たり遊技が開始されても、大当たり遊技中にわたって結末演出が実行される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにともづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

#### 【0387】

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

#### 【0388】

（特徴部105IWの変形例に関する説明）

なお、この特徴部105IWでは、ストーリーリーチ演出および結末演出を一連の演出として実行するものの、飾り図柄の変動表示中とゲート通過待ち状態と大当たり遊技開始後

10

20

30

40

50

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

#### 【0389】

図20-21は、変形例における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。本変形例では、可変表示中演出処理において、図20-9に示す処理に加えて、ステップ105 IWS220, S221の処理を実行する。

10

#### 【0390】

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

#### 【0391】

以降、ステップ105 IWS221で動画再生を開始した動画データにもとづいて飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出が実行され、ゲート通過待ち状態となった後も、その動画データにもとづいてゲート通過待ち状態中に結末演出が実行される（さらに、高ベース状態中である場合には、大当り遊技開始後も結末演出が実行される）。従って、本変形例では、ステップ105 IWS304の処理およびステップ105 IWS408の処理は不要となる。

20

#### 【0392】

図20-21に示す変形例によれば、特定演出と特別演出とは、一の演出データ（本例では、1つの動画データ）を用いて実行される。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

30

#### 【0393】

なお、この特徴部105 IWで示した構成（図20-21に示した変形例の構成を含む）は特徴部31 AKで示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部105 IWで示した予告演出A～Cや、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出を実行する場合に、予告演出A～Cや、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出の開始から所定期間経過したときに、特徴部31 AKと同様の態様で予告演出A～Cや、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【0394】

40

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ

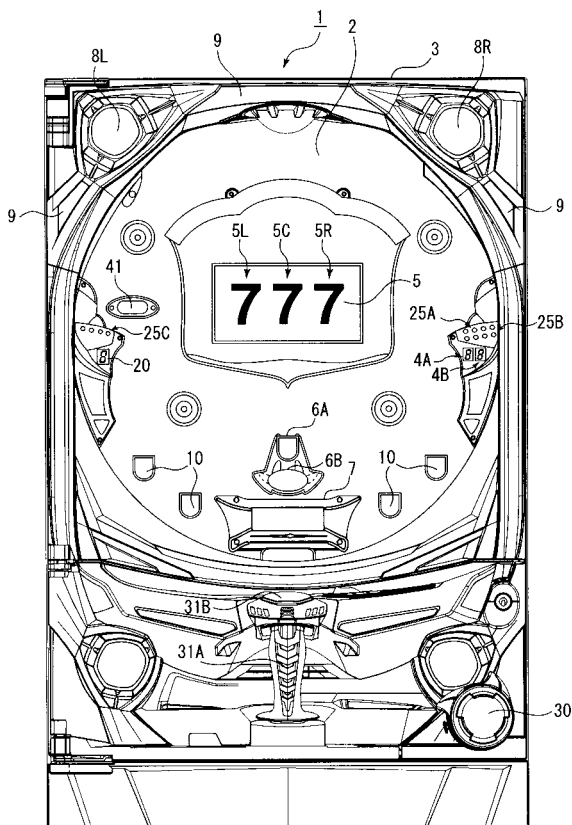
50

- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22A、22B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31A ... スティックコントローラ
- 31B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

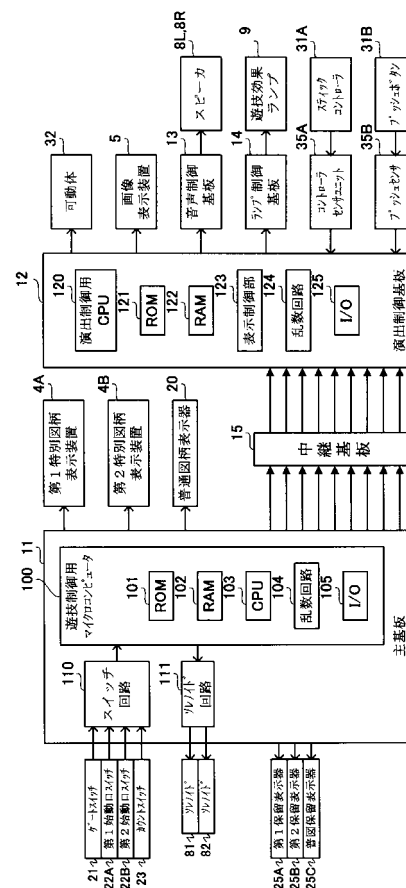
10

20

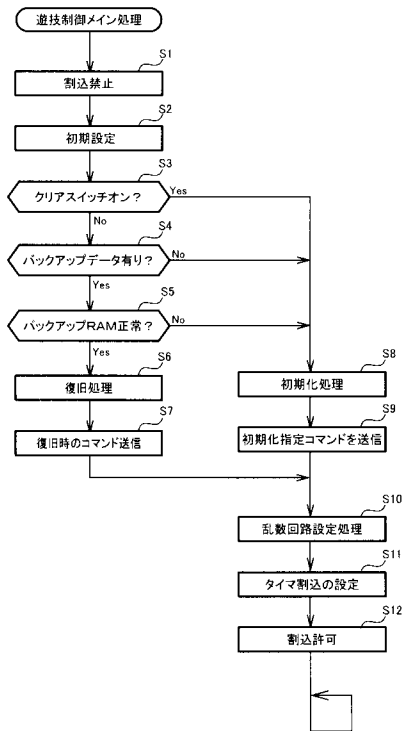
【図1】



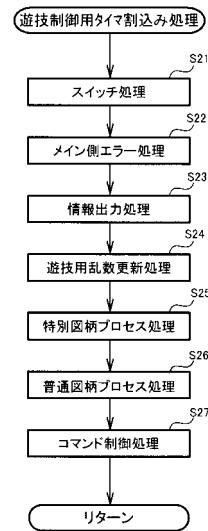
【図2】



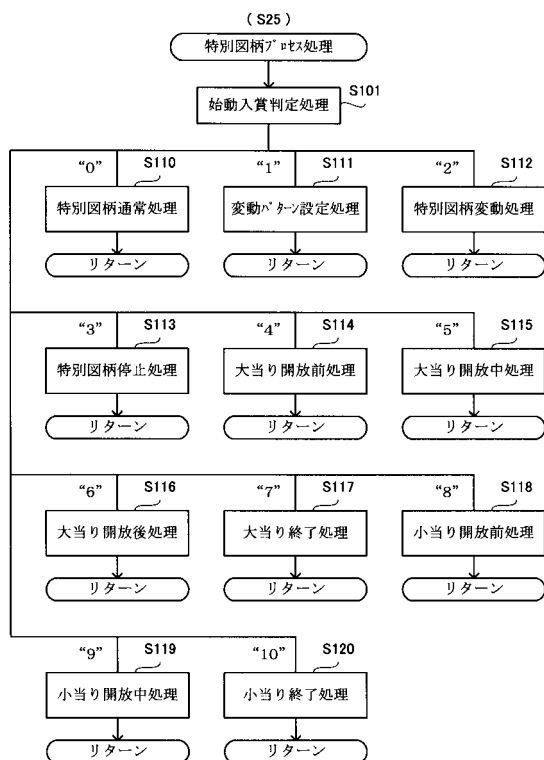
【図 3】



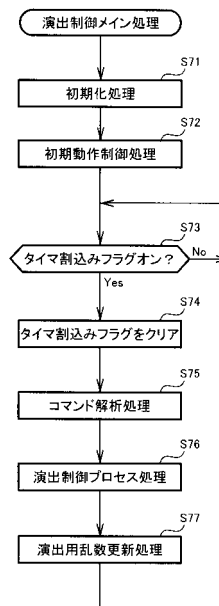
【図 4】



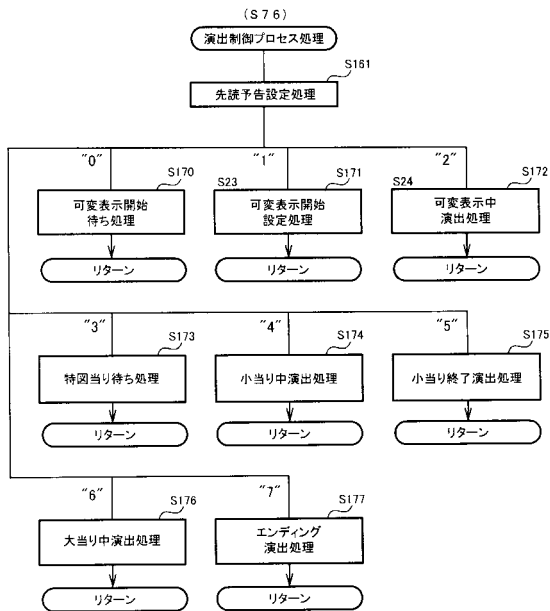
【図 5】



【図 6】



【 圖 7 】

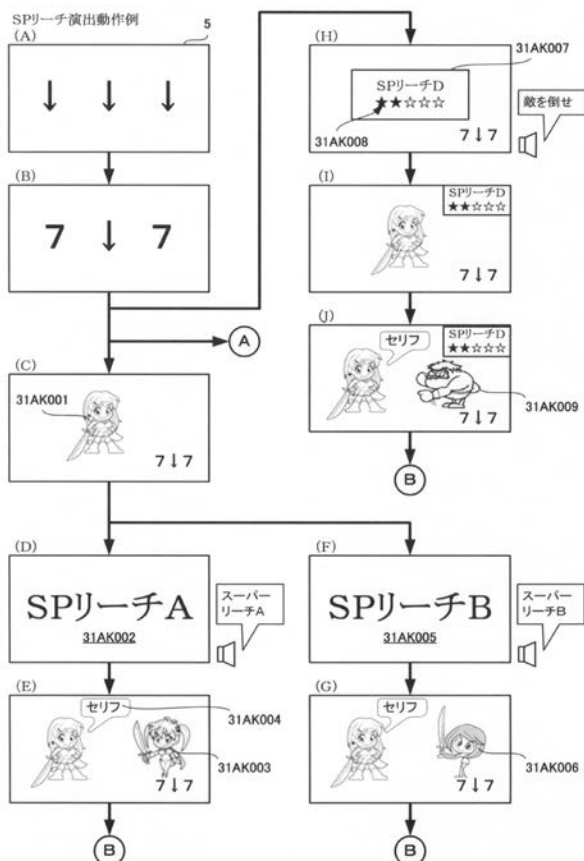


【 図 8 】

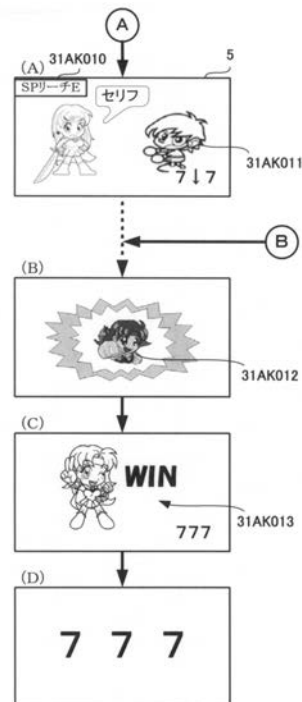
(A)	
変動パターン	内容
PA1-1	非リリースハズレ
PA1-2	非リリースハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	★★★★☆	表示+音声
スーパーリーチC	★★★★☆	表示+音声
スーパーリーチB	★★★★☆	表示+音声
スーパーリーチA	★★★★☆	表示+音声

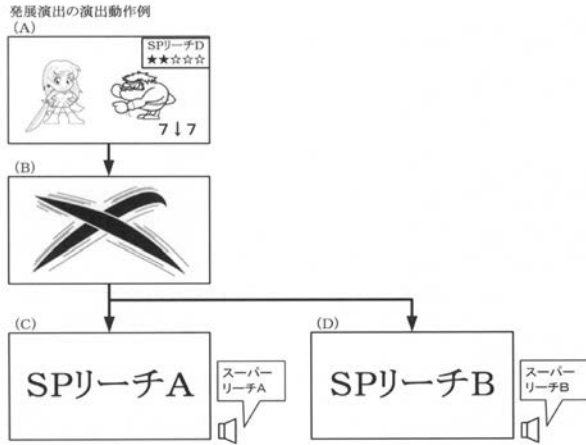
【 図 9 】



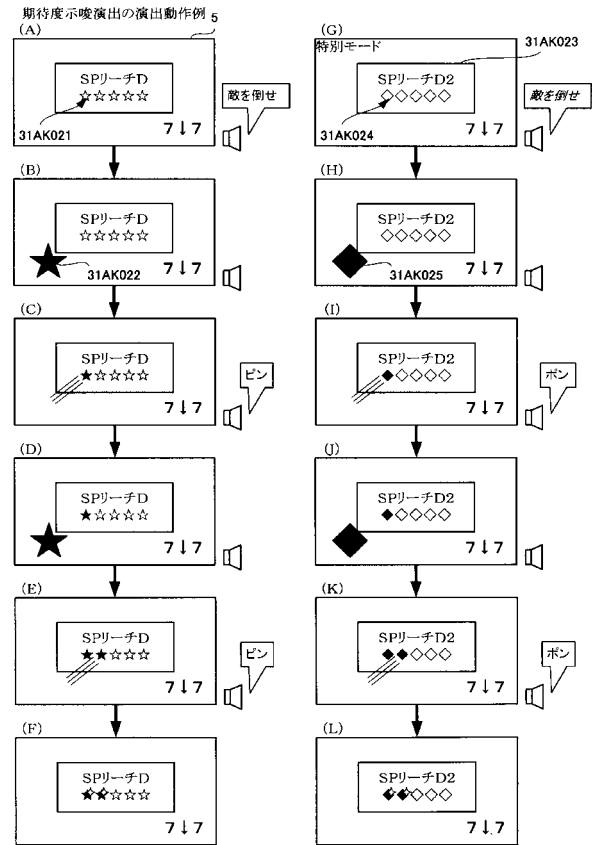
【 図 1 0 】



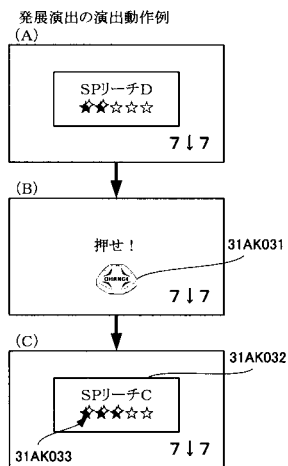
【図 1 1】



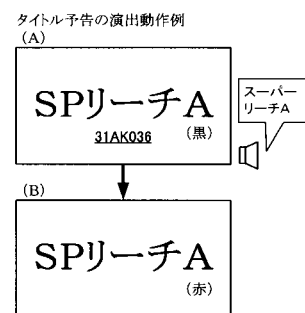
【図 1 2】



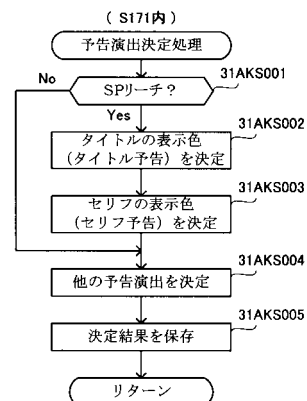
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 16】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

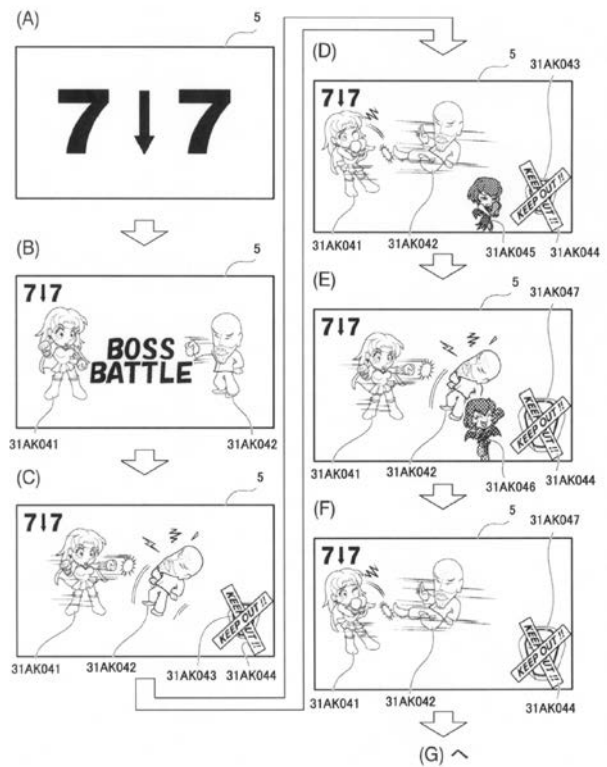
(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

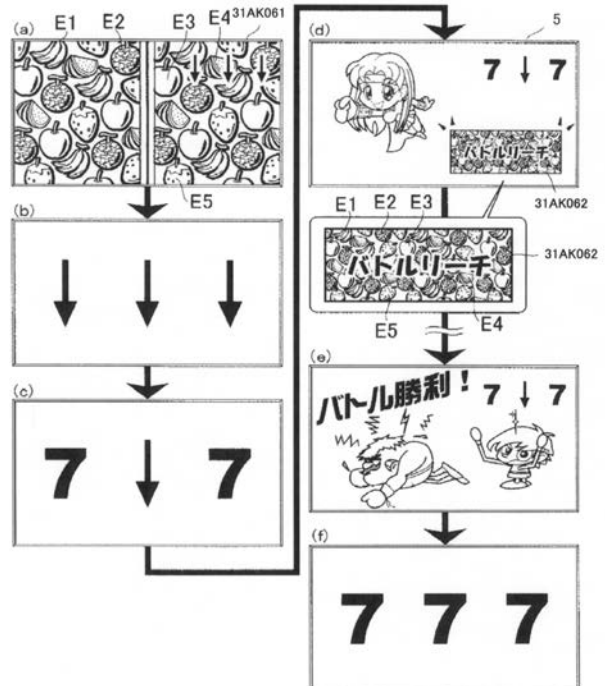
【図 17】



【図 18】

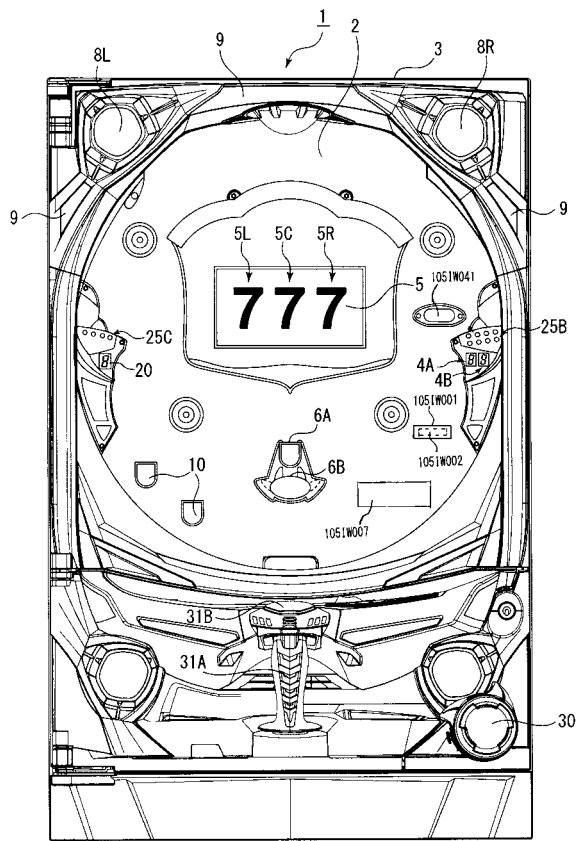


【図 19】

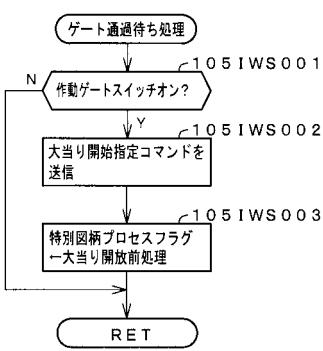




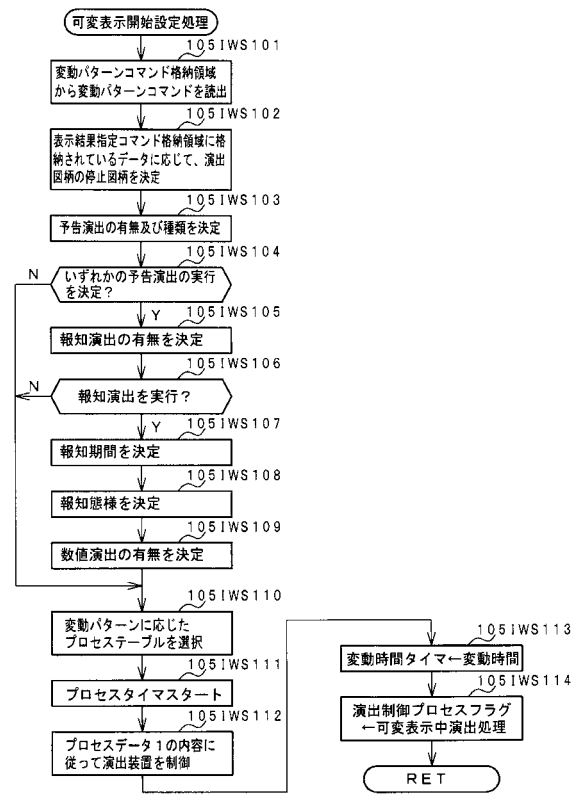
【図 20 - 1】



【図 20 - 2】



【図 20 - 3】



【図 20 - 4】

予告演出決定テーブル

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

【図 20 - 5】

報知演出決定テーブル

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

【図 20 - 6】

(A) 報知期間決定テーブル [予告演出A用]

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

(B) 報知期間決定テーブル [予告演出B用]

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

(C) 報知期間決定テーブル [予告演出C用]

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

【図 20 - 8】

数値演出決定テーブル

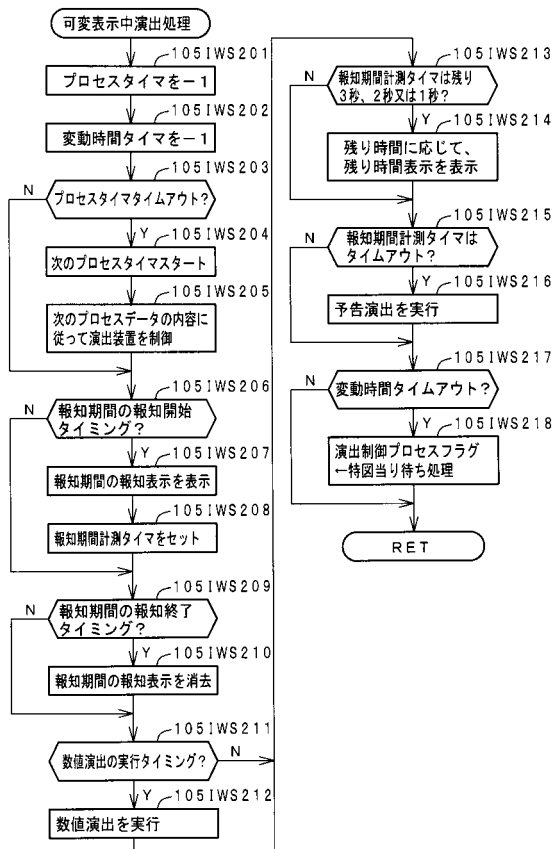
数値演出の有無	はずれ	大当り
数値演出なし	60%	40%
数値演出あり	40%	60%

【図 20 - 7】

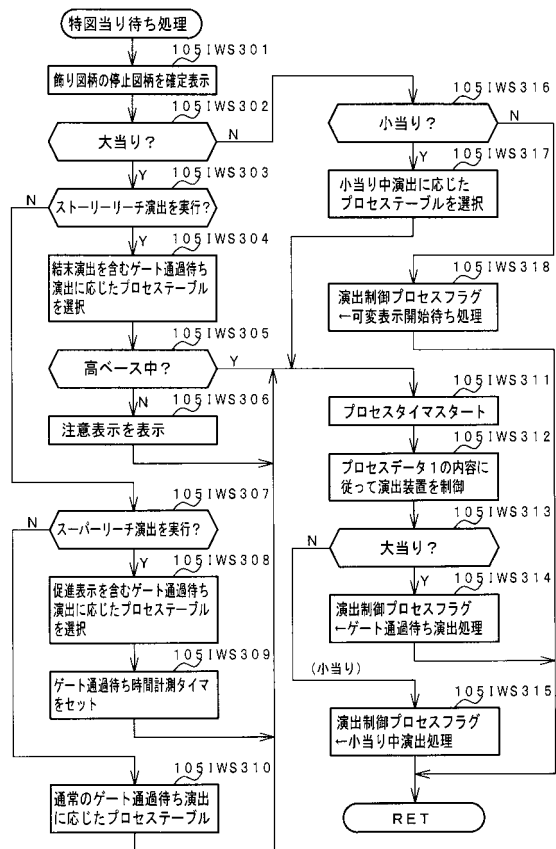
報知態様決定テーブル

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

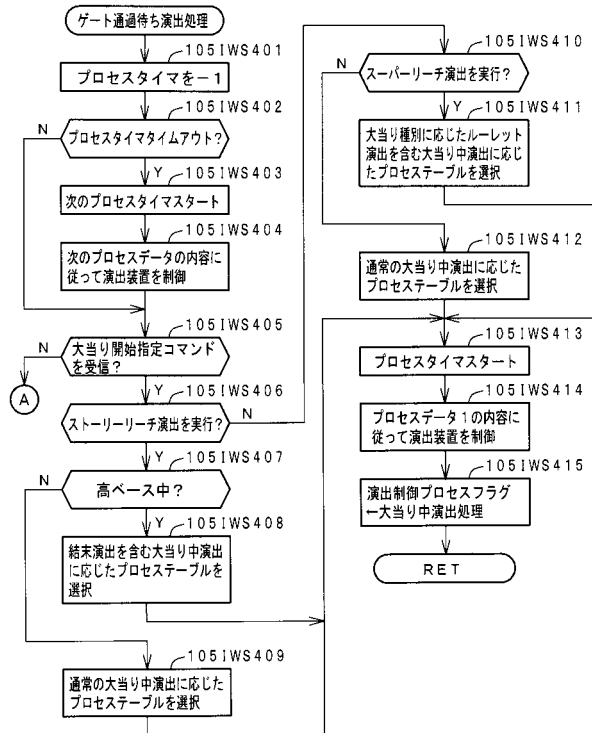
【図 20 - 9】



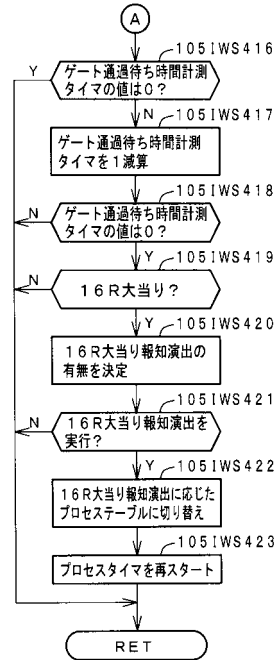
【図 20 - 10】



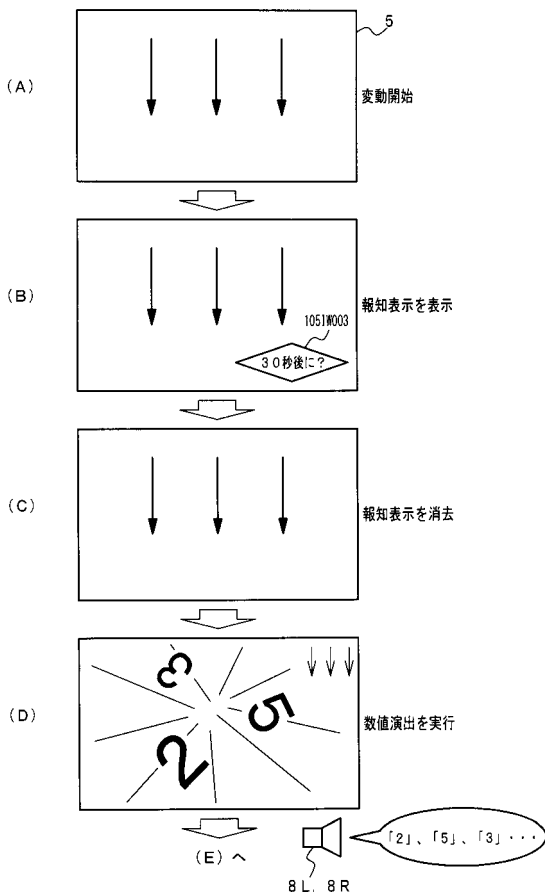
【図 20 - 1 1】



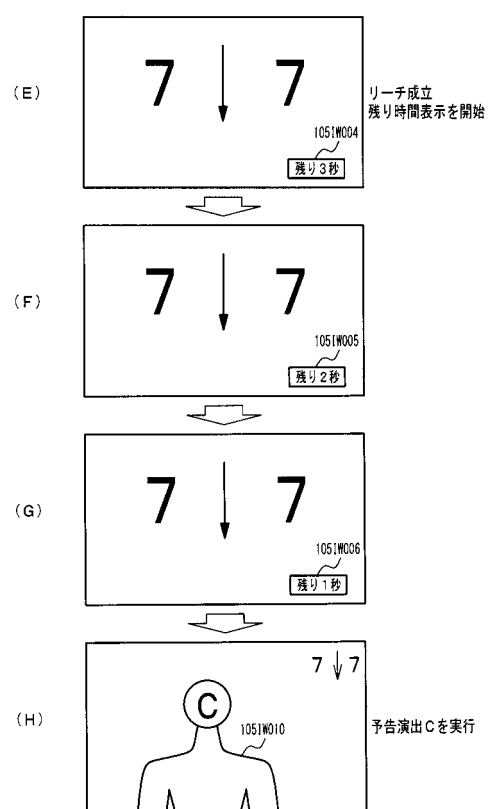
【図 20 - 1 2】



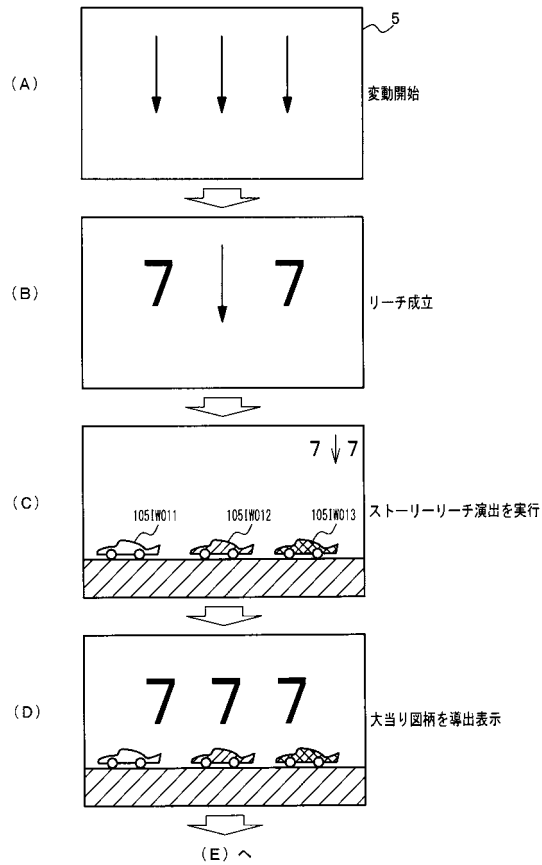
【図 20 - 1 3】



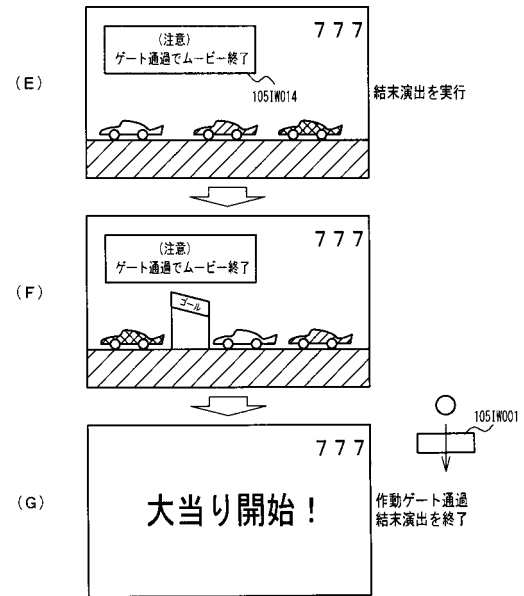
【図 20 - 1 4】



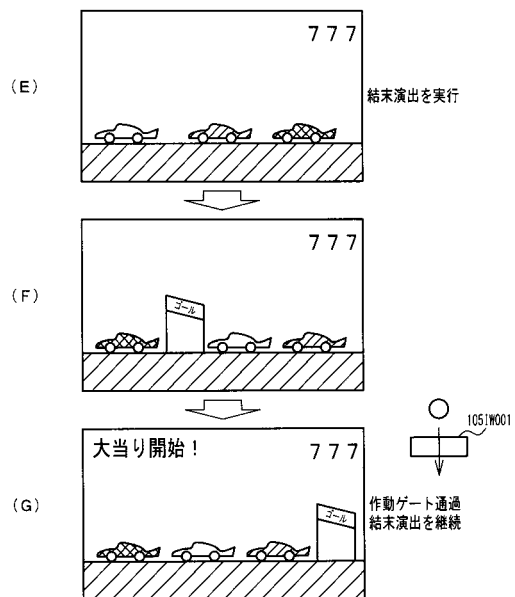
【図 20 - 15】



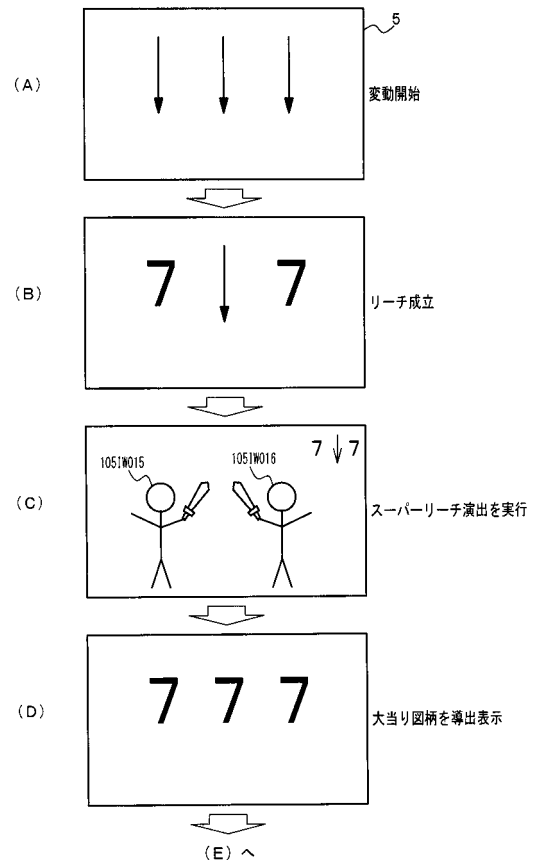
【図 20 - 16】



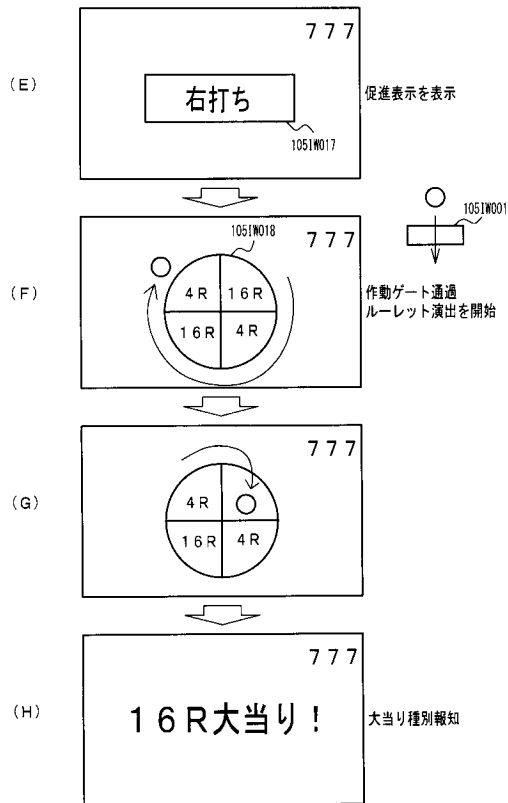
【図 20 - 17】



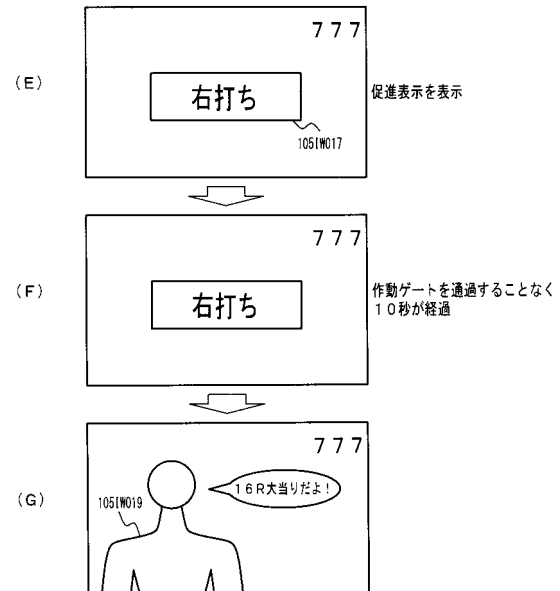
【図 20 - 18】



【図 20 - 19】



【図 20 - 20】



【図 20 - 21】

