

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-406

(P2021-406A)

(43) 公開日 令和3年1月7日(2021.1.7)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320

テーマコード(参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 62 頁)

(21) 出願番号 特願2019-116874 (P2019-116874)
(22) 出願日 令和1年6月25日 (2019.6.25)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53

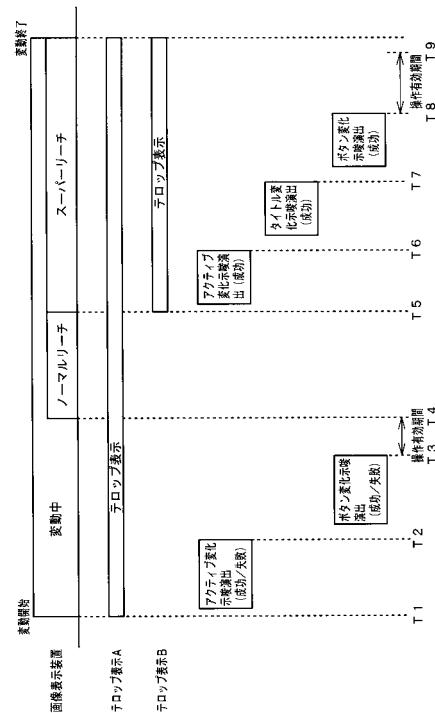
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】動作促進表示の態様が変化する場合において興趣を向上させる。

【解決手段】示唆演出実行手段は、示唆演出として、特別表示(例えば、テロップ表示039IW01)が表示されたことに関連して、第2特定態様による動作促進表示(例えば、大サイズのボタン表示039IW08)が表示されることを示唆する特定示唆演出(例えば、ボタン変化示唆演出)を実行可能であり、特別表示が表示されて第2特定態様による動作促進表示が表示されるとき、特別表示が表示されずに第2特定態様による動作促進表示が表示されるときとで、有利内容が報知される割合が異なる。

【選択図】図8-22



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 遊技者の動作を促す動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、
 遊技者の動作が検出された後に、遊技者にとって有利な内容である有利内容を報知する
 ときと該有利内容とは異なる内容を報知するときとがある動作演出を実行可能な動作演出
 実行手段と、

前記動作促進表示とは異なる特別表示を表示可能な特別表示手段と、

表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え

、
 前記動作促進表示手段は、第 1 特定態様による前記動作促進表示と、前記第 1 特定態様
 よりも有利内容が報知される割合が高い第 2 特定態様による前記動作促進表示と、を表示
 可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記特別表示が表示されたことに関連
 して、前記第 2 特定態様による前記動作促進表示が表示されることを示唆する特定示唆演
 出を実行可能であり、

前記特別表示が表示されて前記第 2 特定態様による前記動作促進表示が表示されるとき
 と、前記特別表示が表示されずに前記第 2 特定態様による前記動作促進表示が表示される
 ときとで、有利内容が報知される割合が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置に
 おいて開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定めら

10

20

30

40

50

れた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

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

【0007】

そのような遊技機において、遊技者の動作を促す動作促進表示を表示可能であり、動作促進表示の態様を変化可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、リーチ成立前に押しボタンを模した画像を予め表示し、該画像に対する作用演出を行い、作用演出により変化した態様によりリーチ中に操作演出を実行可能に構成することが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2018-108138号公報（図43、図44）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかし、特許文献1では、動作促進表示の態様に変化する場合において興趣が不十分である。

【0010】

そこで、本発明は、動作促進表示の態様に変化する場合において興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を促す動作促進表示（例えば、ボタン表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、遊技者の動作が検出された後に、遊技者にとって有利な内容である有利内容を報知するときと該有利内容とは異なる内容を報知するときとがある動作演出（例えば、ボタン予告演出）を実行可能な動作演出実行手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、動作促進表示とは異なる特別表示（例えば、テロップ表示039IWS01）を表示可能な特別表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039IWS205、S509を実行する部分）と、表示態様を変化することを示唆する示唆演出（例えば、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039IWS511を実行する部分）と、を備え、動作促進表示手段は、第1特定

10

20

30

40

50

態様による動作促進表示（例えば、小サイズのボタン表示 0 3 9 I W 0 6）と、第 1 特定態様よりも有利内容が報知される割合が高い第 2 特定態様による動作促進表示（例えば、大サイズのボタン表示 0 3 9 I W 0 8）と、を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、特別表示が表示されたことに関連して、第 2 特定態様による動作促進表示が表示されることを示唆する特定示唆演出（例えば、図 8 - 2 0（I）に示すボタン変化示唆演出）を実行可能であり、特別表示が表示されて第 2 特定態様による動作促進表示が表示されるときと、特別表示が表示されずに第 2 特定態様による動作促進表示が表示されるときとで、有利内容が報知される割合が異なる（例えば、図 8 - 4 と図 8 - 8（A）とを比較すると、テロップ表示中でないときにボタン変化示唆演出が実行されて白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化してボタン予告演出が実行される場合（ボタン予告演出 D, E が実行される場合）よりも、テロップ表示中にボタン変化示唆演出が実行されて白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化してボタン予告演出が実行される場合の方が相対的に大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第 2 特定態様による動作促進表示が表示されたときに特定示唆演出が実行されたか否かの演出の流れに遊技者を注目させることができ、動作促進表示の態様が変化する場合において興味を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 1 2】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2】変化示唆演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 3】テロップ表示決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 4】変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5】アクティブ変化設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 6】アクティブ変化決定テーブルおよびアクティブ変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 7】ボタン予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】ボタン予告演出決定テーブルおよび各ボタン予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 9】予告演出について説明する説明図である。

【図 8 - 1 0】予告演出の決定割合等について説明する説明図である。

【図 8 - 1 1】予告演出の決定割合等について説明する説明図である。

【図 8 - 1 2】プレゼントボックスの実行有無の決定割合について説明する説明図である。

【図 8 - 1 3】設定示唆演出（熱文字演出、アイキャッチ演出）について説明する説明図である。

【図 8 - 1 4】熱文字演出の実行有無の決定割合について説明する説明図である。

【図 8 - 1 5】アイキャッチ演出の実行有無等の決定割合について説明する説明図である。

【図 8 - 1 6】各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 8 - 1 7】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 8】テロップ表示および変化示唆演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 8 - 19】テロップ表示および変化示唆演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 8 - 20】テロップ表示および変化示唆演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。

【図 8 - 21】テロップ表示の表示中でない場合に変化示唆演出を伴わずにボタン表示が表示される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 22】テロップ表示および変化示唆演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 8 - 23】変形例 1 におけるテロップ表示および変化示唆演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 8 - 24】変形例 2 におけるテロップ表示決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(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。

【0014】

(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。

【0015】

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

【0016】

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。

【0017】

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

【0018】

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

10

20

30

40

50

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。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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。

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0026】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0027】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 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 1 0 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 0 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 3 1 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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 2 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 3 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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 3 4 】

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 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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。

10

【 0 0 4 1 】

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 2 】

(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。

20

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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。

30

【 0 0 4 5 】

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 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

40

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

50

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進出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う。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0050】

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

10

【0051】

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

【0052】

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

20

【0053】

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

【0054】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進出しやすくなる制御（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

【0055】

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

40

【0056】

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

【0057】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合の

50

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。

【0058】

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

【0059】

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

10

【0060】

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

【0061】

(演出の進行など)

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

20

【0062】

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

30

【0063】

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

【0064】

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

40

【0065】

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

50

【0066】

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

【0067】

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

10

【0068】

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

20

【0069】

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

30

【0070】

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。

【0071】

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

40

【0072】

50

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）。

【0073】

（基板構成）

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対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 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【0077】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときを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 1 0 3 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。

【0078】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0079】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0080】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0081】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部と

10

20

30

40

50

して、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 8 2 】

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

10

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

20

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

30

【 0 0 8 8 】

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

40

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

50

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 5 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

10

20

30

40

50

の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS 4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS 4；No）、初期化処理（ステップS 8）を実行する。

【0100】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS 4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS 5）。ステップS 5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0101】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 5；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S 8）を実行する。

【0102】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS 6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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

【0103】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120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CPU 120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

【0104】

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、CPU 103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S 10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS 11）、割込みを許可する（ステップS 12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0105】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103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S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS 22）。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

50

に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0106】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

10

【0107】

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。

【0108】

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

20

【0109】

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）。

【0110】

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（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板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

40

【0111】

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。

【0112】

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

50

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

10

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

20

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

30

【 0 1 1 7 】

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

40

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき

50

、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

20

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

30

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

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

40

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

50

【 0 1 2 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

10

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

20

30

【 0 1 2 8 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

50

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 1 】

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 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、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 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 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 3 】

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 3 4 】

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 3 5 】

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 CPU 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 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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 3 6 】

50

ステップS 173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、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。

10

【0137】

ステップS 174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【0138】

ステップS 175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0139】

ステップS 176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0140】

ステップS 177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

【0141】

(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。

【0142】

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。

【0143】

50

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

【0144】

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

10

【0145】

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。

20

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

(特徴部039IWに関する説明)

次に、特徴部039IWについて説明する。なお、本特徴部039IWでは、遊技者にとって有利度が異なる(本例では、大当り確率が異なる)複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。本例では、パチンコ遊技機1は、設定値「1」~「6」の6段階に設定変更可能に構成されており、設定値「6」に設定されている場合が最も大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっており、設定値「1」に設定されている場合が最も大当りに対する期待度(信頼度)が低くなっている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2~5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

40

【0149】

また、本特徴部039IWでは、例えば、非リーチはずれとなる変動パターンとして変動パターン#10、#11が用いられ、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとして変動パターン#12が用いられ、スーパーリーチはずれとなる変動パターンとして変動パターン#13、#14が用いられ、ノーマルリーチ大当りとなる変動パターンとして変動

50

パターン#16が用いられ、スーパーリーチ大当たりとなる変動パターンとして変動パターン#17, #18が用いられる。

【0150】

(可変表示開始設定処理)

図8-1は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ039 IWS101)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ039 IWS101で読み出した変動パターンコマンド(変動パターンを指定する演出制御コマンド)、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド(大当たりとするか否かや、小当たりとするか否か、大当たり種別を指定する演出制御コマンド))に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ039 IWS102)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ039 IWS102の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ039 IWS102において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

10

20

【0151】

ステップ039 IWS102では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ確変図柄(例えば、奇数図柄)で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ非確変図柄(例えば、偶数図柄)で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが小当たりを示している場合には、停止図柄として小当たり図柄(例えば、「135」の図柄の組み合わせ)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

30

【0152】

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

【0153】

次いで、演出制御用CPU120は、演出表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を設定するための変化示唆演出設定処理を実行する(ステップ039 IWS103)。

40

【0154】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様の变化の有無を設定するためのアクティブ変化設定処理を実行する(ステップ039 IWS104)。

【0155】

次いで、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出の有無および種類を設定するためのボタン予告演出設定処理を実行する(ステップ039 IWS105)。

【0156】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する(ステップ039 IWS106)。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ0

50

39 IWS 107)。

【0157】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0158】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。

20

【0159】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ039 IWS 108)。

【0160】

なお、この特徴部039 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

30

【0161】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(ステップ039 IWS 109)。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し(ステップ039 IWS 110)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0162】

(変化示唆演出設定処理)

図8-2は、変化示唆演出設定処理(ステップ039 IWS 103)を示すフローチャートである。変化示唆演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチを指定するものであるか否かを確認する(ステップ039 IWS 201)。スーパーリーチを含む変動表示を開始する場合でなければ(ステップ039 IWS 201のN)、そのまま変化示唆演出設定処理を終了する。

40

【0163】

スーパーリーチを含む変動表示を開始する場合であれば(ステップ039 IWS 201のY)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてテロップ表示を表示するか否かおよびテロップ表示の表示タイミングを決定するためのテロップ表示決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、画像表示装置5においてテロップ表示を表示するか否かおよびテロップ表示の表示タイミングを決定する(ステップ039 IWS 202)。

50

【 0 1 6 4 】

図 8 - 3 は、テロップ表示決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 8 - 3 に示すように、テロップ表示決定テーブルには、テロップ表示なし、テロップ表示 A、およびテロップ表示 B に対して、それぞれ判定値が割り振られている。本例では、テロップ表示 A が選択された場合には、飾り図柄の変動開始時からテロップ表示の表示が開始される。また、テロップ表示 B が選択された場合には、画像表示装置 5 に表示されるテロップの表示内容は同じであるが、飾り図柄の変動表示中のスーパーリーチへの発展タイミングからテロップ表示の表示が開始される。

【 0 1 6 5 】

図 8 - 3 に示すように、本例では、同じテロップ表示が表示される場合であっても、変動開始時からテロップ表示の表示が開始される場合よりも、スーパーリーチ発展タイミングからテロップ表示の表示が開始された場合の方が、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られ、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている。

10

【 0 1 6 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、テロップ表示を表示することに決定されたか否かを確認する（ステップ 0 3 9 I W S 2 0 3）。テロップ表示を表示することに決定した場合であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、テロップ表示の表示タイミングを変動開始時に決定した場合であるか否かを確認する（ステップ 0 3 9 I W S 2 0 4）。テロップ表示の表示タイミングを変動開始時に決定した場合であれば（すなわち、テロップ表示 A に決定した場合であれば）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 においてテロップ表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 0 3 9 I W S 2 0 5）。例えば、画像表示装置 5 において「ボール高確率！」などの文字表示を含むテロップ表示の表示を開始する。

20

【 0 1 6 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンに応じて（スーパーリーチはずれの変動パターンであるかスーパーリーチ大当りの変動パターンであるかに応じて）、変化示唆演出パターンを決定するための変化示唆演出決定テーブルを選択する（ステップ 0 3 9 I W S 2 0 6）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択した変化示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、変化示唆演出パターンを決定する（ステップ 0 3 9 I W S 2 0 7）。

30

【 0 1 6 8 】

図 8 - 4 は、変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 8 - 4 に示すように、変化示唆演出決定テーブルには、変化示唆演出パターン 0 0 ~ 変化示唆演出パターン 1 1 に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図 8 - 4 に示すように、本例では、テロップ表示の表示中に実行される変化示唆演出には、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出がある。

【 0 1 6 9 】

「アクティブ変化示唆演出」は、画像表示装置 5 に表示されているアクティブ表示の表示態様が変わるか否かを示唆する変化示唆演出である。なお、本例では、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出が実行される場合には、アクティブ変化示唆演出の実行後に必ずアクティブ表示の表示態様が変わる（本例では、通常が表示色（白色）から赤色が表示色に変化する）。

40

【 0 1 7 0 】

「タイトル変化示唆演出」は、画像表示装置 5 に表示されているスーパーリーチのタイトル表示の表示態様が変わるか否かを示唆する変化示唆演出である。なお、本例では、テロップ表示の表示中にタイトル変化示唆演出が実行される場合には、タイトル変化示唆演出の実行後に必ずスーパーリーチのタイトル表示の表示態様が変わる（本例では、「スーパーリーチ A」から「スーパーリーチ B」に変化する）。

【 0 1 7 1 】

「ボタン変化示唆演出」は、画像表示装置 5 に表示されているボタン表示（遊技者の操

50

作を促進する操作促進表示)の表示態様が変化するか否かを示唆する変化示唆演出である。なお、本例では、テロップ表示の表示中にボタン変化示唆演出が実行される場合には、ボタン変化示唆演出の実行後に必ずボタン表示の表示態様が変化する。

【0172】

また、本例では、図8-4に示すように、ボタン変化示唆演出には、ボタン変化示唆演出(大ボタン変化)およびボタン変化示唆演出(赤大ボタン変化)の2種類がある。ボタン変化示唆演出(大ボタン変化)が実行される場合には、ボタン変化示唆演出の実行後に小サイズのボタン表示(白色)から大サイズのボタン表示(白色)に変化する。また、ボタン変化示唆演出(赤大ボタン変化)が実行される場合には、ボタン変化示唆演出の実行後に小サイズのボタン表示(白色)から赤色の大サイズのボタン表示に変化する。そして、白色または赤色の大サイズのボタン表示に変化したタイミングでプッシュボタン31Bの操作有効期間が開始され、操作有効期間内に遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されると、大当りになるか否かを示唆する予告表示(例えば、「チャンス」や「激アツ」などの文字表示)を表示するボタン予告演出が実行される。なお、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されなかった場合には、操作有効期間が終了したタイミングで予告表示を表示するように構成してもよい。

10

【0173】

図8-4に示すように、変化示唆演出パターン00は、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のいずれも実行されないパターンである。従って、本例では、変化示唆演出パターン00を決定した場合には、テロップ表示の表示中に変化示唆演出を実行しないことに決定したことになる。

20

【0174】

また、変化示唆演出パターン01~04は、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のうちのいずれか1つの変化示唆演出を実行するパターンである。また、変化示唆演出パターン05~09は、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のうちのいずれか2つの変化示唆演出を実行するパターンである。また、変化示唆演出パターン10,11は、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出の3つ全ての変化示唆演出を実行するパターンである。

30

【0175】

図8-4に示すように、本例では、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のうちのいずれの変化示唆演出が実行されるか(言い換えれば、変化示唆演出の実行タイミング)に応じて、大当りに対する期待度(信頼度)が異なり、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が異なっている。

【0176】

また、図8-4に示すように、本例では、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のうちのいずれか1つの変化示唆演出が実行される場合よりも、2つの変化示唆演出が実行される場合の方が大当りに対する期待度(信頼度)が高く、さらに3つ全ての変化示唆演出が実行される場合の方が大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている。

40

【0177】

さらに、本例では、図8-4に示すように、同じボタン変化示唆演出が実行される場合であっても、ボタン変化示唆演出(赤大ボタン変化)が実行される場合には、ボタン変化示唆演出(大ボタン変化)が実行される場合よりも、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている。

【0178】

50

なお、本例では、図 8 - 4 に示すように、変化示唆演出パターンを決定することによって、テロップ表示中に実行する変化示唆演出を一括して決定する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出の実行の有無をそれぞれ別々の抽選処理により決定して、テロップ表示中に実行する変化示唆演出を個別に決定するように構成してもよい。

【 0 1 7 9 】

また、本例では、ステップ 0 3 9 I W S 2 0 1 の処理が実行されることによって、スーパーリーチを含む変動表示においてテロップ表示を表示可能であるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ノーマルリーチのみの変動表示や非リーチの変動表示であってもテロップ表示を表示可能であるように構成してもよい。

10

【 0 1 8 0 】

(アクティブ変化設定処理)

図 8 - 5 は、アクティブ変化設定処理 (ステップ 0 3 9 I W S 1 0 4) を示すフローチャートである。アクティブ変化設定処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、既にテロップ表示中にアクティブ変化示唆演出を実行することを決定している場合であるか否かを確認する (ステップ 0 3 9 I W S 3 0 1) 。なお、テロップ表示中にアクティブ変化示唆演出を実行することを決定しているか否かは、例えば、変化示唆演出設定処理 (ステップ 0 3 9 I W S 1 0 3) において、変化示唆演出パターン 0 1 , 0 5 ~ 0 7 , 1 0 , 1 1 のいずれかを決定しているか否かを確認することにより判定できる。既にテロップ表示中にアクティブ変化示唆演出を実行することを決定している場合であれば、そのままアクティブ変化設定処理を終了する。

20

【 0 1 8 1 】

テロップ表示中にアクティブ変化示唆演出を実行することを決定していなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、既にテロップ表示の表示中であるか否かを確認する (ステップ 0 3 9 I W S 3 0 2) 。既にテロップ表示の表示中であれば (変動開始時からテロップ表示の表示を開始している場合であれば) 、そのままアクティブ変化設定処理を終了する。

【 0 1 8 2 】

テロップ表示の表示中でもなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンに応じて、アクティブ表示の表示態様の変化の有無を決定するためのアクティブ変化決定テーブルを選択する (ステップ 0 3 9 I W S 3 0 3) 。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択したアクティブ変化決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、テロップ表示が表示されない場合や、テロップ表示が表示される場合であってもテロップ表示の表示開始前のアクティブ表示の表示態様の変化の有無を決定する (ステップ 0 3 9 I W S 3 0 4) 。

30

【 0 1 8 3 】

図 8 - 6 (A) は、アクティブ変化決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 8 - 6 (A) に示すように、アクティブ変化決定テーブルには、アクティブ表示の変化なし (白色のまま変化なし) 、および変化あり (白色から赤色に変化) に対して、それぞれ判定値が割り振られている。本例では、図 8 - 6 (A) に示すように、非リーチはずれとなる場合には 1 % の確率でアクティブ表示の表示態様の変化ありに決定され、ノーマルリーチはずれとなる場合には 1 0 % の確率でアクティブ表示の表示態様の変化ありに決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には 2 0 % の確率でアクティブ表示の表示態様の変化ありに決定され、ノーマルリーチ大当たりとなる場合には 4 0 % の確率でアクティブ表示の表示態様の変化ありに決定され、スーパーリーチ大当たりとなる場合には 5 0 % の確率でアクティブ表示の表示態様の変化ありに決定される。

40

【 0 1 8 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示の表示態様の変化ありに決定したか否かを確認する (ステップ 0 3 9 I W S 3 0 5) 。アクティブ表示の表示態様の変化なしに決定した場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ変化示唆演出の有無を決定するためのアクティブ変化示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を

50

行い、アクティブ変化示唆演出の有無を決定する（ステップ039 IWS306）。

【0185】

図8-6(B)は、アクティブ変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-6(B)に示すように、アクティブ変化示唆演出決定テーブルには、アクティブ変化示唆演出なし、およびアクティブ変化示唆演出ありに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、本例では、アクティブ表示の表示態様の変化なしに決定した場合にアクティブ変化示唆演出が実行される場合には、アクティブ変化示唆演出の実行後にアクティブ表示の表示態様に変化せず、いわゆる失敗パターンのアクティブ変化示唆演出が実行されることになる。

【0186】

なお、本例では、アクティブ変化示唆演出が実行されてアクティブ表示の表示態様に変化する場合には、アクティブ表示が通常の色から赤色の表示色に変化する場合があるように構成してもよい。例えば、アクティブ表示が青色や緑色などの他の表示色に変化する場合があるように構成したり、青色に変化した後さらに赤色に変化したりする場合があるように構成してもよい。この場合、アクティブ表示がいずれの表示色に変化するかや何段階に変化するかに応じて、大当りに対する期待度（信頼度）が異なるように構成してもよい。また、例えば、アクティブ表示の形状を菱形や星形に変化させたりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0187】

一方、アクティブ表示の表示態様の変化ありに決定した場合（ステップ039 IWS305のY）には、ステップ039 IWS306の処理を実行することなくそのままステップ039 IWS307に移行するのであるが、本例では、アクティブ表示の表示態様の変化ありに決定した場合には必ずアクティブ変化示唆演出が実行されるように構成されている。すなわち、この場合、アクティブ変化示唆演出の実行後にアクティブ表示の表示態様に変化し、いわゆる成功パターンのアクティブ変化示唆演出が実行されることになる。

【0188】

そして、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた格納領域に、アクティブ表示の表示態様の変化の有無の決定結果、およびアクティブ変化示唆演出の有無の決定結果を記憶させる（ステップ039 IWS307）。

【0189】

（ボタン予告演出設定処理）

図8-7は、ボタン予告設定処理（ステップ039 IWS105）を示すフローチャートである。ボタン予告設定処理では、演出制御用CPU120は、既にテロップ表示中にボタン変化示唆演出を実行することを決定している場合であるか否かを確認する（ステップ039 IWS401）。なお、テロップ表示中にボタン変化示唆演出を実行することを決定しているか否かは、例えば、変化示唆演出設定処理（ステップ039 IWS103）において、変化示唆演出パターン03, 04, 06~11のいずれかを決定しているか否かを確認することにより判定できる。既にテロップ表示中にボタン変化示唆演出を実行することを決定している場合であれば、そのままボタン変化設定処理を終了する。

【0190】

テロップ表示中にボタン変化示唆演出を実行することを決定していなければ、演出制御用CPU120は、既にテロップ表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ039 IWS402）。既にテロップ表示の表示中であれば（変動開始時からテロップ表示の表示を開始している場合であれば）、そのままボタン変化設定処理を終了する。

【0191】

テロップ表示の表示中でもなければ、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じて、ボタン予告演出の有無および種類を決定するためのボタン予告演出決定テーブルを選択する（ステップ039 IWS403）。そして、演出制御用CPU120は、選択したボタン予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、テロップ表示が表示されない場合や、テロップ表示が表示される場合であってもテロップ表示の表示開始

10

20

30

40

50

前のボタン予告演出の有無および種類を決定する（ステップ039 IWS 404）。

【0192】

図8-8(A)は、ボタン予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-8(A)に示すように、ボタン予告演出決定テーブルには、ボタン予告演出なし、ボタン予告演出A、ボタン予告演出B、ボタン予告演出C、ボタン予告演出D、およびボタン予告演出Eに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0193】

図8-8(B)は、各ボタン予告演出の演出態様を説明するための説明図である。図8-8(B)に示すように、「ボタン予告演出A」は、小サイズのボタン表示が表示され、その後、ボタン変化示唆演出が実行されるが小サイズのボタン表示のまま変化しない態様により実行されるボタン予告演出である。また、「ボタン予告演出B」は、最初から大サイズのボタン表示（白色）が表示されるボタン予告演出である。また、「ボタン予告演出C」は、最初から大サイズのボタン表示（赤色）が表示されるボタン予告演出である。また、「ボタン予告演出D」は、小サイズのボタン表示が表示され、その後、ボタン変化示唆演出が実行されて大サイズのボタン表示（白色）に変化する態様により実行されるボタン予告演出である。また、「ボタン予告演出E」は、小サイズのボタン表示が表示され、その後、ボタン変化示唆演出が実行されて大サイズのボタン表示（赤色）に変化する態様により実行されるボタン予告演出である。なお、いずれのボタン予告演出が実行される場合であっても、操作有効期間内に遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されると、大当りになるか否かを示唆する予告表示（例えば、「チャンス」や「激アツ」などの文字表示）が表示される。なお、操作有効期間内にプッシュボタン31Bが操作されなかった場合には、操作有効期間が終了したタイミングで予告表示を表示するように構成してもよい。

【0194】

図8-8(A)に示すように、本例では、小サイズのボタン表示が表示されてボタン予告演出が実行される場合よりも、大サイズのボタン表示（白色）が表示されてボタン予告演出が実行される場合の方が大当りに対する期待度（信頼度）が高く、さらに大サイズのボタン表示（赤色）が表示されてボタン予告演出が実行される場合の方が大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている。

【0195】

また、本例では、図8-4と図8-8(A)とを比較すると、テロップ表示中でないときにボタン変化示唆演出が実行されて白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化してボタン予告演出が実行される場合（ボタン予告演出D、Eが実行される場合）よりも、テロップ表示中にボタン変化示唆演出が実行されて白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化してボタン予告演出が実行される場合の方が相対的に大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている。

【0196】

なお、本例では、図8-4および図8-8に示したように、ボタン変化示唆演出が実行される場合には、ボタン表示の大きさや表示色が変わる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ボタン変化示唆演出が実行されて、プッシュボタン31Bを模したボタン表示からスティックコントローラ31Aを模したボタン表示に変化するなど、操作手段の種類が異なる態様にボタン表示を変化させてもよい。また、例えば、ボタン変化示唆演出が実行されて、ボタン表示が表示されていない状態からボタン表示が表示されている状態に変化させてもよい。そのようにボタン変化示唆演出における変化態様として様々な態様が考えられる。

【0197】

そして、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた格納領域に、ボタン予告演出の有無および種類の決定結果を記憶させる（ステップ039 IWS 405）。

【0198】

10

20

30

40

50

本例では、以上に説明した変化示唆演出設定処理（ステップ039 IWS103）、アクティブ変化設定処理（ステップ039 IWS104）、およびボタン予告演出設定処理（ステップ039 IWS105）の処理が実行されることによって、テロップ表示の表示中でない場合にはアクティブ変化示唆演出およびボタン変化示唆演出の2種類の変化示唆演出を実行可能であるのに対して、テロップ表示の表示中である場合にはアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出の3種類の変化示唆演出を実行可能であるように構成されている。従って、本例では、テロップ表示の表示中である場合には、テロップ表示の表示中でない場合と比較して、相対的に変化示唆演出の実行頻度が高くなるように構成されている。

【0199】

また、本例では、テロップ表示の表示中でない場合には失敗パターンのアクティブ変化示唆演出やボタン変化示唆演出が実行されるのに対して、テロップ表示の表示中である場合には必ず成功パターン of アクティブ変化示唆演出や、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出が実行されるように構成されている。従って、本例では、テロップ表示の表示中である場合には、テロップ表示の表示中でない場合と比較して、成功パターンの変化示唆演出が実行される割合が高くなるように構成されている。

【0200】

また、本特徴部039 IWでは、飾り図柄の変動表示中に各種予告演出を実行可能である。具体的には、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理（ステップS171）において予告演出の有無や種類を決定し、決定した予告演出に応じたプロセステーブルを選択して可変表示中演出処理（ステップS172）を実行することによって、飾り図柄の変動表示中に各種予告演出を実行する。

【0201】

図8-9は、予告演出について説明する説明図である。特徴部039 IWに係るパチンコ遊技機1は、図8-9に示すような複数種類の予告演出を実行可能である。なお、この実施の形態では、複数種類の予告演出の夫々は、予告演出パターンによって特定可能である。

【0202】

図8-9に示した、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出は、カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示）である。つまり、特徴部039 IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出として、弱カットイン画像を表示する。なお、予告演出パターン「YEP-A1」と、後述する予告演出パターン「YEP-A2」とを区別しない場合（あるいは纏めて）、予告演出パターン「YEP-A」と称する。

【0203】

図8-9に示した、予告演出パターン「YEP-A2」の予告演出は、カットイン予告演出（強カットイン画像の表示）である。つまり、特徴部039 IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-A2」の予告演出として、強カットイン画像を表示する。

【0204】

図8-9に示した、予告演出パターン「YEP-B」の予告演出は、群予告演出（群画像の表示）である。つまり、特徴部039 IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-B」の予告演出として、群画像を表示する。

【0205】

図8-9に示した、予告演出パターン「YEP-C1」の予告演出は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示 押下 弱カットイン画像）である。つまり、特徴部039 IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-C1」の予告演出として、ボタン画像、弱カットイン画像を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する弱カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する弱カットイン画像と異なるものであってもよい。なお、予告演出パターン「YEP-C1」と、後述する予告演出パターン「YEP

10

20

30

40

50

- C 2」とを区別しない場合（あるいは纏めて）、予告演出パターン「Y E P C」と称する。

【0206】

図8-9に示した、予告演出パターン「Y E P - C 2」の予告演出は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示 押下 強カットイン画像）である。つまり、特徴部039IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「Y E P - C 2」の予告演出として、ボタン画像、強カットイン画像を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する強カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する強カットイン画像と異なるものであってもよい。

【0207】

図8-9に示した、予告演出パターン「Y E P - D」の予告演出は、役物予告演出（役物の動作）である。つまり、特徴部039IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「Y E P - D」の予告演出として、可動体32を動作させる。

【0208】

図8-9に示した、予告演出パターン「Y E P - E」の予告演出は、擬似連予告演出である。特徴部039IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「Y E P - E」の予告演出として、例えば、擬似連予告演出を実行する。なお、擬似連予告演出では、例えば、中図柄（図柄表示エリア5Cに対応する図柄）として仮停止図柄が停止（仮停止）した後に、再度、中図柄の再可変表示が行われる。

【0209】

以下の説明では、特徴部039IWに係るパチンコ遊技機1は、予告演出として、図8-9に示した予告演出パターン「Y E P - A」～「Y E P E」の予告演出を実行可能であるものとして説明する。

【0210】

図8-10及び図8-11は、予告演出の決定割合等について説明する説明図である。図8-10(A)は、カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示、または、強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図8-10(A)に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合（変動パターン#12となる場合）には実行有を10%の割合で決定し、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン#13、#14のいずれかとなる場合）には実行有を20%の割合で決定し、ノーマルリーチ大当たりとなる場合（変動パターン#16となる場合）には実行有を30%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合（変動パターン#17、#18のいずれかとなる場合）には実行有を30%の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には（変動パターン#10、#11のいずれかとなる場合）には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。なお、カットイン予告演出の実行有無の決定割合は、設定値1～6共通である（設定値に依存しない）。他の予告演出の実行有無の決定割合についても同様である。

【0211】

特徴部039IWに係るパチンコ遊技機1は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合、カットイン予告演出に係る予告演出パターン（「Y E P - A 1」、「Y E P - A 2」）を決定する。図8-10(B)は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合におけるカットイン予告演出の予告演出パターン（「Y E P - A 1」、「Y E P - A 2」）の決定割合の一例である。図8-10(B)に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「Y E P - A 1」を100%の割合で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を0%の割合で決定する。スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「Y E P - A 1」を80%の割合で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を20%の割合で決定する。ノーマルリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「Y E P - A 1」を50%の割合で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を50%の割合で決定する。スーパーリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「Y E P - A 1」を20%の割合で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を80%の割合で決定する。なお、カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合は、設定

10

20

30

40

50

値 1 ~ 6 共通である（設定値に依存しない）。他の予告演出の予告演出パターンの決定割合についても同様である。

【0212】

図 8 - 10 (C) は、群予告演出（群画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。群予告演出に係る予告演出パターンは 1 種類（予告演出パターン「YEP - B」）であるため、特徴部 039IW に係るパチンコ遊技機 1 は、群予告演出を実行すると決定した場合、群予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP - B」を決定する。

【0213】

図 8 - 10 (D) は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示 押下 弱カットイン画像の表示、または、ボタン画像の表示 押下 強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図 8 - 10 (E) は、ボタン予告演出を実行すると決定した場合におけるボタン予告演出に係る予告演出パターン（「YEP - C1」、「YEP - C2」）の決定割合の一例である。

10

【0214】

図 8 - 11 (A) は、役物予告演出（役物の動作）の実行有無の決定割合の一例である。役物予告演出に係る予告演出パターンは 1 種類（予告演出パターン「YEP - D」）であるため、特徴部 039IW に係るパチンコ遊技機 1 は、役物予告演出を実行すると決定した場合、役物予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP - D」を決定する。

20

【0215】

図 8 - 11 (B) は、擬似連予告演出の実行有無の決定割合の一例である。擬似連予告演出に係る予告演出パターンは 1 種類（予告演出パターン「YEP - E」）であるため、特徴部 039IW に係るパチンコ遊技機 1 は、擬似連予告演出を実行すると決定した場合、擬似連予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP - E」を決定する。

【0216】

また、本特徴部 039IW では、プレゼントボックス演出等も実行される。プレゼントボックス演出は、開いていないプレゼントボックス画像を表示した後に、開いたプレゼントボックス画像を表示する（つまり、プレゼントボックスを開く）演出である。この実施の形態では、プレゼントボックスが開くと（開いたプレゼントボックス画像が表示されると）、図 8 - 10 (E) に示した何れかの予告演出が実行される。プレゼントボックス演出には、プレゼントボックスが開いて実行される予告演出の種類に応じた複数種類のプレゼントボックス演出パターンがある（つまり、何れの予告演出が実行されるかはプレゼントボックス演出パターンによって特定可能である）。

30

【0217】

図 8 - 12 は、プレゼントボックス演出の実行有無の決定割合について説明する説明図である。図 8 - 12 (A) は、カットイン予告演出（YEP - A）を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（プレゼントボックス演出パターン「PBP - A」）の実行有無の決定割合の一例である。図 8 - 12 (A) によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出（PBP - A）の実行有を 15% の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出（PBP - A）の実行有を 90% の割合で決定する。なお、カットイン予告演出（YEP - A）を実行しない場合にはプレゼントボックス演出（PBP - A）の実行有を 0% の割合で決定する（カットイン予告演出（YEP - A）を実行しない場合にはプレゼントボックス演出（PBP - A）を実行しない）。

40

【0218】

図 8 - 12 (A) に示す例によれば、カットイン予告演出（YEP - A）の実行前にカットイン予告演出（YEP - A）に対応するプレゼントボックス演出（PBP - A）が実行されるときの方が、カットイン予告演出（YEP - A）の実行前にカットイン予告演出

50

(Y E P - A) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - A) が実行されないときよりも大当りになりやすい。すなわち、例えば、図 8 - 1 2 (A) に示す例によれば、はずれとなる場合には、大体 (8 5 %)、プレゼントボックス演出 (P B P - A) の実行を伴わずにカットイン予告演出 (Y E P - A) が実行されるのに対し、大当りとなる場合には、殆ど (9 0 %)、プレゼントボックス演出 (P B P - A) の実行を伴ってカットイン予告演出 (Y E P - A) が実行されるため、プレゼントボックス演出 (P B P - A) の実行を伴ってカットイン予告演出 (Y E P - A) が実行されるときの方が、プレゼントボックス演出 (P B P - A) の実行を伴わずにカットイン予告演出 (Y E P - A) が実行されるときよりも大当りになりやすい。

【 0 2 1 9 】

10

図 8 - 1 2 (B) は、群予告演出 (Y E P - B) を実行する場合において群予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (プレゼントボックス演出パターン「 P B P - B 」) の実行有無の決定割合の一例である。図 8 - 1 2 (B) によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - B) の実行有を 2 5 % の割合で決定し、大当りとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - B) の実行有を 9 0 % の割合で決定する。なお、群予告演出 (Y E P - B) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - B) の実行有を 0 % の割合で決定する (群予告演出 (Y E P - B) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - B) を実行しない)。

【 0 2 2 0 】

20

図 8 - 1 2 (B) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P - A) とプレゼントボックス演出 (P B P - A) との関係と同様、群予告演出 (Y E P - B) の実行前に群予告演出 (Y E P - B) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - B) が実行されるときの方が、群予告演出 (Y E P - B) の実行前に群予告演出 (Y E P - B) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - B) が実行されないときよりも大当りになりやすい。

【 0 2 2 1 】

20

図 8 - 1 2 (C) は、ボタン予告演出 (Y E P - C) を実行する場合においてボタン予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (プレゼントボックス演出パターン「 P B P - C 」) の実行有無の決定割合の一例である。図 8 - 1 2 (C) によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - C) の実行有を 1 0 % の割合で決定し、大当りとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - C) の実行有を 6 0 % の割合で決定する。なお、ボタン予告演出 (Y E P - C) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - C) の実行有を 0 % の割合で決定する (ボタン予告演出 (Y E P - C) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - C) を実行しない)。

30

【 0 2 2 2 】

図 8 - 1 2 (C) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P - A) とプレゼントボックス演出 (P B P - A) との関係等と同様、ボタン予告演出 (Y E P - C) の実行前にボタン予告演出 (Y E P - C) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - C) が実行されるときの方が、ボタン予告演出 (Y E P - C) の実行前にボタン予告演出 (Y E P - C) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - C) が実行されないときよりも大当りになりやすい。

40

【 0 2 2 3 】

図 8 - 1 2 (D) は、役物予告演出 (Y E P - D) を実行する場合において役物予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (プレゼントボックス演出パターン「 P B P - D 」) の実行有無の決定割合の一例である。図 8 - 1 2 (D) によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - D) の実行有を 5 % の割合で決定し、大当りとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - D) の実行有を 8 0 % の割合で決定する。なお、役物予告演出 (Y E P - D) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - D) の実行有を 0 % の割合で決定する (役物予告演出 (Y E P - D) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - D) を実行しない)。

【 0 2 2 4 】

50

図 8 - 1 2 (D) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P - A) とプレゼントボックス演出 (P B P - A) との関係等と同様、役物予告演出 (Y E P - D) の実行前に役物予告演出 (Y E P - D) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - D) が実行される時の方が、役物予告演出 (Y E P - D) の実行前に役物予告演出 (Y E P - D) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - D) が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

【 0 2 2 5 】

図 8 - 1 2 (E) は、擬似連予告演出 (Y E P - E) を実行する場合において擬似連予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (プレゼントボックス演出パターン「 P B P - E 」) の実行有無の決定割合の一例である。図 8 - 1 2 (E) によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - E) の実行有を 2 5 % の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - E) の実行有を 6 0 % の割合で決定する。なお、擬似連予告演出 (Y E P - E) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - E) の実行有を 0 % の割合で決定する (擬似連予告演出 (Y E P - E) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P - E) を実行しない)。

10

【 0 2 2 6 】

図 8 - 1 2 (E) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P - A) とプレゼントボックス演出 (P B P - A) との関係等と同様、擬似連予告演出 (Y E P - E) の実行前に擬似連予告演出 (Y E P - E) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - E) が実行される時の方が、擬似連予告演出 (Y E P - E) の実行前に擬似連予告演出 (Y E P - E) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P - E) が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

20

【 0 2 2 7 】

図 8 - 1 3 は、設定示唆演出について説明する説明図である。特徴部 0 3 9 I W に係るパチンコ遊技機 1 は、複数種類の設定示唆演出を実行可能である。

【 0 2 2 8 】

図 8 - 1 3 に示した、設定示唆演出パターン「 S E P - A T U 」の設定示唆演出は、例えば、熱文字画像 0 3 9 I W S E P - A T U を表示する熱文字演出である。なお、図 8 - 1 4 にて説明するが、熱文字演出は、はずれとなる場合には設定値を示唆するが、大当たりとなる場合には設定値を示唆しない。

30

【 0 2 2 9 】

図 8 - 1 3 に示した、設定示唆演出パターン「 S E P - E Y E 1 」の設定示唆演出は、例えば、通常態様であるアイキャッチ画像 0 3 9 I W S E P - E Y E 1 を表示する通常アイキャッチ演出である。アイキャッチ画像 0 3 9 I W S E P - E Y E 1 では、キャラクターの浴衣が無地である。なお、図 8 - 1 5 にて説明するが、通常アイキャッチ演出は、スーパーリーチはずれとなる場合 (変動パターン # 1 3 、 # 1 4 のいずれかとなる場合) に実行され、特別アイキャッチ演出 (後述) ほどではないが、設定値を示唆する。

【 0 2 3 0 】

図 8 - 1 3 に示した、設定示唆演出パターン「 S E P - E Y E 2 」の設定示唆演出は、例えば、特別態様であるアイキャッチ画像 0 3 9 I W S E P - E Y E 2 を表示する特別アイキャッチ演出である。アイキャッチ画像 0 3 9 I W S E P - E Y E 2 では、キャラクターの浴衣が金魚柄である。なお、図 8 - 1 5 にて説明するが、特別アイキャッチ演出は、スーパーリーチはずれとなる場合 (変動パターン # 1 3 、 # 1 4 のいずれかとなる場合) に実行され、設定値を示唆する。なお、 S E P - E Y E 1 (通常アイキャッチ演出) と、 S E P - E Y E 2 (特別アイキャッチ演出) とを区別しない場合 (あるいは纏めて) 、 S E P - E Y E (アイキャッチ演出) と称する。

40

【 0 2 3 1 】

なお、アイキャッチ画像 (アイキャッチ画像 0 3 9 I W S E P - E Y E 1 、 アイキャッチ画像 0 3 9 I W S E P - E Y E 2) は、リーチ中の演出背景から、通常背景 (非リーチ背景) の切り替わり際に表示される画像である。

50

【0232】

図8-14は、熱文字演出（設定示唆演出パターン「SEP-ATU」）の実行有無の決定割合について説明する説明図である。図8-14（A）は、設定値が1～5の場合における熱文字演出の実行有無の決定割合の一例である。図8-14（A）に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合（変動パターン#12となる場合）には実行有を1%の割合で決定し、スーパーリーチAはずれとなる場合（変動パターン#13となる場合）には実行有を2%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合（変動パターン#14となる場合）には実行有を2%の割合で決定し、ノーマルリーチ大当たりとなる場合（変動パターン#16となる場合）には実行有を40%の割合で決定し、スーパーリーチA大当たりとなる場合（変動パターン#17となる場合）には実行有を60%の割合で決定し、スーパーリーチB大当たりとなる場合（変動パターン#18となる場合）には実行有を70%の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には（変動パターン#10、#11のいずれかとなる場合）には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。

10

【0233】

図8-14（B）は、設定値が6の場合における熱文字演出（設定示唆演出パターン「SEP-ATU」）の実行有無の決定割合の一例である。図8-14（B）に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合（変動パターン#12となる場合）には実行有を5%の割合で決定し、スーパーリーチAはずれとなる場合（変動パターン#13となる場合）には実行有を10%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合（変動パターン#14となる場合）には実行有を10%の割合で決定し、ノーマルリーチ大当たりとなる場合（変動パターン#16となる場合）には実行有を40%の割合で決定し、スーパーリーチA大当たりとなる場合（変動パターン#17となる場合）には実行有を60%の割合で決定し、スーパーリーチB大当たりとなる場合（変動パターン#18となる場合）には実行有を70%の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には（変動パターン#10、#11のいずれかとなる場合）には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。

20

【0234】

図8-14（A）及び図8-14（B）によれば、熱文字演出は、大当たり期待度が比較的高い演出（はずれとなる場合における実行有の決定割合が比較的小さい演出）である。より詳細には、設定値が1～5であるときの熱文字演出の大当たり期待度は、設定値が6であるときの熱文字演出の大当たり期待度よりも高い（はずれとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が1～5であるときの方が、設定値が6であるときよりも低い）。

30

【0235】

はずれとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が1～5であるときの方が、設定値が6であるときよりも低いため（つまり、設定値が6であるときの方が、設定値が1～5であるときよりも高いため）、熱文字演出が実行され、かつ、はずれとなる頻度は、設定値が6であるときの方が、設定値が1～5であるときよりも高い（具体的には、同種のリーチに着目した場合、設定値が6であるときの方が、設定値が1～5であるときよりも5倍高い）。従って、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、はずれとなった頻度によって、設定値が1～5であるか、設定値が6であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、スーパーリーチに発展したが、結果的にははずれとなった頻度が、普段（普段は設定値が1～5のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が6であると推測することが可能になる。

40

【0236】

一方、大当たりとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が1～5であるときと、設定値が6であるときとで変わらないため、熱文字演出が実行され、かつ、大当たりとなる頻度は、設定値が1～5であるときも、設定値が6であるときも変わらない

50

。従って、遊技者は、熟文字演出が実行され、かつ、大当たりとなった頻度によって、設定値が1～5であるか、設定値が6であるかを推測することはできない。

【0237】

つまり、上述したように、熟文字演出は、はずれとなる場合には設定値を示唆するが、大当たりとなる場合には設定値を示唆しない。

【0238】

図8-15は、アイキャッチ演出（通常アイキャッチ演出、特別アイキャッチ演出）の実行有無等の決定割合について説明する説明図である。図8-15（A）は、アイキャッチ演出の実行有無の決定割合の一例である。アイキャッチ演出の実行有無の決定割合は、設定値1～6共通である（設定値に依存しない）。図8-15（A）に示す例によれば、スーパーリーチAはずれとなる場合（変動パターン#13となる場合）には実行有を100%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合（変動パターン#14となる場合）にも実行有を100%の割合で決定する。なお、上記以外の場合（変動パターン#10～#12、#16～#18のいずれかとなる場合）には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。つまり、上述したように、アイキャッチ演出（通常アイキャッチ演出、特別アイキャッチ演出）は、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン#13、#14のいずれかとなる場合）に実行される。

10

【0239】

特徴部039IWに係るパチンコ遊技機1は、アイキャッチ演出を実行すると決定した場合、アイキャッチ演出に係る設定示唆演出パターン（「SEP-EYE1」、「SEP-EYE2」）を決定する。図8-15（B）は、設定値が1～3であるときに、アイキャッチ演出を実行すると決定した場合における設定示唆演出パターン（「SEP-EYE1」、「SEP-EYE2」）の決定割合の一例である。図8-15（B）に示す例によれば、スーパーリーチAはずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を90%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を10%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を95%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を5%の割合で決定する。

20

【0240】

図8-15（C）は、設定値が4～6であるときに、アイキャッチ演出を実行すると決定した場合における設定示唆演出パターン（「SEP-EYE1」、「SEP-EYE2」）の決定割合の一例である。図8-15（C）に示す例によれば、スーパーリーチAはずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を60%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を40%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を60%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を40%の割合で決定する。

30

【0241】

スーパーリーチAはずれとなるときの特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）の決定割合は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高いため、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される頻度は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高い（具体的には、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも4倍高い）。従って、遊技者は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度によって、設定値が1～3であるか、設定値が4～6であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度が、普段（普段は設定値が1～3のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が4～6であると推測するこ

40

50

とが可能になる。

【0242】

スーパーリーチBはずれとなるときの特異アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）の決定割合は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高いため、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行される頻度は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高い（具体的には、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも8倍高い）。従って、遊技者は、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行された頻度によって、設定値が1～3であるか、設定値が4～6であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行された頻度が、普段（普段は設定値が1～3のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が4～6であると推測することが可能になる。

10

【0243】

なお、設定値が1～3であるか設定値が4～6であるかによる特異アイキャッチ演出が実行される頻度の差は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行される場合よりも、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行される場合の方が大きいため（前者は4倍の差、後者は8倍の差）、遊技者は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行された頻度からよりも、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特異アイキャッチ演出が実行された頻度からによる方が、自身による設定値の推定に自信を持ち易くなっている。一例として、スーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特異アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは設定値が1～3であるときの1%（10%×10%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合で生じるのに対し、スーパーリーチBに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特異アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは設定値が1～3であるときの0.25%（5%×5%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合でしか生じないため（つまり、スーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特異アイキャッチ演出であったケースよりも、スーパーリーチBに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特異アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値が1～3であることを否定しやすいため）、スーパーリーチBに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特異アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値の推定（設定値は1～3ではなく4～6であるとの推定）に自信を持ち易くなっている。

20

30

【0244】

なお、スーパーリーチはずれにおいて特異アイキャッチ演出が実行されない場合には通常アイキャッチ演出が実行されるため（図8-15（B）（C）参照）、スーパーリーチはずれにおける通常アイキャッチ演出の実行は、スーパーリーチはずれにおける特異アイキャッチ演出の不実行と同義である。従って、特異アイキャッチ演出による示唆ほどではないが、通常アイキャッチ演出によっても設定値は示唆されることになる。一例として、スーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも通常アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは、設定値が1～3であるときの81%（90%×90%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合で生じ、設定値が4～6であるときの36%（60%×60%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合で生じるため、設定値の推定を行ったとしても割と不確実な推定のように思える。一方、スーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特異アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは、設定値が1～3であるときの1%（10%×10%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合で生じ、設定値が4～6であるときの24%（40%×40%。分母はスーパーリーチAに発展して結

40

50

果的にはずれとなった変動数)の割合で生じるため、設定値は1~3ではなく4~6であるとの推定を行ったとしても割と妥当な推定のように思える。つまり、スーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動が合計2回あり2回とも通常アイキャッチ演出であったケースよりも、スーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値を推定し易くなっている。

【0245】

図8-16は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図8-16は、スーパーリーチとなる可変表示における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。

10

【0246】

図8-16において、T0は可変表示中の開始タイミングである。T1は、プレゼントボックス演出が実行される場合においてプレゼントボックス画像(開いていないプレゼントボックス画像)が表示されるタイミングである。T1では、複数の予告演出の夫々に対応する複数のプレゼントボックス演出を実行する場合には、複数個のプレゼントボックス画像が表示される。例えば、カットイン予告演出(YEP-A)の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBP-A)と、群予告演出(YEP-B)ののを実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-B)とを実行する場合には、2個のプレゼントボックス画像が表示される。T2は、リーチとなるタイミングである。

20

【0247】

T3は、カットイン予告演出(YEP-A)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-A)が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T3は、開いていないプレゼントボックス画像の1つを開いたプレゼントボックス画像に変化させるタイミングである。

【0248】

T4は、カットイン予告演出(YEP-A)の実行を開始するタイミングである。T5は、カットイン予告演出(YEP-A)の実行を終了するタイミングである。つまり、T4~T5は、カットイン予告演出(YEP-A)の実行期間である。

【0249】

T6は、群予告演出(YEP-B)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-B)が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T6は、開いていないプレゼントボックス画像の1つを開いたプレゼントボックス画像に変化させるタイミングである。

30

【0250】

T7は、群予告演出(YEP-B)の実行を開始するタイミングである。T8は、群予告演出(YEP-B)の実行を終了するタイミングである。つまり、T7~T8は、群予告演出(YEP-B)の実行期間である。

【0251】

T9は、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T9は、開いていないプレゼントボックス画像の1つを開いたプレゼントボックス画像に変化させるタイミングである。

40

【0252】

T10は、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を開始するタイミングである。T13は、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を終了するタイミングである。つまり、T10~T13は、擬似連予告演出(YEP-E)の実行期間である。

【0253】

T11は、熱文字演出(SEP-ATU)の実行を開始するタイミングである。T12は、熱文字演出(SEP-ATU)の実行を終了するタイミングである。つまり、T11~T12は、熱文字演出(SEP-ATU)の実行期間である。T14は、スーパーリー

50

ちに発展するタイミングである。

【0254】

T15は、ボタン予告演出(YEP-C)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-C)が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープニングである。換言すれば、T15は、開いていないプレゼントボックス画像の1つを開いたプレゼントボックス画像に変化させるタイミングである。

【0255】

T16は、ボタン予告演出(YEP-C)の実行を開始するタイミングである。T17は、ボタン予告演出(YEP-C)の実行を終了するタイミングである。つまり、T17~T18は、ボタン予告演出(YEP-C)の実行期間である。

10

【0256】

T18は、役物予告演出(YEP-D)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-D)が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープニングである。換言すれば、T18は、開いていないプレゼントボックス画像の1つを開いたプレゼントボックス画像に変化させるタイミングである。

【0257】

T19は、役物予告演出(YEP-D)の実行を開始するタイミングである。T20は、役物予告演出(YEP-D)の実行を終了するタイミングである。つまり、T19~T20は、役物予告演出(YEP-D)の実行期間である。

【0258】

Ta21~Ta22は、はずれとなる場合における、はずれ図柄停止表示期間である。Ta22~Ta23は、アイキャッチ演出の実行期間である。Tb21~Tb23は、大当たりとなる場合における、大当たり図柄停止表示期間である。

20

【0259】

なお、本例では、例えば、カットイン予告演出(YEP-A)を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBP-A)するなど、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象としてプレゼントボックス演出を実行する例を説明したが、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象として他の演出を実行してもよい。例えば、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象として、プレゼントボックス演出に代えて又は加えて、タイマ演出を実行してもよい。

30

【0260】

例えば、残時間が表示されたタイマ画像を表示し、残時間を徐々に減少させ、残時間がゼロのタイマ画像を表示した後に、アイテム画像を表示し(又はアイテム画像を表示せずに)、何れかの予告演出が実行されるようにしてもよい。プレゼントボックス画像が表示されるときと、タイマ画像が表示さえるときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0261】

また、プレゼントボックス画像とタイマ画像とが同時に表示される場合があってもよい。例えば、カットイン予告演出(YEP-A)と群予告演出(YEP)とを実行する場合に、2つのプレゼントボックス画像が表示される場合(カットイン予告演出に対応するプレゼントボックス画像と群予告演出に対応するプレゼントボックス画像とが表示される場合)や、2つのタイマ画像が表示される場合(カットイン予告演出に対応するタイマ画像と群予告演出に対応するタイマ画像とが表示される場合)の他、1つのプレゼントボックス画像と1つのタイマ画像が表示される場合(カットイン予告演出に対応するプレゼントボックス画像と群予告演出に対応するタイマ画像とが表示される場合)や、カットイン予告演出に対応するタイマ画像と群予告演出に対応するプレゼントボックス画像とが表示される場合)があってもよい。複数の予告演出を実行する場合において、プレゼントボックス画像とタイマ画像とが同時に表示されるときと、同時に表示されないときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

40

50

【0262】

なお、タイマ画像のタイマはデジタル型のタイマ（数値によって残時間を表示するタイマ）であってもよいし、針型（針の位置等によって残時間を表示するタイマ）のタイマであってもよい。また、残時間を示すものであればタイマではなくてもよい（例えば、砂時計等であってもよい）。何れの種類のもの（デジタル型のタイマ、針型のタイマ、砂時計等）が表示されるかで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0263】

なお、タイマ画像を複数表示する場合には並べて表示してもよいし、並べずに個数を表示してもよい。プレゼントボックス画像についても並べずに個数を表示してもよい。

【0264】

（可変表示中演出処理）

図8-17は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ039IWS501）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ039IWS502）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ039IWS503）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ039IWS504）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ039IWS505）。

【0265】

次いで、演出制御用CPU120は、テロップ表示を表示することに決定されたか否かを確認する（ステップ039IWS506）。テロップ表示を表示することに決定した場合であれば、演出制御用CPU120は、テロップ表示の表示タイミングをスーパーリーチ発展タイミングに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ039IWS507）。テロップ表示の表示タイミングをスーパーリーチ発展タイミングに決定した場合であれば（すなわち、テロップ表示Bに決定した場合であれば）、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ発展タイミングとなったか否かを確認する（ステップ039IWS508）。なお、スーパーリーチ発展タイミングとなったか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ039IWS109でセットされた変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。スーパーリーチ発展タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてテロップ表示の表示を開始する制御を行う（ステップ039IWS509）。例えば、画像表示装置5において「ボール高確率！」などの文字表示を含むテロップ表示の表示を開始する。

【0266】

次いで、演出制御用CPU120は、いずれかの変化示唆演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ039IWS510）。いずれかの変化示唆演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、実行タイミングとなっている変化示唆演出を実行する制御を行う（ステップ039IWS511）。

【0267】

ステップ039IWS511では、例えば、アクティブ変化示唆演出の実行タイミングとなっている場合であれば、画像表示装置5において、ボールがアクティブ表示に向かって飛んで行くような態様によりアクティブ変化示唆演出を実行する。そして、成功パターンのアクティブ変化示唆演出であれば、アクティブ変化示唆演出の実行後にアクティブ表示が通常の表示色（白色）から赤色の表示色に変化し、失敗パターンのアクティブ変化示唆演出であれば、アクティブ変化示唆演出の実行後にアクティブ表示が通常の表示色（白色）のまま変化しない。なお、本例では、テロップ表示の表示中である場合には、必ず成功パターンのアクティブ変化示唆演出が実行される。

【0268】

10

20

30

40

50

また、例えば、タイトル変化示唆演出の実行タイミングとなっている場合であれば、画像表示装置 5 において、ボールがスーパーリーチのタイトル表示に向かって飛んで行くような態様によりタイトル変化示唆演出を実行する。そして、成功パターンのタイトル変化示唆演出であれば、タイトル変化示唆演出の実行後にスーパーリーチのタイトル表示が「スーパーリーチ A」から「スーパーリーチ B」に変化し、失敗パターンのタイトル変化示唆演出であれば、タイトル変化示唆演出の実行後にスーパーリーチのタイトル表示が「スーパーリーチ A」のまま変化しない。なお、本例では、テロップ表示の表示中である場合には、必ず成功パターンのタイトル変化示唆演出が実行される。

【0269】

また、例えば、ボタン変化示唆演出の実行タイミングとなっている場合であれば、画像表示装置 5 において、ボールがボタン表示に向かって飛んで行くような態様によりボタン変化示唆演出を実行する。そして、成功パターンのボタン変化示唆演出であれば、ボタン変化示唆演出の実行後に小サイズのボタン表示（白色）から白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化し、失敗パターンのボタン変化示唆演出であれば、ボタン変化示唆演出の実行後に小サイズのボタン表示（白色）のまま変化しない。なお、本例では、テロップ表示の表示中である場合には、必ず成功パターンのボタン変化示唆演出が実行される。

【0270】

なお、ボタン変化示唆演出が実行されて小サイズのボタン表示（白色）から白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化した場合には、白色または赤色の大サイズのボタン表示に変化したタイミングで押しボタン 31B の操作有効期間が開始される。そして、その後、可変表示中演出処理において、操作有効期間内に遊技者によって押しボタン 31B が操作されると、大当たりになるか否かを示唆する予告表示（例えば、「チャンス」や「激アツ」などの文字表示）を表示するボタン予告演出が実行される。

【0271】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 においてテロップ表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ 039 IWS 512）。テロップ表示の表示中でなければ、演出制御用 CPU 120 は、変化示唆演出に応じて出力する示唆演出音として、通常の示唆演出音をスピーカ 8L、8R から出力する制御を行う（ステップ 039 IWS 513）。一方、テロップ表示の表示中であれば、演出制御用 CPU 120 は、変化示唆演出に応じて出力する示唆演出音として、通常の示唆演出音とは異なる特殊示唆演出音をスピーカ 8L、8R から出力する制御を行う（ステップ 039 IWS 514）。

【0272】

ステップ 039 IWS 512 ~ S 514 の処理が実行されることによって、本例では、テロップ表示の表示中に実行される複数の変化示唆演出間で共通の特殊示唆演出音を出力可能である。また、この場合、テロップ表示の表示中以外に出力される通常の示唆演出音とは異なる特殊示唆演出音が出力される。

【0273】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 039 IWS 515）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグの値を“3”に更新し（ステップ 039 IWS 516）、可変表示中演出処理を終了する。

【0274】

（テロップ表示および変化示唆演出の演出例）

次に、テロップ表示および変化示唆演出の演出態様について説明する。図 8 - 18 ~ 図 8 - 20 は、テロップ表示および変化示唆演出の演出態様の具体例を説明するための説明図である。なお、図 8 - 18 ~ 図 8 - 20 において、(A) (B) (C) … の順に表示画面が遷移する。

【0275】

図 8 - 18 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、左中右の飾り図柄の変動表示が開始される。本例では、図 8 - 18 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、

10

20

30

40

50

保留表示が表示されているとともに、アクティブ表示領域 039 I W A H A においてアクティブ表示 039 I W A H も表示される。また、図 8 - 18 (A) に示す例では、スーパーリーチを伴う変動表示が開始されたものとし、テロップ表示 B の実行を決定するとともに、変化示唆演出パターン 10 の実行を決定したものとす。次いで、図 8 - 18 (B) に示すように、まず左の飾り図柄が停止表示し、次いで右の飾り図柄として左の飾り図柄同じ図柄 (本例では、図柄「7」) が停止表示されると、リーチ状態が発生する。

【 0 2 7 6 】

次いで、スーパーリーチ発展タイミングとなると、図 8 - 18 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、スーパーリーチのタイトル表示が表示されるとともに、飾り図柄の変動表示が表示画面の右下端部に縮小表示されて、スーパーリーチ演出が開始される。なお、図 8 - 18 (C) に示す例では、スーパーリーチのタイトル表示として、「スーパーリーチ A」などの文字表示 039 I W 0 2 が表示される。また、スーパーリーチ発展タイミングとなったことにもとづいて、図 8 - 18 (C) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の上方において、テロップ表示 039 I W 0 1 の表示が開始される (ステップ 039 I W S 5 0 9 参照)。本例では、図 8 - 18 (C) に示すように、「ボール高確率！」などの文字表示を含むテロップ表示 039 I W 0 1 が表示される場合が示されている。

10

【 0 2 7 7 】

次いで、アクティブ変化示唆演出の実行タイミングとなると、図 8 - 18 (D) に示すように、ボール 039 I W 0 3 がアクティブ表示 03 I W A H に向かって飛んで行くような態様によりアクティブ変化示唆演出が実行される (ステップ 039 I W S 5 1 1 参照)。そして、図 8 - 19 (E) に示すように、アクティブ変化示唆演出の実行後にアクティブ表示が通常の表示色 (白色) から赤色の表示色に変化する。

20

【 0 2 7 8 】

次いで、タイトル変化示唆演出の実行タイミングとなると、図 8 - 19 (F) に示すように、ボール 039 I W 0 4 がスーパーリーチのタイトル表示に向かって飛んで行くような態様によりタイトル変化示唆演出が実行される (ステップ 039 I W S 5 1 1 参照)。そして、図 8 - 19 (G) に示すように、タイトル変化示唆演出の実行後にスーパーリーチのタイトル表示が「スーパーリーチ A」などの文字表示 039 I W 0 2 から「スーパーリーチ B」などの文字表示 039 I W 0 5 に変化する。

30

【 0 2 7 9 】

ボタン予告演出前のボタン表示の表示開始タイミングとなると、図 8 - 19 (H) に示すように、画像表示装置 5 において、押しボタン 3 1 B を模したボタン表示 039 I W 0 6 の表示が開始される。この場合、図 8 - 19 (H) に示すように、半透明な表示状態によりボタン表示 039 I W 0 6 の表示が開始され、当初は視認しにくい状態によりボタン表示 039 I W 0 6 の表示が開始される。なお、本例では、ボタン表示 039 I W 0 6 が半透明な表示状態である段階では、未だ押しボタン 3 1 B の操作有効期間は開始されない。

【 0 2 8 0 】

次いで、画像表示装置 5 に表示されたボタン表示 039 I W 0 6 は、透過度が高い状態から徐々に低い状態に変化し、所定時間 (例えば、2 秒) をかけて視認しやすい状態に変化していく。そして、ボタン表示 039 I W 0 6 が視認しやすい状態に変化するとボタン変化示唆演出の実行タイミングとなり、図 8 - 20 (I) に示すように、ボール 039 I W 0 7 がボタン表示 039 I W 0 6 に向かって飛んで行くような態様によりボタン変化示唆演出が実行される (ステップ 039 I W S 5 1 1 参照)。そして、図 8 - 20 (J) に示すように、ボタン変化示唆演出の実行後に小サイズのボタン表示 039 I W 0 6 から大サイズのボタン表示 039 I W 0 8 に変化する。そして、大サイズのボタン表示 039 I W 0 8 に変化するすると、押しボタン 3 1 B の操作有効期間が開始される。

40

【 0 2 8 1 】

そして、その後、操作有効期間内に遊技者によって押しボタン 3 1 B が操作されると、大当たりになるか否かを示唆する予告表示 (例えば、「チャンス」や「激アツ」などの

50

文字表示)を表示するボタン予告演出が実行される。

【0282】

なお、図8-20(J)に示す例では、小サイズのボタン表示039IW06から大サイズのボタン表示039IW08(白色)に変化する場合は示したが、例えば、変化示唆演出パターン11に決定された場合には、小サイズのボタン表示039IW06から赤色の大サイズのボタン表示に変化する。

【0283】

なお、図8-20(I),(J)ではテロップ表示中に実行するボタン予告演出前のボタン表示を行う場合について示しているが、プッシュボタン31Bなどの操作手段が操作されたことにもとづいて、大当たりとなるか否かを確定報知する演出(いわゆる決めボタン演出)を実行可能に構成してもよい。この場合、テロップ表示の表示中において決めボタン演出を実行する場合にも、その決めボタン演出の実行前のタイミングにおいてボタン表示を表示可能に構成してもよい。ただし、決めボタン演出の実行前に表示されるボタン表示については、ボタン変化示唆演出の対象外とし、ボタン表示の表示態様が変化する場合がないように構成する。

10

【0284】

なお、図8-20(I),(J)に示す例では、テロップ表示039IW01の表示中にボタン変化示唆演出を実行してボタン表示が変化する場合を示したが、テロップ表示の表示中でない場合に変化示唆演出を伴わずにボタン表示が表示される場合がある。図8-21は、テロップ表示の表示中でない場合に変化示唆演出を伴わずにボタン表示が表示される場合の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図8-21において、(A)(B)の順に表示画面が遷移する。

20

【0285】

テロップ表示の表示中でないときにボタン予告演出前のボタン表示の表示開始タイミングとなると、図8-21(A)に示すように、画像表示装置5において、プッシュボタン31Bを模したボタン表示039IW06の表示が開始される。この場合、図8-21(A)に示すように、半透明な表示状態によりボタン表示039IW06の表示が開始され、当初は視認しにくい状態によりボタン表示039IW06の表示が開始される。なお、本例では、ボタン表示039IW06が半透明な表示状態である段階では、未だプッシュボタン31Bの操作有効期間は開始されない。

30

【0286】

次いで、画像表示装置5に表示されたボタン表示039IW06は、透過度が高い状態から徐々に低い状態に変化し、所定時間(例えば、2秒)をかけて視認しやすい状態に変化していく。そして、ボタン表示039IW06が視認しやすい状態に変化すると、小サイズのボタン表示039IW06のままプッシュボタン31Bの操作有効期間が開始される。

【0287】

そして、その後、操作有効期間内に遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されると、大当たりになるか否かを示唆する予告表示(例えば、「チャンス」や「激アツ」などの文字表示)を表示するボタン予告演出が実行される。

40

【0288】

(テロップ表示および変化示唆演出の実行タイミング)

次に、テロップ表示および変化示唆演出の実行タイミングについて説明する。図8-22は、テロップ表示および変化示唆演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図8-22に示すように、タイミングT1において、スーパーリーチを伴う飾り図柄の変動表示を開始したものとする。また、飾り図柄の変動開始時にテロップ表示の実行を決定したものとする。この場合、テロップ表示Aの実行を決定した場合には、図8-22に示すように、変動開始タイミングT1からテロップ表示の表示が開始される。一方、テロップ表示Bの実行を決定した場合には、図8-22に示すように、スーパーリーチ発展タイミングT5からテロップ表示の表示が開始される。

50

【0289】

また、テロップ表示を表示しない場合や、テロップ表示を表示する場合であってもアクティブ変化示唆演出を含まない変化示唆演出パターンを決定した場合には、図8-22に示すように、ノーマルリーチとなる前（リーチ成立前）にアクティブ変化示唆演出が実行される場合がある。この場合、成功パターンのアクティブ変化示唆演出が実行される場合と失敗パターンのアクティブ変化示唆演出が実行される場合とがあり、成功パターンのアクティブ変化示唆演出が実行される場合には、図8-22に示すように、アクティブ変化示唆演出の実行後のタイミングT2においてアクティブ表示が通常が表示色（白色）から赤色の表示色に変化する。

【0290】

また、テロップ表示を表示しない場合や、テロップ表示を表示する場合であってもボタン変化示唆演出を含まない変化示唆演出パターンを決定した場合には、図8-22に示すように、ノーマルリーチとなる前（リーチ成立前）にボタン変化示唆演出が実行される場合がある。この場合、成功パターンのボタン変化示唆演出が実行される場合と失敗パターンのボタン変化示唆演出が実行される場合とがあり、成功パターンのボタン変化示唆演出が実行される場合には、図8-22に示すように、ボタン変化示唆演出の実行後のタイミングT3において小サイズのボタン表示（白色）から白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化する。そして、T3～T4の期間にわたってプッシュボタン31Bの操作有効期間に制御される。

【0291】

また、テロップ表示中にアクティブ変化示唆演出を含む変化示唆演出パターンを決定した場合には、図8-22に示すように、スーパーリーチ発展後のテロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出が実行される。この場合、必ず成功パターンのアクティブ変化示唆演出が実行され、図8-22に示すように、アクティブ変化示唆演出の実行後のタイミングT6においてアクティブ表示が通常が表示色（白色）から赤色の表示色に変化する。

【0292】

また、テロップ表示中にタイトル変化示唆演出を含む変化示唆演出パターンを決定した場合には、図8-22に示すように、スーパーリーチ発展後のテロップ表示の表示中にタイトル変化示唆演出が実行される。この場合、必ず成功パターンのタイトル変化示唆演出が実行され、図8-22に示すように、タイトル変化示唆演出の実行後のタイミングT7においてスーパーリーチのタイトル表示が「スーパーリーチA」から「スーパーリーチB」に変化する。

【0293】

また、テロップ表示中にボタン変化示唆演出を含む変化示唆演出パターンを決定した場合には、図8-22に示すように、スーパーリーチ発展後のテロップ表示の表示中にボタン変化示唆演出が実行される。この場合、必ず成功パターンのボタン変化示唆演出が実行され、図8-22に示すように、ボタン変化示唆演出の実行後のタイミングT8において小サイズのボタン表示（白色）から白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化する。そして、T8～T9の期間にわたってプッシュボタン31Bの操作有効期間に制御される。

【0294】

（変形例1）

なお、本特徴部039IWでは、いわゆる当該変動の変動表示においてテロップ表示や各変化示唆演出を実行する場合を示したが、いわゆる先読み判定を行い、複数の変動表示にわたってテロップ表示や各変化示唆演出を実行可能に構成してもよい。以下、複数の変動表示にわたってテロップ表示や各変化示唆演出を実行可能とする変形例1について説明する。図8-23は、変形例1におけるテロップ表示および変化示唆演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【0295】

変形例1では、図8-23に示すように、1つ目の変動表示の開始時（タイミングT1）において、先読み判定を行い、4つ目の変動表示がスーパーリーチを伴う変動表示で

10

20

30

40

50

あることを判定したものとす。そして、先読み判定結果にもとづいて、テロップ表示の実行を決定したものとす、図 8 - 23 に示すように、1 つ目の変動表示の開始タイミング T 1 1 からテロップ表示の表示が開始されたものとす。

【 0 2 9 6 】

なお、先読み判定は、例えば、始動入賞発生のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、CPU 1 0 3) は、新たに読み出した大当り判定用乱数や変動パターン判定用乱数にもとづいて、大当りとなるか否かやいずれの変動パターンとなるかを先読み判定する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、それらの先読み判定結果を特定可能な先読み判定結果コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した先読み判定結果コマンドを RAM 1 2 2 に設けられた先読み判定結果コマンド格納領域に格納する。そして、変動表示を開始するとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先読み判定結果コマンド格納領域に格納されている各先読み判定結果コマンドを読み出し、現在の保留記憶の中にスーパーリーチを伴う変動表示が実行されるものがあるか否かを判定する。

10

【 0 2 9 7 】

なお、図 8 - 23 に示す例では、1 つ目の変動表示の開始タイミング T 1 1 からテロップ表示の表示が開始される場合を示したているが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読み判定結果にもとづいて、2 つ目や3 つ目の変動表示からテロップ表示の表示を開始可能に構成してもよいし、変動表示の開始時ではなく変動表示の途中からテロップ表示の表示を開始可能に構成してもよい。

20

【 0 2 9 8 】

また、図 8 - 23 に示す例では、3 つ目の変動表示において、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する保留変化示唆演出を実行可能に構成されている。この場合、必ず成功パターンの保留変化示唆演出が実行され、保留変化示唆演出が実行されると、図 8 - 23 に示すように、保留変化示唆演出の実行後のタイミング T 1 3 において保留表示が通常の表示色 (白色) から赤色の表示色に変化する。

【 0 2 9 9 】

また、先読み判定の判定対象となった4 つ目の変動表示では、図 8 - 23 に示すように、スーパーリーチ発展後のテロップ表示の表示中にタイトル変化示唆演出を実行可能である。この場合、必ず成功パターンのタイトル変化示唆演出が実行され、図 8 - 23 に示すように、タイトル変化示唆演出の実行後のタイミング T 1 3 においてスーパーリーチのタイトル表示が「スーパーリーチ A 」から「スーパーリーチ B 」に変化する。

30

【 0 3 0 0 】

また、先読み判定の判定対象となった4 つ目の変動表示では、図 8 - 23 に示すように、スーパーリーチ発展後のテロップ表示の表示中にボタン変化示唆演出を実行可能である。この場合、必ず成功パターンのボタン変化示唆演出が実行され、図 8 - 23 に示すように、ボタン変化示唆演出の実行後のタイミング T 1 4 において小サイズのボタン表示 (白色) から白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化する。そして、T 1 4 ~ T 1 5 の期間にわたって押しボタン 3 1 B の操作有効期間に制御される。

【 0 3 0 1 】

なお、図 8 - 23 に示した態様にかぎらず、例えば、先読み判定結果にもとづいて、アクティブ変化示唆演出も実行可能に構成されていてもよい。

40

【 0 3 0 2 】

(変形例 2)

また、本特徴部 0 3 9 I W では、テロップ表示の表示開始タイミングとして変動開始時とスーパーリーチ発展時とがあるが、テロップ表示の表示内容自体は同じである場合を示したが、表示内容が異なる複数種類のテロップ表示を表示可能に構成してもよい。以下、表示内容が異なる複数種類のテロップ表示を表示可能とする変形例 2 について説明する。図 8 - 2 4 は、変形例 2 におけるテロップ表示決定テーブルの具体例を示す説明図である。

50

【0303】

変形例2では、図8-24に示すように、テロップ表示決定テーブルには、テロップ表示なし、テロップ表示BL、およびテロップ表示RDに対して、それぞれ判定値が割り振られている。本例では、テロップ表示BLが選択された場合には、「青ボール高確率！」などの文字表示を含むテロップ表示が表示される。また、テロップ表示RDが選択された場合には、「赤ボール高確率！」などの文字表示を含むテロップ表示が表示される。

【0304】

図8-24に示すように、変形例2では、テロップ表示BLが表示される場合よりも、テロップ表示RDが表示される場合の方が、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られ、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている。

10

【0305】

なお、図8-24に示す例では、複数種類のテロップ表示として、テロップ表示に含まれる文字表示が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、テロップ表示の表示色を異ならせたりテロップ表示の形状を異ならせたりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0306】

また、図8-24に示す例では、2種類のテロップ表示が設けられている場合を示しているが、3種類以上のテロップ表示を設けるように構成してもよい。

【0307】

20

（変形例3）

また、本特徴部039IWでは、図8-16に示すように、カットイン予告演出、群予告演出、擬似連予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出についてはプレゼントボックスの対象であるが、熱文字演出、アイキャッチ演出についてはプレゼントボックスの対象ではない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、熱文字演出、アイキャッチ演出についてもプレゼントボックスの対象とするように構成されてもよい。

【0308】

（変形例4）

また、本特徴部039IWでは、プレゼントボックス画像を用いたプレゼントボックス演出を実行可能に構成する場合を示しているが、飾り図柄の変動表示中にテロップ表示のみを表示する場合とプレゼントボックス画像のみを表示する場合とに加えて、テロップ表示およびプレゼントボックス画像の両方を表示する場合があるように構成してもよい。この場合、テロップ表示およびプレゼントボックス画像の両方が表示された場合には、テロップ表示とプレゼントボックス画像とのうちのいずれか一方のみが表示される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高く、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなるように構成してもよい。

30

【0309】

（変形例5）

また、本特徴部039IWにおいて、タイマ画像を用いたタイマ演出を実行可能に構成する場合、飾り図柄の変動表示中にテロップ表示のみを表示する場合とタイマ画像のみを表示する場合とに加えて、テロップ表示およびタイマ画像の両方を表示する場合があるように構成してもよい。この場合、テロップ表示およびタイマ画像の両方が表示された場合には、テロップ表示とタイマ画像とのうちのいずれか一方のみが表示される場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高く、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなるように構成してもよい。

40

【0310】

以上に説明したように、本特徴部039IWには、以下に示す（手段1-1）～（手段1-4）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0311】

（手段1-1）可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に対応した対応表

50

示（例えば、アクティブ表示039 I W A H）を表示可能な対応表示手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、遊技者の動作を促す動作促進表示（例えば、ボタン表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、遊技者の動作が検出された後に、遊技者にとって有利な内容である有利内容を報知するときと該有利内容とは異なる内容を報知するときとがある動作演出（例えば、ボタン予告演出）を実行可能な動作演出実行手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、動作促進表示とは異なる特別表示（例えば、テロップ表示039 I W 0 1）を表示可能な特別表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039 I W S 2 0 5, S 5 0 9を実行する部分）と、表示態様が変化することを示唆する示唆演出（例えば、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039 I W S 5 1 1を実行する部分）と、を備え、対応表示の表示態様に応じて、有利内容が報知される割合が異なり（例えば、図8-4および図8-6に示すように、アクティブ表示の表示色が赤色に変化した場合には、通常の表示色（白色）のままの場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）、動作促進表示手段は、第1特定態様による動作促進表示（例えば、小サイズのボタン表示039 I W 0 6）と、第1特定態様よりも有利内容が報知される割合が高い第2特定態様による動作促進表示（例えば、大サイズのボタン表示039 I W 0 8）と、を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、特別表示が表示されたことに関連して、第2特定態様による動作促進表示が表示されることを示唆する特定示唆演出（例えば、図8-20（I）に示すボタン変化示唆演出）を実行可能であり、示唆演出として、特別表示が表示されたことに関連して、特定示唆演出と共通の態様（例えば、図8-18（D）、図8-19（F）、および図8-20（I）に示すようなボール039 I W 0 3, 0 4, 0 7が飛んで行くような態様）により、対応表示の表示態様が変化することを示唆する特殊示唆演出（例えば、図8-18（D）に示すアクティブ変化示唆演出）を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、特別表示が表示された後において、特定示唆演出および特殊示唆演出のいずれかが実行されることを遊技者に期待させて、動作促進表示の態様が変化する場合において興趣を向上させることができる。

【0312】

（手段1-2）遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1の領域（例えば、図8-20（I）、（J）に示すボタン表示039 I W 0 6, 0 8が表示されている領域）において、遊技者の動作を促す動作促進表示（例えば、ボタン表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、遊技者の動作が検出された後に、遊技者にとって有利な内容である有利内容を報知するときと該有利内容とは異なる内容を報知するときとがある動作演出（例えば、ボタン予告演出）を実行可能な動作演出実行手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、動作促進表示とは異なる特別表示（例えば、テロップ表示039 I W 0 1）を表示可能な特別表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039 I W S 2 0 5, S 5 0 9を実行する部分）と、表示態様が変化することを示唆する示唆演出（例えば、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039 I W S 5 1 1を実行する部分）と、第1の領域とは異なる第2の領域（例えば、アクティブ表示領域039 I W A H A）において、動作促進表示とは異なる所定表示（例えば、アクティブ表示039 I W A H）を表示可能な所定表示手段（例えば、演出表示制御用CPU120）と、を備え、所定表示の表示態様に応じて、有利内容が報知される割合が異なり（例えば、図8-4および図8-6に示すように、アクティブ表示の表示色が赤色に変化した場合には、通常の表示色（白色）のままの場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高い）、動作促進表示手段は、第1特定態様による動作促進表示（例えば、小サイズのボタン表示039 I W 0 6）と、第1特定態様よりも有利内容が報知される割合が高い第2特定態様による動作促進表示（例えば、大サイズのボタン表示039 I W 0 8）と、を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1の領域に作用し、第2特定態様による動作促進表示が表示されることを示唆する

10

20

30

40

50

特定示唆演出（例えば、図 8 - 20（I）に示すボタン変化示唆演出）を実行可能であり、示唆演出として、第 2 の領域に作用し、所定表示の表示態様が変化することを示唆する特別示唆演出（例えば、図 8 - 18（D）に示すアクティブ変化示唆演出）を実行可能であり、特別表示が表示されたことに関連して、特定示唆演出が実行されるときと特別示唆演出が実行されるときとがあり（図 8 - 22 に示すように、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出を実行可能であるボタン変化示唆演出を実行可能である）、特定示唆演出と特別示唆演出とのいずれの示唆演出が実行されるかに応じて、有利内容が報知される割合が異なる（例えば、図 8 - 4 に示すように、変化示唆演出パターン 01 に従ってアクティブ変化示唆演出が実行される場合と、変化示唆演出パターン 03, 04 に従ってボタン変化示唆演出が実行される場合とで、大当りに対する期待度（信頼度）が異なっている）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別表示が表示された後において、特定示唆演出および特別示唆演出のいずれが実行されるかを遊技者に注目させて、動作促進表示の態様が増加する場合において興味を向上させることができる。

10

【0313】

なお、本例では、所定表示がアクティブ表示 039 I W A H である場合を示しているが、そのような態様にかぎれない。例えば、所定表示として、メータ表示や、カットイン表示、タイマ表示を表示するように構成してもよい。そして、特別示唆演出（変化示唆演出）が実行されてメータ表示のレベルが増加したり、カットイン表示が表示されたり、タイマ表示の時間表示が上乘せされたりするような演出を実行してもよい。

20

【0314】

また、例えば、所定表示として、大当りに対する期待度に応じて複数の星画像を表示する期待度星表示を表示するように構成してもよい。そして、特別示唆演出（変化示唆演出）が実行されて表示中の星画像の数が増加するような演出を実行してもよい。

【0315】

なお、本例では、タイトル変化示唆演出の実行後にスーパーリーチのタイトル表示が「スーパーリーチ A」などの文字表示 039 I W 02 から「スーパーリーチ B」などの文字表示 039 I W 05 に変化する場合を示しているが、このスーパーリーチのタイトル表示も一種の所定表示となっている。

【0316】

（手段 1 - 3）遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を促す動作促進表示（例えば、ボタン表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演出表示制御用 CPU 120）と、遊技者の動作が検出された後に、遊技者にとって有利な内容である有利内容を報知するときと該有利内容とは異なる内容を報知するときとがある動作演出（例えば、ボタン予告演出）を実行可能な動作演出実行手段（例えば、演出表示制御用 CPU 120）と、動作促進表示とは異なる特別表示（例えば、テロップ表示 039 I W 01）を表示可能な特別表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 039 I W S 205, S 509 を実行する部分）と、表示態様が増加することを示唆する示唆演出（例えば、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 039 I W S 511 を実行する部分）と、を備え、動作促進表示手段は、第 1 特定態様による動作促進表示（例えば、小サイズのボタン表示 039 I W 06）と、第 1 特定態様よりも有利内容が報知される割合が高い第 2 特定態様による動作促進表示（例えば、大サイズのボタン表示 039 I W 08）と、を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、特別表示が表示されたことに関連して、第 2 特定態様による動作促進表示が表示されることを示唆する特定示唆演出（例えば、図 8 - 20（I）に示すボタン変化示唆演出）を実行可能であり、特別表示が表示されて第 2 特定態様による動作促進表示が表示されるときと、特別表示が表示されずに第 2 特定態様による動作促進表示が表示されるときとで、有利内容が報知される割合が異なる（例えば、図 8 - 4 と図 8 - 8（A）とを比較すると、テロップ表示中でないときにボタン変化示唆演出が実行されて白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化してボタン予告演出が実行される場合（ボタン予告演出 D, E が実行される場

30

40

50

合)よりも、テロップ表示中にボタン変化示唆演出が実行されて白色や赤色の大サイズのボタン表示に変化してボタン予告演出が実行される場合の方が相対的に大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている)ことを特徴とする。そのような構成によれば、第2特定態様による動作促進表示が表示されたときに特定示唆演出が実行されたか否かの演出の流れに遊技者を注目させることができ、動作促進表示の態様が変化する場合において興趣を向上させることができる。

【0317】

(手段1-4)遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技者の動作を促す動作促進表示(例えば、ボタン表示)を表示可能な動作促進表示手段(例えば、演出表示制御用CPU120)と、遊技者の動作が検出された後に、遊技者にとって有利な内容である有利内容を報知するときと該有利内容とは異なる内容を報知するときとがある動作演出(例えば、ボタン予告演出)を実行可能な動作演出実行手段(例えば、演出表示制御用CPU120)と、動作促進表示とは異なる特別表示(例えば、テロップ表示039IW01)を表示可能な特別表示手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039IWS205, S509を実行する部分)と、表示態様が変化することを示唆する示唆演出(例えば、アクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ039IWS511を実行する部分)と、を備え、動作促進表示手段は、第1特定態様による動作促進表示(例えば、小サイズのボタン表示039IW06)と、第1特定態様よりも有利内容が報知される割合が高い第2特定態様による動作促進表示(例えば、大サイズのボタン表示039IW08)と、を表示可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として、特別表示が表示されたことに関連して、第2特定態様による動作促進表示が表示されることを示唆する特定示唆演出(例えば、図8-20(I)に示すボタン変化示唆演出)と、該特定示唆演出とは異なる特別示唆演出(例えば、図8-18(D)に示すアクティブ変化示唆演出)とを含む示唆演出を複数回数実行可能であり、示唆演出の実行回数に応じて、有利内容が報知される割合が異なる(例えば、図8-4に示すように、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のうちのいずれか1つの変化示唆演出が実行される場合よりも、2つの変化示唆演出が実行される場合の方が大当りに対する期待度(信頼度)が高く、さらに3つ全ての変化示唆演出が実行される場合の方が大当りに対する期待度(信頼度)が高くなっており、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別表示が表示された後の示唆演出の実行回数に遊技者を注目させることができ、動作促進表示の態様が変化する場合において興趣を向上させることができる。

【0318】

なお、本例では、有利内容が大当り遊技状態に制御されることである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、有利内容として確変状態や時短状態、高ベース状態に制御されることを報知する場合に、本特徴部039IWで示した構成を適用するように構成してもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合には、有利内容としてBB(ビッグボーナス)や、AT(アシストタイム)、ART(アシストリプレイタイム)に制御されることを報知する場合に、本特徴部039IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0319】

また、本例では、第1特定態様による動作促進表示や第2特定態様による動作促進表示として、小サイズのボタン表示039IW06や大サイズのボタン表示039IW08を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1特定態様による動作促進表示や第2特定態様による動作促進表示として、プッシュボタン31Bを模したボタン表示やスティックコントローラ31Aを模したボタン表示を表示するように構成してもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合には、第1特定態様による動作促進表示や第2特定態様による動作促進表示として、白色の押し順ナビ画像や赤色の押し順ナ

10

20

30

40

50

ビ画像を表示するように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0320】

また、本例では、特別表示がテロップ表示である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別表示として、プレゼントボックス画像のような何らかのアイテム画像の表示中やタイマ画像の表示中に、何らかの変化示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0321】

また、本例では、示唆演出として、アクティブ変化示唆演出や、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出を実行可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、変化示唆演出が実行されると、画像表示装置5においてNEXT表示が表示されて、その後、擬似連が実行されるNEXT変化示唆演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、変化示唆演出が実行されると、画像表示装置5に表示されているキャラクタのセリフ表示の内容や表示色が変化するセリフ変化示唆演出を実行可能に構成してもよい。そのように示唆演出（変化示唆演出）として様々な態様が考えられる。

【0322】

また、本例では、示唆演出として、対象の表示に向かってボールが飛んで行くような変化示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特別表示として「矢」や「風船」などの文字表示を表示し、対象の表示に向かって矢や風船が飛んで行くような変化示唆演出を実行するように構成してもよく、示唆演出（変化示唆演出）として様々な態様が考えられる。

【0323】

また、本例では、画像表示装置5の表示画面内に表示されている表示に対して変化示唆演出などの作用演出を実行して、その表示画面の表示の表示態様が変わる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、画像表示装置5の表示画面の端部（例えば、左右方向の一端）に作用する作用演出を実行して、群予告演出が実行されるパターンがあるように構成してもよい。また、例えば、画像表示装置5の表示画面の端部（例えば、上下方向の一端）に作用する作用演出を実行して、演出役物が動作されるパターンがあるように構成してもよい。そのように何らかの形式で、表示画面内のあらゆる表示に対して作用させて表示の態様を昇格させるような演出を実行してもよい。

【0324】

また、本特徴部039IWには、以下に示す（手段2）～（手段11）に示す遊技機の構成も開示されている。

【0325】

（手段2）手段1-1～手段1-4において、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、不利設定値（例えば、設定値「1」）と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値（例えば、設定値「6」）とを含む複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における設定確認処理や設定変更処理を実行する部分）と、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、演出実行手段は、複数種類の予告演出（例えば、図8-9に示したカットイン予告演出、群予告演出等）と、予告演出に対応して特定表示（例えば、プレゼントボックス画像、タイマ画像等）を表示する特定演出（例えば、プレゼントボックス演出、タイマ演出）と、を実行可能であり、設定手段に関する設定示唆演出（例えば、図8-13（A）に示した特別アイキャッチ演出等）を実行可能であり（例えば、図8-16に示すようにTa22～Ta23に実行可能であり）、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示しないと、があり（例えば、図8-12に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照）、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときには、予告演出の実行前に特定表示の表示態様を特別態様に変化させ（例えば、開いていないプレ

ゼントボックス画像を開いたプレゼントボックス画像に変化させ)、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示される時の方が、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されないときよりも有利状態に制御される割合が高く(例えば、図8-12に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照)、設定示唆演出が実行される時に、該設定示唆演出に対応して特定表示を表示可能である(例えば、変形例3で示したように、熱文字演出、アイキャッチ演出についてもプレゼントボックスの対象とする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0326】

(手段3)手段1-1~手段1-4において、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態、ボーナスゲーム等)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等)であって、不利設定値(例えば、設定値「1」)と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値(例えば、設定値「6」)とを含む複数の設定値(例えば、設定値「1」~「6」)のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における設定確認処理や設定変更処理を実行する部分)と、演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、を備え、演出実行手段は、複数種類の予告演出(例えば、図8-9に示したカットイン予告演出、群予告演出等)と、予告演出に対応して特定表示(例えば、プレゼントボックス画像、タイマ画像等)を表示する特定演出(例えば、プレゼントボックス演出、タイマ演出)と、を実行可能であり、設定手段に関する設定示唆演出(例えば、図8-13(A)に示した特別アイキャッチ演出等)を有利状態に制御されないときに実行可能であり(例えば、図8-16に示すようにTa22~Ta23に実行可能であり)、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示しないときと、があり(例えば、図8-12に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照)、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときには、予告演出の実行前に特定表示の表示態様を特別態様に変化させ(例えば、開いていないプレゼントボックス画像を開いたプレゼントボックス画像に変化させ)、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示される時の方が、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されないときよりも有利状態に制御される割合が高く(例えば、図8-12に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照)、設定示唆演出が実行される時に、該設定示唆演出に対応して特定表示が表示されない(例えば、図8-16に示すように、カットイン予告演出、群予告演出、擬似連予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出についてはプレゼントボックスの対象であるが、熱文字演出、アイキャッチ演出についてはプレゼントボックスの対象ではない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。つまり、特定表示の対象として設定示唆演出が含まれていると、当該設定示唆演出によって有利状態に制御されないことが遊技者に推測されてしまい、遊技者の期待感が減退して遊技の興趣が低下してしまうが、上記遊技機では、特定表示の対象として設定示唆演出が含まれることはないため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0327】

(手段4)手段1-1~手段1-4、手段2または手段3のうちのいずれかにおいて、特殊示唆演出が実行された場合に、対応表示の表示態様が変化する場合と変化しない場合とがあり、特別表示が表示されているか否かに応じて、特殊示唆演出が実行された場合に対応表示の表示態様が変化するか否かの割合が異なる(例えば、図8-22に示すように、テロップ表示の表示中では、アクティブ変化示唆演出が実行される場合には、必ず成功パターンのアクティブ変化示唆演出が実行される)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示が表示されているか否かに注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0328】

(手段5)手段1-1~手段1-4、または手段2から手段4のうちのいずれかにおいて

、表示態様が変化する第1パターンによる示唆演出（例えば、成功パターンのアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出）が実行される場合と、表示態様に変化しない第2パターンによる示唆演出（例えば、失敗パターンのアクティブ変化示唆演出およびボタン変化示唆演出）が実行される場合と、があり、特別表示が表示されている場合には、第2パターンによる示唆演出が実行されにくい（例えば、図8-22に示すように、テロップ表示の表示中では、アクティブ変化示唆演出が実行される場合には、必ず成功パターンのアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出が実行される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示の表示によって期待度が高まっている状況において、第2パターンによる示唆演出が実行されにくい点において、興趣の低下を抑えることができる。

10

【0329】

なお、本例では、テロップ表示の表示中では必ず成功パターンのアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出が実行される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、テロップ表示の表示中であっても、極低い割合により失敗パターンのアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出が実行される場合があるように構成してもよい。

【0330】

（手段6）手段1-1～手段1-4、または手段2から手段5のうちのいずれかにおいて、示唆演出の実行タイミングに応じて、有利内容が報知される割合が異なる（例えば、図8-4に示すように、テロップ表示の表示中にアクティブ変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出のうちのいずれの変化示唆演出が実行されるか（言い換えれば、変化示唆演出の実行タイミング）に応じて、大当りに対する期待度（信頼度）が異なり、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が異なっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示が表示された後の示唆演出の実行タイミングに遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0331】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、同じボタン変化示唆演出を実行する場合であっても複数の実行タイミングでボタン変化示唆演出を実行可能に構成し、いずれの実行タイミングでボタン変化示唆演出が実行されるかによって、大当りに対する期待度（信頼度）が異なるように構成してもよい。

30

【0332】

（手段7）手段1-1～手段1-4、または手段2から手段6のうちのいずれかにおいて、特別表示が表示されたタイミングに応じて、有利内容が報知される割合が異なる（図8-3に示すように、同じテロップ表示が表示される場合であっても、変動開始時からテロップ表示の表示が開始される場合よりも、スーパーリーチ発展タイミングからテロップ表示の表示が開始された場合の方が、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように判定値が割り振られ、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示が表示されたタイミングに遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0333】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、変動開始時からテロップ表示の表示が開始された場合の方が、スーパーリーチ発展タイミングからテロップ表示の表示が開始された場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。また、変動開始時およびスーパーリーチ発展タイミングにかぎらず、例えば、リーチ成立時や飾り図柄の高速変動中など様々なタイミングでテロップ表示の表示を開始可能に構成し、それぞれのタイミングに応じて大当りに対する期待度（信頼度）を異ならせてもよい。

【0334】

（手段8）手段7において、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS110で特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り

50

」とするか否かを決定する部分)と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、変形例1において、遊技制御用マイクロコンピュータ100における先読み判定を実行する部分)と、を備え、特別表示手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、特別表示を表示可能であり(例えば、変形例1において、先読み判定結果にもとづいて、図8-23に示すように、1つ目の変動表示の開始タイミングT11からテロップ表示の表示を開始する)、示唆演出実行手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、示唆演出を実行可能である(例えば、変形例1において、先読み判定結果にもとづいて、図8-23に示すように、保留変化示唆演出、タイトル変化示唆演出、およびボタン変化示唆演出を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の可変表示にわたって示唆演出の実行に対して遊技者に期待させることができ、興味を向上させることができる。

10

【0335】

なお、手段8のように構成する場合、具体的には、判定手段の判定結果(先読み判定結果)にもとづいて、複数のタイミング(例えば、1目の変動表示や、2つ目の変動表示、予告対象の変動表示)において特別表示を表示可能に構成し、手段7の構成のように、いずれのタイミングで特別表示の表示が開始されたかに応じて、有利内容が報知される割合が異なるように構成すればよい。

【0336】

また、手段8のように構成する場合、判定手段の判定結果(先読み判定結果)にもとづいて、複数のタイミング(例えば、1目の変動表示や、2つ目の変動表示、予告対象の変動表示)において示唆演出を実行可能に構成し、手段6の構成のように、いずれのタイミングで示唆演出が実行されたかに応じて、有利内容が報知される割合が異なるように構成してもよい。

20

【0337】

また、手段8のように判定手段の判定結果(先読み判定結果)にもとづいて示唆演出を実行可能に構成する場合、示唆演出として、保留変化示唆演出や、タイトル変化示唆演出、ボタン変化示唆演出にかぎらず、他の変化示唆演出を実行可能に構成してもよい。例えば、予告対象の変動表示となるまでに飾り図柄としてチャンス目図柄が停止表示されることを示唆する変化示唆演出を実行したり、画像表示装置5の表示画面の背景画像が変化することを示唆する変化示唆演出を実行したりしてもよい。

30

【0338】

(手段9)手段1-1~手段1-4、または手段2から手段8のうちのいずれかにおいて、特別表示手段は、複数種類の表示態様により特別表示(例えば、図8-24に示すテロップ表示BLおよびテロップ表示RD)を表示可能であり、特別表示の表示態様に応じて、有利内容が報知される割合が異なる(例えば、変形例2において、図8-24に示すように、テロップ表示BLが表示される場合よりも、テロップ表示RDが表示される場合の方が、大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように判定値が割り振られ、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなっている)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示の表示態様に遊技者を注目させることができ、興味を向上させることができる。

40

【0339】

(手段10)手段1-1~手段1-4、または手段2から手段9のうちのいずれかにおいて、特別表示とは異なる特殊表示(例えば、プレゼントボックス画像)を用いた特殊演出(例えば、プレゼントボックス演出)を実行可能な特殊演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)を備え、特別表示と特殊表示との両方を表示可能であり、特別表示と特殊表示との両方が表示された場合には、特別表示と特殊表示とのうちの少なくとも一方が表示されない場合と比較して、有利内容が報知される割合が高い(例えば、変形例4で示したように、テロップ表示およびプレゼントボックス画像の両方が表示された場合には、テロップ表示とプレゼントボックス画像とのうちのいずれか一方のみが表示される場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高く、変動表示結果として大当り図柄が導

50

出表示される割合が高くなるようにする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示と特殊表示との両方が表示されることを遊技者に期待させて、興趣を向上させることができる。

【0340】

(手段11)手段1-1~手段1-4、または手段2から手段10のうちのいずれかにおいて、特別表示とは異なる計測表示(例えば、タイマ画像)を用いた計測演出(例えば、タイマ演出)を実行可能な計測演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)を備え、特別表示と計測表示との両方を表示可能であり、特別表示と計測表示との両方が表示された場合には、特別表示と計測表示とのうちの少なくとも一方が表示されない場合と比較して、有利内容が報知される割合が高い(例えば、変形例5で示したように、テロップ表示およびタイマ画像の両方が表示された場合には、テロップ表示とタイマ画像とのうちのいずれか一方のみが表示される場合と比較して、大当りに対する期待度(信頼度)が高く、変動表示結果として大当り図柄が導出表示される割合が高くなるようにする)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別表示と計測表示との両方が表示されることを遊技者に期待させて、興趣を向上させることができる。

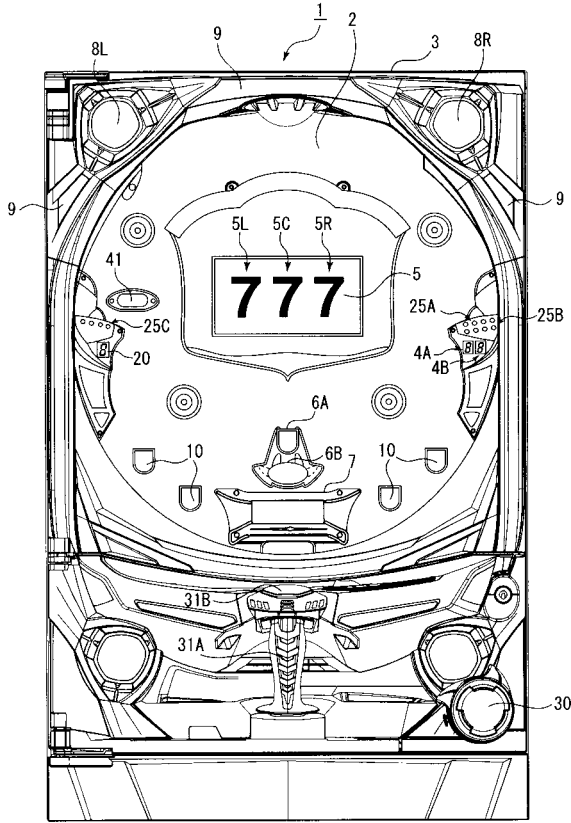
10

【符号の説明】

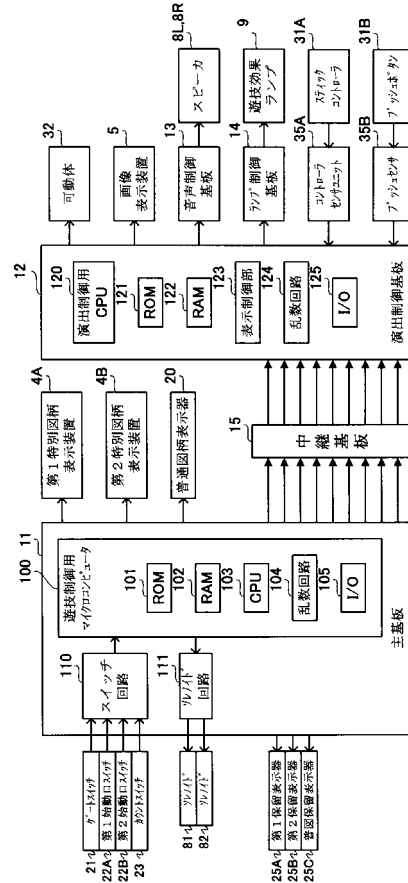
【0341】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	20
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	
10	...	一般入賞口	
11	...	主基板	
12	...	演出制御基板	30
13	...	音声制御基板	
14	...	ランプ制御基板	
15	...	中継基板	
20	...	普通図柄表示器	
21	...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	...	始動口スイッチ	
23	...	カウントスイッチ	
30	...	打球操作ハンドル	
31 A	...	スティックコントローラ	
31 B	...	押しボタン	40
32	...	可動体	
100	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	...	ROM	
102、122	...	RAM	
103	...	CPU	
104、124	...	乱数回路	
105、125	...	I/O	
120	...	演出制御用CPU	
123	...	表示制御部	

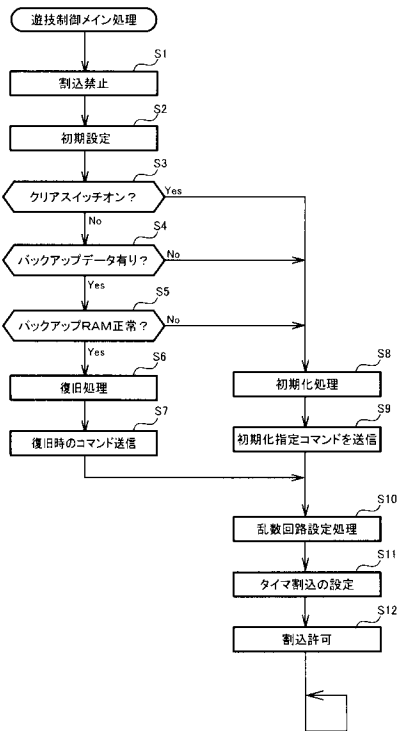
【 図 1 】



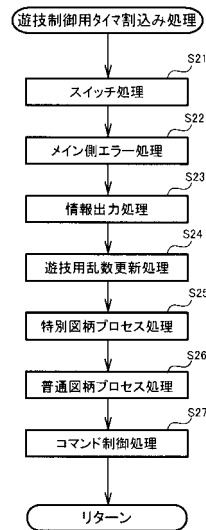
【 図 2 】



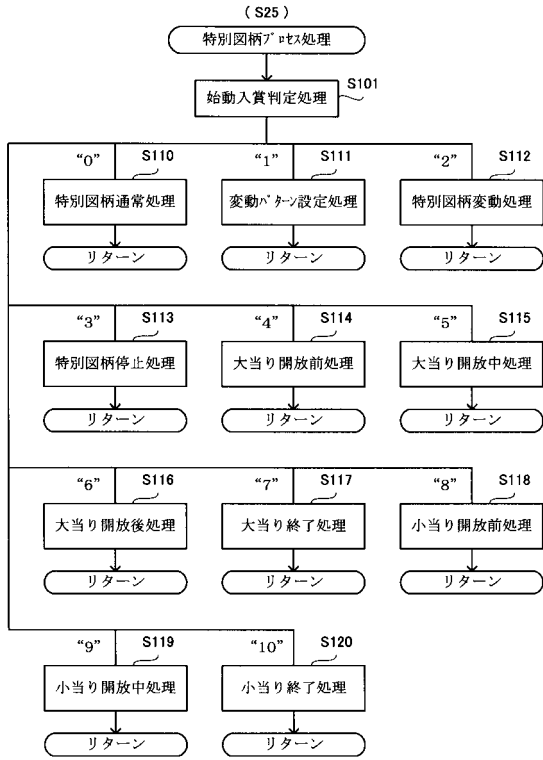
【 図 3 】



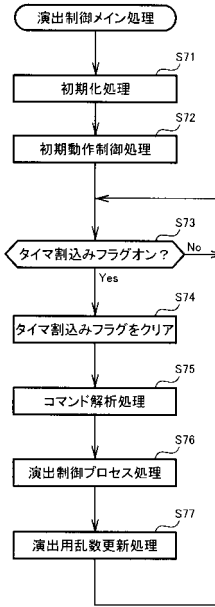
【 図 4 】



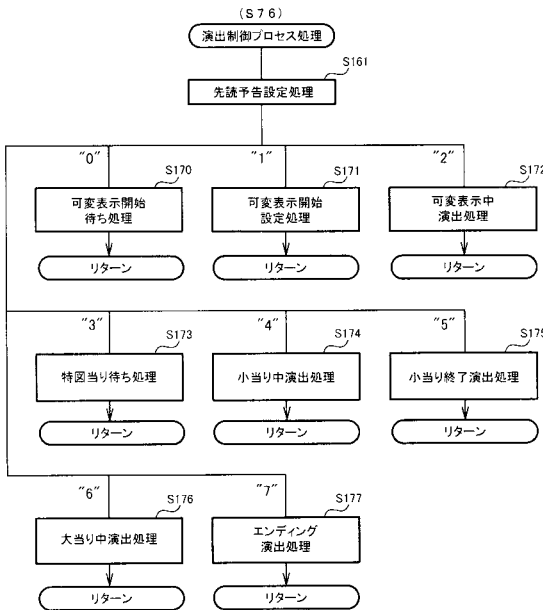
【 図 5 】



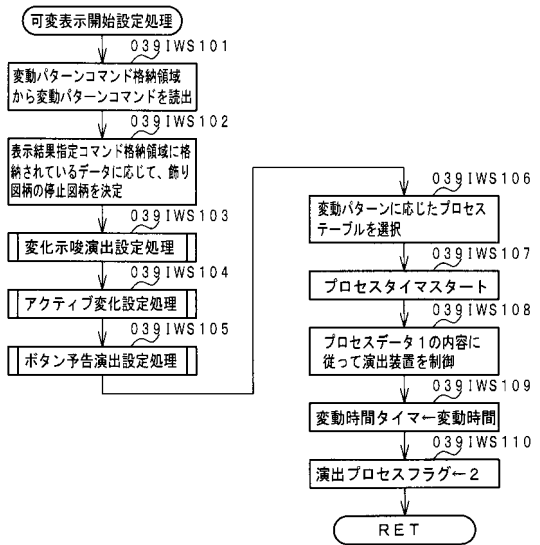
【 図 6 】



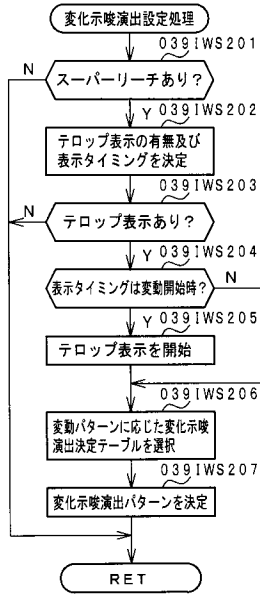
【 図 7 】



【 図 8 - 1 】



【 図 8 - 2 】



【 図 8 - 3 】

テロップ表示決定テーブル

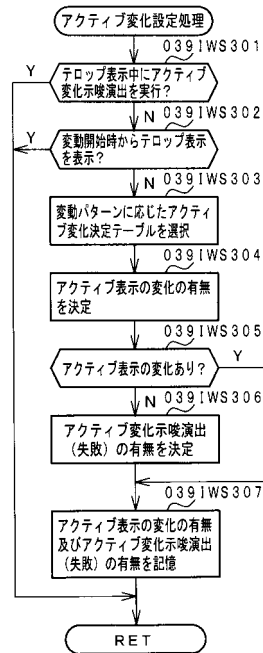
テロップ表示の有無及び種類	表示タイミング	はずれ	大当たり
テロップ表示なし	—	50%	40%
テロップ表示A	変動開始時	25%	25%
テロップ表示B	スーパーリーチ発展時	25%	35%

【 図 8 - 4 】

変化示唆演出決定テーブル

変化示唆演出パターンの種類	アクティブ変化示唆演出	タイトル変化示唆演出	ポタン変化示唆演出 (大ポタン変化)	ポタン変化示唆演出 (赤大ポタン変化)	はずれ	大当たり
変化示唆演出パターン00	x	x	x	x	45%	5%
変化示唆演出パターン01	o	x	x	x	5%	6%
変化示唆演出パターン02	x	o	x	x	5%	7%
変化示唆演出パターン03	x	x	o	x	5%	6%
変化示唆演出パターン04	x	x	x	o	5%	8%
変化示唆演出パターン05	o	o	x	x	5%	8%
変化示唆演出パターン06	o	x	o	x	5%	8%
変化示唆演出パターン07	o	x	x	o	5%	10%
変化示唆演出パターン08	x	o	x	x	5%	9%
変化示唆演出パターン09	x	o	x	x	5%	11%
変化示唆演出パターン10	o	o	x	x	5%	9%
変化示唆演出パターン11	o	o	o	o	5%	13%

【 図 8 - 5 】



【 図 8 - 6 】

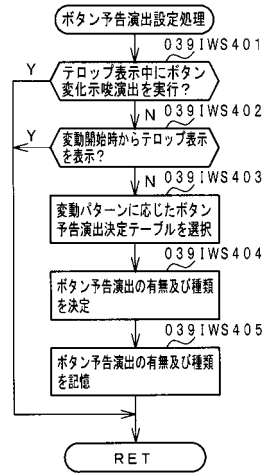
(A) アクティブ変化決定テーブル

変化態様	変化なし (白色)	変化あり (赤色)
非リーチはずれ	99%	1%
ノーマルリーチはずれ	90%	10%
スーパーリーチはずれ	80%	20%
ノーマルリーチ大当り	60%	40%
スーパーリーチ大当り	50%	50%

(B) アクティブ変化示唆演出決定テーブル

アクティブ変化示唆演出 (失敗) の有無	割り振り
アクティブ変化示唆演出 (失敗) なし	90%
アクティブ変化示唆演出 (失敗) あり	10%

【 図 8 - 7 】



【 図 8 - 8 】

(A) ボタン予告演出決定テーブル

変化態様	ボタン予告演出なし	ボタン予告演出A	ボタン予告演出B	ボタン予告演出C	ボタン予告演出D	ボタン予告演出E
非リーチはずれ	100%	—	—	—	—	—
ノーマルリーチはずれ	50%	10%	10%	10%	10%	10%
スーパーリーチはずれ	48%	9%	10%	11%	10%	12%
ノーマルリーチ大当り	48%	9%	10%	11%	10%	12%
スーパーリーチ大当り	45%	9%	10%	12%	10%	14%

(B) ボタン予告演出の演出態様

ボタン予告演出A	小ボタン表示→ボタン変化示唆演出 (失敗)
ボタン予告演出B	大ボタン表示
ボタン予告演出C	赤大ボタン表示
ボタン予告演出D	小ボタン表示→ボタン変化示唆演出 (成功) →大ボタン表示
ボタン予告演出E	小ボタン表示→ボタン変化示唆演出 (成功) →赤大ボタン表示

【 図 8 - 9 】

予告演出パターンの内容

予告演出パターン	内容	
YEP-A	YEP-A1	カットイン予告演出 (弱カットイン画像の表示)
	YEP-A2	カットイン予告演出 (強カットイン画像の表示)
YEP-B	群予告演出 (群画像の表示)	
YEP-C	YEP-C1	ボタン予告演出 (ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像)
	YEP-C2	ボタン予告演出 (ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像)
YEP-D	役物予告演出 (役物の動作)	
YEP-E	擬似連予告演出	

【 図 8 - 1 0 】

- (A) カットイン予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10、#11) | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 10% |
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 20% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 30% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 30% |
- (B) カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | YEP-A1 | YEP-A2 |
|---------------------------|--------|--------|
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 100% | 0% |
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 80% | 20% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 50% | 50% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 20% | 80% |
- (C) 群予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10、#11) | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 2% |
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 30% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 25% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 50% |
- ※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-B」
- (D) ボタン予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10、#11) | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 0% |
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 25% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 0% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 50% |
- (E) ボタン予告演出の予告演出パターンの決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | YEP-C1 | YEP-C2 |
|---------------------------|--------|--------|
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 90% | 10% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 10% | 90% |

【 図 8 - 1 2 】

- (A) カットイン予告演出(YEP-A)を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---|----------|
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)、スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 15% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 90% |
- カットイン予告演出(YEP-A)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%
- (B) 群予告演出(YEP-B)を実行する場合において群予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---|----------|
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)、スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 25% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 90% |
- 群予告演出(YEP-B)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%
- (C) ボタン予告演出(YEP-C)を実行する場合においてボタン予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---|----------|
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 10% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 60% |
- ボタン予告演出(YEP-C)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%
- (D) 役物予告演出(YEP-D)を実行する場合において役物予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-D)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---------------------------|----------|
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 5% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 80% |
- 役物予告演出(YEP-D)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%
- (E) 擬似連予告演出(YEP-E)を実行する場合において擬似連予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---|----------|
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 25% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 60% |
- 擬似連予告演出(YEP-E)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

【 図 8 - 1 1 】

- (A) 役物予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10、#11) | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 0% |
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 5% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 0% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 75% |
- ※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-D」
- (B) 擬似連予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|---------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10、#11) | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 0% |
| スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14) | 50% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 25% |
| スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18) | 60% |
- ※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-E」

【 図 8 - 1 3 】

設定示唆演出パターン内容

設定示唆演出パターン	内容
SEP-ATU	熱文字演出(文字「熱」の熱文字画像の表示) ※大当りの場合は設定値を示唆しない。 ※はずれの場合は設定値を示唆する。
SEP-EYE	SEP-EYE1 通常アイキャッチ演出(アイキャッチ画像(通常態様)の表示) ※スーパーリーチはずれのとぎに表示される。
	SEP-EYE2 特別アイキャッチ演出(アイキャッチ画像(特別態様)の表示) ※スーパーリーチはずれのとぎに表示される。

【 図 8 - 1 4 】

- (A) 熱文字演出の実行有無の決定割合(設定値1~5)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10) | 0% |
| 非リーチはずれ(短縮用)変動パターン#11 | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 1% |
| スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13) | 2% |
| スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14) | 2% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 40% |
| スーパーリーチA大当り(変動パターン#17) | 60% |
| スーパーリーチB大当り(変動パターン#18) | 70% |
- ※実行する場合の設定示唆演出パターンは「SEP-ATU」
- (B) 熱文字演出の実行有無の決定割合(設定値6)
- | 変動パターン | 実行有の決定割合 |
|------------------------|----------|
| 非リーチはずれ(変動パターン#10) | 0% |
| 非リーチはずれ(短縮用)変動パターン#11 | 0% |
| ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12) | 5% |
| スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13) | 10% |
| スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14) | 10% |
| ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16) | 40% |
| スーパーリーチA大当り(変動パターン#17) | 60% |
| スーパーリーチB大当り(変動パターン#18) | 70% |
- ※実行する場合の設定示唆演出パターンは「SEP-ATU」

【 図 8 - 1 5 】

(A)

アイキャッチ演出(通常アイキャッチ演出、
特別アイキャッチ演出)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(変動パターン#10)	0%
非リーチはずれ(短縮用)変動パターン#11)	0%
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	0%
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	100%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	100%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)	0%
スーパーリーチA大当り(変動パターン#17)	0%
スーパーリーチB大当り(変動パターン#18)	0%

(B)

アイキャッチ演出の設定示唆演出パターンの決定割合(設定値1~3)

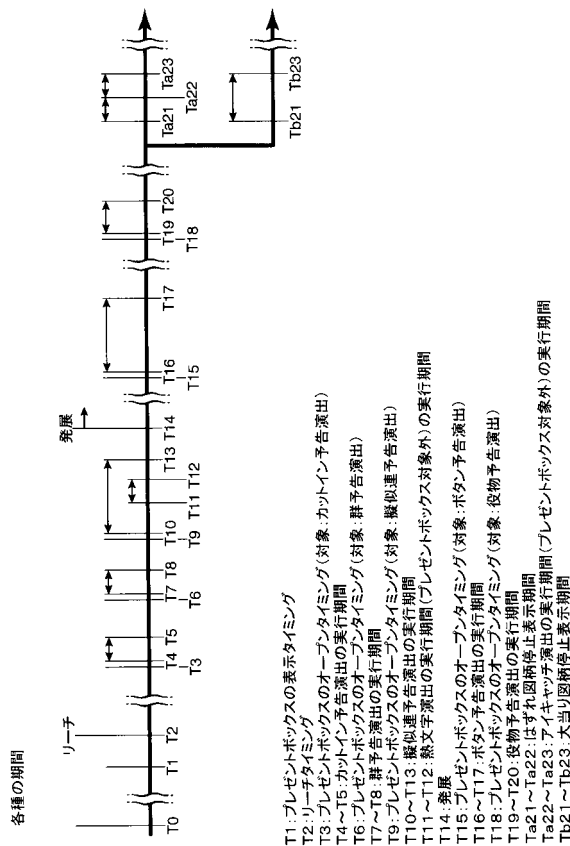
変動パターン	設定示唆演出パターンの決定割合	
	SEP-EYE1 (通常アイキャッチ演出)	SEP-EYE2 (特別アイキャッチ演出)
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	90%	10%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	95%	5%

(C)

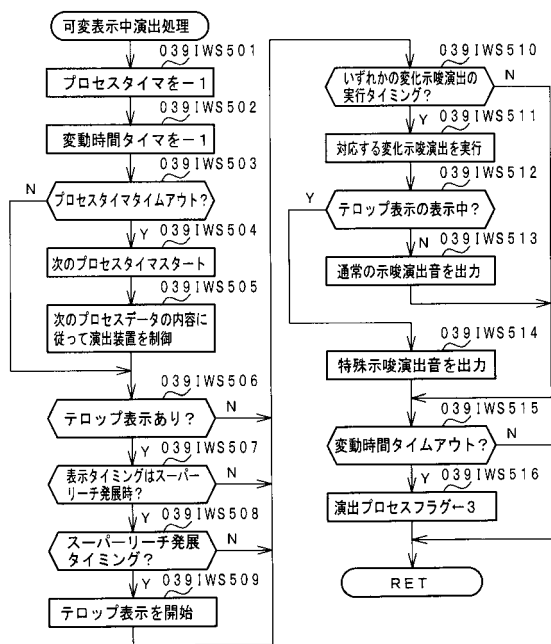
アイキャッチ演出の設定示唆演出パターンの決定割合(設定値4~6)

変動パターン	設定示唆演出パターンの決定割合	
	SEP-EYE1 (通常アイキャッチ演出)	SEP-EYE2 (特別アイキャッチ演出)
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	60%	40%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	60%	40%

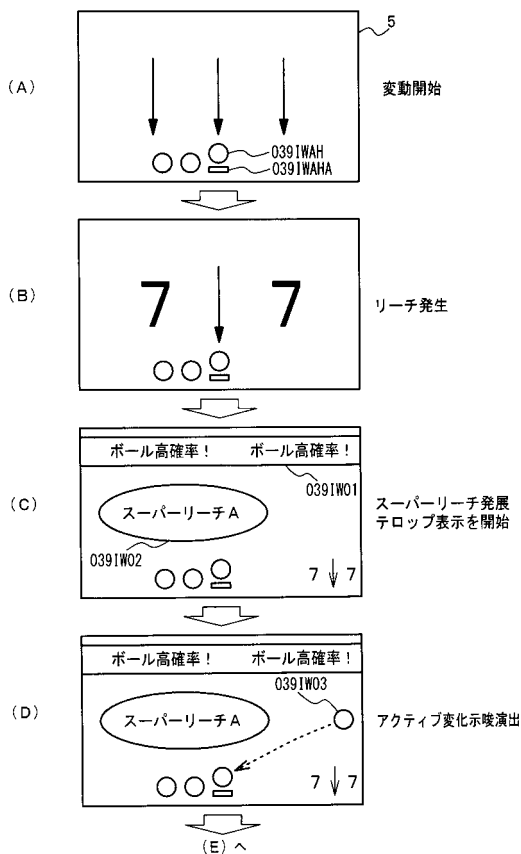
【 図 8 - 1 6 】



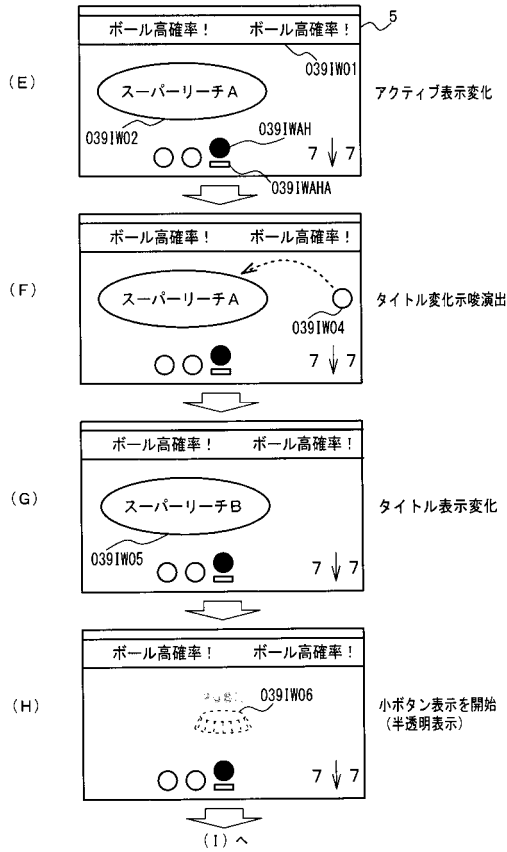
【 図 8 - 1 7 】



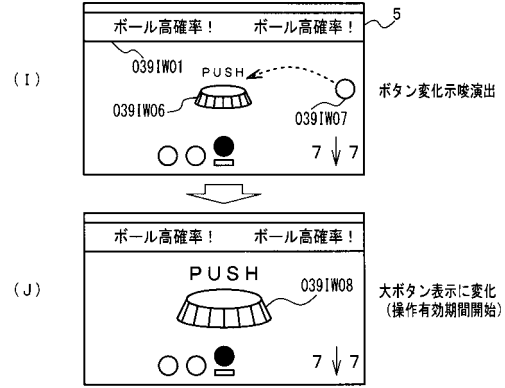
【 図 8 - 1 8 】



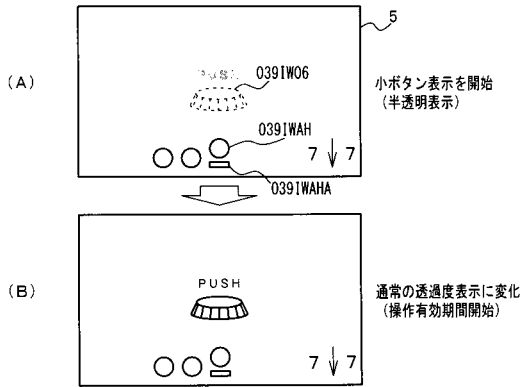
【図 8 - 19】



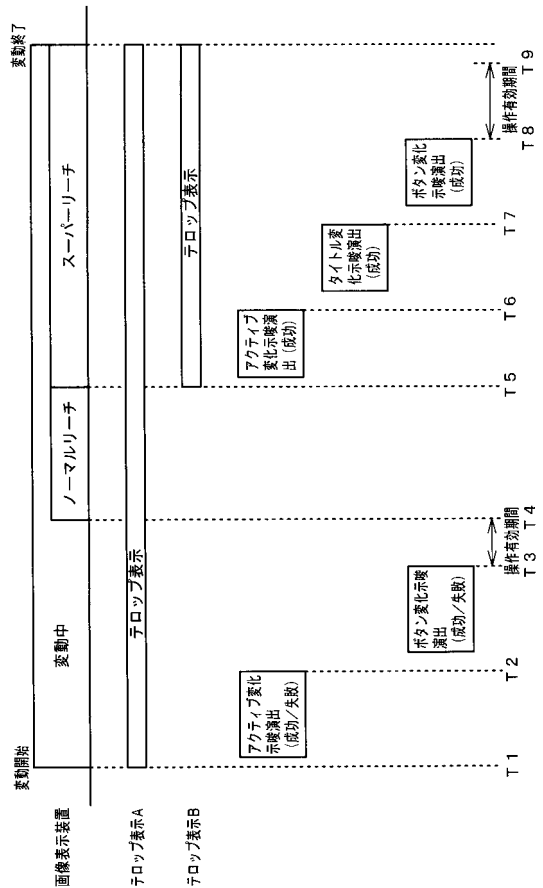
【図 8 - 20】



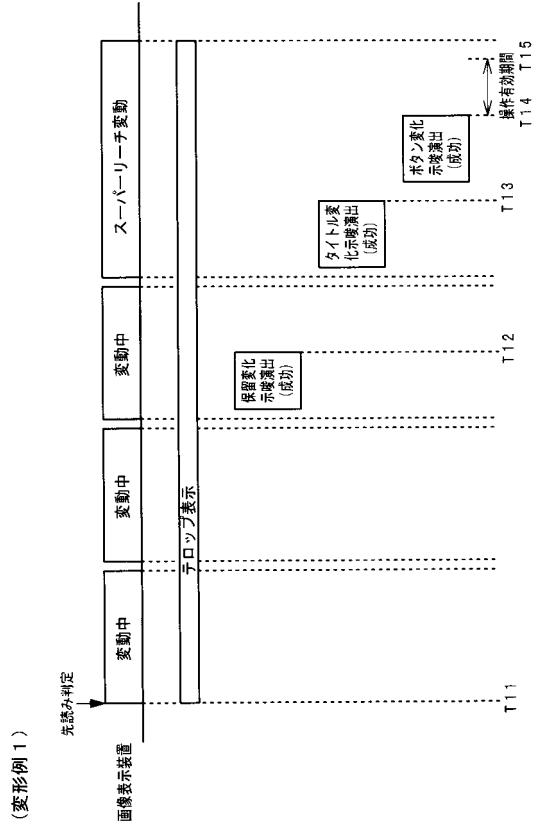
【図 8 - 21】



【図 8 - 22】



【 図 8 - 2 3 】



【 図 8 - 2 4 】

(変形例 2)

テロップ表示決定テーブル

テロップ表示の有無及び種類	テロップ内容	はずれ	大当り
テロップ表示なし	—————	50%	40%
テロップ表示BL	青ボール高確率!	25%	25%
テロップ表示RD	赤ボール高確率!	25%	35%