

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第6993160号
(P6993160)

(45)発行日 令和4年1月13日(2022.1.13)

(24)登録日 令和3年12月13日(2021.12.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

請求項の数 1 (全58頁)

(21)出願番号 特願2017-196619(P2017-196619)
 (22)出願日 平成29年10月10日(2017.10.10)
 (65)公開番号 特開2019-68989(P2019-68989A)
 (43)公開日 令和1年5月9日(2019.5.9)
 審査請求日 平成31年1月30日(2019.1.30)
 審判番号 不服2021-3920(P2021-3920/J1)
 審判請求日 令和3年3月26日(2021.3.26)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 合議体
 審判長 濑津 太朗
 審判官 長崎 洋一
 太田 恒明

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 発光する発光手段と、
 動作を行う可動体と、
 遊技者の動作を検出する検出手段と、
 前記有利状態に制御されるときと、前記有利状態に制御されないと、のいずれにおいても実行可能な共通演出を実行する共通演出実行手段と、
 遊技者の動作を促進するための促進演出を実行可能な促進手段と、を備え、
 前記共通演出実行手段は、
複数種類の共通演出が実行可能であり、
実行される前記共通演出に対応したタイトル表示を通常態様と、当該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い特別態様と、により表示可能であり、
前記共通演出の実行中に前記タイトル表示と異なる特定表示を通常態様と、当該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定態様と、により表示可能であり、
前記複数種類の共通演出に、前記タイトル表示を前記特別態様により報知可能な第1共通演出と、前記タイトル表示を前記特別態様により報知不可能な第2共通演出と、があり、
前記複数種類の共通演出に、前記特定表示を前記特定態様に変化可能な第3共通演出と、
前記特定表示を前記特定態様に変化不可能な第4共通演出と、があり、
前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されること、または前記有利状態に

制御されないこと、のいずれかを示唆可能であり、
前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する場合、前記発光手段による発光輝度を低下させる所定演出を実行した後、前記有利状態に制御されることに対応する特定演出を実行し、

前記共通演出実行手段は、前記有利状態に制御されることまたは前記有利状態に制御されないことが示唆される前に、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様により前記共通演出を実行可能であり、

前記促進手段は、前記共通演出実行手段により、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様で前記共通演出が実行されるときにも、前記促進演出を停止または略停止させずに実行可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態に制御されない場合に実行されない特定態様にて前記発光手段を発光させる演出である、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

リーチ演出中に遊技者がボタン操作を行うと、役物が作動して大当たり遊技状態への移行が確定する遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2014-23833号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献1に開示された遊技機では、ボタン操作によって大当たり遊技状態への移行は確定するが、演出効果を高めることができなかった。

30

【0005】

そこで、本発明が課題しようとする課題は、演出効果を高めることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）本発明の一態様による遊技機は、

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、

発光する発光手段と、

動作を行う可動体と、

遊技者の動作を検出する検出手段と、

前記有利状態に制御されるときと、前記有利状態に制御されないときと、のいずれにおいても実行可能な共通演出を実行する共通演出実行手段と、

遊技者の動作を促進するための促進演出を実行可能な促進手段と、を備え、

前記共通演出実行手段は、

複数種類の共通演出が実行可能であり、

実行される前記共通演出に対応したタイトル表示を通常態様と、当該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い特別態様と、により表示可能であり、

前記共通演出の実行中に前記タイトル表示と異なる特定表示を通常態様と、当該通常態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定態様と、により表示可能であり、

前記複数種類の共通演出に、前記タイトル表示を前記特別態様により報知可能な第1共通

40

50

演出と、前記タイトル表示を前記特別態様により報知不可能な第2共通演出と、があり、前記複数種類の共通演出に、前記特定表示を前記特定態様に変化可能な第3共通演出と、前記特定表示を前記特定態様に変化不可能な第4共通演出と、があり、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されること、または前記有利状態に制御されないこと、のいずれかを示唆可能であり、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する場合、前記発光手段による発光輝度を低下させる所定演出を実行した後、前記有利状態に制御されることに対応する特定演出を実行し、

前記共通演出実行手段は、前記有利状態に制御されることまたは前記有利状態に制御されないことが示唆される前に、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様により前記共通演出を実行可能であり、

前記促進手段は、前記共通演出実行手段により、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様で前記共通演出が実行されるときにも、前記促進演出を停止または略停止させずに実行可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態に制御されない場合に実行されない特定態様にて前記発光手段を発光させる演出である、

ことを特徴とする。

(1) 本発明の別の態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、

発光する発光手段（例えば、遊技効果ランプ9等）と、

動作を行う可動体（例えば、可動役物48SH400等）、

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、スティックコントローラ31Aの操作を検出するコントローラセンサユニット35A等）と、

前記有利状態に制御されるときと、前記有利状態に制御されないときと、のいずれにおいても実行可能な共通演出（例えば、図20-2(A)～(E)に示すノーマルリーチ演出からスーパーーリーチ演出における決着前演出等）を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

遊技者の動作を促進するための促進演出（例えば、図20-2(E)に示すように、画像表示装置5の中央にコントローラ画像48SHC1を大きく表示するとともに、その左右両側方に「引け！引け！」の装飾文字を表示する等）を実行可能な促進手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されること、または前記有利状態に制御されないこと、のいずれかを示唆可能（例えば、図20-3(J-1)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに「444」の大当たり組合せを表示するか、または図20-4(I-2)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに「434」のハズレ図柄を表示する等）であり、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する場合、前記発光手段による発光輝度を低下させる所定演出（例えば、図20-3(G-1)に示すように、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させる演出等）を実行した後、前記有利状態に制御されることに対応する特定演出（例えば、図20-3(H-1)に示すように、可動役物48SH400が「所定位置」まで移動し、遊技効果ランプ9がレインボーナンバーランプ9が点滅する演出等）を実行し、

前記共通演出実行手段は、前記有利状態に制御されることまたは前記有利状態に制御されないことが示唆される前に、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様により前記共通演出（例えば、図20-2(A)～(E)に示すノーマルリーチ演出からスーパーーリーチ演出における決着前演出等）を実行可能であり、

前記促進手段は、前記共通演出実行手段により、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様で前記共通演出が実行可能であり（例えば、図20-2(E)に示すように、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1、さらには、背景画像は停止した状態で表示されている等）ときにも、促進報知を停止または略停止させずに

実行可能である（例えば、画像表示装置5に表示されるコントローラ画像48SHC1は、実線で示す奥位置と二点鎖線で示す手前位置との間で揺動するように表示され、「引け！引け！」の文字は点滅している等）、

前記特定演出は、前記有利状態に制御されない場合に実行されない特定態様にて前記発光手段を発光させる演出である、ことを特徴とする。

【0007】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0008】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する場合、前記所定演出を実行しない（例えば、大当たり遊技状態に制御されない場合には、図20-2（E）に示す画像が表示された後、図20-3（G-1）で示すような、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させるような演出は行わない等）ようにしてもよい。

10

【0009】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0010】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記所定演出を実行する前に、前記発光手段を高い輝度で発光させる（例えば、図20-3（F-1）に示すように、遊技効果ランプ9は、決着前演出が実行されている間の発光状態よりも輝度の高い発光状態で白色に発光する等）ようにしてもよい。

20

【0011】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0012】

（4）上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

動作を行う可動体（例えば、可動役物48SH400等）をさらに備え、

前記可動体は、前記所定演出を実行しているときに、動作可能（例えば、図20-3（G-1）に示すように、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させているときに、可動役物48SH400を「退避位置」から「所定位置」まで移動させる等）であるようにしてもよい。

【0013】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

30

【0014】

（5）上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、スティックコントローラ31Aの操作を検出手するコントローラセンサユニット35A等）と、

遊技者の動作を促進するための促進演出（例えば、図20-2（E）に示すように、画像表示装置5の中央にコントローラ画像48SHC1を大きく表示するとともに、その左右両側方に「引け！引け！」の装飾文字を表示する等）を実行可能な促進手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、をさらに備え、

前記共通演出実行手段は、記有利状態に制御されること、または前記有利状態に制御されないことが示唆される前に、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様により前記共通演出（例えば、図20-2（A）～（E）に示すノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出における決着前演出等）を実行可能であり、

40

前記促進手段は、前記共通演出実行手段により、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様で前記共通演出が実行される（例えば、図20-2（E）に示すように、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1、さらには、背景画像は停止した状態で表示されている等）ときにも、促進報知を停止または略停止させずに実行可能である（例えば、画像表示装置5に表示されるコントローラ画像48SHC1は、実線で示す奥位置と二点鎖線で示す手前位置との間で揺動するように表示され、「引け！引け！」の文字は点滅している等）ようにしてもよい。

【0015】

50

上記構成によれば、効果的に遊技者の動作を促進できる。

【0016】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、操作手段に対する操作を検出する検出手段(例えば、スティックコントローラ31Aの操作を検出するコントローラセンサユニット35A等)と、前記操作手段に対する操作に基づいて演出を進行可能な操作演出(例えば、図20-5に示すように、スティックコントローラ31Aの操作によって進行される等)を実行可能である操作演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、前記操作演出が実行される場合に、前記操作手段を模した特別表示(例えば、図20-5(A)に示すコントローラ画像48SHC1等)を表示可能である特別表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、をさらに備え、前記特別表示手段は、

前記特別表示を表示しているときに前記操作手段に対する操作が行われたことに基づいて、前記特別表示の表示を終了することが可能(例えば、スティックコントローラ31Aを操作することにより、コントローラ画像48SHC1が消去される等)であり、前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで、異なる終了様により前記特別表示の表示を終了する(例えば、大当たり遊技状態に制御される場合には、図20-5(B-1)に示すように、コントローラ画像48SHC1及び背景画像がレインボーディスプレイされた後にコントローラ画像48SHC1が消去され、大当たり遊技状態に制御されない場合には、図20-5(B-2)に示すように、コントローラ画像48SHC1が碎けた破碎コントローラ画像48SHC2が表示された後、破碎コントローラ画像48SHC2が消去される等)ことが可能であるようにしてもよい。

【0017】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【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】遊技制御用タイミング割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別回路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。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

【図15】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16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20-1】特徴部48SHを含むパチンコ遊技機を示し、(A)は、可動役物が「退避位置」にある遊技機の正面図、(B)は、可動役物が「所定位置」にある遊技機の正面図である。

【図20-2】リーチ演出の進行に伴う画像表示装置の表示態様及び遊技効果ランプの発光状態の変化を示す図である。

10

20

30

40

50

【図20-3】大当たり遊技状態に制御されるときに図20-2に続く画像表示装置の表示態様及び遊技効果ランプの発光状態の変化を示す図である。

【図20-4】大当たり遊技状態に制御されないときに図20-2に続く画像表示装置の表示態様及び遊技効果ランプの発光状態の変化を示す図である。

【図20-5】図20-2に続く画像表示装置の表示態様及び遊技効果ランプの発光状態の変化の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(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。

10

【0020】

(パチンコ遊技機1の構成等)

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

【0021】

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4A及び第2特別図柄表示装置4B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。

20

【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。

30

【0023】

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

40

【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

50

)の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0029】

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

10

【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、一対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。

30

【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。

40

【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

50

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

【 0 0 3 5 】

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。

【 0 0 3 6 】

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。

10

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

20

【 0 0 3 9 】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25C が設けられている。普図保留表示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【 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 】

30

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

【 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 32 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遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

40

【 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 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A 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 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出さ

50

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 】

10

(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 (普図当たり図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当たり図柄以外の普通図柄 (普図ハズレ図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当たり」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) 。

20

【 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 】

30

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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 (大当たり図柄、例えば「 7 」、後述の大当た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、「 大当たり 」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄 (小当たり図柄、例えば「 2 」) が停止表示されれば、「 小当たり 」となる。また、大当たり図柄や小当た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。

40

【 0 0 5 4 】

特図ゲームでの表示結果が「 大当たり 」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「 小当たり 」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【 0 0 5 5 】

大当たり遊技状態では、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。前記所定期間は、 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

50

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。大当たり遊技状態では、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。

【0056】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

【0057】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、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たり種別が設けられていてもよい。

10

【0058】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

20

【0059】

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

【0060】

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「普図当たり」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。

30

【0061】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0062】

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、次回の大当た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。

40

【0063】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【0064】

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

50

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。

【 0 0 6 5 】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【 0 0 6 6 】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

10

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

【 0 0 6 8 】

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

20

【 0 0 6 9 】

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。

30

【 0 0 7 0 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」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りーチと、がある。

【 0 0 7 1 】

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。

40

【 0 0 7 2 】

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

50

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。

【 0 0 7 3 】

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

10

【 0 0 7 4 】

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）こともある。

20

【 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、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 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 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、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で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

40

【 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11、演出制御基板12、音声

50

制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

CPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102がメインメモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【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、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0084】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（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 や大入賞口扉用のソレノイド 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

10

20

30

40

50

種別を含む。)、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述)、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【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。

10

【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やプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0092】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGRAM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演

出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0093】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0094】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0095】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

40

【0096】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0097】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が

50

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。

【0098】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0099】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、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。

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0101】

（主基板11の主要な動作）

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

【0102】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタッフポイントの設定、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、RAM102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）、初期化処理（ステップS8）を実行する。初期化処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0104】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【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）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理

10

20

30

40

50

(ステップS8)を実行する。

【0106】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップ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、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【0107】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理(ステップS8)を実行する。

10

【0108】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、C P U 1 0 3 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、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割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。

20

【0109】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【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には、C P U 1 0 3 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C T C 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C T C から割込み要求信号がC P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0111】

こうした遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路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(確変状態となつ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)。

40

50

【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づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置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。

10

【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には、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。

20

【0115】

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S25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、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0116】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102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には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0117】

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

40

【0118】

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

50

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）。

【0119】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

10

【0120】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。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。

20

【0121】

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

30

【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”的ときに実行される。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「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0124】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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

50

、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。

【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”的ときに実行される。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づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド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。

10

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

20

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

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

30

【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”的ときに実行される。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。

40

【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”的ときに実行される。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。

【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

50

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。

【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。

10

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

20

【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、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

【0135】

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

40

【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

50

トウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 7 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフロー・チャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読み予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読み予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、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。

10

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

20

【 0 1 4 0 】

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。

30

【 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。

40

【 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

50

ドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、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。

【0143】

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

【0144】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【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”的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”的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

10

20

30

40

50

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）
。

【 0 1 5 0 】

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

10

【 0 1 5 1 】

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。

【 0 1 5 2 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

【 0 1 5 3 】

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。

30

【 0 1 5 4 】

（特徴部31AKに関する説明）

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「大当たり」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。

40

【 0 1 5 5 】

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、スーパーりーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当た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（大当たり信頼度）は、図8（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーりーチE<スーパーりーチD<スーパーりーチC<スーパーりーチB<スーパーりーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【 0 1 5 6 】

この実施の形態では、スーパーりーチはノーマルリーチを経由して実行されるようにな

50

っている。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）する発展演出行が実行される場合がある。図8（A）に示す変動パターンP A 3 - 1 ~ P A 3 - 4等、変動パターンP B 3 - 1 ~ P B 3 - 4等が、発展演出行が実行されることに応じ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、発展演出行が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0157】

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る。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る。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）を異ならせててもよい。

10

【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。

20

【0159】

（特徴部31AK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11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CPU120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10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5L、5C、5R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。

30

【0160】

（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31AK001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31AK001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31AK002（ここでは「SP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31AK002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31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003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。

40

【0161】

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

50

からセリフに対応する音声が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。

【0162】

(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31AK001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31AK001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31AK005(ここでは「SP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31AK005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31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006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。

【0163】

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。

【0164】

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。

【0165】

(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31AK007(ここでは「SP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31AK007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31AK008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。

【0166】

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

10

20

30

40

50

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。

【0167】

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31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008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)と共に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。

10

【0168】

その後、図9(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009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。

【0169】

(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31AK010(ここでは「SP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31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011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31AK010が表示され続ける。

20

【0170】

大当た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、大当た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。大当た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。

30

【0171】

(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、大当た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、大当た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たが、大当た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、大当たり信頼度

40

50

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よい。

【0172】

(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、画面いっぱ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よい。

10

【0173】

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よいし、表示させる場所を異ならせてよい。

20

【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。

30

【0175】

なお期待度示唆表示は、図9(H)等に示すように、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)等に示すように、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。

40

【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

50

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。

【0177】

なお、ここではスーパーーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当た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る。決め演出には、表示結果が「大当たり」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「大当たり」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、大当た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。

10

【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。

20

【0180】

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

30

【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、スーパーーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーーリーチ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、スーパーーリーチAのタイトルが報知され、スーパーーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーーリーチBに発展する場合には、図11（D）に示すように、スーパーーリーチBのタイトルが報知され、スーパー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、発展演元のリーチのタイトル報知から発展演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、発展演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。

40

【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

50

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つてもよい。

【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こともよい。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。

10

【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つてもよい。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。

20

30

【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つてもよい。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。

40

【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

50

、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 D 2 における期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 は、星型ではなく菱形となっている。

【 0 1 8 9 】

その後、図 1 2 (H) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の星より大きな黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が表示され、図 1 2 (I) に示すように、黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 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「ポン」という音声が出力される。図 1 2 (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 3 1 A K 0 2 4 に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図 1 2 (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。

10

【 0 1 9 0 】

図 1 2 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。

20

【 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もよい。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もよいし、代えて実行するようにしてもよい。

【 0 1 9 2 】

（発展演演出の他の例）

30

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演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演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してもよい。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、発展演演出が実行された場合には、発展演元のリーチのタイトル報知から発展演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演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演出を実行するようにしてもよい。

40

【 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

50

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 14 (B) に示すようにタイトル 31 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 14 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してもよい。

【 0 1 9 4 】

10

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してもよい。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してもよい。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してもよい。

【 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、予告演出や発展演演出といった、大当た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。

20

【 0 1 9 6 】

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 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 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 C P U 1 2 0 は、先ず、主基板 1 1 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 3 1 A K S 0 0 1 ）。

【 0 1 9 7 】

30

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 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s ）、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 3 1 A K S 0 0 2 ）。

【 0 1 9 8 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 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変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変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。

40

【 0 1 9 9 】

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。表示色が変化するものについては、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化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が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たり信頼度を異なせてもよい。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

50

ーリーチの種類によって表示色が変化す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パーリーチ（例えばスパーリーチDやスパーリーチ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パーリーチ（例えばスパーリーチAやスパーリーチ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パーリーチよりも少数にしてもよい。

【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（表示色や表示色の変化タイミング）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。

10

【0201】

この実施の形態では、予告演出として、ス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】

スパーリーチのタイトルの表示色を決定した後には、ス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）。

20

【0203】

ステップ31AKS003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（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16（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）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変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、遊技者がセリフの表示色の変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が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が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たり信頼度を異ならせてよい。

30

【0204】

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、大当た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た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変化タイミングの組み合わせで、大当た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変化タイミングが異なる場合より大当た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たり信頼度を異ならせてよい。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。

40

【0205】

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。

【0206】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当た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、演出態様の変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たり信頼度が異なるようにすればよい。

50

【0207】

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。

【0208】

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 16 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。

10

【0209】

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、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。

20

【0210】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するときに、演出態様が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が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が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）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が変化するかの割合（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。

30

【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。

40

【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。

50

【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ELやドットマトリクスのLED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。

10

【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でリーチをかけろ」、「ステイックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したとき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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【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。

10

【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つてもよい。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つてもよい。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つてもよい。

【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。

20

【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、大当た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つた場合には、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た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つても、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。

30

【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。

40

【0226】

（特徴部31AKの変形例2）

大当た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つてもよいし、別の処理で決定される別の演出であつてもよい。

50

【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 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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。

10

【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 E 1 ~ E 5 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。

20

【0229】

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。

30

【0230】

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の表示画面図である。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 31AK061 が表示される。シャッター画像 31AK061 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。

40

【0231】

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 31AK062 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 31AK062 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 31AK062 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。

【0232】

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

50

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「アツイアツイ」のような大当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。

【0233】

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」の大当り図柄が表示される。

10

【0234】

図19(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5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31AK061とリーチタイトル画像31AK062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。

20

【0235】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062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31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0236】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062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。

30

【0237】

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31AKS004にて実行されればよい。その際には、図15のステップ31AKS002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31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

【0238】

40

(特徴部31AKに関する付記)

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図9(D)、(F))。

【0239】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

50

【 0 2 4 0 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい(例えば図 9 (C))。

【 0 2 4 1 】

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

【 0 2 4 2 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば発展演出行や予告演出)を実行可能であり、前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

10

【 0 2 4 3 】

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【 0 2 4 4 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出(例えばスパーーリーチ A やスパーーリーチ B のリーチ演出)と第 2 示唆演出(例えばスパーーリーチ D やスパーーリーチ E のリーチ演出)とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

20

【 0 2 4 5 】

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【 0 2 4 6 】

(5) 上記 (4) の遊技機において、前記第 2 示唆演出が実行された場合よりも前記第 1 示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

30

【 0 2 4 7 】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【 0 2 4 8 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

【 0 2 4 9 】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【 0 2 5 0 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像 31 A K 0 4 3 、大ボタン画像 31 A K 0 4 7 、スティック画像 31 A K 0 5 1)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用 C P U 1 2 0)と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第 1 特定表示(例えば小ボタン画像 31 A K 0 4 3)と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示(例えば、大ボタン画像 31 A K 0 4 7 、スティック画像 31 A K 0 5 1)を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第 1 特定表示を表示した後に当該第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ(例えば図 17 (E) 、図 18 (I))、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第 2 特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図 18 (J) 、(K))。

40

50

【0251】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0252】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、前記表示手段は、態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図19(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1～E5が含まれるように表示する等)ようにもよい。

10

【0253】

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

20

【0254】

(特徴部48SHに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部48SHについて説明する。図20は、特徴部48SHを含むパチンコ遊技機1を示し、(A)は、可動役物の動作前の遊技機の正面図。(B)は、可動役物の動作後の遊技機の正面図である。図20に示すように、パチンコ遊技機1は、可動役物48SH400を備えている。可動役物48SH400は、左可動部材48SH410、右可動部材48SH420、上可動部材48SH430、及び下可動部材48SH440を備えている。左可動部材48SH410は、画像表示装置5の左方に配置されて左右方向に動作する。右可動部材48SH420は、画像表示装置5の右方に配置されて左右方向に動作する。上可動部材48SH430は、画像表示装置5の上方に配置されて上下方向に動作する。下可動部材48SH440は、画像表示装置5の下方に配置されて左右方向に動作する。

30

【0255】

パチンコ遊技機1では、可動役物48SH400が、左可動部材48SH410、右可動部材48SH420、上可動部材48SH430及び下可動部材48SH440を、図20-1(A)に示す、遊技盤2の背面側に退避させた「退避位置」から、図20-1(B)に示す、画像表示装置5の表示領域前方の「所定位置」に進出させることで、一の装飾体48SHSを形成することが可能となっている。可動役物48SH400は、「退避位置」に退避している状態では、画像表示装置5とは重なっておらず、遊技者は、画像表示装置5の全体を視認できるようになっている。また、可動役物48SH400は、「所定位置」に進出している状態では、画像表示装置5の全面を覆う。

40

【0256】

なお、可動役物48SH400は、「所定位置」に進出したときに、画像表示装置5の全面を覆うことなく、一部を遊技者から視認可能な状態で覆うようにしてもよい。また、「退避位置」では、画像表示装置5を覆っていないが、「退避位置」にある可動役物48SH400が画像表示装置5の一部と重なるようにしてもよい。

【0257】

本実施形態に係る左可動部材48SH410、右可動部材48SH420、上可動部材48SH430、及び下可動部材48SH440は、画像表示装置5の表示領域を被覆した状態となる上記の「所定位置」に移動することによって、それぞれが一の装飾体48S

50

H S を形成して、パチンコ遊技機 1 を装飾する、またはパチンコ遊技機 1 の遊技を演出する。

【 0 2 5 8 】

パチンコ遊技機 1 においては、特図ゲーム中に、ノーマルリーチ及びスーパーりーチなどのリーチが実行されるようになっている。ノーマルリーチとスーパーりーチを比較した場合、各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、ノーマルリーチよりもスーパーりーチの方が高くなっている。ノーマルリーチ中にはノーマルリーチ演出が実行され、スーパーりーチ中にはスーパーりーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出では、「左」「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示される飾り図柄が同一の図柄で仮停止されたリーチ態様が表示される。リーチ態様では、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示される飾り図柄が変動表示された状態となっている。また、スーパーりーチ演出では、所定のキャラクタなどが対戦を行う演出などが実行される。スーパーりーチ演出は、ノーマルリーチ演出から発展する形で実行される。スーパーりーチに発展することなくノーマルリーチ演出が終了した後、またはスーパーりーチ演出が終了した後には、「左」「中」「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄が表示されて特図ゲームの表示結果が表示される。なお、スーパーりーチ演出は、大当たり遊技状態に制御されるか否かが最終的に示唆される決着演出と、決着演出に至るまでの間に実行される決着前演出がある。

10

【 0 2 5 9 】

また、ノーマルリーチ演出及びスーパーりーチ演出の決着前演出が実行されているときには、可動役物 4 8 S H 4 0 0 は、図 2 0 - 1 (A) に示すように、遊技盤 2 の背面側の「退避位置」に位置しており、遊技者からは視認が困難な状態となっている。また、スーパーりーチ演出の決着演出において、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する際には、可動役物 4 8 S H 4 0 0 が「退避位置」から「所定位置」に進出し、画像表示装置 5 の表示領域を被覆する形で一の装飾体 4 8 S H S を形成することがある。

20

【 0 2 6 0 】

また、ノーマルリーチ演出及びスーパーりーチ演出中には、遊技効果ランプ 9 が点灯したり点滅したりすることがある。これらの遊技効果ランプ 9 が発光したときの発光（点灯・点滅）等によって装飾効果を高めることができ、興趣の向上に寄与している。遊技効果ランプ 9 の発光状態は、リーチ演出の進行に伴って適宜変化する。なお、図 2 0 - 1 に示すように、遊技効果ランプ 9 は、遊技盤 2 の全周を囲むように配置されている。さらに、遊技効果ランプ 9 は、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 にも設けられている。スティックコントローラ 3 1 A における遊技効果ランプ 9 は、スティックコントローラ 3 1 A の前面に縞状に配置されておりプッシュボタン 3 1 B における遊技効果ランプ 9 は、プッシュボタン 3 1 B を全体的に点灯させるように配置されている。

30

【 0 2 6 1 】

次に、画像表示装置 5 で実行されるリーチ演出の例について説明する。図 2 0 - 2 は、リーチ演出の進行に伴う画像表示装置 5 の表示態様及び遊技効果ランプ 9 の発光状態の変化を示す図である。なお、図 2 0 - 2 ~ 図 2 0 - 4 においては、遊技効果ランプ 9 の点灯・点滅状態をランプ点灯状態説明表示 4 8 S H L で表している。ここでは、リーチ演出として、ノーマルリーチ演出からスーパーりーチ演出に発展する例について説明する。図 2 0 - 2 に示すリーチ演出は、特図ゲームの表示結果が大当たりである場合でもはずれである場合でも実行されることがある共通の演出である。なお、遊技効果ランプの発光状態は、画像表示装置 5 の右上部分に模式的に示している。

40

【 0 2 6 2 】

特図ゲームにおいて、「左」「中」「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R (図 1 参照) が変動表示されていた後、リーチとなってリーチ演出が開始されると、図 2 0 - 2 (A) に示すように、「左」「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に同一の飾り図柄、ここでは「4」が仮停止表示される。このとき、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C は変動表示が継続している。

50

【0263】

こうして、リーチ演出として、まずノーマルリーチ演出が実行される。なお、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展しないときには、続いて「中」の飾り図柄表示エリア5Cで変動表示していた飾り図柄が仮停止表示され、最終的に「左」「中」「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄が停止表示される。ノーマルリーチ演出が実行されている間、遊技効果ランプ9は点滅しているが、その点滅度合いは小さく、あまり派手ではない程度の輝度で点滅している。また、点滅速度も速くはなく、例えば通常の速度で点滅している。また、スピーカ8L、8R（図1参照）からは、ノーマルリーチを盛り上げるための音声や楽曲などが出力される。

【0264】

10

続いて、ノーマルリーチ演出が開始されてから所定時間が経過しても「中」の飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄が仮停止表示されないときには、スーパーリーチ演出に発展する。スーパーリーチ演出では、図20-2（B）に示すように、「左」「中」「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで表示されていた飾り図柄が、画像表示装置5の左上における小図柄表示エリア48SH5Xに小さく表示される。小図柄表示エリア48SH5Xに小さく表示される飾り図柄は、「左」「右」は「4」の文字として仮停止され、「中」は変動表示されている。こうして、リーチ状態が継続していることを遊技者に報知している。

【0265】

20

飾り図柄の表示位置及び大きさが変化し、画像表示装置5の中央における飾り図柄が表示されていた位置には、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1が表示されて、スーパーリーチにおける決着前演出が開始される。また、決着前演出が開始されるときには、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1の間に、「B O S S B A T T L E」の装飾文字が表示されて、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1が戦う旨を報知し、遊技者を楽しませている。

【0266】

決着前演出が実行されている間、遊技効果ランプ9は、図20-2（A）に示す状態よりも全体的な輝度が大きく、より激しく発光している状態となる。遊技効果ランプ9の発光状態は、この例では、ノーマルリーチ時よりもスーパーリーチ時の方が全体的な輝度が大きくなるように発光する。また、決着前演出では、スピーカ8L、8R（図1参照）からは、ノーマルリーチを盛り上げるための音声とは異なる音声や楽など曲が出力され、リーチを盛り上げている。

30

【0267】

決着前演出が開始されると、画像表示装置5には、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1が対決する演出が実行される。決着前演出では、例えば、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1の一方が他方を攻撃する演出が複数回、例えば2回または3回繰り返される。こうして、決着前演出が実行されて、決着前演出の最終段階になると、図20-2（C）に示すように、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1が対峙し、背景に炎が燃え盛る画像が表示される。また、このときにも遊技効果ランプ9は、決着前演出の実行中は、スーパーリーチ演出の開始時から同様の輝度及び発光状態で表示され、スピーカ8L、8Rからは、同様の楽曲や音声が出力されている。

40

【0268】

そして、スーパーリーチ演出が終盤に差し掛かり、決着前演出の最終段階になると、図20-2（D）に示すように、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1が対峙し、背景に炎が燃え盛る画像に被せるようにして「勝負！！」の装飾文字が表示され、その右側方にスティックコントローラ31Aを模したコントローラ画像48SHC1が表示される。このとき、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1、さらには背景の画像は停止した状態で表示されている。これらの装飾文字及びコントローラ画像48SHC1を表示することにより、スティックコントローラ31Aの操作によ

50

つて、飾り図柄の可変表示の表示結果が表示される前に、その表示結果を示唆する結果演出が実行されることを遊技者に知らせている。

【0269】

続いて、図20-2(E)に示すように、画像表示装置5の中央には、コントローラ画像48SHC1が大きく表示されるとともに、その左右両側方に「引け！引け！」の装飾文字が表示される。このとき、画像表示装置5に表示されるコントローラ画像48SHC1は、実線で示す奥位置と二点鎖線で示す手前位置との間で揺動するように表示され、「引け！引け！」の文字は点滅しており、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1、さらには、背景画像は停止した状態で表示されている。このとき、スピーカ8L、8Rから「レバーを引け」という音声が出力される。この表示により、スティックコントローラ31Aの操作を遊技者に促している。

10

【0270】

また、決着前演出の間、スピーカ8L、8Rからは、楽曲や音声などが出力されているが、決着前演出の最終段階では、「レバーを引け」という音声が出力される際には、これらの楽曲や音声の出力は停止されている。要は、決着前演出の最終段階では、スティックコントローラ31Aの操作を促す演出については引き続いて実行され、スティックコントローラ31Aの操作を促す演出を促す演出以外の演出は停止した状態となっている。なお、決着前演出の最終段階において、スティックコントローラ31Aの操作を促す演出以外の演出については、完全に停止させられて無くともよく、例えば、スティックコントローラ31Aの操作を促す演出以外の演出が略停止された状態であり、スティックコントローラ31Aの操作を促す演出を邪魔しない程度の動きがあるようにしてもよい。

20

【0271】

また、図20-2(B)に示す状態から図20-2(E)に示す状態までの決着前演出間、遊技効果ランプ9では、発光状態が変化することなく、点灯・点滅が継続されている。また、図20-2(B)に示す状態から図20-2(E)に示す状態となるまでの間、画像表示装置5の左上における小図柄表示エリア48SH5Xでは、「左」「右」「4」の文字が仮停止され、「中」は変動表示された状態が継続している。なお、これらの決着前演出において、遊技効果ランプ9では、発光状態は変化しないようにする態様に限らなくともよく、例えば、遊技効果ランプの発光状態が演出の進行に合わせて変化するようにしてもよい。

30

【0272】

スティックコントローラ31Aの操作を促す演出に基づいて遊技者がスティックコントローラ31Aを操作すると、決着演出が実行される。なお、スティックコントローラ31Aの操作が有効となる操作有効時間が設定されており、その操作有効時間が経過したときにスティックコントローラ31Aの操作が実行されなかった場合にも、決着演出が実行される。

【0273】

決着演出は、特図ゲームの表示結果が大当たりとなる場合には、図20-3に示す手順で大当たり遊技状態に制御されることが示唆される演出が実行され、ハズレとなる場合には、図20-4に示す手順で、大当たり遊技状態に制御されないことが示唆される演出が実行される。まず、図20-3を参照して、大当たり遊技状態に制御されることが示唆される決着演出について説明する。図20-2(E)に示す画像が表示された後、スティックコントローラ31Aが操作されるなどして決着演出が開始されると、画像表示装置5に表示されていたコントローラ画像48SHC1がそのまま消去される。続いて、図20-3(F-1)に示すように、画像表示装置5では、画像表示装置5の画面を一瞬暗転(ブラックアウト)させ、画像表示装置5には黒色の画像が表示された状態(黒色の画像以外には画像が表示されていない)となる演出が実行される。画面を暗転させる態様としては、画面の全体または大部分を消灯(消去)させるものでもよいし、画面に黒色などの色を表示するようにしてもよい。また、これらの色を表示する際には、無模様とするのがよく、わずかな模様がある態様としてもよい。

40

50

【0274】

画像表示装置5の画面を暗転させる一瞬の長さは特に限定されないが、例えば、遊技者が「暗くなった」と認識したときにはもう暗転が終了している程度の時間とすればよい。具体的な一瞬の長さは特に限定されないが、例えば100ms～500msの間のいずれかの時間とすればよい。一瞬の時間はこの範囲に含まれる時間よりも短くてもよいし長くてもよい。

【0275】

画像表示装置5を一瞬暗転させる演出が実行されたとき、遊技効果ランプ9は、決着前演出が実行されている間の発光状態よりも輝度の高い発光状態で点灯・点滅が実行される。このとき、遊技効果ランプ9は、例えば白色で発光する。なお、遊技効果ランプ9は、白色以外の色で発光するものでもよく、例えば、白以外の薄色などで発光してもよい。また、遊技効果ランプ9、単色で発光するものでもよく複色で発光するものでもよい。

10

【0276】

それから、図20-1(A)に示すように、「退避位置」に配置されている可動役物48SH400を、図20-3(G-1)に示すように、「所定位置」に向けて移動させる。可動役物48SH400を移動させている間、遊技効果ランプ9は一瞬消灯させられている。このため、画像表示装置5の前面を含めて、パチンコ遊技機1は全体的に暗い感じとなり、移動する可動役物48SH400が遊技者に見えにくくなっている。なお、遊技効果ランプ9を消灯させるのではなく、低い輝度、例えば、決着前演出中の遊技効果ランプ9の輝度よりも低い輝度やのノーマルリーチ中の遊技効果ランプ9の輝度よりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。

20

【0277】

遊技効果ランプ9が消灯させられる一瞬の長さは、画像表示装置5が暗転する一瞬の長さよりも短い時間であるが、画像表示装置5が暗転する一瞬の長さと同じ長さでもよいし、画像表示装置5が暗転する一瞬の長さより長くてもよい。これらの場合、例えば、遊技効果ランプ9を決着前演出が実行されている間の発光状態よりも輝度の高い発光状態とするタイミングは、決着前演出の後、決着演出が実行される直前とするようにしてもよい。

【0278】

その後、図20-3(H-1)に示すように、可動役物48SH400が「所定位置」まで移動する。可動役物48SH400が「所定位置」に移動して可動役物SH400が画像表示装置5の全体を覆った状態となる。可動役物48SH400が「所定位置」に移動して図20-1(B)に示す装飾体48SHSが形成されることが、大当り遊技状態に制御されることに対応している。このとき、遊技効果ランプ9は、リーチ演出中において、最も高い輝度でレインボーレイント(例えは、赤色、橙色、黄色、緑色、青色などの順に発光)する。なお、遊技効果ランプ9は、可動役物48SH400が「所定位置」に完全に到達してから発光を開始するが、可動役物48SH400が「所定位置」に到達する前から発光を開始するようにしてもよい。

30

【0279】

また、図20-3(H-1)に示す状態では、可動役物48SH400が画像表示装置5の全体を覆っているため、分かりにくくなっているが、可動役物48SH400が「所定位置」に移動したときに、画像表示装置5の暗転が終了し、メインキャラクタ48SHM1やその他の背景画像等が画像表示装置5に表示されている。

40

【0280】

なお、可動役物SH400が「所定位置」に配置されている間には、画像表示装置5を暗転させたままとし、可動役物48SH400が「所定位置」から「退避位置」に向けて移動を開始したときに画像表示装置5にメインキャラクタ48SHM1及びその他の背景画像等を表示するようにしてもよい。

【0281】

その後、遊技効果ランプ9が最も高い輝度で発光している状態で可動役物48SH400を「所定位置」から「退避位置」に移動させ、可動役物48SH400を退避させた後

50

、図20-3(I - 1)に示すように、画像表示装置5の中央には、ガツツポーズをとるメインキャラクタ48SHM1が表示されるとともに、メインキャラクタ48SHM1の右側方に「WIN」の装飾文字が表示される。なお、可動役物48SH400を「所定位置」から「退避位置」に移動させると、再び画像表示装置5を暗転させるとともに、遊技効果ランプ9を消灯させるようにしてもよい。この場合、「所定位置」から「退避位置」に移動する可動役物48SH400を遊技者から見えにくくできるので、演出効果を高めることができる。

【0282】

こうして、メインキャラクタ48SHM1が敵キャラクタ48SHE1に勝利して大当たり遊技状態に制御されることを示唆する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア48SH5Xには、「左」「中」「右」とも「4」の図柄が仮停止表示されている。また、可動役物48SH400が「退避位置」に退避する際には、遊技効果ランプ9が最も高い輝度で発光しているので、盤面全体が目立つ状態になることから、可動役物48SH400が移動している状態を目立ちにくくすることができる。

10

【0283】

そして、図20-3(J - 1)に示すように、画像表示装置5の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに同一の飾り図柄(ここでは「4」)が揃った大当たり組合せが停止表示される。このようにして、決着演出が実行され、特図ゲームで大当たりとなり、大当たり遊技状態に移行することを遊技者に示唆することができる。

20

【0284】

続いて、図20-4を参照して、大当たり遊技状態に制御されないことが示唆される決着演出について説明する。図20-2(E)に示す画像が表示された後、スティックコントローラ31Aが操作されるなどして決着演出が開始されると、画像表示装置5に表示されていたコントローラ画像48SHC1がそのまま消去される。続いて、図20-3(F - 1) (G - 1)に示すように、画像表示装置5が暗転することなく、図20-4(F - 2)に示すように、画像表示装置5では、敵キャラクタ48SHE1がメインキャラクタ48SHM1に攻撃する画像が表示される。このとき、遊技効果ランプ9の点滅状態は、ノーマルリーチ時よりは激しく点滅して全体的な輝度が大きくなるように発光する状態が継続している。

30

【0285】

それから、図20-4(G - 2)に示すように、画像表示装置5には、メインキャラクタ48SHM1が倒された画像が表示され、メインキャラクタ48SHM1が敵キャラクタ48SHE1に敗北したことが表される。このときの、遊技効果ランプ9の点滅状態は、図20-4(F - 2)に示す状態から継続しており、図20-3(G - 1)で示すような、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させるような演出は行われない。

30

【0286】

その後、図20-4(H - 2)に示すように、画像表示装置に敵キャラクタ48SHE1が表示されるとともに、敵キャラクタ48SHE1の右側方に「LOSE」の装飾文字が表示される。また、小図柄表示エリア48SH5Xには、「左」「右」に「4」の文字が仮停止され、「中」に「5」の文字が仮停止された状態となっている。

40

【0287】

このとき、遊技効果ランプ9は、図20-2(A)で示したノーマルリーチ演出中の発光状態よりも輝度が低い状態で点灯・点滅を行う。さらに、画像表示装置5における背景には暗い画像が表示される。このため、メインキャラクタ48SHM1が敵キャラクタ48SHE1に敗北して、全体的に暗い雰囲気が漂った状態となっている。この状態は、ある程度の時間継続して表示され、例えば、図20-3(F - 1)に示すように、画像が一瞬暗転する時間よりも長い時間継続する。要は、図20-3(G - 1)で示すような、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させるような演出は行われないが、図20-4(H - 2)で示すような、図20-2(A)で示したノーマルリーチ演出中の発光状態よりも輝度が低い状態で遊技効果ランプ9が点灯・点滅する演出が行われる。

50

【0288】

そして、図20-4(I-2)に示すように、画像表示装置5における小図柄表示エリア37SH5Xに表示されていた「434」のハズレ組合せを飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに移動させて表示する。こうして、決着演出が実行され、特図ゲームでハズレとなり、大当たり遊技状態に制御されないことを遊技者に示唆することができる。このときの遊技効果ランプ9の発光状態は、図20-2(A)で示したノーマルリーチ演出中の発光状態と同様となっている。

【0289】

このように、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1においては、図20-2に示すように、ノーマルリーチ演出が実行された後、図20-3に示すように、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出が実行されるか、図20-4に示すように、大当たり遊技状態に制御されないことを示唆する演出が実行される。このうち、図20-3に示すように、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出が実行される場合には、図20-3(F-1)、(G-1)に示すように、画像表示装置5を一瞬暗転させ、その後、図20-3(H-1)に示すように、可動役物48SH400が「所定位置」に移動している演出が実行される。このため、可動役物48SH400の移動やその後の画像表示装置5の表示内容に斬新さを与えることができるので、演出効果を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。

10

【0290】

また、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1においては、図20-3に示すように、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出が実行される場合において、図20-3(G-1)に示すように、画像表示装置5を一瞬暗転させるときには、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させて、ノーマルリーチ演出中の発光状態よりも発光輝度を低下させ、その後、図20-3(H-1)に示すように、可動役物48SH400が「所定位置」に移動している演出が実行される。このため、可動役物48SH400の移動やその後の画像表示装置5の表示内容に斬新さを与えることができるので、演出効果を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。

20

【0291】

また、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1においては、画像表示装置5が一瞬暗転している状態において、図20-3(G-1)に示すように、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させる前には、図20-3(F-1)に示すように、遊技効果ランプ9の輝度をノーマルリーチ演出中の発光状態の輝度よりも高くして、遊技効果ランプ9を白色で発光させている。このため、暗転された画像表示装置5の画像の周囲を、高い輝度で発光する遊技効果ランプ9が囲むような状態が形成され、美麗性が高められるので、遊技効果を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。

30

【0292】

また、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1においては、ノーマルリーチ演出が実行された後のスーパーリーチ演出が実行されて、大当たり遊技状態に制御されないときには、図20-4(H-2)に示すように、遊技効果ランプ9は、図20-2(A)で示したノーマルリーチ演出中の発光状態よりも輝度が低い状態で点灯・点滅を行うが、図20-3(G-1)で示すような、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させるような演出は行わないようしている。このため、図20-3(G-1)で示す遊技効果ランプ9の一瞬消灯は大当たり遊技状態に制御されないときには実行されず、大当たり遊技状態に制御されるときに実行されるので、演出効果を高めることができる。

40

【0293】

また、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1においては、可動役物48SH400を「退避位置」から「所定位置」に移動させる演出を実行する際に、図20-3(G-1)に示すように、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させているときに、図20-3(H-1)に示すように、可動役物48SH400を「所定位置」まで移動させている。このため、移動する可動役物48SH400を遊技者に見えにくくすることができるので、演出効果

50

を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0294】

また、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1においては、図20-2(E)に示すように、ノーマルリーチ演出からスーパーーリーチ演出における決着前演出において、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1、さらには、背景画像は停止した状態で表示されているときにも、画像表示装置5に表示されるコントローラ画像48SHC1は、実線で示す奥位置と二点鎖線で示す手前位置との間で停止または略停止することなく揺動するように表示され、「引け！引け！」の文字は点滅している。このため、遊技者がコントローラ画像48SHC1や「引け！引け！」などの文字に注目しやすくすることができるので、効果的にスティックコントローラ31Aの操作を促進することができる。

10

【0295】

なお、上記の実施形態では、図20-3(H-1)に示すように、遊技効果ランプ9がレインボーに発光する際に、最も高い輝度で遊技効果ランプ9が発光するが、他のタイミングで最も高い輝度で発光してもよい。例えば、図20-3(F-1)に示すように、遊技効果ランプ9が白色で発光する際に、最も高い輝度で遊技効果ランプ9が発光するようにもよい。この場合、遊技効果ランプは、図20-3(H-1)に示すように、レインボーに発光するよりも、図20-3(F-1)に示すように、白色で発光する方が輝度が高いことになる。図20-3(F-1)に示すように、遊技効果ランプ9が白色で発光する際に最も高い輝度で発光することにより、遊技効果ランプ9が最も高い輝度で発光した直後に、図20-3(G-1)に示すように、遊技効果ランプ9が消灯するので、演出強度の差(遊技効果ランプ9の発光輝度の差)が大きくなる。このため、遊技者に演出を強く印象付けることができ、興趣の向上に寄与することができる。

20

【0296】

また、上記の実施形態では、決着前演出において、図20-2(E)に示すように、コントローラ画像48SHC1を表示して、スティックコントローラ31Aの操作を促す演出を実行しているが、スティックコントローラ31Aを用いた演出は、決着前演出以外のタイミングで実行できるようにしてもよい。例えば、予告演出中にスティックコントローラ31Aを用いた演出を実行できるようにしてもよいし、大当たり中演出においてスティックコントローラ31Aを用いた演出を実行できるようにしてもよい。このとき、例えば、演出の種類によって演出の実行速度(表示速度)が異なり、決着前演出では演出の実行速度が遅く、予告演出中や大当たり演出などでは演出の実行速度が速い場合などにおいて、これらの演出中にコントローラ画像48SHC1を動かして表示するときには、コントローラ画像48SHC1の動き(表示速度)は常に一定であるようにしてもよい。あるいは、コントローラ画像48SHC1の動き(表示速度)が演出の速度によって異なるようにしてもよい。

30

【0297】

(特徴部48SHの変形例)

以下、特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1の変形例について説明する。上記特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1では、スーパーーリーチ演出の後に大当たり遊技状態に制御される場合も大当たり遊技状態に制御されない場合も、決着演出が実行される際に、コントローラ画像48SHC1がそのまま消去される。これに対して、他の態様を経てコントローラ画像48SHC1が消去されるようにもよく、例えば、図20-5に示す態様でコントローラ画像48SHC1が消去されるようにもよい。

40

【0298】

この態様では、決着演出の後に大当たり遊技状態に制御される場合、図20-5(A)に示す画像が表示された後、スティックコントローラ31Aが操作されるなどして決着演出が開始されると、図20-5(B-1)に示すように、コントローラ画像48SHC1がレインボー表示(例えば、赤色、橙色、黄色、緑色、青色などの順に表示色を変えていくような表示)されるとともに、背景画像もレインボー表示される。これらのレインボー表

50

示がなされることにより、メインキャラクタ 48SHM1 の勝利が示唆される。その後は、図 20-3 (F-1) ~ (H-1) の表示を経て、図 20-5 (B-2) ~ (B-3) に示す表示となる。このようにして、決着演出が実行され、特図ゲームで大当たりとなり、大当たり遊技状態に移行することを遊技者に示唆することができる。

【0299】

また、決着演出の後に大当たり遊技状態に制御されない場合、図 20-5 (A) に示す画像が表示された後、スティックコントローラ 31A が操作されるなどして決着演出が開始されると、図 20-5 (B-2) に示すように、図 20-5 (A) に示すコントローラ画像 48SHC1 が碎けた画像の破碎コントローラ画像 48SHC2 が表示される。この破碎コントローラ画像 48SHC2 が表示されることにより、メインキャラクタ 48SHM1 の敗北（敵キャラクタ 48SHE1 の勝利）が示唆される。また、図 20-5 (B-2) に至るまでに画像表示装置 5 に表示される演出は、主にカラーで表示されるが、図 20-5 (B-2) に示す演出は、小図柄表示エリア 48SH5X に表示される図柄を除いて、白黒表示される。図 20-5 (B-2) に示す演出が白黒表示されることにより、メインキャラクタ 48SHM1 の敗北感を高め、演出効果を高めることができる。

10

【0300】

なお、この変形例では、図 20-5 (B-2) に示す画像において、コントローラ画像 48SHC1 が破碎した破碎コントローラ画像 48SHC2 が表示されるが、破碎コントローラ画像 48SHC2 に代えて他の画像が表示されてもよい。例えば、コントローラ画像 48SHC1 にひびが入る画像が表示されてもよいし、コントローラ画像 48SHC1 が砂のように崩れる画像が表示されてもよい。また、図 20-5 (A) に示す画像表示装置 5 に表示する画像として、コントローラ画像 48SHC1 に代えて、プッシュボタン 31B を模したボタン画像を表示するようにしてもよい。図 20-5 (A) においてプッシュボタン画像を表示する際には、図 20-5 (B-1) に示す画像表示装置 5 に表示する画像として、コントローラ画像 48SHC1 に代えてボタン画像を表示し、ボタン画像及びその背景がレインボーに表示されるようにしてもよい。また、図 20-5 (A) においてプッシュボタン画像を表示する際には、図 20-5 (B-2) に示す画像表示装置 5 に表示する画像として、破碎コントローラ画像 48SHC2 に代えて、プッシュボタンが破碎した画像やプッシュボタンにひびが入る画像などが表示されてもよい。これらの図 20-5 (A) に示す画像表示装置 5 に表示する画像としてコントローラ画像 48SHC1 が表示されるパターンとボタン画像が表示されるパターンを備えるようにしてもよい。

20

【0301】

その後は、破碎コントローラ画像 48SHC2 が消去され、続いて、図 20-4 (F-2) (G-2) の表示を経て、図 20-5 (C-2) ~ (C-3) に示す表示となる。このようにして、決着演出が実行され、特図ゲームで大当たりとなり、大当たり遊技状態に移行しないことを遊技者に示唆することができる。なお、この例では、図 20-5 (C-2) に示す画像が表示されることなく、図 20-5 (B-2) に示す画像が表示された後に、図 20-5 (D-2) に示す画像が表示されるようにしてもよい。図 20-5 (B-2) に示す画像を表示することにより、メインキャラクタ 48SHM1 の敗北を遊技者に想起させることができるので、図 20-5 (C-2) に示す画像を表示しない場合でも、大当たり遊技状態に制御されないことを遊技者に想起させることができる。

30

【0302】

図 20-5 に示す変形例を実行するパチンコ遊技機では、スティックコントローラ 31A を操作した後、コントローラ画像 48SHC1 が変化し、大当たり遊技状態に制御されるときにはレインボー表示され、大当たり遊技状態に制御されないときには、破碎コントローラ画像 48SHC2 に変化する。このため、スティックコントローラ 31A を操作したことによってコントローラ画像 48SHC1 が変化して、大当たり遊技状態への制御の示唆が行われるので、遊技者にスティックコントローラ 31A を操作させる楽しみを与えることができ、演出効果を高めることができる。

40

【0303】

50

なお、コントローラ画像 4 8 S H C 1 の消去の態様については、上記の各態様が入れ替わるようにもよい。例えば、決着演出の後に大当たり遊技状態に制御される場合には、決着演出が開始されるときにそのまま消去され、決着演出の後に大当たり遊技状態に制御されない場合には、図 20 - 5 (B - 2) に示すように、コントローラ画像 4 8 S H C 1 が碎けて破碎コントローラ画像 4 8 S H C 2 が表示されてから消去されるようにしてもよい。あるいは、決着演出の後に大当たり遊技状態に制御される場合には、図 20 - 5 (B - 1) に示すように、決着演出が開始されるときにコントローラ画像 4 8 S H C 1 及び背景画像がレインボー表示され、決着演出の後に大当たり遊技状態に制御されない場合には、コントローラ画像 4 8 S H C 1 がそのまま消去されるようにしてもよい。

【0304】

10

また、ノーマルリーチ中やスーパーリーチ中の遊技効果ランプ 9 は、どのような態様で発光してもよい。例えば、上記の特徴部 4 8 S H を備えるパチンコ遊技機 1 では、ノーマルリーチ中よりもスーパーリーチ中の方が遊技効果ランプ 9 の輝度の方が高くなっているが、ノーマルリーチ中よりもスーパーリーチ中の方が遊技効果ランプ 9 の輝度が低くてもよいし、両者の輝度が同等であってもよい。

【0305】

また、上記の特徴部 4 8 S H を備えるパチンコ遊技機 1 では、スーパーリーチ演出では必ず決着演出が実行されるが、スーパーリーチ演出を複数種類設けておき、決着演出が実行されるスーパーリーチ演出と決着演出が実行されないスーパーリーチ演出が設けられてもよい。また、決着演出を経て大当たり遊技状態に制御されるパターンと、決着演出を経ることなく大当たり遊技状態に制御されるパターンとを有するスーパーリーチ演出が設けられてもよい。

20

【0306】

また、上記の特徴部 4 8 S H を備えるパチンコ遊技機 1 では、スティックコントローラ 3 1 A を操作することによって決着演出が実行されるが、他の態様によって決着演出が実行されるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ 3 1 A に代えて、プッシュボタン 3 1 B を操作することによって、決着演出が実行されるようにしてもよい。この場合、コントローラ画像 4 8 S H C 1 の表示に代えて、プッシュボタン 3 1 B の形状を模したボタン画像を画像表示装置 5 に表示することによってプッシュボタン 3 1 B の操作を遊技者に促すようにしてもよい。

30

【0307】

また、上記の特徴部 4 8 S H を備えるパチンコ遊技機 1 では、遊技効果ランプ 9 は、主に遊技用枠 3 、スティックコントローラ 3 1 A 、プッシュボタン 3 1 B 等に設けられているが、他の位置に設けられてもよい。例えば、遊技盤 2 の裏側などに設けられてもよいし、可動役物 4 8 S H 4 0 0 に設けられてもよい。また、可動役物 4 8 S H 4 0 0 には、表示装置が設けられていないが、サブ液晶表示装置などの表示装置が設けられてもよい。表示装置は、可動装飾ユニットの表側に設けられてもよいし、可動役物を透明な素材で形成して、可動装飾ユニットの裏側に設けられてもよい。また、可動役物左可動部材 4 8 S H 4 1 0 、右可動部材 4 8 S H 4 2 0 、上可動部材 4 8 S H 4 3 0 、及び下可動部材 4 8 S H 4 4 0 の 4 つの部材で構成されているが、3 つ以下、5 個以上に分割されてもよい。また、複数の部材で構成された可動役物ではなく、1 つの可動役物が移動する態様としてもよい。

40

【0308】

また、上記の特徴部 4 8 S H を備えるパチンコ遊技機 1 では、決着演出が実行され瑠前に、スティックコントローラ 3 1 A が操作可能となる演出が実行されているが、他のデバイスを操作可能となる演出等が実行されてもよい。例えば、スティックコントローラ 3 1 A の操作に代えて、プッシュボタン 3 1 B を操作可能となる演出が実行されてもよい。この場合、画像表示装置 5 に対するコントローラ画像 4 8 S H C 1 の表示に代えて、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像を表示するようにしてもよい。また、遊技者の動作、例えば、遊技盤 2 の手前で手をかざす動作を検出可能となる演出を実行可能としてもよい

50

。この場合、遊技盤2の手前でかざされた手を検出する検出センサを設ければよい。また、画像表示装置5に対するコントローラ画像48SHC1の表示に代えて、盤面をかざす手の画像を表示するようにしてもよい。

【0309】

また、上記の特徴部48SHを備えるパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態に制御されることに対応する演出（特定演出）は、可動役物48SH400が「所定位置」まで移動し、遊技効果ランプ9がレインボーに発光する演出であるが、そのいずれか一方であってもよい。また、特定演出は、他の演出でもよい。スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが振動する演出でもよいし、特定部位、例えばハンドルが振動したり発光したりする演出でもよい。また、パチンコ遊技機1に送風口が設けられている場合に、送風口からエアが吹き出す演出でもよい。あるいは、大当り遊技状態に制御されるときにのみ表示されるキャラクタや背景画像などが表示される演出でもよいし、大当り遊技状態に制御されるときにのみ出力される楽曲や音声がスピーカ8L、8Rから出力される演出であってもよい。

10

【0310】

（特徴部48SHに関する付記）

（1）本発明の一態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、発光する発光手段（例えば、遊技効果ランプ9等）と、

前記有利状態に制御されるときと、前記有利状態に制御されないと、のいずれにおいても実行可能な共通演出（例えば、図20-2（A）～（E）に示すノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出における決着前演出等）を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、

20

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されること、または前記有利状態に制御されないこと、のいずれかを示唆可能（例えば、（例えば、図20-3（J-1）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに「444」の大当り組合せを表示するか、または図20-4（I-2）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに「434」のハズレ図柄を表示する等）であり、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する場合、前記発光手段による発光輝度を低下させるまたは演出手段による演出表示を暗転させる所定演出（例えば、図20-3（G-1）に示すように、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させるまたは画像表示装置5を一瞬暗転させる演出等）を実行した後、前記有利状態に制御されることに対応する特定演出（例えば、図20-3（H-1）に示すように、可動役物48SH400が「所定位置」まで移動し、遊技効果ランプ9がレインボーに発光する演出等）を実行することを特徴とする。

30

【0311】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0312】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記共通演出が実行された後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する場合、前記所定演出を実行しない（例えば、大当り遊技状態に制御されない場合には、図20-2（E）に示す画像が表示された後、図20-3（G-1）で示すような、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させるような演出は行わない等）ようにしてもよい。

40

【0313】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0314】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記所定演出を実行する前に、前記発光手段を高い輝度で発光させる（例えば、図20-3（F-1）に示すように、遊技効果ランプ9は、決着前演出が実行されている間の発光状態よりも輝度の高い発光状態で白色に発光する等）ようにしてもよい。

50

【0315】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0316】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、動作を行う可動体(例えば、可動役物48SH400等)をさらに備え、前記可動体は、前記所定演出を実行しているときに、動作可能(例えば、図20-3(G-1)に示すように、遊技効果ランプ9を一瞬消灯させているとき、または画像表示装置5を一瞬暗転させているときに、可動役物48SH400を「退避位置」から「所定位位置」まで移動させる等)であるようにしてもよい。

【0317】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0318】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出する検出手段(例えば、スティックコントローラ31Aの操作を検出するコントローラセンサユニット35A等)と、遊技者の動作を促進するための促進演出(例えば、図20-2(E)に示すように、画像表示装置5の中央にコントローラ画像48SHC1を大きく表示するとともに、その左右両側方に「引け！引け！」の装飾文字を表示する等)を実行可能な促進手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、をさらに備え、前記共通演出実行手段は、記有利状態に制御されること、または前記有利状態に制御されないことが示唆される前に、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様により前記共通演出(例えば、図20-2(A)～(E)に示すノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出における決着前演出等)を実行可能であり、前記促進手段は、前記共通演出実行手段により、実行していた動的な演出が停止または略停止するような態様で前記共通演出が実行される(例えば、図20-2(E)に示すように、メインキャラクタ48SHM1と敵キャラクタ48SHE1、さらには、背景画像は停止した状態で表示されている等)ときにも、促進報知を停止または略停止させずに実行可能である(例えば、画像表示装置5に表示されるコントローラ画像48SHC1は、実線で示す奥位置と二点鎖線で示す手前位置との間で揺動するように表示され、「引け！引け！」の文字は点滅している等)ようにしてもよい。

【0319】

上記構成によれば、効果的に遊技者の動作を促進できる。

【0320】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、操作手段に対する操作を検出する検出手段(例えば、スティックコントローラ31Aの操作を検出するコントローラセンサユニット35A等)と、前記操作手段に対する操作に基づいて演出を進行可能な操作演出(例えば、図20-5に示すように、スティックコントローラ31Aの操作によって進行される等)を実行可能である操作演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、前記操作演出が実行される場合に、前記操作手段を模した特別表示(例えば、図20-5(A)に示すコントローラ画像48SHC1等)を表示可能である特別表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、をさらに備え、前記特別表示手段は、

前記特別表示を表示しているときに前記操作手段に対する操作が行われたことに基づいて、前記特別表示の表示を終了することが可能(例えば、スティックコントローラ31Aを操作することにより、コントローラ画像48SHC1が消去される等)であり、前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで、異なる終了態様により前記特別表示の表示を終了する(例えば、大当たり遊技状態に制御される場合には、図20-5(B-1)に示すように、コントローラ画像48SHC1及び背景画像がレインボーアイコン表示された後にコントローラ画像48SHC1が消去され、大当たり遊技状態に制

10

20

30

40

50

御されない場合には、図 20 - 5 (B - 2) に示すように、コントローラ画像 48SHC 1 が碎けた破碎コントローラ画像 48SHC 2 が表示された後、破碎コントローラ画像 48SHC 2 が消去される等) ことが可能であるようにしてもよい。

【 0 3 2 1 】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 符号の説明 】

【 0 3 2 2 】

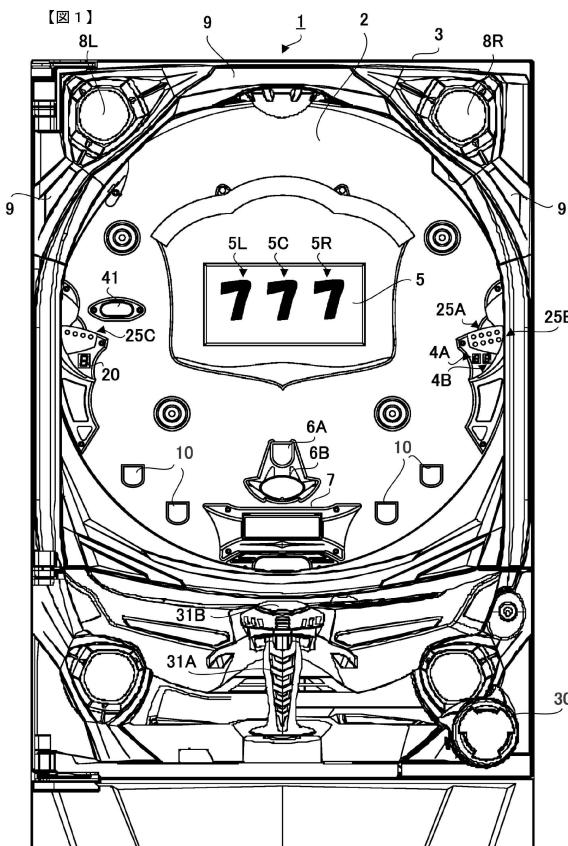
- | | | |
|-------------|---------------------|----|
| 1 | ... パチンコ遊技機 | 10 |
| 2 | ... 遊技盤 | |
| 3 | ... 遊技機用枠 | |
| 4 A、4 B | ... 特別図柄表示装置 | |
| 5 | ... 画像表示装置 | |
| 6 A | ... 入賞球装置 | |
| 6 B | ... 可変入賞球装置 | |
| 7 | ... 特別可変入賞球装置 | |
| 8 L、8 R | ... スピーカ | |
| 9 | ... 遊技効果ランプ | |
| 1 0 | ... 一般入賞口 | |
| 1 1 | ... 主基板 | |
| 1 2 | ... 演出制御基板 | 20 |
| 1 3 | ... 音声制御基板 | |
| 1 4 | ... ランプ制御基板 | |
| 1 5 | ... 中継基板 | |
| 2 0 | ... 普通図柄表示器 | |
| 2 1 | ... ゲートスイッチ | |
| 2 2 A、2 2 B | ... 始動口スイッチ | |
| 2 3 | ... カウントスイッチ | |
| 3 0 | ... 打球操作ハンドル | |
| 3 1 A | ... スティックコントローラ | |
| 3 1 B | ... プッシュボタン | 30 |
| 3 2 | ... 可動体 | |
| 1 0 0 | ... 遊技制御用マイクロコンピュータ | |
| 1 0 1、1 2 1 | ... R O M | |
| 1 0 2、1 2 2 | ... R A M | |
| 1 0 3 | ... C P U | |
| 1 0 4、1 2 4 | ... 亂数回路 | |
| 1 0 5、1 2 5 | ... I / O | |
| 1 2 0 | ... 演出制御用 C P U | |
| 1 2 3 | ... 表示制御部 | |

40

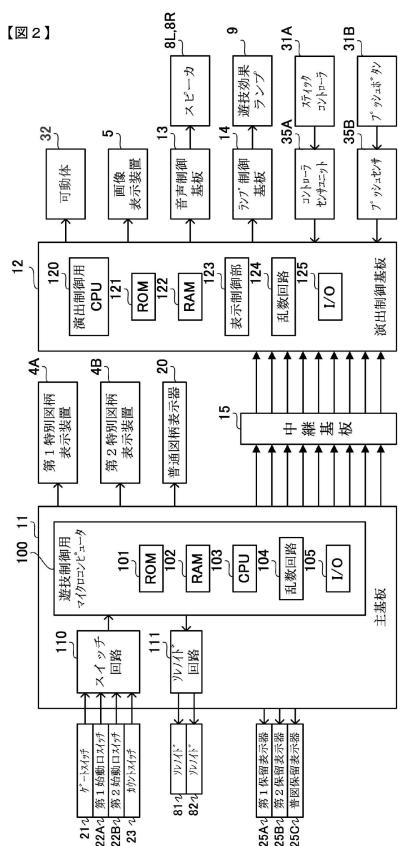
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



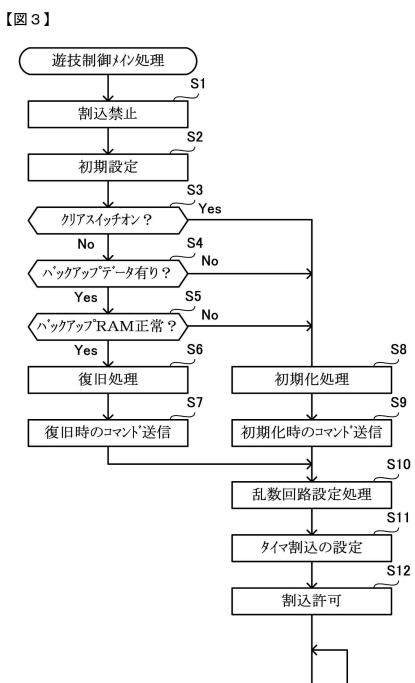
10

20

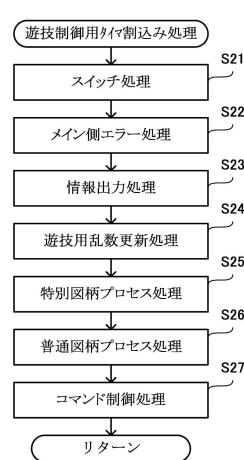
30

40

【図 3】

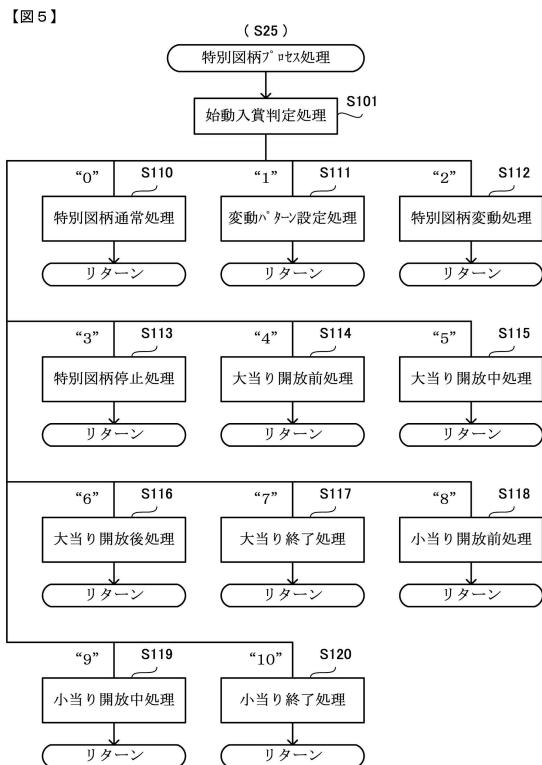


【図 4】

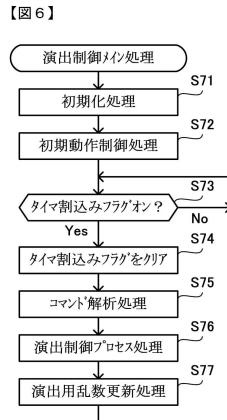


50

【図 5】



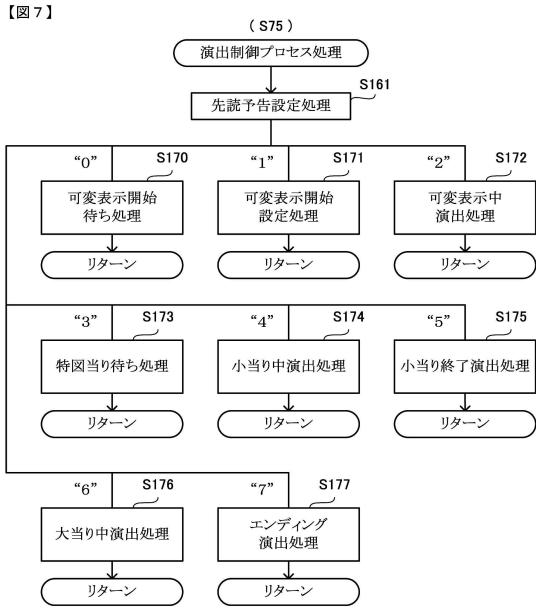
【図 6】



10

20

【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチE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	スーパーリーチモードハズレ
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たり
PB2-2	スーパーリーチE大当たり
PB2-3	スーパーリーチD大当たり
PB2-4	スーパーリーチC大当たり
PB2-5	スーパーリーチB大当たり
PB2-6	スーパーリーチA大当たり
PB3-1	スーパーリーチE-D大当たり
PB3-2	スーパーリーチD-C大当たり
PB3-3	スーパーリーチC-B大当たり
PB3-4	スーパーリーチB-A大当たり
:	:

(B)

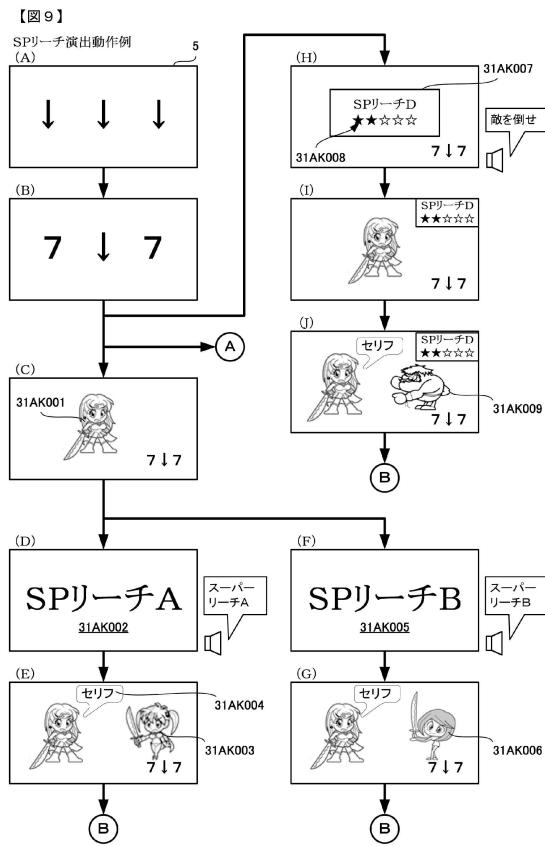
リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	★★★★★	なし
スーパーリーチE	★★★★★	表示
スーパーリーチD	★★★★★	表示+音声
スーパーリーチC	★★★★★	表示+音声
スーパーリーチB	★★★★★	表示+音声
スーパーリーチA	★★★★★	表示+音声

30

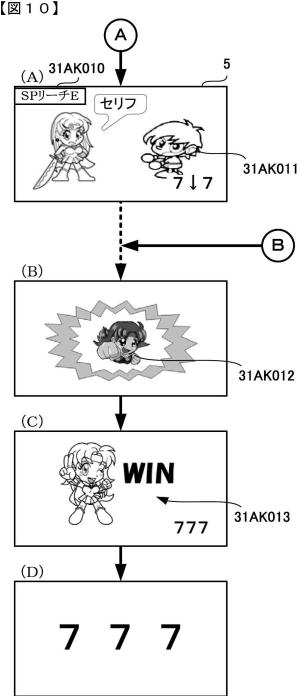
40

50

【図 9】



【図 10】

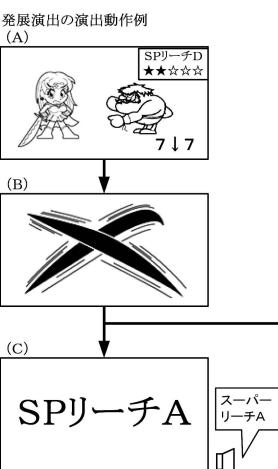


10

20

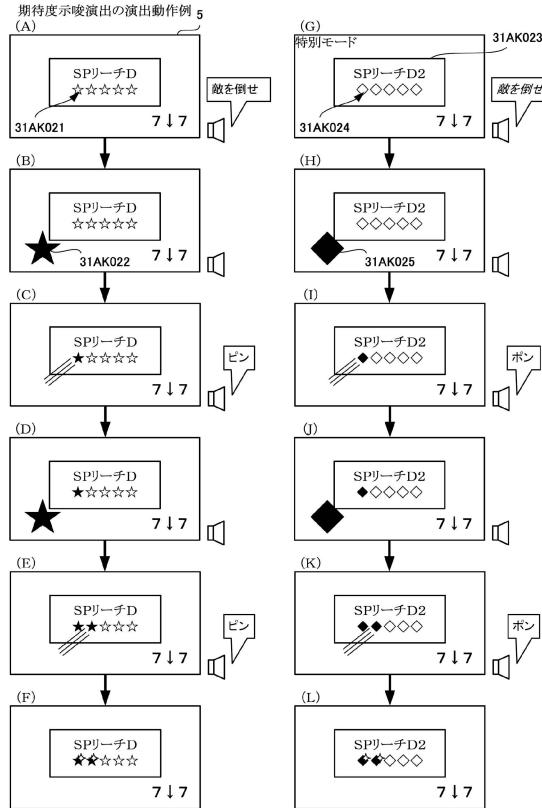
【図 11】

【図11】発展演出の演出動作例



【図 12】

【図12】期待度示唆演出の演出動作例

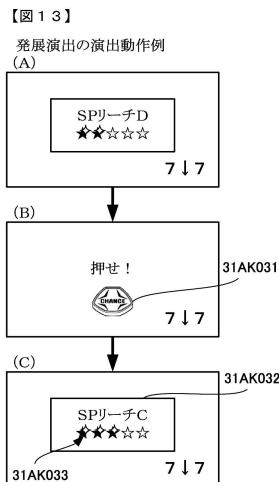


30

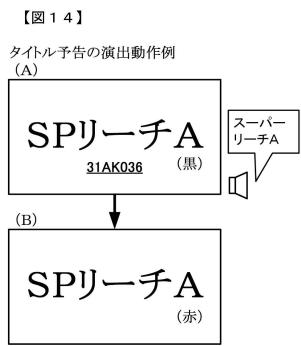
40

50

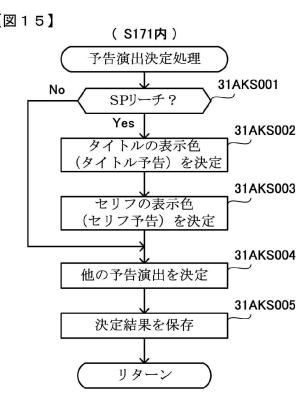
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】

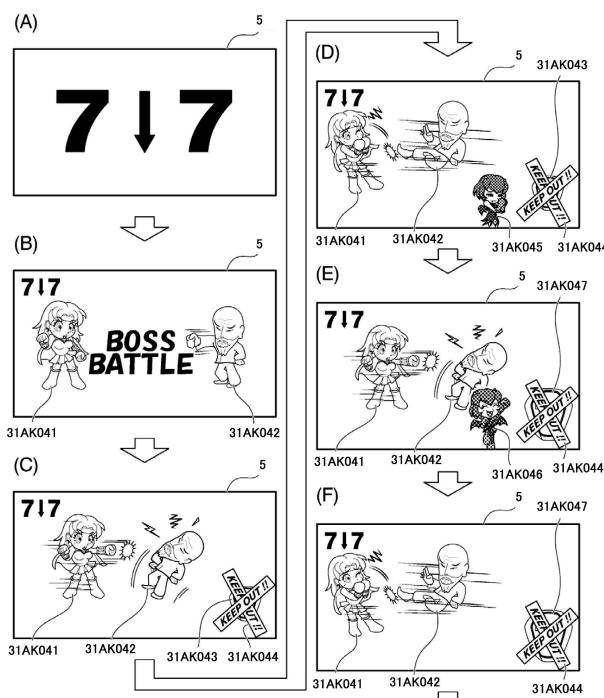


【図 1 6】



【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】



10

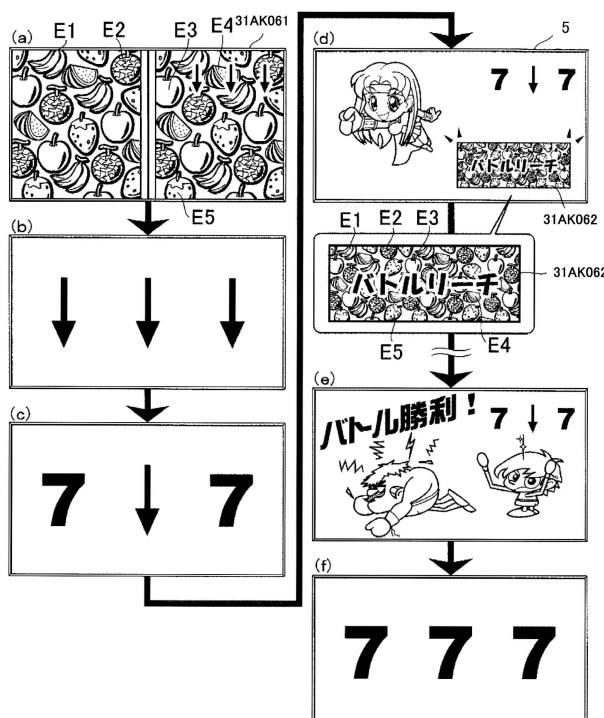
20

30

40

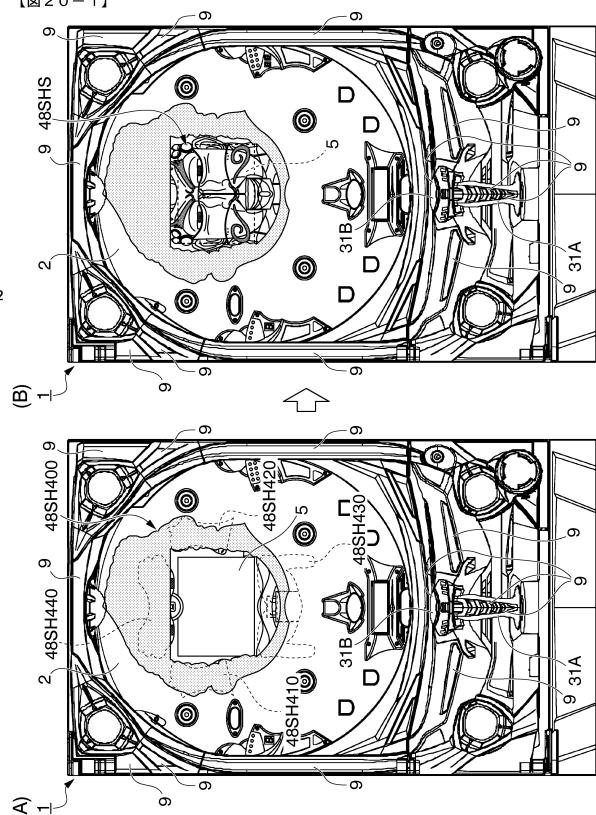
【図 19】

【図 19】



【図 20-1】

【図 20-1】



50

【図 20-2】

【図20-2】

4 ↓ 4

(B) 48SH5X 48SHE1



(C) 414



(D) 48SHC1



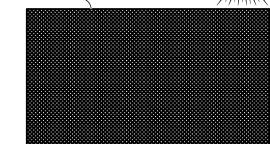
(E) 414



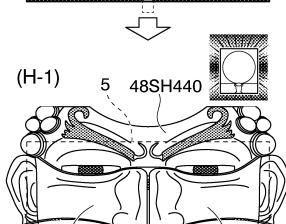
【図 20-3】

【図20-3】

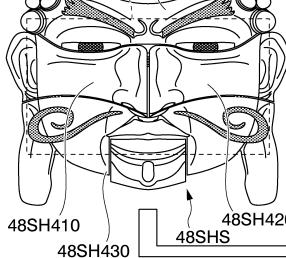
(F-1) 5 48SHL(9)



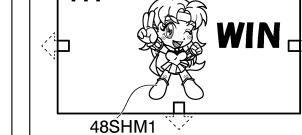
(G-1)



(H-1) 5 48SH440



(I-1) 48SH5X



(J-1) 5L 5C 5R

444

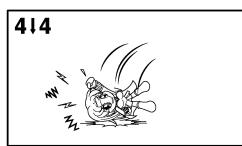
【図 20-4】

【図20-4】

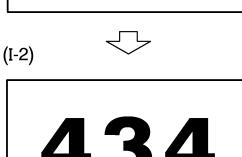
(F-2) 5 48SHL(9)

48SHM1 48SHE1

(G-2)



(H-2)



(I-2)

434

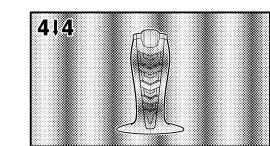
【図 20-5】

【図20-5】

(A) 48SH5X 48SHC1 5



(B-1)



(B-2) 48SHC2

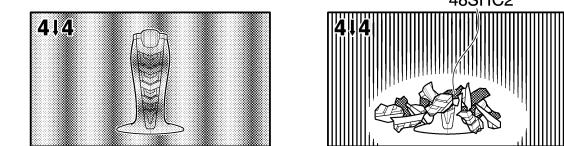
(C-1)



48SHM1

48SHE1

(C-2)



(D-1) 5L 5C 5R

444

(D-2)

434

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特開2012-148137 (JP, A)
特開2016-32605 (JP, A)
特開2013-42763 (JP, A)
特開2016-159177 (JP, A)
特開2017-131694 (JP, A)
特開2014-39603 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A63F7/02