

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-107384

(P2019-107384A)

(43) 公開日 令和1年7月4日(2019.7.4)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 118 頁)

(21) 出願番号	特願2017-243938 (P2017-243938)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年12月20日 (2017.12.20)		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 CA29 CA77 EA04

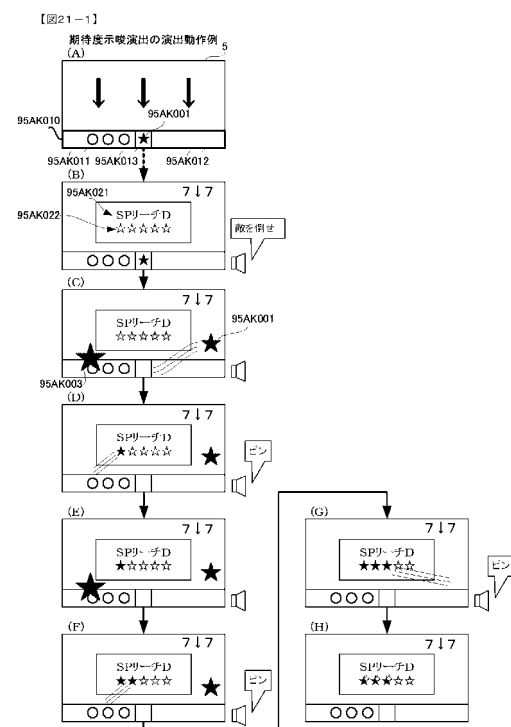
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出効果を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】 アクティブ表示領域95AK013には、黒い星型のアクティブ表示95AK001が表示されている。アクティブ表示95AK001が期待度示唆表示95AK002の星より大きな大きさに拡大され、画面上を漂うように移動して画面右側に停止する。アクティブ表示95AK001が移動（作用）して期待度示唆表示95AK022の白い星の一つに収まるような演出が実行される。

【選択図】 図21-1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応した特定表示を表示可能な特定表示実行手段と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の前記示唆演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合を、期待度示唆表示を表示することで示唆する期待度示唆演出を実行可能な期待度示唆演出実行手段をさらに備え、

前記期待度示唆演出実行手段は、特定表示が前記期待度示唆表示に作用することで当該期待度示唆表示の表示態様を変化させる前記期待度示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-101428 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた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】

【0006】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に対応した特定表示（例えばアクティブ表示、保留表示）を表示可能な特定表示実行手段（例えば対応表示領域 95AK010）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の前記示唆演出を実行可能（例えばスーパーリーチ A～E のリーチ演出）であり、

前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合を、期待度示唆表示を表示することで示唆する期待度示唆演出（例えば図 9（H）～（J）、図 12、図 21-1、図 21-2）を実行可能な期待度示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記期待度示唆演出実行手段は、特定表示が前記期待度示唆表示に作用することで当該期待度示唆表示の表示態様を変化させる前記期待度示唆演出を実行可能である（例えば図

10

20

30

40

50

2 1－1、図 2 1－2）。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0007】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記期待度示唆演出実行手段は、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合に応じた所定数の特定画像を段階的に表示することにより前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定画像の表示に対応した音声を出力可能であるようにしてもよい（例えば図 1 2、図 2 1－1、図 2 1－2）。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

【0008】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記期待度示唆演出実行手段は、表示する特定画像の数によって前記有利状態に制御される割合を示唆可能であって、

第1所定数の特定画像が表示されるときと第2所定数の特定画像が表示されるときとで同一の音声出力可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0009】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記期待度示唆演出実行手段は、表示する特定画像の数によって前記有利状態に制御される割合を示唆可能であって、

第1所定数の特定画像が表示されるときと第2所定数の特定画像が表示されるときとで異なる音声出力可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

【0010】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

表示される前記特定画像の数によって出力する音声を段階的に変化可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記期待度示唆演出実行手段は、前記特定画像を所定の大きさで表示した後に、当該特定画像が所定の表示領域に移動する前記期待度示唆演出を実行可能であるようにしてもよい（例えば図 1 2 (B)～(E)、(H)～(K)、図 2 1－1、図 2 1－2）。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

30

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記期待度示唆演出実行手段は、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合に応じた所定数の特定画像を段階的に減らして表示することにより前記期待度示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

40

【0013】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図 9 (D)、(F)）。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

50

- 【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。
- 【図 9】演出動作例を示す図である。
- 【図 10】演出動作例を示す図である。 10
- 【図 11】演出動作例を示す図である。
- 【図 12】演出動作例を示す図である。
- 【図 13】演出動作例を示す図である。
- 【図 14】演出動作例を示す図である。
- 【図 15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 17】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 18】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 19】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-1】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。 20
- 【図 20-2】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-3】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-4】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-5】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-6】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-7】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-8】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-9】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-10】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-11】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。 30
- 【図 20-12】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-13】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-14】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-15】特徴部 38SH に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-16】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-17】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-18】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-19】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-20】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-21】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。 40
- 【図 20-22】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-23】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-24】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-25】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-26】特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-27】特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-28】特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-29】特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-30】特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例を示す図である。
- 【図 20-31】特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例を示す図である。 50

【図20-32】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。

【図20-33】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。

【図20-34】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。

【図20-35】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。

【図20-36】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。

【図20-37】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。

【図20-38】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-39】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-40】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-41】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-42】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-43】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。

【図21-1】特徴部95AKに関する演出動作例を示す図である。

【図21-2】特徴部95AKに関する演出動作例を示す図である。

【図21-3】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。

【図21-4】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。

【図21-5】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。

【図21-6】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(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。

【0016】

(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。

【0017】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。

【0018】

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

10

20

30

40

50

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。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態

10

20

30

40

50

であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0028】

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

10

【0029】

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

【0030】

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

20

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。

30

【0034】

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

【0035】

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

40

【0036】

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

【0037】

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

50

【0038】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0039】

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）30が設けられている。

【0040】

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

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0042】

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31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

20

【0043】

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31Aやプッシュボタン31B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。

【0044】

（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30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41を通過すると、普通図柄表示器20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41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41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。

30

【0045】

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6B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）。

40

【0046】

入賞球装置6A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4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0047】

可変入賞球装置6B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4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0048】

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

50

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。

【００４９】

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「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００５０】

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。

10

【００５１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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。

20

【００５２】

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

【００５３】

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

30

【００５４】

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。

【００５５】

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。

40

【００５６】

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

【００５７】

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

50

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。

【0058】

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。

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

（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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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

【0067】

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

10

【0068】

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。

20

【0069】

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

【0070】

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。

30

【0071】

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。

40

【0072】

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。

50

【0073】

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。

10

【0074】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0075】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【0076】

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

【0077】

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

30

【0078】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102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、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

40

【0079】

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

【0080】

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

50

【0081】

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

【0082】

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

10

【0083】

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

20

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

30

【0087】

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

【0088】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

40

【0089】

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

【0090】

50

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0097】

（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。

【0098】

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。

【0099】

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）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、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。

【0100】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0101】

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 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ 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 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、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。

10

【0102】

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。

20

【0103】

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。

【0104】

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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

【0105】

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つた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 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。

40

【0106】

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 2 ms）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

50

に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0107】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

【0108】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【0109】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【0110】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0111】

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

40

【0112】

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

50

マンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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 R O M 1 2 1 に格納されている。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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

10

20

30

40

50

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

【0120】

10

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

【0121】

20

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

【0122】

30

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は終了する。

【0123】

40

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

【0124】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【0125】

50

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実

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

【0126】

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

10

【0127】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

20

【0128】

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

【0129】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

40

【0130】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受

50

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RAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0131】

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

10

【0132】

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

【0133】

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

20

【0134】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0135】

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

30

【0136】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【0137】

ステップS172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CPU120は、

50

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。

10

【0138】

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

20

【0139】

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

30

【0140】

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

【0141】

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

40

【0142】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定

50

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。

【0143】

(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。

【0144】

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。

10

【0145】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0146】

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。

20

【0147】

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

30

【0148】

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

40

【0149】

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。

【0150】

(特徴部31AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8(A)に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに

50

表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0151】

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

10

【0152】

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

20

【0153】

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

30

【0154】

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

【0155】

(特徴部31AKの演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図9(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

40

【0156】

(スーパーリーチA)

スーパーリーチAとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5に味方キ

50

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

10

【0157】

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

【0158】

（スーパーリーチ B）

20

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

30

【0159】

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

【0160】

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

40

50

定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【0161】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図9(H)に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007(ここでは「SPリーチD」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図9(H)に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

10

【0162】

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

【0163】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図9(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9(I)では、図9(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

20

【0164】

その後、図9(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

30

【0165】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

40

【0166】

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

50

してもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0167】

(タイトルの報知タイミング)

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

【0168】

(タイトルの表示領域)

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

【0169】

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

【0170】

(期待度示唆表示)

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

【0171】

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

【0172】

（タイトルの表示終了タイミング）

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

【0173】

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

【0174】

（決め演出）

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

【0175】

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

【0176】

図9、図10に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

【0177】

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

【0178】

（発展演出）

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

10

【0179】

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

【0180】

(期待度示唆演出)

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

20

【0181】

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

30

【0182】

図12(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

40

【0183】

(演出モード)

50

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

【0184】

図 12 (G) ~ (L) は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図 12 (A) ~ (F) に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチ D の変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチ D のリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチ D 2 のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合、図 12 (G) に示すように、スーパーリーチ D 2 のタイトル 31 AK023 が表示される。このとき、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチ D 2 における期待度示唆表示 31 AK024 は、星型ではなく菱形となっている。

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようによい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようによい。例えば図 13 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了

した後に、図13(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

10

【0189】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色等)によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図14(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図14(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図14に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様(表示色)が変化する可能性がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

20

【0190】

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

30

【0191】

(タイトル報知の実行タイミング)

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

【0192】

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

40

【0193】

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

【0194】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに

50

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16(C)に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16(C)に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色に変化するものについては、セリフが表示された後に表示色に変化すればよい。表示色に変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色に変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

【0200】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様(表示色)が含

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

【0201】

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

10

【0202】

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

【0203】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

20

【0204】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図16に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0205】

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

30

【0206】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なる

40

50

ようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0207】

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

10

【0208】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0209】

（サブ液晶）

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

20

【0210】

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

30

【0211】

（特徴部31AKの変形例1）

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

40

【0212】

50

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

【0213】

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

10

【0214】

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

【0215】

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

20

【0216】

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

【0217】

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

30

【0218】

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

【0219】

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

40

【0220】

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

【0221】

50

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

【0222】

（特徴部 31AK の変形例 2）

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

【0223】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ～ E 5 を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素 E 1 ～ E 5 の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ～ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ～ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0224】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ～ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0225】

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

【0226】

図 19 は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図 19（a）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置 5 において可変表示の開始時にシャッター画像 31AK061 が表示される。シャッター画像 31AK061 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、

シャッター演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図 19（b）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図 19（c）に示すように、リーチ状態となる。

【0227】

次いで、図 19（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像 31AK062 が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 31AK062 には、要素 E 1～E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 31AK062 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

10

【0228】

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

20

【0229】

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

30

【0230】

図 19（a）、（d）に示すように、シャッター画像 31AK061 およびリーチタイトル画像 31AK062 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1～E 5 を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像 31AK061 とリーチタイトル画像 31AK062 とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0231】

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

40

【0232】

また、図 19（a）に示すシャッター画像 31AK061 と図 19（d）に示すリーチタイトル画像 31AK062 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0233】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 15 のステップ 31AKS004 にて実行されればよい。その際には、図 15 のステップ 31AKS002 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うよう

50

にしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図15のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

【0234】

(特徴部31AKに関する付記)

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

10

【0235】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0236】

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

20

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

30

【0240】

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

【0241】

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

40

【0242】

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

【0243】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0244】

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

50

【0245】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0246】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば小ボタン画像31AK043)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示(例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図17(E)、図18(I))、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図18(J)、(K))。

10

【0247】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0248】

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

20

30

【0249】

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

【0250】

(特徴部38SHに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部38SHについて説明する。特徴部38SHを持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段を備える。表示手段は、所定状態に関連する関連表示と、特定表示とを表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

40

【0251】

なお、以下の説明では、説明が煩雑になってしまうことを防ぐことを目的として、関連表示について特定のテロップ画像を例にとって説明する。しかしながら、関連表示は、例示されたテロップ画像に限定されるものではなく、所定状態に関連する様々なテロップ画像に適用可能である。

【0252】

ここで、テロップとは、狭義には、図20-1～図20-43に示す演出動作例のように、帯状の枠表示内を文字情報が移動する画像であり、広義には、帯状の枠表示がなく文字情報のみを表示することである。広義のテロップは、文字情報が移動する態様であって

50

もよいし、文字情報が移動しない態様であってもよい。文字情報は、文字列、文字、記号、絵文字等で構成される情報であって、例えば、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示される情報や、演出に関連する情報を提示する情報等である。文字情報は、実在する文字列、文字、記号、絵文字等で構成される情報に限られず、架空の文字列、文字、記号、絵文字等を含んでいてもよい。

【0253】

図20-1～図20-43に示す演出動作例では、主として、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示される文字情報を含むテロップについて説明する。一方、演出に関連する文字情報を含むテロップの一例として、楽曲を出力する演出が実行されているときにテロップを表示するような場合に、出力されている楽曲の歌詞を示す文字情報を含むテロップを表示可能である。即ち、楽曲の歌詞を示す文字情報は、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示されるものではないが、演出に関連する文字情報ではある。

【0254】

(特徴部38SHに関する演出動作例1)

図20-1は、特徴部38SHに関する演出動作例を示す。この例では、所定状態に関連する関連表示として、大当たり中演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。また、この例では、特定表示として、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する右打ち指示画像の表示を例にとって説明する。

【0255】

演出制御用CPU120は、大当たり中演出の実行中であることを報知するテロップ画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-1に示すように、画像表示装置5の表示領域における上方の領域に、左右に延びる大当たりテロップ画像38SH10を表示する。大当たりテロップ画像38SH10は、「LIVE BONUS」との文字情報38SH11が表示される態様の画像である。この例では、大当たりテロップ画像38SH10の「LIVE BONUS」との文字情報38SH11が認識可能であることを以て、大当たり中演出の実行中であることが報知される。

【0256】

また、演出制御用CPU120は、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する右打ち指示画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-1に示すように、画像表示装置5の表示領域における右上方の領域に、右打ち指示画像38SH20を表示する。右打ち指示画像38SH20は、「右打ち」という文字情報と「→」という矢印とが、輪になるように交互に表示され、時計回りに回転する態様の画像である。この例では、右打ち指示画像38SH20を表示することにより、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する。

【0257】

演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像38SH10を表示する。また、例えば、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、右打ち指示画像38SH20を表示する。したがって、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、大当たりテロップ画像38SH10と右打ち指示画像38SH20とを同時に表示することになる。

【0258】

ここで、画像表示装置5に表示される複数の画像は、それぞれ表示のプライオリティが設定されている。演出制御用CPU120は、表示のプライオリティが異なる複数の画像を重ねて表示する場合、表示のプライオリティが高い画像を、その画像よりも表示のプライオリティが低い画像の前面に表示する。この例では、大当たりテロップ画像38SH10よりも右打ち指示画像38SH20の方が表示のプライオリティが高いものとする。その場合、大当たりテロップ画像38SH10の前面に右打ち指示画像38SH20が重なって表示されるため、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11が右打ち指示

画像 38SH20 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が認識困難又は認識不可能になってしまうことがある。図 20-1 (A) に示す例では、「LIVE BONUS」という文字列の「BONUS」という文字列の一部が右打ち指示画像 38SH20 に隠れて認識困難となり、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が認識困難となっている。このように、大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH11 の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

【0259】

そこで、この例では、大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH11 を移動させることで、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識可能とする。図 20-1 に示す例では、図 20-1 (A) に示す状態から大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH11 を右側から左側へ移動させることにより、図 20-1 (B) に示すように、「LIVE BONUS」という文字列の全部が右打ち指示画像 38SH20 に隠れない位置まで移動して認識可能となり、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0260】

なお、文字情報 38SH11 の文字は、画像表示装置 5 の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 38SH11 を右側から左側へ移動させた結果、文字情報 38SH11 が表示されなくなった場合、演出制御用 CPU120 は、文字情報 38SH11 を、画像表示装置 5 の表示領域の右側から左側へ移動させるように再び表示する。

【0261】

また、大当たりテロップ画像 38SH10 といったテロップ画像の表示位置は、大当たり中演出や可変表示中の演出の視認性を妨げ難い表示位置であれば、画像表示装置 5 の表示領域における如何なる位置であってもよい。例えば、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の表示領域における右方又は左方の領域に、上下に延びるテロップ画像を表示可能である。また、演出制御用 CPU120 は、斜め方向に延びるテロップ画像を表示可能である。

【0262】

このように、図 20-1 に示す例では、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10 と、右打ち指示画像 38SH20 とを表示可能であり、大当たりテロップ画像 38SH10 に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示する場合にも、大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH11 を移動させることにより、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が認識可能となる。

【0263】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 2)

図 20-2 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0264】

この例では、大当たりテロップ画像 38SH10 に「LIVE BONUS」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からは大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報から大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識可能とする。

【0265】

図 20-2 (A) に示す例では、大当たりテロップ画像 38SH10 に「LIVE BONUS」との 2つの文字情報 38SH111、文字情報 38SH112 を表示しているが、文字情報 38SH111 は「LIVE」という文字列が画像表示装置 5 の表示領域に収まらず一部が切れており、文字情報 38SH111 からは大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難である。また、文字情報 38SH112 は「BONUS」という文字

列の一部が右打ち指示画像 38SH20 に隠れており、文字情報 38SH112 から大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 38SH111 の「LIVE」という文字列の認識可能な一部の文字と、文字情報 38SH111 の「BONUS」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH112 の「LIVE」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH112 の「BONUS」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、大当たりテロップ画像 38SH10 には「LIVE BONUS」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0266】

10

また、この例においても、大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH111 と文字情報 38SH112 とを移動させることで、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容をより容易に認識可能とする。図 20-2 に示す例では、図 20-2 (A) に示す状態から大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH111 と文字情報 38SH112 とを右側から左側へ移動させることにより、図 20-2 (B) に示すように、文字情報 38SH111 の「LIVE」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報 38SH112 の「BONUS」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報 38SH111 と文字情報 38SH112 とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることをより容易に認識可能となる。

20

【0267】

このように、図 20-2 に示す例では、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10 と、右打ち指示画像 38SH20 とを表示可能であり、大当たりテロップ画像 38SH10 に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示する場合にも、大当たりテロップ画像 38SH10 に複数の同じ文字情報を表示することにより、テロップ画像 38SH10 の内容が認識可能となる。

【0268】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 3)

図 20-3 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

30

【0269】

演出制御用 CPU 120 は、大当たり遊技状態にて実行される大当たり中演出に関連する大当たり中楽曲をスピーカ 8L、8R から出力可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、大当たり中演出としてキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行し、その歌やダンスに対応する楽曲を大当たり中楽曲として出力する。

【0270】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、大当たり種別に応じて異なる種類の大当たり中楽曲を出力可能である。このような態様の場合、大当たり中演出として実行されるライブ演出にて披露される楽曲を、大当たり種別に応じて異ならせればよい。このような態様によれば、大当たり中楽曲を聴いた遊技者に対して、いずれの大当たり種別の大当たり遊技状態であるかを容易に認識させることができる。

40

【0271】

例えば、「確変大当たり」である場合と、「非確変大当たり」である場合とで、大当たり中楽曲を異ならせればよい。特に、「確変大当たり」である場合には、印象的なイントロの楽曲を大当たり中楽曲として採用することにより、大当たり遊技状態が開始されたことに応じて、あるいは、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されたことに応じて大当たり中楽曲を出力すれば、大当たり遊技状態の開始時から、あるいは、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出された時点で、興趣を一気に高めることができる。

【0272】

50

また、大当たり中演出として、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出を実行する場合には、大当たり中楽曲として、「非確変大当たり」に対応する大当たり中楽曲を採用することにより、大当たり遊技状態の開始時、あるいは、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出された時点では、大当たり種別が「確変大当たり」であることを報知しないようにすればよい。このような態様の場合、大当たり中演出として昇格演出が実行されたことに応じて、大当たり中楽曲を、「非確変大当たり」に対応する大当たり中楽曲から、「確変大当たり」に対応する大当たり中楽曲に変更するようにしてもよい。その際、「確変大当たり」に対応する大当たり中楽曲を出力するにあたっては、楽曲のイントロから出力するようにしてもよいし、楽曲のサビのパートから出力するようにしてもよい。このような態様によれば、昇格演出による遊技者の興趣向上の効果を、より高めることができる。

10

【0273】

また、演出制御用CPU120は、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する右打ち指示音声をスピーカ8L、8Rから出力可能である。例えば、演出制御用CPU120は、「右を狙ってね」といった音声を右打ち指示音声として出力する。

【0274】

演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たり中楽曲を出力する。また、例えば、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、右打ち指示音声を出力する。したがって、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、大当たり中楽曲と右打ち指示音声とを同時に出力することになる。その場合、大当たり中楽曲と右打ち指示音声とのいずれも認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

20

【0275】

また、上述したように、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、大当たりテロップ画像38SH10と右打ち指示画像38SH20とを同時に表示するが、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11が右打ち指示画像38SH20に隠れて認識困難又は認識不可能となり、大当たりテロップ画像38SH10の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

30

【0276】

図20-3(A)に示す例では、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11が右打ち指示画像38SH20に隠れていないため、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用CPU120は、大当たり中楽曲の音量よりも右打ち指示音声の音量を大きくする等して、右打ち指示音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、大当たり中楽曲の音量よりも右打ち指示音声の音量を大きくするには、大当たり中楽曲の音量を下げて右打ち指示音声の音量を上げる方法と、大当たり中楽曲の音量を下げるが右打ち指示音声の音量を上げない方法と、大当たり中楽曲の音量を下げずに右打ち指示音声の音量を上げる方法とがある。

40

【0277】

図20-3(B)に示す例では、「LIVE BONUS」という文字列の「BONUS」という文字列の一部が右打ち指示画像38SH20に隠れて認識困難となり、大当たりテロップ画像38SH10の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、右打ち指示音声の音量よりも大当たり中楽曲の音量を大きくする等して、大当たり中楽曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能にする。ここで、右打ち指示音声の音量よりも大当たり中楽曲の音量を大きくするには、右打ち指示音声の音量を下げて大当たり中楽曲の音量を上げる方法と、右打ち指示音声の音量を下げるが大当たり中楽曲の音量を上げない方法と、右打ち指示音声の音量を下げずに大当たり中楽曲の音量を上げる

50

方法とがある。

【0278】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、大当たりテロップ画像38SH10の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH11の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、右打ち指示画像38SH20を表示する場合、演出制御パターンと、大当たりテロップ画像38SH10の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH11が右打ち指示画像38SH20に隠れるかを判定することができる。

【0279】

このように、図20-3に示す例では、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10と、右打ち指示画像38SH20とを表示可能であり、テロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも、大当たり中楽曲の音量と、右打ち指示音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、大当たりテロップ画像38SH10の内容が認識可能となる。

【0280】

また、演出制御用CPU120は、例えば「LIVE BONUS」との音声をスピーカ8L、8Rから出力することにより、大当たり遊技状態に制御されていることを報知するようにしてもよい。このような態様とする場合、図20-3(A)に示す例のように、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能であれば、「LIVE BONUS」との音声の音量よりも右打ち指示音声の音量を大きくし、図20-3(B)に示す例のように、大当たりテロップ画像38SH10の内容が視覚的に認識困難であれば、右打ち指示音声の音量よりも「LIVE BONUS」との音声の音量を大きくすればよい。その際、大当たり中楽曲の音量については、変更してもよいし、変更しなくてもよい。

【0281】

(特徴部38SHに関する説明2)

また、特徴部38SHを持つ遊技機の表示手段は、第1の関連表示に重ねて表示される特定表示として、該関連表示とは異なる第2の関連表示を表示可能である。そして、第1の関連表示に第2の関連表示を重ねて表示する場合にも、第1の関連表示の内容が認識可能となる。

【0282】

(特徴部38SHに関する演出動作例4)

図20-4は、特徴部38SHに関する他の演出動作例を示す。この例では、第1の関連表示として、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。また、この例では、第2の関連表示として、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示するテロップ画像の表示を例にとって説明する。

【0283】

上述したように、先読みゾーン演出とは、背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーンに移行させる演出である。演出制御用CPU120は、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果に基づいて、先読み判定の対象となった保留情報に対応するターゲットの可変表示において、スーパーリーチとなることや表示結果が「大当たり」となることを予告する先読みゾーン演出を実行可能である。演出制御用CPU120は、ターゲットの可変表示を含む、ターゲットの可変表示よりも前に実行される複数回の可変表示に跨って、先読みゾーン演出を実行可能である。

【0284】

演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-4に示すように、画像表示装置5の表示領域における右方の領域に、上下に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。ゾーンテロップ画像38SH30は、「LIVE ZONE」との文字情報38SH31が表示される態様の画像である。この例では、ゾ

ーンテロップ画像 38SH30 の「LIVE ZONE」との文字情報 38SH31 が認識可能であることを以て、先読みゾーン演出の実行中であることが報知される。

【0285】

また、演出制御用 CPU120 は、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示するテロップ画像を画像表示装置 5 に表示可能である。演出制御用 CPU120 は、図 20-4 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域における下方の領域に、注目ポイントテロップ画像 38SH40 を表示する。注目ポイントテロップ画像 38SH40 は、「センターのメンバーに注目！」との文字情報 38SH41 が表示される態様の画像である。この例は、先読みゾーン演出として、複数のキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行するもので、楽曲のサビのタイミングでいずれのキャラクタがセンターに位置しているかに応じて、先読みゾーン演出の予告対象となっている可変表示の大当り期待度が異なる。この例では、注目ポイントテロップ画像 38SH40 の「センターのメンバーに注目！」との文字情報 38SH41 が認識可能であることを以て、先読みゾーン演出の注目ポイントが教示される。

10

【0286】

演出制御用 CPU120 は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像 38SH30 を表示する。また、演出制御用 CPU120 は、例えば、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行することを条件として、注目ポイントテロップ画像 38SH40 を表示する。したがって、演出制御用 CPU120 は、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行する場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 と注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを同時に表示することになる。

20

【0287】

この例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 よりも注目ポイントテロップ画像 38SH40の方が表示のプライオリティが高いものとする。その場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 の前面に注目ポイントテロップ画像 38SH40 が重なって表示されるため、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能になってしまうことがある。図 20-4 (A) に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

30

【0288】

そこで、この例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることで、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能とする。図 20-4 に示す例では、図 20-4 (A) に示す状態からゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を下側から上側へ移動させることにより、図 20-4 (B) に示すように、「LIVE ZONE」という文字列の全部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れない位置まで移動して認識可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識可能となる。

40

【0289】

なお、文字情報 38SH31 の文字は、画像表示装置 5 の表示領域の上端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 38SH31 を下側から上側へ移動させた結果、文字情報 38SH31 が表示されなくなった場合、演出制御用 CPU120 は、文字情報 38SH31 を、画像表示装置 5 の表示領域の下側から上側へ移動させるように再び表示する。

【0290】

50

このように、図 20-4 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 と、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 に注目ポイントテロップ画像 38SH40 を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

【0291】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 5)

図 20-5 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0292】

この例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 に「L I V E Z O N E」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からはゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報からゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能とする。

【0293】

図 20-5 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 に「L I V E Z O N E」との 2つの文字情報 38SH311、文字情報 38SH312 を表示しているが、文字情報 38SH311 は「L I V E」という文字列が画像表示装置 5 の表示領域に収まらず一部が切れており、文字情報 38SH311 からはゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難である。また、文字情報 38SH312 は「Z O N E」という文字列の一部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れており、文字情報 38SH312 からもゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 38SH311 の「L I V E」という文字列の認識可能な一部の文字と、文字情報 38SH311 の「Z O N E」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH312 の「L I V E」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH312 の「Z O N E」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、ゾーンテロップ画像 38SH30 には「L I V E Z O N E」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識可能となる。

【0294】

また、この例においても、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを移動させることで、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容をより容易に認識可能とする。図 20-5 に示す例では、図 20-5 (A) に示す状態からゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを下側から上側へ移動させることにより、図 20-5 (B) に示すように、文字情報 38SH311 の「L I V E」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報 38SH312 の「Z O N E」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることをより容易に認識可能となる。

【0295】

このように、図 20-5 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 と、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 に注目ポイントテロップ画像 38SH40 を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 に複数の同じ文字情報を表示することにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

【0296】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 6)

図 20-6 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0297】

演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づく先読み予告演出として、テロップによる演出を実行可能である。一例として、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出に関連するゾーン楽曲をスピーカ 8L、8R から出力可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の歌やダンスに対応する楽曲をゾーン楽曲として出力する。

【0298】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、大当たり期待度が異なる複数種類の先読みゾーン演出を実行可能であり、先読みゾーン演出の種類に応じて異なる種類のゾーン楽曲を出力可能である。このような態様の場合、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出にて披露される楽曲を、先読みゾーン演出の種類に応じて異ならせればよい。このような態様によれば、ゾーン楽曲を聴いた遊技者に対して、大当たり期待度を容易に認識させることができる。

【0299】

また、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイント音声をスピーカ 8L、8R から出力可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、「センターのメンバーに注目」といった音声を注目ポイント音声として出力する。

【0300】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーン楽曲を出力する。また、演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行することを条件として、注目ポイント音声を出力する。したがって、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行する場合、ゾーン楽曲と注目ポイント音声を同時に出力することになる。その場合、ゾーン楽曲と注目ポイント音声とのいずれも認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

【0301】

また、上述したように、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行する場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 と注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを同時に表示するが、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

【0302】

図 20-6 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れていないため、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用 CPU 120 は、ゾーン楽曲の音量よりも注目ポイント音声の音量を大きくする等して、注目ポイント音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、ゾーン楽曲の音量よりも注目ポイント音声の音量を大きくするには、ゾーン楽曲の音量を下げて注目ポイント音声の音量を上げる方法と、ゾーン楽曲の音量を下げるが注目ポイント音声の音量を上げない方法と、ゾーン楽曲の音量を下げずに注目ポイント音声の音量を上げる方法とがある。

【0303】

図 20-6 (B) に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、注目ポイント音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくする等して、ゾーン楽

10

20

30

40

50

曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、ゾーンテロップ画像 38SH40 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識可能にする。ここで、注目ポイント音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくするには、注目ポイント音声の音量を下げてゾーン楽曲の音量を上げる方法と、注目ポイント音声の音量を下げるがゾーン楽曲の音量を上げない方法と、注目ポイント音声の音量を下げずにゾーン楽曲の音量を上げる方法とがある。

【0304】

なお、演出制御用 CPU 120 は、例えば、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報 38SH31 の位置を特定可能である。したがって、演出制御用 CPU 120 は、注目ポイントテロップ画像 38SH40 を表示する場合、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報 38SH31 が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れるかを判定することができる。

10

【0305】

このように、図 20-6 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 と、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 に注目ポイントテロップ画像 38SH40 を重ねて表示する場合にも、ゾーン楽曲の音量と、注目ポイント音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

20

【0306】

また、演出制御用 CPU 120 は、例えば「LIVE ZONE」との音声をスピーカ 8L、8R から出力することにより、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するようにしてもよい。このような態様とする場合、図 20-6 (A) に示す例のように、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能であれば、「LIVE ZONE」との音声の音量よりも注目ポイント音声の音量を大きくし、図 20-6 (B) に示す例のように、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が視覚的に認識困難であれば、注目ポイント音声の音量よりも「LIVE ZONE」との音声の音量を大きくすればよい。その際、ゾーン楽曲の音量については、変更してもよいし、変更しなくてもよい。

30

【0307】

(特徴部 38SH に関する説明 3)

また、特徴部 38SH を持つ遊技機の表示手段は、関連表示を文字表示が移動する態様により表示可能である。そして、第 1 の関連表示における文字表示の移動速度と、第 2 の関連表示における文字表示の移動速度とが異なる。

【0308】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 7)

図 20-7、図 20-8 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、第 1 の関連表示として、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。また、この例では、第 2 の関連表示として、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知する擬似連テロップ画像の表示を例にとって説明する。

40

【0309】

演出制御用 CPU 120 は、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するテロップ画像を画像表示装置 5 に表示可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、図 20-7、図 20-8 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域における下方の領域に、左右に延びる擬似連テロップ画像 38SH50 を表示する。擬似連テロップ画像 38SH50 は、「NEXT×N (N は、擬似連演出により再開された可変表示の回数)」との文字情報 38SH51 が表示される態様の画像である。この例では、擬似連テロップ画像 38SH50 の「NEXT×N」との文字情報 38SH51 が認識可能であることを以て、

50

擬似連演出により再開された可変表示の回数が報知される。

【0310】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、擬似連演出の実行中であることを条件として、擬似連テロップ画像38SH50を表示する。したがって、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中に擬似連演出を実行する場合、ゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを同時に表示することになる。

【0311】

このように、異なる状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、遊技者の注目が発散してしまい、いずれのテロップ画像にも注目させることができない可能性がある。

10

【0312】

そこで、この例では、異なる状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、いずれの状態の注目度が高いかに応じて、テロップ画像の文字情報の移動速度を異ならせる。一例として、テロップ画像の文字情報の移動速度が速いほど目立つことから遊技者の注目を集め易いという技術思想に基づき、注目度の低い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度よりも、注目度の高い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度を速くする。

【0313】

図20-7に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30と、擬似連演出により再開された可変表示の回数が1回であることを報知する擬似連テロップ画像38SH50とが同時に表示されている。ここで、擬似連演出により再開された可変表示の回数が1回であるときの大当たり期待度は、先読みゾーン演出が実行されることによる大当たり期待度よりも低いものとする。その場合、擬似連演出よりも先読みゾーン演出の方が、注目度が高い演出であると言える。したがって、演出制御用CPU120は、擬似連テロップ画像38SH50の「NEXT×1」との文字情報38SH51の移動速度よりも、ゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度を速くする。

20

【0314】

(特徴部38SHに関する演出動作例8)

30

図20-8に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30と、擬似連演出により再開された可変表示の回数が3回であることを報知する擬似連テロップ画像38SH50とが同時に表示されている。ここで、擬似連演出により再開された可変表示の回数が3回であるときの大当たり期待度は、先読みゾーン演出が実行されることによる大当たり期待度よりも高いものとする。その場合、先読みゾーン演出よりも擬似連演出の方が、注目度が高い演出であると言える。したがって、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度よりも、擬似連テロップ画像38SH50の「NEXT×3」との文字情報38SH51の移動速度を速くする。

【0315】

40

なお、例えば、テロップ画像の文字情報の移動速度が遅いほど文字列を読み易いことから遊技者の注目を集め易いという技術思想に基づき、注目度の低い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度よりも、注目度の高い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度を遅くしてもよい。

【0316】

このように、図20-7、図20-8に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを文字情報が移動する態様により表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の移動速度と、擬似連テロップ画像38SH51の移動速度とを異ならせることにより、いずれかのテロップ画像に注目させ易くすることができる。

50

【0317】

(特徴部38SHに関する演出動作例9)

一方、同じ状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、いずれかのテロップ画像に対する注目を意図的に高めない方がよい場合がある。

【0318】

そこで、図20-9に示す例では、同じ状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、テロップ画像の文字情報の移動速度を同程度とする。ここで、文字情報の移動速度が同程度とは、実際の移動速度が全く同じでなくてもよく、遊技者が視認したときに、同じ移動速度であるとの印象を与えることができれば、実際には互いの移動速度が異なってもよい。例えば、大きい文字の文字情報と、小さい文字の文字情報とを全く同じ移動速度で移動させた場合、錯覚により、大きい文字の文字情報よりも、小さい文字の文字情報が奥に見えることから、小さい文字の文字情報が速く移動しているように見える。したがって、このような錯覚を踏まえて、大きい文字の文字情報の実際の移動速度よりも、小さい文字の文字情報の実際の移動速度を遅くする等して、両者の移動速度が同程度であるかのように見せるようにしてもよい。また、例えば、ぼかしが入った文字情報と、ぼかしが入っていない文字の文字情報とを同じ移動速度で移動させた場合、錯覚により、ぼかしが入っていない文字の文字情報が奥に見えることから、ぼかしの入っている文字の文字情報が速く移動しているように見える。したがって、このような錯覚を踏まえて、ぼかしが入っていない文字の文字情報の移動速度よりも、ぼかしが入っている文字の文字情報の移動速度を遅くする等して、両者の移動速度が同程度であるかのように見せるようにしてもよい。

【0319】

なお、例えば、先読みゾーン演出として、図20-9に示すような、複数のキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行するものにおいて、楽曲のサビのタイミングでいずれのキャラクタがセンターに位置しているかに応じて、先読みゾーン演出の予告対象となっている可変表示の大当たり期待度が異なる場合、楽曲のサビのタイミングにおける先読みゾーン演出の注目度は、楽曲のサビ以外のタイミングにおける先読みゾーン演出の注目度よりも高いと言える。このような技術思想に鑑み、演出制御用CPU120は、同じ状態に関連するゾーンテロップ画像38SH30と注目ポイントテロップ画像38SH40とを同時に表示する場合であっても、楽曲のサビのタイミングであるかにかかわらず先読みゾーン演出の実行中であることを条件として表示されるゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度よりも、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行することを条件として表示される注目ポイントテロップ画像38SH40の「センターのメンバーに注目！」との文字情報38SH41の移動速度を速くしてもよい。

【0320】

また、例えば、先読みゾーン演出として、図20-9に示すような、複数のキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行するものにおいて、楽曲のサビのタイミングでいずれのキャラクタがセンターに位置しているかに応じて、先読みゾーン演出の予告対象となっている可変表示の大当たり期待度が異なる場合、大当たり期待度の高いキャラクタがセンターに位置しているときの先読みゾーン演出の注目度は高く、大当たり期待度の低いキャラクタがセンターに位置しているときの先読みゾーン演出の注目度は低いと言える。このような技術思想に鑑み、演出制御用CPU120は、同じ状態に関連するゾーンテロップ画像38SH30と注目ポイントテロップ画像38SH40とを同時に表示する場合であっても、大当たり期待度の高いキャラクタがセンターに位置しているときには、ゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度よりも、注目ポイントテロップ画像38SH40の「センターのメンバーに注目！」との文字情報38SH41の移動速度を速くし、大当たり期待度の低いキャラクタがセンターに位置しているときには、注目ポイントテロップ画像38SH40の「センターのメンバーに注目！」との文字情報38SH41の移動速度よりも、ゾーンテロップ画像38SH30

の「L I V E Z O N E」との文字情報 3 8 S H 3 1 の移動速度を速くしてもよい。

【0 3 2 1】

（特徴部 3 8 S H に関する演出動作例 1 0）

また、あるタイミングにおける関連表示の文字表示の移動速度と、別のタイミングにおける該関連表示の文字表示の移動速度とを異ならせてもよい。

【0 3 2 2】

例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のテンポに応じて、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 の移動速度を異ならせる。

【0 3 2 3】

図 2 0 - 1 0 に示す例は、先読みゾーン演出として、アップテンポのサビの後にスローテンポの後奏となる楽曲のライブ演出を実行するもので、スローテンポの後奏が終わるタイミングに合わせて、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる場面を示す。図 2 0 - 1 0 (A) は、アップテンポのサビを開始したタイミングの場面を示し、図 2 0 - 1 0 (B) は、アップテンポのサビを開始してから 1 秒後の場面を示す。図 2 0 - 1 0 (C) は、スローテンポの後奏を開始したタイミングの場面を示し、図 2 0 - 1 0 (D) は、スローテンポの後奏を開始してから 1 秒後の場面を示す。

【0 3 2 4】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、このような先読みゾーン演出を実行する場合、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲がサビの期間では、図 2 0 - 1 0 (A) ~ (B) に示すように、サビのテンポがアップテンポであることに応じて、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 の移動速度を基準速度よりも速くする。ここで、基準速度とは、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 の移動速度を調整していないデフォルトの速度であり、例えば、楽曲の前奏、A メロ、B メロ、C メロといった、楽曲がサビや後奏以外の期間である場合に適用すればよい。

【0 3 2 5】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲が後奏の期間では、図 2 0 - 1 0 (C) ~ (D) に示すように、後奏のテンポがスローテンポであることに応じて、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 の移動速度を基準速度よりも遅くする。

【0 3 2 6】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スローテンポの後奏が終わるタイミングに合わせて、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スローテンポの後奏が終わるタイミングに合わせて確定飾り図柄が停止表示されるように、先読みゾーン演出の長さや特図変動時間等に基づいて、先読みゾーン演出の実行開始タイミングを決定すればよい。

【0 3 2 7】

例えば、図 2 0 - 1 0 (E 1) に示すように大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させる場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読みゾーン演出として、楽曲の 1 番にあたるライブ演出を実行し、大当たり中演出として、この楽曲の 2 番にあたるライブ演出を実行するようにしてもよい。一方、図 2 0 - 1 0 (E 2) に示すようにハズレ組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させる場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確定飾り図柄を停止表示させたことを以て、先読みゾーン演出を終了させればよい。

【0 3 2 8】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲の 1 番のサビの後のスローテンポの間奏が終わり、その楽曲の 2 番の A メロや頭サビを開始した後に、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させ、表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり中演出として、そのまま楽曲の 2 番にあたるライブ演出をシームレスに実行するようにしてもよい。このような態様とすることにより、確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に、表示結果が「大当たり」となることへの期待感を大きく向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0329】

このように、図20-10に示す例では、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のテンポに応じて、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の移動速度を異ならせることにより、先読みゾーン演出における興趣を向上させることができる。

【0330】

また、演出制御用CPU120は、テロップの表示と共に他の演出を実行する場合、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップと、他の演出の態様が変化しても態様が変化しないテロップとを表示可能である。

【0331】

一例として、演出制御用CPU120は、楽曲のテンポが変化することに応じて文字情報の移動速度が変化するテロップ画像と、楽曲のテンポが変化しても文字情報の移動速度が変化しないテロップ画像とを表示可能である。また、演出制御用CPU120は、文字情報が移動することに代えて、表示中の文字情報とは異なる文字情報に表示を更新する態様のテロップを表示する場合、楽曲のテンポが変化することに応じて文字情報の更新タイミングが変化するテロップ画像と、楽曲のテンポが変化しても文字情報の更新タイミングが変化しないテロップ画像とを表示可能である。

【0332】

他の一例として、演出制御用CPUは、リーチ演出を実行して確定飾り図柄を導出するにあたり、例えば、リーチ演出にて再生される動画の再生速度を遅くするといった、リーチ演出の演出速度を変化させることで、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されることへの期待感を煽る煽り演出を実行可能である。このような態様のリーチ演出を実行するにあたり、演出制御用CPU120は、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップとして、煽り演出にて動画の再生速度が遅くなることに応じて文字情報の移動速度が遅くなるテロップ画像を表示可能である。

【0333】

また、他の一例として、演出制御用CPU120は、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップとして、例えば、音楽ライブの観客の合いの手に合わせて「HEY！」との文字情報の表示が跳ね上がるテロップや、戦場の銃撃音に合わせて「ボタンを連打しろ！」との文字情報の表示が震えるテロップや、格闘の打撃音に合わせて「勝利すればチャンス！」との文字情報の表示が歪むテロップといった、他の演出における効果音に合わせて態様が変化するテロップを表示可能である。

【0334】

また、他の一例として、演出制御用CPU120は、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップとして、例えば、ライブ演出にて表示されるキャラクタ画像にスポットライトが当たったことに応じて「センターのメンバーに注目！」との文字情報の表示がキラキラと輝くテロップや、巨人が建物を破壊する演出表示において建物が破壊される度に「巨人になりたいと思いませんか？」との文字情報の表示がひび割れするテロップや、巨人が建物を破壊する演出表示において破壊された建物が崩れる度に「ゴゴゴゴ・・・」との文字情報の表示が拡大縮小あるいは揺れるテロップといった、他の演出における表示の動きに合わせて態様が変化するテロップを表示可能である。

【0335】

(特徴部38SHに関する説明4)

また、特徴部38SHを持つ遊技機の表示手段は、関連表示の表示中に特定演出が表示される前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、関連表示の内容が認識可能となる。

【0336】

(特徴部38SHに関する演出動作例11)

図20-11は、特徴部38SHに関する他の演出動作例を示す。上述したように、演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当

10

20

30

40

50

りテロップ画像 38SH10 を表示する。また、例えば、大当り遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合に、演出制御用 CPU 120 は、右打ち指示画像 38SH20 を表示する。

【0337】

図 20-11 (A) は、大当り遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。大当り遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10 を表示する一方、右打ち指示画像 38SH20 を表示しない。このように、大当りテロップ画像 38SH10 が表示されているときに右打ち報知画像 38SH20 が表示されない場合、大当りテロップ画像 38SH10 の内容を認識可能である。

10

【0338】

図 20-11 (B) は、図 20-11 (A) に示す状況の直後に、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10 に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示する。このように、大当りテロップ画像 38SH10 に右打ち指示画像 38SH20 が重ねて表示される場合、大当りテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10 に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示することに応じて、右打ち指示画像 38SH20 に隠れて視認困難又は視認不可能となる文字情報を、右打ち指示画像 38SH20 に隠れない位置に表示する。図 20-11 (B) に示す例では、右打ち指示画像 38SH20 に隠れて視認困難となる「LIVE」との文字情報を示す吹き出し画像 38SH60 を付した大当りテロップ画像 38SH10 を表示している。なお、吹き出し画像 38SH60 を表示する位置は、右打ち指示画像 38SH20 に隠れない位置であれば、大当りテロップ画像 38SH10 から離れた位置であってもよい。

20

【0339】

このように、図 20-11 に示す例では、大当りテロップ画像 38SH10 の表示中に右打ち指示画像 38SH20 が重ねて表示される場合、右打ち指示画像 38SH20 に隠れて視認困難となる「LIVE」との文字情報を示す吹き出し画像 38SH60 を、右打ち指示画像 38SH20 に隠れない位置に付した大当りテロップ画像 38SH10 を表示することにより、大当りテロップ画像 38SH10 の内容が認識可能となる。

30

【0340】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 12)

図 20-12 (A) は、大当り遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。大当り遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10A を表示する一方、右打ち指示画像 38SH20 を表示しない。このように、大当りテロップ画像 38SH10A が表示されているときに右打ち報知画像 38SH20 が表示されない場合、大当りテロップ画像 38SH10A の内容を認識可能である。

40

【0341】

図 20-12 (B) は、図 20-12 (A) に示す状況の直後に、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10A に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示する。このように、大当りテロップ画像 38SH10A に右打ち指示画像 38SH20 が重ねて表示される場合、大当りテロップ画像 38SH10A の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10A に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示することに応じて、複数の大当りテロップ画像を表示する。図 2

50

0-12 (B) に示す例では、右打ち指示画像 38SH20 が重なる大当たりテロップ画像 38SH10A に加えて、同じ内容の大当たりテロップ画像 38SH10B を表示している。

【0342】

このように、図 20-12 に示す例では、大当たりテロップ画像 38SH10A の表示中に右打ち指示画像 38SH20B が重ねて表示される場合、大当たりテロップ画像 38SH10A と同じ内容の大当たりテロップ画像 38SH10B を新たに表示することにより、大当たりテロップ画像の内容が認識可能となる。

【0343】

なお、複数のテロップ画像を表示する場合に、各テロップ画像の表示態様を異ならせてもよい。

10

【0344】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 13)

図 20-13 に示す例では、大当たりテロップ画像 38SH10A と、大当たりテロップ画像 38SH10B とを表示する場合に、各大当たりテロップ画像の文字情報が移動する向きを異ならせている。

【0345】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 14)

図 20-14 に示す例では、大当たりテロップ画像 38SH10C と、大当たりテロップ画像 38SH10D と、大当たりテロップ画像 38SH10E とを表示する場合に、各大当たりテロップ画像の長さ、各大当たりテロップ画像が延びる方向とを異ならせている。

20

【0346】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 15)

図 20-15 に示す例では、大当たりテロップ画像 38SH10F と、大当たりテロップ画像 38SH10G とを表示する場合に、各大当たりテロップ画像の太さと、各大当たりテロップ画像の文字情報の大きさを異ならせている。

【0347】

このように、図 20-13～図 20-15 に示す例では、複数のテロップ画像を表示する場合に、各テロップ画像の表示態様を異ならせることにより、演出効果を高め、演出が単調になってしまうことを防止することができる。

30

【0348】

また、予告演出に関連するテロップ画像を表示するにあたり、このような構成を適用する場合、予告演出の大当たり期待度に応じて、複数のテロップ画像が表示されときの表示態様を異ならせてもよい。例えば、大当たり期待度が高い予告演出であるほど、その予告演出に関連する複数のテロップ画像を表示する際の表示態様を派手なものとするれば、複数のテロップ画像を表示する際の表示態様に応じて、予告演出の大当たり期待度を示唆することができ、興趣を向上させることができるだけでなく、テロップ画像への注目を大きく向上させることができる。

【0349】

また、同時に表示されるテロップの数や、同時に表示されるテロップの種類の組み合わせ等に応じて、大当たり期待度を異ならせてもよい。

40

【0350】

また、演出制御用 CPU 120 は、演出の結果として、遊技者にとって有利な結果を報知する成功報知と、遊技者にとって有利な結果を報知しない失敗報知とのいずれかを、共通の態様の事前演出の後に実行する特定演出を実行可能である。演出制御用 CPU 120 は、このような特定演出の実行中にも複数のテロップを表示可能である。このような態様の場合、同時に表示されるテロップの数や、同時に表示されるテロップの種類の組み合わせ等に応じて、特定演出の結果として成功報知が実行される期待度を異ならせてもよい。

【0351】

また、演出制御用 CPU 120 は、種類が異なる複数のテロップについても、図 20-

50

13～図20-15に示すような態様で表示可能である。

【0352】

また、演出制御用CPU120は、文字情報の移動速度や更新速度が異なる複数のテロップについても、図20-13～図20-15に示すような態様で表示可能である。

【0353】

(特徴部38SHに関する付記)

(1) 特徴部38SHに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、表示手段(例えば、画像表示装置5等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10等)と、特定表示(例えば、右打ち指示画像38SH20等)とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、テロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも、テロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させることで、テロップ画像38SH10の内容が認識可能となること等)。

10

【0354】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0355】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記表示手段は、第1の関連表示(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30等)に重ねて表示される特定表示として、該関連表示とは異なる第2の関連表示(例えば、注目ポイントテロップ画像38SH40等)を表示可能としてもよい。

20

【0356】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0357】

(3) 上記(2)の遊技機において、前記表示手段は、関連表示を文字表示(例えば、文字情報38SH31や文字情報38SH51等)が移動する態様により表示可能であり、第1の関連表示における文字表示の移動速度と、第2の関連表示における文字表示の移動速度とが異なるようにしてもよい(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の移動速度と、疑似連テロップ画像38SH50の移動速度とを異ならせること等)。

30

【0358】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0359】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、関連表示の表示中に特定演出が表示される前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能としてもよい(例えば、大当たりテロップ画像38SH10の表示中に右打ち指示画像38SH20が重ねて表示される場合、右打ち指示画像38SH20に隠れて視認困難となる「LIVE」との文字情報を示す吹き出し画像38SH60を、右打ち指示画像38SH20に隠れない位置に付した大当たりテロップ画像38SH10を表示すること等)。

【0360】

40

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0361】

(特徴部38SHと特徴部31AKとに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部38SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SHと特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、示唆演出に関連する関連表示として表示可能である。表示手段は、このような関連表示と、特定表示とを表示可能である。そして、関連表示に特定表示を

50

重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0362】

（特徴部38SHと特徴部31AKとに関する説明2）

次に、本実施の形態の特徴部38SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SHと特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、特定表示として表示可能である。表示手段は、このような特定表示と、所定状態に関連する関連表示とを表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

10

【0363】

（特徴部38SH（39SH）に関する説明1）

次に、本実施の形態の特徴部38SH（39SH）について説明する。特徴部38SH（39SH）を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体とを備える。表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能である。可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能である。そして、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

20

【0364】

（特徴部38SH（39SH）に関する演出動作例1）

図20-16は、特徴部38SH（39SH）に関する演出動作例を示す。この例では、所定状態に関連する関連表示として、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。

【0365】

演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中に、画像表示装置5の前面にて可動体32を動作させる可動体演出を実行可能である。このような可動体演出にて動作する可動体32は、可動体演出が実行されないときには、画像表示装置5の前面に被らない初期位置に退避されていればよい。この例では、先読みゾーン演出の実行中に実行される可動体演出として、音楽ライブにて観客が用いるスティックライトを模した可動体32を動作させる可動体演出について説明する。この例では、スティックライトを模した可動体32を、画像表示装置5の前面にて左右に揺動させることにより、画像表示装置5の下方の表示領域に表示される一部の画像等が可動体32に隠れて視認困難又は視認不可能となる。

30

【0366】

また、可動体32に複数色に発光可能なLEDを内蔵し、可動体32を動作させるときにLEDを所定色に発光させるようにしてもよい。また、可動体32の動作速度を、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のテンポに合わせて異ならせてもよい。

【0367】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、画像表示装置5の表示領域における左方の領域に上下方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定する。したがって、可動体演出を実行することに決定された場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32を動作させることになる。

40

【0368】

また、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体演出の態様を異ならせてもよい。例えば、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体32に内蔵されたLEDの発光色を異ならせる。

50

【0369】

また、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のサビよりも前に可動体演出を実行する場合に、楽曲のサビにていずれのキャラクタがセンターに位置するかに応じて、可動体演出の態様を異ならせてもよい。例えば、図20-16に示す例は、2つの可動体32を1セットとして、2セット計4つの可動体32による可動体演出を実行するものであるが、楽曲のサビにていずれのキャラクタがセンターに位置するかに応じて、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを異ならせる。その場合、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせは、例えば、キャラクタAの好きな色が「白」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「白」と「白」にし、キャラクタAの好きな色が「赤」と「緑」であれば、セ

10

【0370】

また、その場合、図20-16に示すように、左側にある可動体32のLEDの発光色の組み合わせと、右側にある可動体32のLEDの発光色の組み合わせとを異ならせてもよい。このような構成とすることにより、可動体演出における可動体32の色によって、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のサビよりも前に、楽曲のサビにて

20

【0371】

また、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲に応じて、可動体演出の態様を異ならせてもよい。例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲に応じて、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを異ならせる。その場合、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせは、例えば、楽曲Aのイメージカラーが「紫」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「紫」と「紫」にし、楽曲Bのイメージカラーが「緑」と「白」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「緑」と「白

30

【0372】

その場合、ゾーンテロップ画像38SH30が表示されている左方の表示領域の前面に可動体32が移動することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31が可動体32に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図20-16(A)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体32に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難

40

【0373】

そこで、この例では、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることで、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能とする。図20-16に示す例では、図20-16(A)に示す状態からゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を下側から上側へ移動させることにより、図20-16(B)に示すように、「LIVE ZONE」という文字列の全部が可動体32に隠れない位置まで移

50

動して認識可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0374】

このように、図 20-16 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 を、画像表示装置 5 の表示領域の左方の表示領域において表示可能であり、可動体 32 は、少なくともゾーンテロップ画像 38SH30 が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示中に可動体 32 が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

10

【0375】

また、演出制御用 CPU 120 は、特定の動作を繰り返す可動体 32 の動作周期と、テロップの文字情報が移動することに伴い可動体 32 に隠れる位置に文字情報の特定箇所が表示される周期とが一致しないように、可動体 32 の動作速度と、テロップの文字情報の移動速度との、少なくとも一方の速度を調整する制御を行ってもよい。このような制御によれば、文字情報の同じ箇所ばかりが可動体 32 に隠れて視認困難又は視認不可能になってしまうことを防止することができる。

【0376】

(特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例 2)

図 20-17 は、特徴部 38SH (39SH) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

20

【0377】

この例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 に「L I V E Z O N E」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からはゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報からゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能とする。

【0378】

図 20-17 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 に「L I V E Z O N E」との 2つの文字情報 38SH311、文字情報 38SH312 を表示しているが、文字情報 38SH311 は「L I V E」という文字列が画像表示装置 5 の表示領域に収まらず切れており、文字情報 38SH311 からはゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難である。また、文字情報 38SH312 は「Z O N E」という文字列の一部が可動体 32 に隠れており、文字情報 38SH312 からもゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 38SH311 の「Z O N E」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH312 の「L I V E」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH312 の「Z O N E」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、ゾーンテロップ画像 38SH30 には「L I V E Z O N E」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

30

40

【0379】

また、この例においても、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを移動させることで、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容をより容易に認識可能とする。図 20-17 に示す例では、図 20-17 (A) に示す状態からゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを下側から上側へ移動させることにより、図 20-17 (B) に示すように、文字情報 38SH311 の「Z O N E」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報 38SH312 の「Z O N E」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識

50

不可能な文字が不変である場合と比較して、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることをより容易に認識可能となる。

【0380】

このように、図 20-17 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 を、画像表示装置 5 の表示領域の左方の表示領域において表示可能であり、可動体 32 は、少なくともゾーンテロップ画像 38SH30 が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示中に可動体 32 が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 に複数の同じ文字情報を表示することにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

10

【0381】

(特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例 3)

図 20-18 は、特徴部 38SH (39SH) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0382】

演出制御用 CPU 120 は、可動体演出の実行中に、可動体 32 の動作に対応する可動体対応音声をスピーカ 8L、8R から出力可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、「ワー」といった観客の声援を模した音声を、可動体対応音声として出力する。

20

【0383】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーン楽曲を出力する。また、演出制御用 CPU 120 は、可動体演出の実行中であることを条件として、可動体対応音声を出力する。したがって、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とを同時に出力することになる。その場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とのいずれも認識困難又は認識不可能になってしまう可能性がある。

【0384】

また、上述したように、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示中に可動体 32 を動作させるが、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が可動体 32 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能になってしまうことがある。

30

【0385】

図 20-18 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が可動体 32 に隠れていないため、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用 CPU 120 は、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくする等して、可動体対応音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくするには、ゾーン楽曲の音量を下げて可動体対応音声の音量を上げる方法と、ゾーン楽曲の音量を下げるが可動体対応音声の音量を上げない方法と、ゾーン楽曲の音量を下げずに可動体対応音声の音量を上げる方法とがある。

40

【0386】

図 20-18 (B) に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体 32 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくする等して、ゾーン楽曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能にする。ここで、可動体対応音声の音量より

50

もゾーン楽曲の音量を大きくするには、可動体対応音声の音量を下げてゾーン楽曲の音量を上げる方法と、可動体対応音声の音量を下げるがゾーン楽曲の音量を上げない方法と、可動体対応音声の音量を下げずにゾーン楽曲の音量を上げる方法とがある。

【0387】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、可動体演出を実行する場合、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31が可動体32に隠れるかを判定することができる。

10

【0388】

このように、図20-18に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を、画像表示装置5の表示領域の左方の表示領域において表示可能であり、可動体32は、少なくともゾーンテロップ画像38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーン楽曲の音量と、可動体対応音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

【0389】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明2)

20

また、特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機の表示手段は、可動体の動作に対応した対応表示を表示可能である。そして、関連表示に対応表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0390】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例4)

図20-19は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0391】

演出制御用CPU120は、可動体演出の実行中に、可動体32の動作に対応した対応表示を、画像表示装置52に表示可能である。この例では、演出制御用CPU120は、スティックライトを模した可動体32が画像表示装置5の前面にあるときに、対応表示として、スティックライトの光を模したエフェクト画像38SHEを、可動体32の周りに表示する。その際、演出制御用CPU120は、スティックライトを模した可動体32の周りにあたかも光が見えているように、可動体32の動作に合わせてエフェクト画像38SHEを移動させる。

30

【0392】

なお、可動体32にLEDを内蔵させて、LEDを発光させる態様とする場合、演出制御用CPU120は、可動体32のLEDの発光色と同じ色のエフェクト画像38SHEを表示する。

40

【0393】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、画像表示装置5の表示領域における左方の領域に上下方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、可動体演出の実行中であることを条件として、エフェクト画像38SHEを表示する。したがって、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出が実行される場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中にエフェクト画像38SHEを表示することになる。

【0394】

その場合、ゾーンテロップ画像38SH30が表示されている左方の表示領域の前面に

50

可動体 3 2 が移動することにより、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 が、可動体 3 2 の周りに表示されたエフェクト画像 3 8 S H E に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が認識困難又は認識不可能になってしまうことがある。図 2 0 - 1 9 (A) に示す例では、「L I V E Z O N E」という文字列の「Z O N E」という文字列の一部がエフェクト画像 3 8 S H E に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

【0 3 9 5】

そこで、この例では、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 を移動させることで、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容を認識可能とする。図 2 0 - 1 9 に示す例では、図 2 0 - 1 9 (A) に示す状態からゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 を下側から上側へ移動させることにより、図 2 0 - 1 9 (B) に示すように、「L I V E Z O N E」という文字列の全部がエフェクト画像 3 8 S H E に隠れない位置まで移動して認識可能となり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0 3 9 6】

このように、図 2 0 - 1 9 に示す例では、可動体 3 2 の動作に対応したエフェクト画像 3 8 S H E を表示可能であり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 にエフェクト画像 3 8 S H E を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が認識可能となる。

【0 3 9 7】

(特徴部 3 8 S H (3 9 S H) に関する演出動作例 5)

図 2 0 - 2 0 は、特徴部 3 8 S H (3 9 S H) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0 3 9 8】

この例では、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 に「L I V E Z O N E」との複数の同じ文字情報を表示することで、1 つの文字情報からはゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報からゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容を認識可能とする。

【0 3 9 9】

図 2 0 - 2 0 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 に「L I V E Z O N E」との 2 つの文字情報 3 8 S H 3 1 1、文字情報 3 8 S H 3 1 2 を表示しているが、文字情報 3 8 S H 3 1 1 は「L I V E」という文字列が画像表示装置 5 の表示領域に収まらず切れており、文字情報 3 8 S H 3 1 1 からはゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容を認識困難である。また、文字情報 3 8 S H 3 1 2 は「Z O N E」という文字列の一部がエフェクト画像 3 8 S H E に隠れており、文字情報 3 8 S H 3 1 2 からもゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 3 8 S H 3 1 1 の「Z O N E」という認識可能な文字列と、文字情報 3 8 S H 3 1 2 の「L I V E」という認識可能な文字列と、文字情報 3 8 S H 3 1 2 の「Z O N E」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 には「L I V E Z O N E」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0 4 0 0】

また、この例においても、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 1 と文字情報 3 8 S H 3 1 2 とを移動させることで、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容をより容易に認識可能とする。図 2 0 - 2 0 に示す例では、図 2 0 - 2 0 (A) に示す

状態からゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを下側から上側へ移動させることにより、図 20-20 (B) に示すように、文字情報 38SH311 の「ZONE」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報 38SH312 の「ZONE」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることをより容易に認識可能となる。

【0401】

10

このように、図 20-20 に示す例では、可動体 32 の動作に対応したエフェクト画像 38SHE を表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 にエフェクト画像 38SHE を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 に複数の同じ文字情報を表示することにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

【0402】

(特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例 6)

図 20-21 は、特徴部 38SH (39SH) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0403】

20

上述したように、演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーン楽曲を出力する。また、演出制御用 CPU 120 は、可動体演出の実行中であることを条件として、可動体対応音声を出力する。したがって、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とを同時に出力することになる。その場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とのいずれも認識困難又は認識不可能になってしまう可能性がある。

【0404】

また、上述したように、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示中にエフェクト画像 38SHE を表示するが、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 がエフェクト画像 38SHE に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

30

【0405】

図 20-21 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 がエフェクト画像 38SHE に隠れていないため、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用 CPU 120 は、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくする等して、可動体対応音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくするには、ゾーン楽曲の音量を下げて可動体対応音声の音量を上げる方法と、ゾーン楽曲の音量を下げるが可動体対応音声の音量を上げない方法と、ゾーン楽曲の音量を下げずに可動体対応音声の音量を上げる方法とがある。

40

【0406】

図 20-21 (B) に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部がエフェクト画像 38SHE に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくする等して、ゾーン楽曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能にする。ここで、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくするには、可動体対応音声の音量を下げてゾ

50

ーン楽曲の音量を上げる方法と、可動体対応音声の音量を下げるがゾーン楽曲の音量を上げない方法と、可動体対応音声の音量を下げずにゾーン楽曲の音量を上げる方法とがある。

【0407】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、エフェクト画像38SHEを表示する場合、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31がエフェクト画像38SHEに隠れるかを判定することができる。

10

【0408】

このように、図20-21に示す例では、可動体32の動作に対応したエフェクト画像38SHEを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30にエフェクト画像38SHEを重ねて表示する場合にも、ゾーン楽曲の音量と、可動体対応音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

【0409】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明3)

また、特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機の表示手段は、関連表示として、可動体の動作によって視認困難となり得る第1関連演出と、可動体の動作によって視認困難とならない第2関連演出とを表示可能である。

20

【0410】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例7)

図20-22は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0411】

演出制御用CPU120は、同じ状態に関連する関連表示として、可動体の動作によって視認困難となり得る第1関連演出と、可動体の動作によって視認困難とならない第2関連演出とを表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-22に示すように、第1関連表示として、可動体32の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像38SH30Aを表示し、第2関連表示として、可動体32の動作によって視認困難とならないゾーンテロップ画像38SH30Bを表示する。

30

【0412】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像38SH30Aとゾーンテロップ画像38SH30Bとを表示する。図20-22(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30Aとゾーンテロップ画像38SH30Bとのいずれも視認可能である。したがって、ゾーンテロップ画像の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能である。

40

【0413】

また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当り期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定する。したがって、可動体演出を実行することに決定された場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30Aとゾーンテロップ画像38SH30Bとの表示中に可動体32を動作させることになる。

【0414】

その場合、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に表示されたゾーンテロップ画像38SH30Aの前面に可動体32が現れることにより、ゾーンテロップ画像38SH30Aの文字情報38SH31Aが可動体32に隠れて認識困難又は認識不可能となり

50

、ゾーンテロップ画像 38SH30A の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図 20-22 (B) に示す例では、「L I V E Z O N E」という文字列の「Z O N E」という文字列の一部が可動体 32 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30A の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像 38SH30A の文字情報 38SH31A の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像 38SH30A の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。一方、このような状況にあっても、画像表示装置 5 の表示領域における上方の領域に表示されたゾーンテロップ画像 38SH30B には可動体 32 が重ならないため、ゾーンテロップ画像 38SH30 からゾーンテロップ画像の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能である。

10

【0415】

このように、図 20-22 に示す例では、可動体 32 の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像 38SH30A と、可動体 32 の動作によって視認困難とならないゾーンテロップ画像 38SH30B とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30A に可動体 32 が重なって認識困難又は認識不可能である場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30B には可動体 32 が重ならないため、ゾーンテロップ画像 38SH30B の内容を認識可能である。

【0416】

(特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例 8)

20

図 20-23 は、特徴部 38SH (39SH) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0417】

演出制御用 CPU 120 は、異なる状態に関連する関連表示として、可動体 32 の動作によって視認困難となり得る第 1 関連表示と、可動体 32 の動作によって視認困難とならない第 2 関連演出とを表示可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、図 20-23 に示すように、第 1 関連表示として、可動体 32 の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像 38SH30 を表示し、第 2 関連表示として、可動体 32 の動作によって視認困難とならない疑似連テロップ画像 38SH50 を表示する。

30

【0418】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像 38SH30 を表示する。また、演出制御用 CPU 120 は、例えば、疑似連演出の実行中であることを条件として、疑似連テロップ画像 38SH50 を表示する。図 20-23 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 と疑似連テロップ画像 38SH50 とのいずれも視認可能である。したがって、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであり、疑似連テロップ画像 38SH50 の内容が疑似連演出により再開された可変表示の回数を報知するものであることを認識可能である。

【0419】

40

また、演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定する。したがって、可動体演出を実行することに決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、ゾーンテロップ画像 38SH30 と疑似連テロップ画像 38SH50 との表示中に可動体 32 を動作させる場合がある。

【0420】

その場合、画像表示装置 5 の表示領域における右方の領域に表示されたゾーンテロップ画像 38SH30 の前面に可動体 32 が現れることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が可動体 32 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある

50

。図 20-23 (B) に示す例では、「L I V E Z O N E」という文字列の「Z O N E」という文字列の一部が可動体 32 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の文字情報 38 S H 31 の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。一方、このような状況にあっても、画像表示装置 5 の表示領域における上方の領域に表示された擬似連テロップ画像 38 S H 50 には可動体 32 が重ならないため、擬似連テロップ画像 38 S H 50 の内容が擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するものであることを認識可能である。

【0421】

10

このように、図 20-23 に示す例では、可動体 32 の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像 38 S H 30 と、可動体 32 の動作によって視認困難とならない擬似連テロップ画像 38 S H 50 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 に可動体 32 が重なって認識困難又は認識不可能である場合にも、擬似連テロップ画像 38 S H 50 には可動体 32 が重ならないため、擬似連テロップ画像 38 S H 50 の内容を認識可能である。

【0422】

(特徴部 38 S H (39 S H) に関する演出動作例 9)

図 20-24 は、特徴部 38 S H (39 S H) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

20

【0423】

図 20-24 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 と擬似連テロップ画像 38 S H 50 とのいずれも視認可能である。したがって、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであり、擬似連テロップ画像 38 S H 50 の内容が擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するものであることを認識可能である。

【0424】

図 20-24 (A) に示す例のように、画像表示装置 5 の表示領域における右方の領域に上下方向に延びるゾーンテロップ画像 38 S H 30 を表示し、下方の領域に左右方向に延びる擬似連テロップ画像 38 S H 50 を表示する場合、可動体 32 が現れることにより、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の文字情報 38 S H 31 と擬似連テロップ画像 38 S H 50 の文字情報 38 S H 51 とのいずれもが可動体 32 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 と擬似連テロップ画像 38 S H 50 とのいずれの内容も認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

30

【0425】

図 20-24 (B) に示す例では、「L I V E Z O N E」という文字列の「Z O N E」という文字列の一部が可動体 32 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の文字情報 38 S H 31 の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像 38 S H 30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

40

【0426】

そこで、演出制御用 CPU 120 は、図 20-24 (B) に示すように、可動体 32 が現れることに応じて、擬似連テロップ画像 38 S H 50 を非表示にすると共に、擬似連テロップ画像 38 S H 50 の内容であった、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知する擬似連報知画像 38 S H 70 を表示するため、擬似連報知画像 38 S H 70 によれば、非表示となった擬似連テロップ画像 38 S H 50 の内容と同じ内容を認識させることができる。

【0427】

50

このように、図20-24に示す例では、可動体32の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像38SH30と、可動体32が現れることに応じて非表示となり、結果的に可動体32の動作によって視認困難とならない擬似連テロップ画像38SH50を表示可能であり、擬似連テロップ画像38SH50の内容であった、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知する擬似連報知画像38SH70を表示するため、非表示となった擬似連テロップ画像38SH50の内容と同じ内容を認識させることができる。

【0428】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明4)

また、特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機の表示手段は、関連表示の実行中に可動体が動作位置に動作する前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能である。

10

【0429】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例10)

図20-25は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、画像表示装置5の表示領域における下方の領域にゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定し、可動体演出を実行する場合には、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32を動作させる。

20

【0430】

図20-25(A)は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合の表示例である。先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30を表示する一方、可動体32を動作させない。このように、ゾーンテロップ画像38SH30が表示されているときに可動体32が動作しない場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能である。

【0431】

図20-25(B)は、図20-25(A)に示す状況の直後に、可動体演出を開始した場合の表示例である。演出制御用CPU120は、可動体演出を実行する場合、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に表示されたゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる。このように、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させることに応じて、可動体32に隠れて視認困難又は視認不可能となる文字情報38SH31を、可動体32に隠れない位置に表示する。図20-25(B)に示す例では、可動体32に隠れて視認困難となる「LIVE ZONE」との文字情報38SH31を報知するミニキャラ画像38SH80を付したゾーンテロップ画像38SH30を表示している。なお、ミニキャラ画像38SH80を表示する位置は、可動体32に隠れない位置であれば、ゾーンテロップ画像38SH30から離れていてもよい。

30

40

【0432】

このように、図20-25に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる場合、可動体32に隠れて視認困難となる「LIVE ZONE」との文字情報38SH31を報知するミニキャラ画像38SH80を付したゾーンテロップ画像38SH30表示することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例11)

図20-26(A)は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合の表示例である。先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30Aを表示する一方、可動体32を

50

動作させない。このように、ゾーンテロップ画像 38SH30A が表示されているときに可動体 32 が動作しない場合、ゾーンテロップ画像 38SH30A の内容を認識可能である。

【0433】

図 20-26 (B) は、図 20-25 (A) に示す状況の直後に、可動体演出を開始した場合の表示例である。演出制御用 CPU 120 は、可動体演出を実行する場合、画像表示装置 5 の表示領域における下方の領域に表示されたゾーンテロップ画像 38SH30A の前面にて可動体 32 を動作させる。このように、ゾーンテロップ画像 38SH30A の前面にて可動体 32 を動作させる場合、ゾーンテロップ画像 38SH30A の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用 CPU 120 は、ゾーンテロップ画像 38SH30A の前面にて可動体 32 を動作させることに応じて、複数のゾーンテロップ画像を表示する。図 20-26 (B) に示す例では、可動体 32 が重なるゾーンテロップ画像 38SH30A に加えて、同じ内容のゾーンテロップ画像 38SH30B を表示している。

10

【0434】

このように、図 20-26 に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30A の前面にて可動体 32 を動作させる場合、ゾーンテロップ画像 38SH30A と同じ内容のゾーンテロップ画像 38SH30B を新たに表示することにより、ゾーンテロップ画像の内容が認識可能となる。

20

【0435】

(特徴部 38SH (39SH) に関する付記)

(1) 特徴部 38SH (39SH) に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 等) であって、表示手段 (例えば、画像表示装置 5 等) と、動作可能な可動体 (例えば、可動体 32 等) とを備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり (例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 を、画像表示装置 5 の表示領域の左方の表示領域において表示可能であること等)、前記可動体は、少なくとも前記所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり (例えば、可動体 32 は、少なくともゾーンテロップ画像 38SH30 が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であること等)、関連表示の表示中に前記可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示中に可動体 32 が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となること等)。

30

【0436】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0437】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記表示手段は、前記可動体の動作に対応した対応表示 (例えば、エフェクト画像 38SHE 等) を表示可能であり、関連表示に対応表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 にエフェクト画像 38SHE を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となること等)。

40

【0438】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0439】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、前記表示手段は、関連表示として、前記可動体の動作によって視認困難となり得る第 1 関連演出 (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30A 等) と、前記可動体の動作によって視認困難とならない第 2 関連演出 (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30B 等) とを表示可能である。

50

【0440】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0441】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、関連表示の実行中に前記可動体が動作位置に動作する前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能である(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる場合、可動体32に隠れて視認困難となる「L I V E Z O N E」との文字情報38SH31を報知するミニキャラ画像38SH80を付したゾーンテロップ画像38SH30表示すること等)。

【0442】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0443】

(特徴部38SH(39SH)と特徴部31AKとに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部38SH(39SH)と特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SH(39SH)と特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、示唆演出に関連する関連表示として所定の表示領域において表示可能である。可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能である。そして、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0444】

(特徴部38SH(40SH)に関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部38SH(40SH)について説明する。特徴部38SH(40SH)を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1表示手段と、第2表示手段とを備え、第1表示手段と第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である。

【0445】

図20-27は、特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す。

【0446】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例1)

図20-27(A)に示す例のパチンコ遊技機1は、第1表示手段としての画像表示装置5と、第2表示手段としての副画像表示装置38SH5Aとを備える。

【0447】

副画像表示装置38SH5Aは、例えば、画像表示装置5の右側に隣接して設けられている。副画像表示装置38SH5Aは、例えばLCDや有機EL等から構成され、各種の演出画像を表示する。副画像表示装置38SH5A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。表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を副画像表示装置38SH5Aに供給することで、演出画像を副画像表示装置38SH5Aに表示させる。

【0448】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って、副画像表示装置38SH5Aの表示領域における右端から画像表示装置5の表示領域における左端まで左右方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。

【0449】

演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字を、副画像表示装置38SH5Aの表示領域における右端から左側へ移動させるように表示する。文字情報38SH31の文字は、副画像表示装置38SH5Aの表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38S

10

20

30

40

50

H 3 1を副画像表示装置 3 8 S H 5 Aにて右側から左側へ移動させた結果、文字情報 3 8 S H 3 1が副画像表示装置 3 8 S H 5 Aに表示されなくなった場合、演出制御用 C P U 1 2 0は、副画像表示装置 3 8 S H 5 Aには表示されなくなった文字情報 3 8 S H 3 1の文字を、画像表示装置 5の表示領域の右端から左側へ移動させるように表示する。そして、文字情報 3 8 S H 3 1の文字は、画像表示装置 5の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 3 8 S H 3 1を画像表示装置 5にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報 3 8 S H 3 1が画像表示装置 5に表示されなくなった場合、演出制御用 C P U 1 2 0は、画像表示装置 5には表示されなくなった文字情報 3 8 S H 3 1の文字を、副画像表示装置 3 8 S H 5 Aの表示領域の右端から左側へ移動させるように再び表示する。

10

【 0 4 5 0 】

なお、副画像表示装置 3 8 S H 5 Aは、常に画像表示装置 5の右側に隣接して設けられたものでなくてもよい。例えば、副画像表示装置 3 8 S H 5 Aは、画像表示装置 5の右側とは異なる位置に設けられ、先読みゾーン演出といった所定の演出を実行することに応じて、画像表示装置 5の右側に並ぶように移動するものであってもよい。

【 0 4 5 1 】

このように、図 2 0 - 2 7 (A)に示す例では、画像表示装置 5と、副画像表示装置 3 8 S H 5 Aとを備え、画像表示装置 5と副画像表示装置 3 8 S H 5 Aとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0を表示することにより、画像表示装置 5と副画像表示装置 3 8 S H 5 Aとによる好適な表示を行うことができる。

20

【 0 4 5 2 】

(特徴部 3 8 S H (4 0 S H)に関する演出動作例 2)

図 2 0 - 2 7 (B)に示す例のパチンコ遊技機 1は、第 1表示手段としての画像表示装置 5と、第 2表示手段としてのドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bとを備える。

【 0 4 5 3 】

ドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bは、例えば、画像表示装置 5の右側に隣接して設けられている。ドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bは、L E Dが 2次元配列状に並んだドットマトリクス型ディスプレイであり、例えば、カソードが列で、アノードが行で連結されている。演出制御用 C P U 1 2 0は、行と列を指定して電流を流すよう指定することで個々の L E Dを個別に点灯し、列と行の指定をラスタースキャン方式で行うことにより、ドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bに各種の演出画像を表示させる。表示制御部 1 2 3は、演出制御用 C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号をドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bに供給することで、演出画像をドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bに表示させる。

30

【 0 4 5 4 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0は、L E D毎にパルス数を変えることで、個々のドットの明るさを制御する。また、ドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bに R G Bカラーの L E Dを使えばフルカラーのディスプレイを実現可能である。また、L E Dに代えて O L E Dを採用すれば、L E Dよりも小さいドットを形成することができる。

40

【 0 4 5 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0は、画像表示装置 5とドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bとに跨って、ドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bの表示領域における右端から画像表示装置 5の表示領域における左端まで左右方向に延びるゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0を表示する。

【 0 4 5 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0は、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0の文字情報 3 8 S H 3 1の文字を、ドットマトリクス L E D表示装置 3 8 S H 5 Bの表示領域における右端から左側へ移動させるように表示する。文字情報 3 8 S H 3 1の文字は、ドットマトリクス L E

50

D表示装置38SH5Bの表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31をドットマトリクスLED表示装置38SH5Bにて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH31がドットマトリクスLED表示装置38SH5Bに表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bには表示されなくなった文字情報38SH31の文字を、画像表示装置5の表示領域の右端から左側へ移動させるように表示する。そして、文字情報38SH31の文字は、画像表示装置5の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31を画像表示装置5にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH31が画像表示装置5に表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5には表示されなくなった文字情報38SH31の文字を、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bの表示領域の右端から左側へ移動させるように再び表示する。

10

【0457】

なお、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bは、常に画像表示装置5の右側に隣接して設けられたものでなくてもよい。例えば、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bは、画像表示装置5の右側とは異なる位置に設けられ、先読みゾーン演出といった所定の演出を実行することに応じて、画像表示装置5の右側に並ぶように移動するものであってもよい。

このように、図20-27(B)に示す例では、画像表示装置5と、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとを備え、画像表示装置5とドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示することにより、画像表示装置5とドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとによる好適な表示を行うことができる。

20

【0458】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例3)

図20-27(C)に示す例のパチンコ遊技機1は、第1表示手段としての画像表示装置5と、第2表示手段としてのバーサライタ38SH5Cとを備える。

【0459】

バーサライタ38SH5Cは、人の目の残像効果を利用した表示装置である。バーサライタ38SH5Cは、板体38SH5C1の長手側面に配列された複数のLEDを、特定パターンに従って短い周期で点滅させながら板体38SH5C1を回転させることにより生じるLEDの光の残像を利用して、各種の演出画像を表示する。

30

【0460】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号をバーサライタ38SH5Cに供給することで、バーサライタ38SH5Cの回転制御と、LEDの点灯制御とを行い、演出画像をバーサライタ38SH5Cに表示させる。なお、バーサライタ38SH5Cは、回転動作時にLEDにて各種の演出画像を表示し得る範囲を表示領域となる。この例では、バーサライタ38SH5Cの表示領域が画像表示装置5の右側に並ぶように、バーサライタ38SH5Cの板体38SH5C1が設けられている。

40

【0461】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5とバーサライタ38SH5Cとに跨って、バーサライタ38SH5Cの表示領域における右端から画像表示装置5の表示領域における左端まで左右方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。

【0462】

演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字を、バーサライタ38SH5Cの表示領域における右端から左側へ移動させるように表示する。文字情報38SH31の文字は、バーサライタ38SH5Cの表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31をバーサライタ38SH5Cにて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH3

50

1 がバーサライタ 3 8 S H 5 C に表示されなくなった場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、バーサライタ 3 8 S H 5 C には表示されなくなった文字情報 3 8 S H 3 1 の文字を、画像表示装置 5 の表示領域の右端から左側へ移動させるように表示する。そして、文字情報 3 8 S H 3 1 の文字は、画像表示装置 5 の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 3 8 S H 3 1 を画像表示装置 5 にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報 3 8 S H 3 1 が画像表示装置 5 に表示されなくなった場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 には表示されなくなった文字情報 3 8 S H 3 1 の文字を、バーサライタ 3 8 S H 5 C の表示領域の右端から左側へ移動させるように再び表示する。

【0463】

10

このように、図 2 0 - 2 7 (A) に示す例では、画像表示装置 5 と、バーサライタ 3 8 S H 5 C とを備え、画像表示装置 5 とバーサライタ 3 8 S H 5 C とに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 を表示することにより、画像表示装置 5 とバーサライタ 3 8 S H 5 C とによる好適な表示を行うことができる。

【0464】

(特徴部 3 8 S H (4 0 S H) に関する説明 2)

また、特徴部 3 8 S H (4 0 S H) を持つ遊技機は、関連表示として、文字を表示可能であり、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨って関連表示を表示するときに、第 1 表示手段の表示領域と第 2 表示手段の表示領域との間の非表示領域の大きさよりも大きい文字を表示可能である。

20

【0465】

(特徴部 3 8 S H (4 0 S H) に関する演出動作例 4)

図 2 0 - 2 8 は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 3 8 S H 5 A とが隣接している部分を拡大した要部拡大図である。この例の画像表示装置 5 は、フレーム部 3 8 S H 5 F の内側に表示領域が形成されている。同様に、副画像表示装置 3 8 S H 5 A は、フレーム部 3 8 S H 5 A F の内側に表示領域が形成されている。

【0466】

このような画像表示装置 5 と副画像表示装置 3 8 S H 5 A とに跨ってゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 を表示する場合、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 の文字が、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 3 8 S H 5 A の表示領域とに跨って表示されることになる。このように文字情報 3 8 S H 3 1 の文字を表示するにあたり、フレーム部 3 8 S H 5 F とフレーム部 3 8 S H 5 A F とに相当する部分に文字の一部が隠れているかのような表示態様とする場合、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 3 8 S H 5 A の表示領域とに跨って表示される文字が認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

30

【0467】

ここで、画像表示装置 5 のフレーム部 3 8 S H 5 F の幅寸法、及び副画像表示装置 3 8 S H 5 A のフレーム部 3 8 S H 5 A F の幅寸法は、既知の寸法である。そこで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 3 8 S H 5 A とに跨ってゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 を表示するにあたり、フレーム部 3 8 S H 5 F の幅寸法とフレーム部 3 8 S H 5 A F の幅寸法とを足し合わせた長さ L 1 よりも、各文字の幅方向の長さ L 2 の方が長いフォントサイズの文字情報 3 8 S H 3 1 を表示する。

40

【0468】

しかしながら、フレーム部 3 8 S H 5 F の幅寸法とフレーム部 3 8 S H 5 A F の幅寸法とを足し合わせた長さ L 1 よりも、各文字の幅方向の長さ L 2 の方が長いフォントサイズとしても、結果として、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 3 8 S H 5 A の表示領域とに跨って表示される文字が認識困難又は認識不可能となる場合もある。そこで、パチンコ遊技機 1 の設計段階において、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 といったテロップ画像の文字情報を、画像表示装置 5 と副画像表示装置 3 8 S H 5 A とに跨って表示した場

50

合に人間が文字を判別できるかをシミュレーションすること等により、文字情報のフォントサイズが決定されればよい。また、同じフォントサイズであっても文字の形によって、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 38SH5A の表示領域とに跨って表示された場合に、視認可能な文字と、認識困難又は認識不可能となる文字とがある。例えば、「Z」という文字が視認可能であっても、「I」という文字については縦線が隠れてしまうと認識困難又は認識不可能となり易い。そこで、認識困難又は認識不可能となり易い文字が混在する文字列を文字情報として表示する場合には、太字や斜体文字とすることにより、認識困難又は認識不可能とならないようにすればよい。

【0469】

なお、例えば、画像表示装置 5 の表示領域の前面に副画像表示装置 38SH5A を移動させ、画像表示装置 5 の表示領域の一部が副画像表示装置 38SH5A によって隠れるようにする場合、画像表示装置 5 のフレーム部 38SH5F が副画像表示装置 38SH5A によって隠れることから、副画像表示装置 38SH5A のフレーム部 38SH5AF の幅寸法よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38SH31 を表示すればよい。

【0470】

同様に、副画像表示装置 38SH5A の表示領域の前面に画像表示装置 5 を移動させ、副画像表示装置 38SH5A の表示領域の一部が画像表示装置 5 によって隠れるようにする場合、副画像表示装置 38SH5A のフレーム部 38SH5F が画像表示装置 5 によって隠れることから、画像表示装置 5 のフレーム部 38SH5F の幅寸法よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38SH31 を表示すればよい。

【0471】

このように、図 20-28 に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 として、文字情報 38SH31 を表示可能であり、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨ってゾーンテロップ画像 38SH30 を表示するときに、画像表示装置 5 のフレーム部 38SH5F の幅寸法と、副画像表示装置 38SH5A のフレーム部 38SH5AF の幅寸法とを足し合わせた長さ L1 よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38SH31 を表示することにより、好適にゾーンテロップ画像 38SH30 を表示することができる。

【0472】

(特徴部 38SH(40SH)に関する説明 3)

また、特徴部 38SH(40SH)を持つ遊技機は、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨って関連表示を表示するときに、一方の表示手段のみによっても関連表示の内容を認識可能に表示可能である。

【0473】

(特徴部 38SH(40SH)に関する演出動作例 5)

図 20-29 (A) に示す例では、画像表示装置 5 と副画像表示装置 51 とに跨ってゾーンテロップ画像 38SH30 を表示するときに、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が画像表示装置 5 の表示領域内に表示されていることから、画像表示装置 5 のみによってもゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能である。

【0474】

(特徴部 38SH(40SH)に関する演出動作例 6)

図 20-29 (B) に示す例では、画像表示装置 5 と副画像表示装置 51 とに跨ってゾーンテロップ画像 38SH30 を表示するときに、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が副画像表示装置 38SH5A の表示領域内に表示されていることから、副画像表示装置 38SH5A のみによってもゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能である。

【0475】

ここで、画像表示装置 5 の表示領域の幅寸法、及び副画像表示装置 38SH5A の表示

領域の幅寸法は、既知の寸法である。そこで、パチンコ遊技機 1 の設計段階において、ゾーンテロップ画像 38SH30 といったテロップ画像の文字情報の全ての文字を、画像表示装置 5 表示領域に表示し得るフォントサイズ、あるいは、副画像表示装置 38SH5A の表示領域に表示し得るフォントサイズが決定されればよい。

【0476】

このように、図 20-29 に示す例では、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨ってゾーンテロップ画像 38SH30 を表示するときに、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が画像表示装置 5 の表示領域内に表示されるように、あるいは、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が副画像表示装置 38SH5A の表示領域内に表示されるようにすることにより、好適にゾーンテロップ画像 38SH30 を表示することができる。例えば、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 38SH5A の表示領域とに跨って表示される文字が認識困難又は認識不可能になってしまう場合であっても、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能となる。

【0477】

(特徴部 38SH (40SH) に関する説明 4)

また、特徴部 38SH (40SH) を持つ遊技機は、関連表示として、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨って文字を表示可能な第 1 関連表示と、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨らずに文字を表示可能な第 2 関連表示とを表示可能であり、第 1 関連表示にて表示される文字と、第 2 関連表示にて表示される文字とで、文字の大きさが異なる。

【0478】

(特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例 7)

図 20-30 (A) に示す例では、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに文字が跨るように、左右に延びるゾーンテロップ画像 38SH30 を表示する。また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に、上下に延びる擬似連テロップ画像 38SH50 を表示する。したがって、この例の擬似連テロップ画像 38SH50 の文字は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨って表示されることはない。

【0479】

ここで、ゾーンテロップ画像 38SH30 や擬似連テロップ画像 38SH50 といった複数のテロップ画像を表示する場合、各テロップ画像における文字の大きさを異ならせた方が、各々のテロップ画像の内容を認識させ易い。

【0480】

一方、上述したように、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨ってゾーンテロップ画像 38SH30 を表示する場合、画像表示装置 5 のフレーム部 38SH5F の幅寸法と、副画像表示装置 38SH5A のフレーム部 38SH5AF の幅寸法とを足し合わせた長さ L1 よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38SH31 を表示することにより、好適にゾーンテロップ画像 38SH30 を表示することができる。

【0481】

このような理由から、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨って表示されるゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の文字の大きさは、大きな文字になり易い傾向にある。そのため、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の文字の大きさと、擬似連テロップ画像 38SH50 の文字情報 38SH51 の文字の大きさとを異ならせるにあたり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の文字の大きさよりも、擬似連テロップ画像 38SH50 の文字情報 38SH51 の文字の大きさを大きくすると、単に文字が大きいという理由から視認性は高まるが、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域が狭くなってしまうばかりか、全体として不格好な見た目になってしまう。

【0482】

そこで、演出制御用CPU120は、このようなゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを表示するにあたり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも小さい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表示することにより、換言すれば、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51の大きさよりも大きい文字となるように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を表示することにより、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域を十分に確保すると共に、全体として不格好な見た目とならないようにすることができる。

【0483】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例8)

10

図20-30(B)に示す例では、演出制御用CPU120は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨るように、左右に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、副画像表示装置38SH5Aに、上下に延びる擬似連テロップ画像38SH50を表示する。したがって、この例の擬似連テロップ画像38SH50の文字は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って表示されることはない。

【0484】

この例の場合にも、演出制御用CPU120は、このようなゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを表示するにあたり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも小さい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表示することにより、換言すれば、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51の大きさよりも大きい文字となるように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を表示することにより、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域を十分に確保すると共に、全体として不格好な見た目とならないようにすることができる。

20

【0485】

なお、図20-30(A)、(B)のように、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨るように、左右に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示し、画像表示装置5又は副画像表示装置38SH5Aに、上下に延びる擬似連テロップ画像38SH50を表示するにあたり、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域を十分に確保することができれば、あるいは、全体として不格好な見た目とならないのであれば、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも大きい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表示してもよい。

30

【0486】

このように、図20-30に示す例では、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って文字情報38SH31を表示可能なゾーンテロップ画像38SH30と、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨らずに文字情報38SH51を表示可能な擬似連テロップ画像38SH50とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30にて表示される文字情報38SH31の文字と、擬似連テロップ画像38SH50にて表示される文字情報38SH51の文字とで、文字の大きさが異なるので、ゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを好適に表示することができる。

40

【0487】

なお、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨らない態様のテロップ画像については、画像表示装置5のフレーム部38SH5Fの幅寸法と、副画像表示装置38SH5Aのフレーム部38SH5AFの幅寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の幅方向の長さの方が短いフォントサイズの文字情報が表示されていてもよい。

【0488】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例9)

50

なお、特徴部 38SH (40SH) を持つ遊技機は、図 20-31 に示すように、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とを上下に隣接させたパチンコ遊技機 1 にも適用可能である。即ち、演出制御用 CPU 120 は、上下に並んだ画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨って、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 を表示可能である。

【0489】

このような態様の場合、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨ってゾーンテロップ画像 38SH30 を表示するにあたり、画像表示装置 5 の下部のフレームの高さ寸法と、副画像表示装置 38SH5D の上部のフレームの高さ寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の高さ方向の長さの方が長いフォントサイ

10

【0490】

なお、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5D とに文字が跨らない態様のテロップ画像 38SH50 については、画像表示装置 5 の下部のフレームの高さ寸法と、副画像表示装置 38SH5D の上部のフレームの高さ寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の高さ方向の長さの方が短いフォントサイズの文字情報 38SH51 が表示されていてもよい。

【0491】

(特徴部 38SH (40SH) に関する付記)

(1) 特徴部 38SH (40SH) に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 等) であって、第 1 表示手段 (例えば、画像表示装置 5 等) と、第 2 表示手段 (例えば、副画像表示装置 38SH5A 等) とを備え、前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である (例えば、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 を表示すること等)。

20

【0492】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0493】

(2) 上記 (1) の遊技機において、関連表示 (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 等) として、文字 (例えば、文字情報 38SH31 等) を表示可能であり、前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とに跨って関連表示を表示するときに、前記第 1 表示手段の表示領域と前記第 2 表示手段の表示領域との間の非表示領域の大きさよりも大きい文字を表示可能である (例えば、画像表示装置 5 のフレーム部 38SH5F の幅寸法と、副画像表示装置 38SH5A のフレーム部 38SH5AF の幅寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の幅方向の長さの方が長いフォントサイズの文字情報 38SH31 を表示すること等)。

30

【0494】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0495】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とに跨って関連表示 (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 等) を表示するときに、一方の表示手段のみによっても関連表示の内容を認識可能に表示可能としてもよい (例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が画像表示装置 5 の表示領域内に表示されるように、あるいは、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が副画像表示装置 38SH5A の表示領域内に表示されるようにすること等)。

40

【0496】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0497】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、関連表示として、前記第 1

50

表示手段と前記第2表示手段とに跨って文字（例えば、文字情報38SH31等）を表示可能な第1関連表示（例えば、ゾーンテロップ画像38SH30等）と、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨らずに文字（例えば、文字情報38SH51等）を表示可能な第2関連表示（例えば、擬似連テロップ画像38SH50等）とを表示可能であり、前記第1関連表示にて表示される文字と、前記第2関連表示にて表示される文字とで、文字の大きさが異なるようにしてもよい（例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも小さい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表示すること等）。

【0498】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

10

【0499】

（特徴部38SH（40SH）と特徴部31AKとに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部38SH（39SH）と特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SH（39SH）と特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、第1表示手段と、第2表示手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。そして、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、第1表示手段と第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示として表示可能である。

【0500】

20

（特徴部38SH（41SH）と特徴部38SH（42SH）とに関する説明1）

次に、本実施の形態の特徴部38SH（41SH）と特徴部38SH（42SH）とについて説明する。

【0501】

特徴部38SH（41SH）を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、所定状態に関連する関連表示を表示可能であり、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

【0502】

30

また、特徴部38SH（41SH）を持つ遊技機において、第1関連表示は演出状態に関連する関連表示であり、第2関連表示は遊技状態に関連する関連表示である。

【0503】

また、特徴部38SH（41SH）を持つ遊技機において、第1関連表示は、動作を伴う態様で表示され、前記特定演出が実行されることより変化した場合にも動作を伴う態様で表示される。

【0504】

一方、特徴部38SH（42SH）を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

40

【0505】

また、特徴部38SH（42SH）を持つ遊技機において、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

【0506】

また、特徴部38SH（42SH）を持つ遊技機において、第1関連表示は演出状態に関連する関連表示であり、第2関連表示は遊技状態に関連する関連表示である。

【0507】

50

(特徴部 38SH(41SH)と特徴部 38SH(42SH)とに関する演出動作例 1)

図 20-32 は、特徴部 38SH(41SH)と特徴部 38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す。この例では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を例にとって説明する。また、この例では、特定演出による変化を受ける表示であって、演出状態に関連する第 1 関連表示として、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像を例にとって説明する。また、この例では、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として、エラーを報知するエラーテロップ画像を例にとって説明する。

10

【0508】

演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能である。

【0509】

また、演出制御用 CPU 120 は、エラーを報知するエラーテロップ画像を表示可能である。図 20-32 に示す例では、下皿が満タンになっている異常を、「球を抜いてね」という文字情報 39SH91 により報知するエラーテロップ画像 38SH90 を表示する例について説明する。

【0510】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像 38SH10 を表示する。また、例えば、下皿が満タンになっていることが検知された場合に、演出制御用 CPU 120 は、エラーテロップ画像 38SH90 を表示する。したがって、大当たり遊技状態において下皿が満タンになっていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (A) に示すように、大当たりテロップ画像 38SH10 とエラーテロップ画像 38SH90 とを同時に表示することになる。

20

【0511】

また、演出制御用 CPU 120 は、縮小演出の実行タイミングとなったことを条件として、縮小演出を実行し、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる。したがって、大当たり遊技状態において縮小演出の実行タイミングとなった場合、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (B) に示すように、例えば、キャラクタ画像や、大当たり遊技状態におけるラウンド数を示す表示といった、大当たり演出中に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる。そして、縮小演出が実行されることにより、変化した表示の周囲には、黒色の表示領域外領域 38SHBK が形成される。このような縮小演出が実行されることにより、演出の興趣を向上させることができる。

30

【0512】

その際、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (B) に示すように、大当たりテロップ画像 38SH10 についても共通の縮小率で表示する。即ち、大当たり中演出という演出状態に関連する大当たりテロップ画像 38SH10 は、縮小演出による変化を受ける。

【0513】

ここで、下皿が満タンになっている状況が放置され続けた場合、その状況が解消されるまでエラーテロップ画像 38SH90 の表示と共に警告音が鳴り続けるため、周囲の遊技者の迷惑になってしまう。

40

【0514】

そこで、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (B) に示すように、縮小演出が実行されても、エラーテロップ画像 38SH90 を縮小させない。即ち、エラーという遊技状態に関連するエラーテロップ画像 38SH90 は、縮小演出による変化を受けない。

【0515】

このように、図 20-32 に示す例では、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であり、縮小演出による変化を受ける大当たり

50

テロップ画像 38SH10 と、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像 38SH90 とを表示可能であるため、テロップ画像 38SH10 が縮小演出による変化を受けることにより演出の興趣を向上させることができる一方、エラーテロップ画像 38SH90 が縮小演出による変化を受けないことにより下皿が満タンになっていることを適切に報知し続けることができる。

【0516】

なお、図 20-32 に示す例では、特定演出による変化を受ける表示であって、演出状態に関連する第 1 関連表示として、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像を例にとって説明したが、大当たりテロップ画像のように、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示される文字情報を含むテロップについては、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として表示するようにしてもよい。

10

【0517】

これに対し、楽曲の歌詞を示す文字情報を含むテロップのように、遊技者に対して何らかの報知を行う目的ではない演出に関連する文字情報を含むテロップは、特定演出による変化を受ける表示であって、演出状態に関連する第 1 関連表示として表示可能であるが、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示としては表示することができないテロップである。

【0518】

また、図 30-32 に示す例では、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロップ画像を例にとって説明したが、所謂、コントローラ接続エラー、振動モータ異常エラー、磁石エラー、スイッチ異常エラー、不正入賞エラー、払出エラー、主制御基板通信不良、サブ基板不一致エラー、球切れエラー、カードユニットエラーといった、各種のエラーを報知するテロップ画像についても、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として表示可能である。

20

【0519】

また、演出制御用 CPU 120 は、例えば、確変状態又は時短状態に制御されていることを報知するテロップのように遊技状態を報知するテロップの他、大当たり期待度が高い演出と共に表示されるテロップのように重要な演出と共に実行されるテロップについても、特定演出による変化を受けないテロップとして表示可能である。

30

【0520】

(特徴部 38SH(41SH) と特徴部 38SH(42SH) とに関する演出動作例 2)

図 20-33 は、特徴部 38SH(41SH) と特徴部 38SH(42SH) とに関する他の演出動作例を示す。この例では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる拡大演出を例にとって説明する。

【0521】

演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる拡大演出を実行可能である。

40

【0522】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像 38SH10 を表示する。また、例えば、下皿が満タンになっていることが検知された場合に、演出制御用 CPU 120 は、エラーテロップ画像 38SH90 を表示する。したがって、大当たり遊技状態において下皿が満タンになっていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、図 20-33(A) に示すように、大当たりテロップ画像 38SH10 とエラーテロップ画像 38SH90 とを同時に表示することになる。

【0523】

50

また、演出制御用CPU120は、拡大演出の実行タイミングとなったことを条件として、拡大演出を実行し、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる。したがって、大当り遊技状態において拡大演出の実行タイミングとなった場合、演出制御用CPU120は、図20-33(B)に示すように、例えば、キャラクタ画像や、大当り遊技状態におけるラウンド数を示す表示といった、大当り演出中に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる。そして、拡大演出が実行されることにより、拡大演出により変化した複数の表示が画像表示装置5の表示領域に収まらなくなる。このような拡大演出が実行されることにより、演出の興趣を向上させることができる。

【0524】

その際、演出制御用CPU120は、図20-33(B)に示すように、大当りテロップ画像38SH10についても共通の拡大率で表示する。即ち、大当り中演出という演出状態に関連する大当りテロップ画像38SH10は、拡大演出による変化を受ける。

【0525】

一方、演出制御用CPU120は、図20-33(B)に示すように、拡大演出が実行されても、エラーテロップ画像38SH90を拡大させない。即ち、エラーという遊技状態に関連するエラーテロップ画像38SH90は、拡大演出による変化を受けない。

【0526】

このように、図20-33に示す例では、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる拡大演出を実行可能であり、拡大演出による変化を受ける大当りテロップ画像38SH10と、拡大演出による変化を受けないエラーテロップ画像38SH90とを表示可能であるため、テロップ画像38SH10が拡大演出による変化を受けることにより演出の興趣を向上させることができる一方、エラーテロップ画像38SH90が拡大演出による変化を受けないことにより下皿が満タンになっていることを適切に報知し続けることができる。

【0527】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例3)

図20-32は、特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す。この例では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出を例にとって説明する。

【0528】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出を実行可能である。

【0529】

演出制御用CPU120は、例えば、大当り中演出の実行中であることを条件として、大当りテロップ画像38SH10を表示する。また、例えば、下皿が満タンになっていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、エラーテロップ画像38SH90を表示する。したがって、大当り遊技状態において下皿が満タンになっていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、図20-34(A)に示すように、大当りテロップ画像38SH10とエラーテロップ画像38SH90とを同時に表示することになる。

【0530】

また、演出制御用CPU120は、画ブレ演出の実行タイミングとなったことを条件として、画ブレ演出を実行し、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる。したがって、大当り遊技状態において画ブレ演出の実行タイミングとなった場合、演出制御用CPU120は、図20-34(B)に示すように、例えば、キャラクタ画像や、大当り遊技状態におけるラウンド数を示す表示といった、大当り演出中に表示される複数の表示をまとめて振動させる。そして、画ブレ演出が実行されることにより、変化した表示の周囲には、黒色の表示領域外領域38SHBKが形成される。このような画ブレ演

出が実行されることにより、演出の興趣を向上させることができる。

【0531】

その際、演出制御用CPU120は、図20-34(B)に示すように、大当たりテロップ画像38SH10についても、その他の表示と共にまとめて振動させる。即ち、大当たり中演出という演出状態に関連する大当たりテロップ画像38SH10は、画ブレ演出による変化を受ける。

【0532】

ここで、下皿が満タンになっている状況が放置され続けた場合、その状況が解消されるまでエラーテロップ画像38SH90の表示と共に警告音が鳴り続けるため、周囲の遊技者の迷惑になってしまう。

【0533】

そこで、演出制御用CPU120は、図20-34(B)に示すように、画ブレ演出が実行されても、エラーテロップ画像38SH90を振動させない。即ち、エラーという遊技状態に関連するエラーテロップ画像38SH90は、画ブレ演出による変化を受けない。

【0534】

このように、図20-34に示す例では、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出を実行可能であり、画ブレ演出による変化を受ける大当たりテロップ画像38SH10と、画ブレ演出による変化を受けないエラーテロップ画像38SH90とを表示可能であるため、テロップ画像38SH10が画ブレ演出による変化を受けることにより演出の興趣を向上させることができる一方、エラーテロップ画像38SH90が画ブレ演出による変化を受けないことにより下皿が満タンになっていることを適切に報知し続けることができる。

【0535】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例4)

【0536】

上述したように、演出制御用CPU120は、図20-35に示すように、画ブレ演出を実行する場合、大当たりテロップ画像38SH10についても、その他の表示と共にまとめて振動させる。

【0537】

ここで、上述したように、演出制御用CPU120は、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10を、文字情報38SH11が移動する態様で表示可能である。この例の演出制御用CPU120は、図20-35(A)に示す状態の直後の状態を示す図20-35(B)に示すように、画ブレ演出により大当たりテロップ画像38SH10を変化させた場合にも、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させる。

【0538】

このように、図20-35に示す例では、大当たりテロップ画像38SH10は、文字情報38SH11が移動する態様で表示され、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報38SH11が移動する態様で表示されることにより、画ブレ演出が実行されたときの演出の興趣を高めることができる。

【0539】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(41SH)又は特徴部38SH(42SH)を持つ遊技機は、特定演出が実行されることに応じて表示領域外領域が現れ、第2関連表示は、表示領域外領域に跨って表示可能であり、表示領域外領域に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示される。

【0540】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例5)

)

図20-36は、画ブレ演出が実行された状態を示す。図20-36に示す例では、半透明の帯状の背景画像の前面に、大部分が黒い黒抜きの文字情報38SH91が表示されるエラーテロップ画像39SH90を例にとって説明する。

【0541】

上述したように、エラーテロップ画像38SH90は、画ブレ演出による変化を受けない。したがって、例えば、画像表示装置5の表示領域における左端から右端まで左右に延びるエラーテロップ画像38SH90を表示した場合、画ブレ演出が実行されることにより、エラーテロップ画像38SH90は、黒色の表示領域外領域38SHBKに跨って表示されることになる。

10

【0542】

その場合、図20-36(A)に示すように、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91が表示領域外領域38SHBKに相当する表示領域に表示されている場合、半透明の背景画像に透けて見える黒色の表示領域外領域38SHBKに同化して黒抜きの文字情報38SH91が視認困難であり、エラーテロップ画像38SH90の内容が認識困難となる。

【0543】

そこで、この例では、図20-36(B)に示すように、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91を移動させ、文字情報38SH91の全ての文字が画ブレ演出により変化した表示内に表示されるようにすることによって、エラーテロップ画像38SH90の内容を認識可能としている。

20

【0544】

なお、文字情報38SH91の全ての文字が画ブレ演出により変化した表示内に同時に表示されなくてもよい。例えば、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91を移動させることにより、文字情報38SH91の文字が画ブレ演出により変化した表示内に順次表示された結果、全ての文字を順に視認することができれば、文字情報38SH91の全ての文字を画ブレ演出により変化した表示内に同時に表示させることができない場合であっても、エラーテロップ画像38SH90の内容を認識可能とすることができる。

【0545】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例6)

30

図20-37は、画ブレ演出が実行された状態を示す。図20-37に示す例では、半透明の帯状の背景画像の前面に、大部分が白い白抜きの文字情報38SH91が表示されるエラーテロップ画像39SH90を例にとって説明する。

【0546】

この例の場合、図20-37(A)、(B)に示すように、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91が表示領域外領域38SHBKに相当する表示領域に表示されていても、半透明の背景画像に透けて見える黒色の表示領域外領域38SHBKに同化しないため白抜きの文字情報38SH91が視認可能であり、エラーテロップ画像38SH90の内容が認識可能となる。

40

【0547】

このように、図20-36、図20-37に示す例では、画ブレ演出が実行されることに応じて表示領域外領域38SHBKが現れ、エラーテロップ画像38SH90は、表示領域外領域38SHBKに跨って表示可能であり、表示領域外領域38SHBKに跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されることにより、好適にエラーテロップ画像38SH90を表示することができる。

【0548】

(特徴部38SH(41SH)に関する付記)

(1) 特徴部38SH(41SH)に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機

50

(例えば、パチンコ遊技機 1 等)であって、表示手段(例えば、画像表示装置 5 等)と、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等)とを備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10 や、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロップ画像 38SH90 等)を表示可能であり、関連表示として、前記特定演出による変化を受ける第 1 関連表示(例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像 38SH10 等)と、前記特定演出による変化を受けない第 2 関連表示(例えば、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像 38SH90 等)とを表示可能である。

10

【0549】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0550】

(2) 上記(1)の遊技機において、第 1 関連表示は演出状態に関連する関連表示であり(例えば、大当たりテロップ画像 38SH10 が、大当たり中演出を報知するテロップ画像であること等)、第 2 関連表示は遊技状態に関連する関連表示としてもよい(例えば、エラーテロップ画像 38SH90 が、下皿が満タンになっている異常を報知するテロップ画像であること等)。

【0551】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

20

【0552】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、第 1 関連表示は、動作を伴う態様で表示され(例えば、大当たりテロップ画像 38SH10 を、文字情報 38SH11 が移動する態様で表示すること等)、前記特定演出が実行されることより変化した場合にも動作を伴う態様で表示されてもよい(例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報 38SH11 が移動する態様で表示されること等)。

【0553】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0554】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記特定演出(例えば、画ブレ演出等)が実行されることに応じて表示領域外領域(例えば、表示領域外領域 38SHBK 等)が現れ、第 2 関連表示は、前記表示領域外領域に跨って表示可能であり、前記表示領域外領域に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されてもよい(例えば、エラーテロップ画像 38SH90 は、表示領域外領域 38SHBK に跨って表示可能であり、表示領域外領域 38SHBK に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されること等)。

30

【0555】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0556】

(特徴部 38SH(41SH)と特徴部 31AK とに関する説明)

40

次に、本実施の形態の特徴部 38SH(41SH)と特徴部 31AK とについて説明する。特徴部 38SH(41SH)と特徴部 31AK とを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。そして、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、所定状態に関連する関連表示として表示可能である。また、所定状態に関連する関連表示として、特定演出による変化を受ける第 1 関連表示と、特定演出による変化を受けない第 2 関連表示とを表示可能である。

50

【0557】

(特徴部38SH(42SH)に関する付記)

(1) 特徴部38SH(42SH)に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等)とを備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10を、文字情報38SH11が移動する態様で表示すること等)、関連表示は、前記特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である(例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報38SH11が移動する態様で表示されること等)。

10

【0558】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0559】

(2) 上記(1)の遊技機において、関連表示として、前記特定演出による変化を受ける第1関連表示(例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像38SH10等)と、前記特定演出による変化を受けない第2関連表示(例えば、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像38SH90等)とを表示可能としてもよい。

20

【0560】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0561】

(3) 上記(2)の遊技機において、第1関連表示は演出状態に関連する関連表示であり(例えば、大当たりテロップ画像38SH10が、大当たり中演出を報知するテロップ画像であること等)、第2関連表示は遊技状態に関連する関連表示としてもよい(例えば、エラーテロップ画像38SH90が、下皿が満タンになっている異常を報知するテロップ画像であること等)。

【0562】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

30

【0563】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記特定演出が実行されることに応じて表示領域外領域が現れ、第2関連表示は、前記表示領域外領域に跨って表示可能であり、前記表示領域外領域に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されてもよい。

【0564】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0565】

(特徴部38SH(42SH)と特徴部31AKとに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部38SH(42SH)と特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SH(42SH)と特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。そして、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、所定状態に関連する関連表示として動作を伴う態様で表示可能である。そして、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

40

【0566】

(特徴部38SH(63IW)に関する説明1)

50

次に、本実施の形態の特徴部 38SH (63IW) について説明する。特徴部 38SH (63IW) を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示を表示可能な表示手段を備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成された関連表示を表示可能である。

【0567】

(特徴部 38SH (63IW) に関する説明 2)

また、特徴部 38SH (63IW) を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示を表示可能な表示手段を備え、表示手段は、曲線状に形成された関連表示を表示可能である。

【0568】

(特徴部 38SH (63IW) に関する演出動作例 1)

次に、所定状態に関する関連表示を表示する場合の表示態様について説明する。図 20-38 は、右打ち指示画像の表示例を示す説明図である。図 20-38 において、(1) (2) (3) の順に表示画面の態様が遷移する。

【0569】

この実施の形態では、高ベース状態（すなわち確変状態または時短状態）のときに、関連表示として、右打ちを指示する右打ち指示画像を画像表示装置 5 に表示する操作指示演出が行われる（例えば、ステップ S673, S676 の処理に相当する）。

【0570】

図 20-38 に示す例では、画像表示装置 5 において、曲線状の領域からなる右打ち指示画像 38SH200a が表示されている。この実施の形態では、右打ち操作を行うと、打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球ルールに沿って、弧を描くように移動し、その後、遊技領域 7 の右側の領域に下りてくる。つまり、曲線状の領域からなる右打ち指示画像 38SH200a は、右打ち操作を行ったときの遊技球の軌道になぞらえた形状である。また、右打ち指示画像 38SH200a は、曲線状に形成された領域内に文字列「→右打ち→」を含む態様により構成されている。このような態様とすることで、遊技者が直感的に指示内容を認識することができ、効果的に右打ちを指示することができる。

【0571】

図 20-38 (1) ~ (4) に示すように、右打ち指示画像 38SH200a は、曲線状に形成された領域内において、文字列「→右打ち→」が左端部から右端部に移動するような態様により表示される。このような態様とすることで、遊技者が指示内容を認識しやすくなり、より効果的に右打ちを指示することができる。

【0572】

そして、図 20-38 (5) ~ (6) に示すように、右打ち指示画像 38SH200a は、曲線状に形成された領域の右端部に達したことにより消去された文字列「→右打ち→」の一部が、左端部から再び表示されるような態様により表示される。

【0573】

なお、右打ち指示画像 38SH200a について、図 20-38 に示す態様に限らず、例えば、曲線状に形成された領域内において、複数の文字列「→右打ち→」が左端部から右端部に移動するような態様により表示されるようにしてもよい。また、文字列について、一定の速度で移動させる態様に限らず、途中で移動速度が変化するものや、停止するものであってもよい。具体的には、曲線状に形成された領域のうちの左端部から中央部までの領域においては、中央部から右端部までの領域よりも文字列の移動速度が速いような態様であってもよい。また、左端部から文字列が表示されると所定期間停止表示され、その後右端部まで移動した後も所定期間停止表示されるような態様であってもよい。また、移動速度が複数回変化する（例えば、高速→低速→高速や、高速→中速→低速など）態様であってよいし、移動速度が変化するとともに、所定位置で停止表示される態様であってよい。

【0574】

10

20

30

40

50

図 20-39 は、左打ち指示画像の表示例を示す説明図である。図 20-39 において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。

【0575】

この実施の形態では、高ベース状態（すなわち確変状態または時短状態）から低ベース状態（すなわち通常状態）に移行したときに、関連表示として、左打ちを指示する左打ち指示画像を画像表示装置 5 に表示する操作指示演出が所定期間（例えば、10 秒間）行われる（例えば、ステップ S 671 の処理に相当する）。

【0576】

図 20-39 に示す例では、画像表示装置 5 において、曲線状の領域からなる左打ち指示画像 38SH200b が表示されている。また、左打ち指示画像 38SH200b は、曲線状に形成された領域内に文字列「←左打ち←」を含む態様により構成されている。

【0577】

上述のように、右打ち指示画像 38SH200a は、右打ち操作を行ったときの遊技球の軌道になぞらえた形状であり、曲線状に形成された領域内において、文字列「→右打ち→」が左端部から右端部に移動するような態様により表示される。これに対して、図 20-39 (1)～(4)に示すように、右打ちから左打ちに戻すことを指示する左打ち指示画像 38SH200b は、右打ち指示画像 38SH200a と同様の形状であるが、曲線状に形成された領域内において、文字列「←左打ち←」が右端部から左端部に移動するような態様により表示される。つまり、左打ち指示画像 38SH200b の形状や文字列の表示態様により、右打ち時の遊技球の軌道からどのように変更するべきかが示される。このような態様とすることで、遊技者が指示内容を認識しやすくなり、より効果的に左打ちを指示することができる。

【0578】

そして、図 20-39 (5)～(6)に示すように、左打ち指示画像 38SH200b は、曲線状に形成された領域の左端部に達したことにより消去された文字列「←左打ち←」の一部が、右端部から再び表示されるような態様により表示される。

【0579】

図 20-38、図 20-39 に示す、右打ち指示画像 38SH200a および左打ち指示画像 38SH200b は、例えば、領域内における文字列（「→右打ち→」または「←左打ち←」）の表示位置が異なる複数の画像から構成される。なお、動画像データを再生することにより、図 20-38、図 20-39 に示すような、右打ち指示画像 38SH200a および左打ち指示画像 38SH200b を実現するようにしてもよい。

【0580】

図 20-38、図 20-39 に示すように、右打ち指示画像 38SH200a や左打ち指示画像 38SH200b を、曲線状に形成された態様により表示可能とすることにより、画一的な矩形状に形成された態様のみにより表示可能とするときよりも、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0581】

また、図 20-38、図 20-39 に示すように、右打ち指示画像 38SH200a や左打ち指示画像 38SH200b について、所定の領域内において文字列を移動させる態様により表示可能とすることにより、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0582】

また、図 20-38、図 20-39 に示すように、右打ち指示画像 38SH200a や左打ち指示画像 38SH200b について、文字列の全てを認識可能な態様（例えば、左端部に達したことにより消去された文字列の一部が右端部から再び表示される）により文字列を表示することにより、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0583】

また、図 20-38、図 20-39 に示すように、右打ち指示画像 38SH200a や

左打ち指示画像 38SH200b について、遊技状態に応じた態様により表示可能とすることにより（例えば、高ベース状態（すなわち右打ちが有効な状態）のときには、文字列「→右打ち→」が領域内の左端部から右端部に移動する態様により表示し、低ベース状態（すなわち左打ちが有効な状態）のときには、文字列「←左打ち←」が領域内の右端部から左端部に移動する態様により表示することにより）、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0584】

図20-40は、発展演出に関する演出解説画像の表示例を示す説明図である。図20-40において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。

【0585】

この実施の形態では、リーチ中に、より信頼度が高いリーチに発展することを示唆する発展演出を実行可能である。図20-40には、キャラクタが地雷原の通過に挑み、通過できれば、より信頼度が高いリーチに発展し、通過できなければ、はずれが確定する態様の発展演出が示されている。

【0586】

発展演出が開始されると、図20-40(1)、(2)に示すように、画像表示装置5において、地雷38SH201a~38SH201cが表示されるとともに、関連表示として、発展演出を解説するための演出解説画像38SH200cが表示される。演出解説画像38SH200cは、地雷38SH201a~38SH201cを避けるルートを示すジグザグ状の矢印型領域を含む態様により構成されている。具体的には、矢印型領域は矢尻部と矢柄部とを含み、矢柄部が2つの屈曲部を有することによりジグザグ状に形成されている。すなわち、演出解説画像38SH200cは、屈曲部を有し、複数の方向に延びるように形成された領域（換言すれば、異なる方向に延びる複数の直線状の領域から形成された領域）を含む態様により構成されている。

【0587】

また、演出解説画像38SH200cは、ジグザグ状に形成された矢印型領域内に、発展演出が地雷原の通過に挑むものであることを示す文字列「地雷を避けて進め」を含む態様により構成されている。また、図20-40(1)、(2)に示すように、演出解説画像38SH200cは、ジグザグ状に形成された矢印型領域内において、文字列「地雷を避けて進め」が下端部から上端部に移動するような態様により表示される。また、文字列「地雷を避けて進め」が上端部に達すると一文字ずつ消去され、消去された文字が再び下端部から表示される。すなわち、図20-40(1)、(2)に示す一連の表示が所定期間繰り返し行われる。このような態様とすることで、画像表示装置5の表示領域下部側から上部方向に向かって地雷を避けて進むことを目指す演出であることを効果的に示すことができ、演出効果を高めることができる。

【0588】

なお、図20-40(1)、(2)に示す例では、演出解説画像38SH200cは、ジグザグ状に形成された矢印型領域内に文字列「地雷を避けて進め」の一部が表示され、その後、徐々に全部が表示される態様であるが、常に文字列「地雷を避けて進め」の全部が表示される態様であってもよい。また、演出解説画像38SH200cに加えて、演出の詳細な説明（具体的には、キャラクタが地雷原の通過に挑み、通過できれば、より信頼度が高いリーチに発展し、通過できなければ、はずれが確定すること）が示される演出解説画像を表示するようにしてもよい。また、演出解説画像38SH200cの表示に加えて、スピーカ27から音声「地雷を避けて進め」が出力されるようにしてもよい。この場合には、例えば、図20-40(1)に示す文字列が表示開始されたタイミングでこの音声出力される。また、演出解説画像38SH200cについて、例えば、領域の形状や色、サイズなどが異なる態様や、文字列のフォントや色、サイズ、移動態様（例えば、速度や一時停止回数）などが異なる態様を設け、いずれの態様により表示されるかに応じて、地雷原の通過に成功する期待度が異なるようにしてもよい。

【0589】

次いで、図20-40(3)に示すように、画像表示装置5において、演出解説画像38SH200cが消去され、地雷原の通過に挑むキャラクタ38SH202が表示される。

【0590】

そして、図20-40(4A)～(5A)に示すように、キャラクタが地雷38SH201a～38SH201cを避けて通過することに成功すると、より信頼度が高いSプリーチに発展することが報知される演出が行われる。一方、図20-40(4B)～(5B)に示すように、キャラクタが地雷38SH201cに接触して爆発する演出が行われると(すなわち、キャラクタが地雷38SH201a～38SH201cを避けて通過することに失敗すると)、はずれが確定する演出が行われる。

10

【0591】

図20-40に示すように、演出解説画像38SH200cについて、屈曲部を有し、複数の方向に延びるように形成された態様(換言すれば、異なる方向に延びる複数の直線状の領域から形成された態様)により表示可能とすることにより、画一的な矩形状に形成された態様のみにより表示可能とするときよりも、多くの文字列を表示することができる。なお、図20-40に示す例では、2つの屈曲部を有する矢印型領域が示されているが、このような態様に限らず、1つの屈曲部を有する態様であってもよいし、3つ以上の屈曲部を有する態様であってもよい。また、図20-40に示す例では、直角に屈曲する屈曲部を有する矢印型領域が示されているが、屈曲する角度は直角以外であってもよいし、屈曲部ごとに屈曲する角度が異なるものであってもよい。

20

【0592】

なお、図20-38～図20-39に示す例と、図20-40に示す例とを組み合わせ、曲線状に形成された領域と、屈曲部を有し、複数の方向に延びるように形成された領域とを含む態様により構成された関連表示を用いるようにしてもよい。例えば、演出解説画像について、「Ω」状に形成された領域を含む態様とし、当該領域内において、演出内容を解説するための文字列を移動させるようにしてもよい。

【0593】

また、図20-40に示す例では、演出解説画像は、平面的に複数の方向に延びるように形成された領域を含む態様により構成されているが、このような構成に限らず、立体的に複数の方向に延びるように形成された領域を含む態様により構成されていてもよい。

30

【0594】

図20-41は、役物演出に関する演出解説画像の表示例を示す説明図である。ここでは、可動部材を鉛直方向および水平方向に動作させる役物演出を実行可能であるものとする。

【0595】

図20-41(A1)に示すように、画像表示装置5において、役物演出の実行前に、関連表示として、役物演出が実行されることを示唆する演出解説画像38SH200eが表示される。演出解説画像38SH200eは、可動部材の動作方向を示す、鉛直方向に延びた領域と水平方向に延びた領域(図20-41に示すように、厳密には、水平方向に延びるように見える平面上(つまり画像表示装置5の表示画面上)に描写された領域)とを含む態様により構成されている。すなわち、演出解説画像38SH200eは、立体的に複数の方向に延びるように形成された領域を含む態様により構成されている。

40

【0596】

また、演出解説画像38SH200eは、鉛直方向に延びた領域内に、可動部材の動作内容を示す文字列「落下して」を含み、水平方向に延びた領域内に、可動部材の動作内容を示す文字列「飛び出す」を含む態様により構成されている。このような態様とすることで、可動部材が立体的に動作する役物演出の内容を効果的に示唆することができ、演出効果を高めることができる。なお、図20-41に示す例では、鉛直方向から水平方向に屈曲する屈曲部を1つ有する態様が示されているが、このような態様に限らず、2つ以上の

50

屈曲部を有する態様であってもよい。例えば、鉛直方向から水平方向に屈曲する屈曲部と、水平方向から鉛直方向に屈曲する屈曲部とを有する態様であってもよい。また、図 20-40 に示すような平面的に複数の方向に延びるように形成された領域と、図 20-41 に示すような立体的に複数の方向に延びるように形成された領域とを含む態様であってもよい。

【0597】

なお、図 20-41 (B1) ~ (B4) に示すように、演出解説画像 38SH200e により示される領域の形状が変化するようにしてもよい。図 20-41 (B1) ~ (B4) に示す例では、演出解説画像 38SH200e は、鉛直方向に延びた領域内において文字列「落下して」が上端部から下端部に達すると、水平方向に延びた領域が加えられる (図 20-41 (B3))。そして、水平方向に延びた領域内において文字列「飛び出す」が上端部から下端部に移動する態様 (すなわち、遊技機側から遊技者側に向かって移動するように見える態様) により表示される (図 20-41 (B4) ~ (B5))。

【0598】

また、遊技者に所定の操作を指示する操作指示報知についても、本実施形態の構成を適用可能である。

【0599】

図 20-42 は、操作指示画像の表示例を示す説明図である。ここでは、回転操作可能なジョグダイヤルを備えているものとする。図 20-42 に示すように、ジョグダイヤルの回転操作を指示する操作指示報知は、ジョグダイヤルを模したジョグダイヤル画像 204 と、操作指示画像 38SH200d とを表示することにより行われる。

【0600】

図 20-42 に示す例では、画像表示装置 5 において、関連表示として、ジョグダイヤル画像 204 の周囲を囲む環状の矢印型領域を含む操作指示画像 38SH200d が表示されている。具体的には、矢印型領域は矢尻部と矢柄部とを含み、矢柄部が環状に形成されている。また、操作指示画像 38SH200d は、矢印型領域内に文字列「ジョグを回せ!」を含む態様により構成されている。

【0601】

図 20-42 (1) ~ (3) に示すように、操作指示画像 38SH200d は、ジョグダイヤル画像 204 の周囲を囲む環状に形成された矢印型領域内において、文字列「ジョグを回せ!」が時計回りに移動するような態様により表示される。このような態様とすることで、ジョグダイヤルを時計回りに回転操作するという操作指示の内容を認識しやすくなり、より効果的に操作を指示することができる。

【0602】

図 20-38 ~ 図 20-42 に示す例では、単一の関連表示が表示されているが、態様が異なる複数の関連表示を並行して表示可能とするとともに、重ねて表示可能としてもよい。

【0603】

図 20-43 は、右打ち指示画像およびエラー報知画像の表示例を示す説明図である。図 20-43 に示す例では、画像表示装置 5 において、曲線状の領域からなる右打ち指示画像 38SH200a が表示されている。また、右打ち指示画像 38SH200a は、曲線状に形成された領域内に文字列「→右打ち→」を含む態様により構成されている。

【0604】

ここで、満タンエラー状態が発生すると、図 20-38 (2) ~ (4) に示すように、関連表示として、エラー報知画像 38SH200g が、右打ち指示画像 38SH200a に重畳する態様により表示される。エラー報知画像 38SH200g は、矩形状に形成された領域内において、文字列「満タンエラー 球を抜いて下さい」が右端部から左端部に移動するような態様により表示される。なお、エラー報知画像 38SH200g については、文字列が移動しない態様として視認性を高め、エラー内容を認識しやすくするようにしてもよい。

【0605】

図20-43に示す例では、右打ち指示画像38SH200aとエラー報知画像38SH200gとのうち、より優先度が高い情報を含むエラー報知画像が優先的に（すなわち上位階層）表示されている。このような構成により、関連表示を好適に表示することができる。

【0606】

なお、図20-43に示す例では、右打ち指示画像38SH200aとエラー報知画像38SH200gとを並行して表示する場合に、右打ち指示画像38SH200aおよびエラー報知画像38SH200gの態様を変化させることなく、重畳させて表示しているが、いずれかまたは両方の形状を変形させたり、表示位置を変化させたりして、表示する

10

【0607】

また、図20-43には、エラー報知画像38SH200gを重畳させて表示する例が示されているが、これに限らず、図20-38～図20-42に示す画像を重畳させて表示するようにしてもよい。例えば、右打ち指示画像38SH200aにジョグダイアル画像204を重畳させて表示するようにしてもよい。

20

【0608】

また、図20-43に示す例に限らず、3つ以上の画像を重畳させて表示することを許容するようにしてもよい。例えば、右打ち指示画像38SH200aにジョグダイアル画像204を重畳させて表示しているときに、エラーが生じた場合には、右打ち指示画像38SH200aおよびジョグダイアル画像204にエラー報知画像38SH200gを重畳させて表示するようにしてもよい。なお、複数の画像を重畳させて表示する場合には、予め定められた表示優先度に従って重畳させて表示する（例えば、報知する内容として優先度が高いエラー報知画像38SH200gは、表示優先度が高く設定され、上位階層に表示される）ようにしてもよいし、表示時間が短い順に表示優先度が高くなる（すなわち、表示時間が短い画像が上位階層に表示される）ようにしてもよいし、直近に表示された

30

【0609】

（特徴部38SH（63IW）に関する付記）

（1）特徴部38SH（63IW）に関する遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示（例えば、演出解説画像38SH200cや演出解説画像38SH200e）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成された関連表示を表示可能である（例えば、ジグザグ状の矢

40

印型領域を含む態様により構成された演出解説画像38SH200cや、鉛直方向に延びた領域と水平方向に延びた領域（厳密には、水平方向に延びるように見える平面上に描写された領域）とを含む態様により構成された演出解説画像38SH200eなど。図20-40、図20-41参照）

【0610】

そのような構成によれば、関連表示を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0611】

（2）特徴部38SH（63IW）に関する遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示（例えば、右打ち指示画像38SH200aや左打ち指示画像3

50

8 S H 2 0 0 b、操作指示画像 3 8 S H 2 0 0 d) を表示可能な表示手段を備え、表示手段は、曲線状に形成された関連表示を表示可能である（例えば、図 2 0 - 3 8、図 2 0 - 3 9、図 2 0 - 4 2 参照）。

【0612】

そのような構成によれば、関連表示を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0613】

（特徴部 3 8 S H と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 1)

特徴部 3 8 S H と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段を備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示と、特定表示とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

10

【0614】

（特徴部 3 8 S H と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 2)

また、特徴部 3 8 S H と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段を備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示と、特定表示とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0615】

（特徴部 3 8 S H (3 9 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 1)

20

特徴部 3 8 S H (3 9 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体とを備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり、可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0616】

（特徴部 3 8 S H (3 9 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 2)

また、特徴部 3 8 S H (3 9 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体とを備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり、可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

30

【0617】

（特徴部 3 8 S H (4 0 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 1)

特徴部 3 8 S H (4 0 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第 1 表示手段と、第 2 表示手段とを備え、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨って、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能である。

40

【0618】

（特徴部 3 8 S H (4 0 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 2)

また、特徴部 3 8 S H (4 0 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第 1 表示手段と、第 2 表示手段とを備え、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨って、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能である。

【0619】

（特徴部 3 8 S H (4 1 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する説明 1)

特徴部 3 8 S H (4 1 S H) と特徴部 3 8 S H (6 3 I W) とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共

50

通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能であり、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

【0620】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能であり、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

10

【0621】

(特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明1)

特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

20

【0622】

(特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

【0623】

(特徴部95AKに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部95AKについて説明する。特徴部95AKを持つ遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応した特定表示を表示可能な特定表示実行手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備える。示唆演出実行手段は、有利状態に制御される割合が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である。示唆演出が実行されることによる有利状態に制御される割合を、期待度示唆表示を表示することで示唆する期待度示唆演出を実行可能な期待度示唆演出実行手段をさらに備える。期待度示唆演出実行手段は、特定表示が期待度示唆表示に作用することで当該期待度示唆表示の表示態様を変化させる期待度示唆演出を実行可能である。なお、特徴部95AKにおける特定表示は、可変表示対応した保留表示やアクティブ表示といった可変表示対応表示(対応表示)であり、他の特徴部における特定表示とは異なるものを指す場合がある。

30

40

【0624】

(特徴部95AKに関する演出動作例1)

続いて、本実施の形態の特徴部95AKの演出動作例について説明する。特徴部95AKにおける各演出動作は、演出制御用CPU120が、演出制御プロセス処理にて各演出内容に対応した演出制御パターンに基づいて画像表示装置5等の演出装置を制御することで実現される。図21-1は、特徴部95AKに関する演出動作例を示す。特徴部95AKでは、特定表示としてのアクティブ表示が期待度示唆表示に作用して、期待度示唆表示が示す期待度が向上する期待度示唆演出が実行されるようになっている。特徴部31AKにおける期待度示唆表示、期待度示唆演出に代えてまたは加えて特徴部95AKの期待度

50

示唆演出が実行されればよい。特徴部 3 1 A K と共通する部分については説明を省略する。なお、この実施例では特定表示がアクティブ表示である例を説明するが、特定表示は保留表示であってもよい。即ち、アクティブ表示を適宜保留表示に読み替え可能である。

【0625】

図 2 1 - 1 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。画像表示装置 5 の下部分には、対応表示（可変表示対応表示）を表示するための対応表示領域 9 5 A K 0 1 0 が形成されている。対応表示領域 9 5 A K 0 1 0 は、第 1 保留表示領域 9 5 A K 0 1 1、第 2 保留表示領域 9 5 A K 0 1 2、アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 で構成される。

10

【0626】

第 1 保留表示領域 9 5 A K 0 1 1 は、第 1 特図ゲームに対応する保留表示（第 1 保留記憶数を示す保留表示）を表示するための領域である。第 2 保留表示領域 9 5 A K 0 1 2、第 2 特図ゲームに対応する保留表示（第 1 保留記憶数を示す保留表示を表示するための領域である。アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 は、アクティブ表示を表示するための領域である。

【0627】

第 1 保留表示領域 9 5 A K 0 1 1 には、円形の保留表示を第 1 保留記憶数の上限数に対応して 4 つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に右から保留表示番号 1、保留表示番号 2、保留表示番号 3、保留表示番号 4 の保留表示が表示される。可変表示が終了する毎に、第 1 保留表示領域 9 5 A K 0 1 1 に表示されていた最も保留表示番号の大きい保留表示が消去され、各保留表示が 1 つ小さい保留表示番号の位置またはアクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 にシフトする。図 2 1 - 1 (A) では、第 1 保留記憶数が 3 であり、第 1 保留表示領域 9 5 A K 0 1 1 には、保留表示番号 3 まで 3 つの保留表示が表示されている。図 2 1 - 1 (A) では、全て白の保留表示が表示されているが、保留表示の表示態様を変化させる予告が実行されている場合には、対応する保留表示が他の色や他の形状で表示されればよい。

20

【0628】

第 2 保留表示領域 9 5 A K 0 1 2 には、円形の保留表示を第 2 保留記憶数の上限数に対応して 4 つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に左から保留表示番号 1、保留表示番号 2、保留表示番号 3、保留表示番号 4 の保留表示が表示される。図 2 1 - 1 (A) では、第 2 保留記憶数が 0 であり、第 2 保留表示領域 9 5 A K 0 1 2 には、保留表示が表示されていない。

30

【0629】

アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 には、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を 1 つ表示可能である。可変表示が終了する毎に、アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 に表示されていたアクティブ表示が消去され、保留表示がある場合には保留表示番号 1 に表示されていた保留表示がシフトする形で、アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 に再度アクティブ表示が表示される。アクティブ表示の表示態様を変化させる予告が実行されているときには、アクティブ表示が通常時の態様（例えば保留表示と同じ白い円形の表示）とは色や形状が異なる態様で表示される。なお、アクティブ表示の通常時の表示態様（形状やサイズ）は、保留表示と同じであってもよいし、形状やサイズが異なってもよい。

40

【0630】

図 2 1 - 1 (A) では、アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 には、黒い星型のアクティブ表示 9 5 A K 0 0 1 が表示されている。アクティブ表示の通常時の表示態様は保留表示と同じ白い円形の表示である。特徴部 9 5 A K の期待度示唆演出が実行される場合には、可変表示の開始時（保留表示がアクティブ表示へシフトしたとき）に、その表示態様が黒い星型の特殊態様に変化するようになっている。なお、表示態様の変化するタイミングは期待度示唆演出が実行される以前のタイミングであればこれに限定されず、任意のタイミングでよい。

50

【0631】

その後、例えば、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となり、図21-1(B)に示すように、スーパーリーチDとなる。図21-1(B)に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル95AK021(ここでは「SPリーチD」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。また、タイトル95AK021の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示95AK022が表示される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度を示す指標であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していてもよい。

【0632】

図21-1(B)では、5つの白い星の期待度示唆表示95AK022が表示される。そして、図21-1(C)に示すように、期待度示唆表示95AK022の星より大きな黒い星95AK003が表示される。このとき、アクティブ表示95AK001が期待度示唆表示95AK022の星より大きな大きさに拡大され、画面上の漂うように移動して画面右側に停止する。

【0633】

その後、図21-1(D)に示すように、黒い星95AK003が移動して期待度示唆表示95AK022の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。なお、音声の出力は必須ではなく出力しなくてもよい。図21-1(E)、(F)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。

【0634】

なお、図21-1に示す演出動作例は、対応表示領域95AK010がある点、以下に説明する特徴部95AKの期待度示唆演出が実行される点を除いて、図12等にて説明した特徴部31AKの期待度示唆演出の演出動作例と同様である。図12(A)~(F)に示した特徴部31AKの期待度示唆演出では、この段階で期待度示唆演出が終了していたが、特徴部95AKにおける期待度示唆演出では、その後、図21-1(G)に示すように、アクティブ表示95AK001が移動(作用)して期待度示唆表示95AK022の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。

【0635】

なお、上記実施の形態や本実施の形態では、アクティブ表示のような演出物が期待度示唆表示の演出物に移動して衝突、干渉することを作用すると表現する。

【0636】

なお、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する場合に出力される音声は、他の星の画像が作用するとき出力される音声(図21-1(D)、(F))と異ならせてもよい。

【0637】

その後、期待度示唆表示95AK022に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階(アクティブ表示が作用し終わった段階)で、図21-1(H)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0638】

このように、特徴部95AKの期待度示唆演出は、特徴部31AK(図12(A)~(E))の期待度示唆演出により示唆されたスーパーリーチの期待度をさらに向上させるチャンスアップの演出となっている。このような演出を実行することで、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。また、アクティブ表示(特定表示)が期待度示唆表示に作用して、期待度示唆表示が示す期待度が向上するので、意外性のある演出を実行できる。なお

10

20

30

40

50

、チャンスアップの演出としてアクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用させて期待度示唆表示が示す期待度を増加させる演出を実行するか否かは、例えばスーパーリーチを実行することに対応した変動パターンである場合に、可変表示結果が大当たりとなるか否か等に基づいて演出制御基板 1 2 の側で決定されればよい。従って、スーパーリーチ D である場合でも、期待度を増加させる演出を実行しないと決定された場合には、期待度示唆表示の黒い星の数は 2 つとなる。なお、期待度を増加させる演出が実行された場合と実行されない場合とで、最終的に期待度示唆表示の黒い星の数が同じとなる場合には、期待度を増加させる演出（チャンスアップの演出）が実行された場合の方が大当たりとなる確率（大当たり信頼度）が高くなるようにしてもよい。例えば、チャンスアップの演出が実行されたスーパーリーチ D の方が、チャンスアップの演出が実行されないスーパーリーチ C よりも大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、低期待度のリーチが開始されても、チャンスアップの演出が実行されることを遊技者が期待するようになり、興味が向上する。

【0639】

なお、期待度示唆表示が示す期待度を向上させるとともに、リーチタイトルをより期待度が高いリーチに対応したリーチタイトルに変更するようにしてもよい。即ち、アクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用することで、リーチが発展（昇格）する発展演出を実行するようにしてもよい。また、特徴部 3 1 A K の期待度示唆演出を実行した後に（図 2 1 - 1（F）と（G）の間で）、一旦黒い星が光るといったように強調表示を行って期待度が確定したように見せてもよい。このようにすることで、特徴部 9 5 A K の期待度示唆演出によってチャンスアップしたことを強調でき、演出効果が向上する。

【0640】

（特徴部 9 5 A K に関する演出動作例 2）

図 2 1 - 2 は、特徴部 9 5 A K に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0641】

この例では、黒い星 9 5 A K 0 0 3 が表示されて、黒い星 9 5 A K 0 0 3 が移動して期待度示唆表示 9 5 A K 0 2 2 の白い星の一つに収まるような演出が省略され、図 2 1 - 2（A）、（B）に示すように、図 2 1 - 1（A）、（B）と同様の演出動作の後、図 2 1 - 2（C）に示すように、アクティブ表示 9 5 A K 0 0 1 が画面上を漂うように移動して画面右側に停止し、図 2 1 - 2（D）に示すように、アクティブ表示 9 5 A K 0 0 1 が作用して期待度示唆表示 9 5 A K 0 2 2 の白い星に収まるような演出が実行される。このとき、一気に期待度示唆表示 9 5 A K 0 2 2 の黒い星が 3 つに増加し、スピーカ 8 から期待度を示す黒い星が 3 つ増加したことを示す「ピンピンピン」という音声出力される。このように、「ピン」という音声を 3 回出力することで、期待度が増加した段階数を把握しやすくなる。なお、「ピン」という音声を 3 回出力する際に音の階調が段階的に変化するようにしてもよい。また、他の場合と同じ音声（「ピン」）を出力してもよい。その後、図 2 1 - 2（E）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。

【0642】

演出動作例 2 のような期待度示唆演出は、例えば図 1 2（A）～（F）に示した期待度示唆演出と、択一的に実行されるようにしてもよい。例えば、実際の変動表示結果等に応じて、いずれかの期待度示唆演出が実行されればよい。図 1 2（A）～（F）に示した期待度示唆演出を通常の期待度示唆演出が実行される場合よりも、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出がされる場合の方が高い期待度が示唆されるので、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出が実行されるか、アクティブ表示が特殊態様に変化するか等に遊技者が注目するようになり、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0643】

以上のように、特徴部 9 5 A K では、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出が実行される場合、アクティブ表示は、期待度示唆表示において期待度を示す

表示と同様の表示である黒い星型の特殊態様に変化する。これにより、アクティブ表示が黒い星型の特殊態様に変化した段階で、期待度示唆演出が実行されること、その前に期待度が示唆されるリーチ（スーパーリーチ）となることを予告・示唆することができる。そのため、遊技者がアクティブ表示が特殊態様に変化するかに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。なお、アクティブ表示が黒い星型の特殊態様に変化した、期待度示唆演出やスーパーリーチが実行されない場合があってもよい。また、アクティブ表示が黒い星型以外の特殊態様に変化するようにしてもよく、この場合、黒い星型とそれ以外の特殊態様とで、期待度示唆演出やスーパーリーチの実行割合が異なる（例えば黒い星型の方が実行割合が高い）ようにしてもよい。

【0644】

（特徴部95AKの変形例）

なお、特徴部95AKはここで説明したものに限定されず、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。また、上記実施の形態で説明した特徴部31AKの特徴を特徴部95AKに適宜採用してもよい。

【0645】

本実施例の期待度示唆演出では、特定表示（アクティブ表示）が特殊態様に変化してから、当該アクティブ表示がアクティブ表示領域95AK013から移動した後、期待度示唆表示に作用するようになっていたが、特定表示（アクティブ表示、保留表示）が特殊態様に変化せずに期待度示唆表示に作用するようにしてもよいし、特定表示が対応表示領域95AK010から移動せずに期待度示唆表示に作用するようにしてもよい。

【0646】

また、特定表示として保留表示を期待度示唆表示に作用させる期待度示唆演出を実行する場合には、複数の特定表示（複数の保留表示、保留表示とアクティブ表示等）が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出を実行してもよい。特定表示を特殊態様に変化させてから期待度示唆表示に作用させる場合には、複数の特定表示が特殊態様に変化した時点で、期待度が高くなることを示唆することができるので、演出効果が向上する。また、保留表示の数が多い方が特殊態様に変化しやすくすることもでき、この場合、遊技者の遊技を促進することができ、遊技機の稼働率の向上も図れる。複数の特定表示が期待度示唆表示に作用する場合、期待度示唆表示が示す期待度が増加する場合としない場合とがあるようにしてもよい。特定表示が変化する特殊態様を複数設けて、いずれの特殊態様であるかによって期待度示唆表示が示す期待度が増加する割合を異ならせてもよい。なお、本実施例や変形例の期待度示唆演出は、好適に大当たりとなる期待度を示せる割合や演出パターンで実行されればよく、実際の可変表示結果が大当たりとなるか等に基づいて、期待度示唆演出の実行の有無や演出パターンが決定されればよい。

【0647】

また、特定表示を期待度示唆表示への作用のさせ方は、本実施例のように、特定表示が直接期待度示唆表示への作用するものに限定されず、特定表示から他の演出画像（例えば星の画像や弾丸等）が作用するようにしてもよい。この場合、1の特定表示から期待度示唆表示に対して演出画像が複数回作用する演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、期待度示唆表示に対して演出画像が1回作用した後でも、さらに演出画像が作用して期待度が向上することを遊技者が期待できるので遊技の興趣が向上する。

【0648】

例えば、特定表示（アクティブ表示、保留表示）が2つ以上の星型又は半個の星の画像に変化して、当該表示が期待度示唆表示に作用するようにしてもよい。また、特定表示が星型以外の特殊態様に変化したり、アクティブ表示が変化せずに期待度示唆表示に作用するようにしてもよい。この場合において、作用するアクティブ表示（特定表示）の種類や数によって、その際に出力される音声を異ならせてもよい。また、作用するアクティブ表示（特定表示）の種類や数によらず、同一の音声を出力するようにしてもよい。作用するアクティブ表示（特定表示）の数によって、音声を段階的に変化させるようにしてもよい。

。

10

20

30

40

50

【0649】

また、アクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用する前の演出態様は、本実施例のようにアクティブ表示が漂ように移動してから停止するものに限定されず、結果的にアクティブ表示が期待度示唆表示に作用するものであればよい。例えば、アクティブ表示が作用するまで画面上を揺動したり動き回る（漂い続ける）ようにしてもよい。さらに、アクティブ表示が漂う際に、期待度示唆表示における星の画像より大きな大きさで表示していたが、表示サイズも任意でよい。

【0650】

また、例えば特定表示（アクティブ表示、保留表示）が作用して、期待度示唆表示を段階的に減らすような期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。また、スーパーリーチのタイトルの報知は、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときに行うようにしてもよい。

10

【0651】

また、期待度示唆演出を実行するときには、対応表示領域95AK010を消去し、特定表示のみ残すようにしてもよい。このようにすることで、期待度示唆演出に注目しやすくなる。この場合、期待度示唆演出が終了した後は、対応表示領域95AK010を再表示するようにしてもよい。

【0652】

スーパーリーチのタイトルの報知後も、例えば図9（I）、（J）に示すようにタイトルと期待度示唆表示を表示し続ける場合には、その期待度示唆表示に対して特定表示が作用する95AKの期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

20

【0653】

特定表示（アクティブ表示、保留表示）が特殊態様に変化する際に、スティックコントローラ31Aや押しボタン31Bといった遊技者が操作可能な操作手段の操作を促し、操作を検出したタイミングで特定表示を特殊態様に変化させるようにしてもよい。操作が検出されなかった場合には、時間経過で特殊態様に変化するようにしてもよいし、特定表示を作用させる期待度示唆演出を実行しないようにしてもよい。特定表示を作用させる期待度示唆演出を実行しないようにする場合、遊技者の操作を促すことができ、演出効果が向上する。

【0654】

30

（特徴部95AKに関する付記）

（1）特徴部95AKに関する遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、可変表示に対応した特定表示（例えばアクティブ表示、保留表示）を表示可能な特定表示実行手段（例えば対応表示領域95AK010）と、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の前記示唆演出を実行可能（例えばスーパーリーチA～Eのリーチ演出）であり、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合を、期待度示唆表示を表示することで示唆する期待度示唆演出（例えば図9（H）～（J）、図12、図21-1、図21-2）を実行可能な期待度示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）をさらに備え、前記期待度示唆演出実行手段は、特定表示が前記期待度示唆表示に作用することで当該期待度示唆表示の表示態様を変化させる前記期待度示唆演出を実行可能である（例えば図21-1、図21-2）。

40

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0655】

（2）上記（1）の遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合に応じた所定数の特定画像を段階的に表示することにより前記期待度示唆表示を表示可能であり、前記特定画像の表示に対応した音声を出力可能であるようにしてもよい（例えば図12、図21-1、図21-2）

50

。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0656】

(3) 上記(2)の遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、表示する特定画像の数によって前記有利状態に制御される割合を示唆可能であって、第1所定数の特定画像が表示されるときと第2所定数の特定画像が表示されるときとで同一の音声を出力可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0657】

(4) 上記(2)の遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、表示する特定画像の数によって前記有利状態に制御される割合を示唆可能であって、第1所定数の特定画像が表示されるときと第2所定数の特定画像が表示されるときとで異なる音声を出力可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0658】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、表示される前記特定画像の数によって出力する音声を段階的に変化可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0659】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、前記特定画像を所定の大きさで表示した後に、当該特定画像が所定の表示領域に移動する前記期待度示唆演出を実行可能であるようにしてもよい(例えば図12(B)～(E)、(H)～(K)、図21-1、図21-2)。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0660】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合に応じた所定数の特定画像を段階的に減らして表示することにより前記期待度示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0661】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であるようにしてもよい(例えば図9(D)、(F))(特徴部31AKに関する付記(1))。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0662】

(特徴部96AKに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部96AKについて説明する。特徴部96AKを持つ遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、表示を行う表示手段と、表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段と、を備える。表示制御手段は、表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像と第2画像とを表示可能であり、表示手段に、演出用画像として、所定画像と擬似役物画像とを表示可能である。また、表示制御手段は、表示手段における優先順位が、所定画像より第1画像の方が高く、第1画像より擬似役物画像の方が高く、擬似役物画像より第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能である。そして、表示制御手段は、擬似役物画像を、第1画像上を通過させるとともに、第2画像上は通過しないように表示可能である。

【0663】

(特徴部96AKに関する演出動作例1)

続いて、本実施の形態の特徴部 9 6 A K の演出動作例について説明する。特徴部 9 6 A K における各演出動作は、演出制御用 C P U 1 2 0 が、演出制御プロセス処理にて各演出内容に対応した演出制御パターンに基づいて画像表示装置 5 等の演出装置を制御することで実現される。特徴部 9 6 A K では、画像表示装置 5 に、遊技の進行に関する第 1 画像と第 2 画像とを表示可能であるとともに、演出用画像として所定画像と擬似役物画像とを表示可能である。そして、画像表示装置 5 における表示の優先順位が「所定画像<第 1 画像<擬似役物画像<第 2 画像」となる用に制御する。画像表示装置 5 における表示位置が重複した場合、優先順位の高い画像が、より手前側に表示されるように制御する。例えば、各画像を複数のレイヤーに分けて表示する場合には、優先順位の高い画像を上位のレイヤーに表示すればよい。また、擬似役物画像を、第 1 画像上を通過させるとともに、第 2 画像上は通過しないように表示可能である。このようにすることで、重要度の高い第 2 画像の視認性を確保した上で、擬似役物画像を実際の役物のように見せる演出を可能としている。

10

【0 6 6 4】

本実施例では、第 1 画像は保留表示、アクティブ表示や飾り図柄である。第 2 画像は第 4 図柄である。また、所定画像は背景画像、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域であり、擬似役物画像は役物（可動物、構造体）を模した画像である。飾り図柄は遊技の進行に関する画像であるとともに演出用画像であるため、第 1 画像と所定画像とのいずれに分類してもよい。また、対応表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）は、第 1 画像に分類してもよい。擬似役物画像のベースとなる実際の役物は、例えば、演出に使用される可動物であってもよいし、パチンコ遊技機 1 の装飾部材と使用される構造体であってもよい。

20

【0 6 6 5】

図 2 1 - 3 は、特徴部 9 6 A K に関する演出動作例を示す。特徴部 9 6 A K の画像表示装置 5 には、図 2 1 - 3 (A) に示すように、第 4 図柄の表示領域として、第 1 特別図柄用の第 4 図柄を表示するための第 4 図柄表示領域 9 6 A K 0 0 1 と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄を表示するための第 4 図柄表示領域 9 6 A K 0 0 2 と、が設けられる。第 4 図柄とは、飾り図柄と特別図柄と普通図柄とに次ぐ第 4 の図柄であり、特別図柄の可変表示に同期して可変表示を行う図柄である。ここで、同期とは、可変表示の開始時点と終了時点が同じであって、可変表示の期間が一致することをいう。

30

【0 6 6 6】

第 4 図柄表示領域 9 6 A K 0 0 1 と第 4 図柄表示領域 9 6 A K 0 0 2 と（第 4 図柄）は、図 2 1 - 3 (A) に示すように、画像表示装置 5 の右上部分に設けられ、背景画像 9 6 A K 0 1 4、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄よりも表示の優先順位が高くなっており、飾り図柄の可変表示が実行されているときや、画像表示装置 5 で各種の演出が実行されているときでも、常時第 4 図柄の表示状態が可能となっている。特別図柄や飾り図柄の視認性が悪く、特別図柄の可変表示中であるかが確認しにくい場合でも、第 4 図柄の視認性を確保することで、特別図柄の可変表示中であるか否かを遊技者が確認可能となる。第 4 図柄は、このように視認性の確保が重要になるため、最も表示優先順位の高い第 2 画像となっている。

40

【0 6 6 7】

第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 6 A K 0 0 1 では、第 1 特別図柄の可変表示が実行されるときに、所定の表示色の第 4 図柄の表示と非表示を繰り返すこと（点滅させること）で第 4 図柄の可変表示を実行する。第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域では、第 1 特別図柄の可変表示が実行されていないときには、所定の表示色の第 4 図柄が常に表示状態となり、第 4 図柄の可変表示も停止する。

【0 6 6 8】

第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 6 A K 0 0 2 では、第 2 特別図柄の可変表示が実行されるときに、第 1 図柄用とは異なる表示色の第 4 図柄の表示と非表示を繰り返すこと（点滅させること）で第 4 図柄の可変表示を実行する。第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領

50

域では、第2特別図柄の可変表示が実行されていないときには、第1図柄用とは異なる表示色の第4図柄が常に表示状態となり、第4図柄の可変表示も停止する。

【0669】

図21-3(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。画像表示装置5の下部分には、対応表示（可変表示対応表示）を表示するための対応表示領域96AK010が形成されている。対応表示領域96AK010は、第1保留表示領域96AK011、第2保留表示領域96AK012、アクティブ表示領域96AK013で構成される。

【0670】

第1保留表示領域96AK011は、第1特図ゲームに対応する保留表示（第1保留記憶数を示す保留表示）を表示するための領域である。第2保留表示領域96AK012、第2特図ゲームに対応する保留表示（第1保留記憶数を示す保留表示を表示するための領域である。アクティブ表示領域96AK013は、アクティブ表示を表示するための領域である。

【0671】

第1保留表示領域96AK011には、円形の保留表示を第1保留記憶数の上限数に対応して4つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に右から保留表示番号1、保留表示番号2、保留表示番号3、保留表示番号4の保留表示が表示される。可変表示が終了する毎に、第1保留表示領域96AK011に表示されていた最も保留表示番号の大きい保留表示が消去され、各保留表示が1つ小さい保留表示番号の位置またはアクティブ表示領域96AK013にシフトする。図21-3(A)では、第1保留記憶数が3であり、第1保留表示領域96AK011には、保留表示番号3まで3つの保留表示が表示されている。図21-3(A)では、全て白の保留表示が表示されているが、保留表示の表示態様を変化させる予告が実行されている場合には、対応する保留表示が他の色や他の形状で表示されればよい。

【0672】

第2保留表示領域96AK012には、円形の保留表示を第2保留記憶数の上限数に対応して4つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に左から保留表示番号1、保留表示番号2、保留表示番号3、保留表示番号4の保留表示が表示される。図21-3(A)では、第2保留記憶数が0であり、第2保留表示領域96AK012には、保留表示が表示されていない。

【0673】

アクティブ表示領域96AK013には、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を1つ表示可能である。可変表示が終了する毎に、アクティブ表示領域96AK013に表示されていたアクティブ表示が消去され、保留表示がある場合には保留表示番号1に表示されていた保留表示がシフトする形で、アクティブ表示領域96AK013に再度アクティブ表示が表示される。アクティブ表示の表示態様を変化させる予告が実行されているときには、アクティブ表示が通常時の態様（例えば保留表示と同じ白い円形の表示）とは色や形状が異なる態様で表示される。なお、アクティブ表示の通常時の表示態様（形状やサイズ）は、保留表示と同じであってもよいし、形状やサイズが異なってもよい。図21-3(A)では、アクティブ表示領域95AK013には、白い円形のアクティブ表示が表示されている。保留表示やアクティブ表示は、表示優先順位の低い第1画像となっている。

【0674】

ここで、擬似役物画像を画像表示装置5に表示する予告演出を実行する場合には、図21-3(B)に示すように、画像表示装置5の左端部分から背景画像96AK014の手前側に擬似役物画像96AK020が表示される。このとき、画像表示装置5の左端部分から見切れるように、擬似役物画像96AK020が表示され、擬似役物画像96AK020が右側方向に移動する。図21-3(B)に示す段階では、擬似役物画像96AK0

10

20

30

40

50

20の一部のみが表示されている。このようにすることで、画像表示装置5の左側方向から実物の役物が登場したように見せることができ、演出効果が向上する。なお、画像表示装置5より左側にカバーやガイド等の構造物を設けたり、遊技盤2よりも奥側に画像表示装置5を設置して、奥行き方向を立体的にする（実物の役物が収まるスペースを設ける）ことで、画像表示装置5の左方向のから役物が登場したように見せることができ、より画像表示装置5の左側方向から実物の役物が登場したように見せることができる。また、擬似役物画像96AK020の立体感を高めるため、3D画像で表示してもよい。

【0675】

続いて、図21-3（C）に示すように、擬似役物画像96AK020が右側方向に移動することで、擬似役物画像96AK020の全体が表示される。このとき、擬似役物画像96AK020は、背景画像96AK014、保留表示（第1保留表示領域96AK011）や飾り図柄よりも手前側に（優先的に）表示されている。このようにすることで、擬似役物画像96AK020が画像表示装置5の手前側を移動する実物の役物（可動物）であるかのように見せることができる。

【0676】

図21-3（C）に示すように、擬似役物画像96AK020は、役物を模した主部材画像96AK021と、役物を支えるシャフトを模したシャフト部材画像96AK022とから構成されている。このようにシャフト部材画像96AK022を表示することで、より実物の役物が動作しているように見せることができる。なお、主部材画像96AK021は、擬似役物画像96AK020の右方向への移動に合わせて回転等の動作を行うようにしてもよい。また、主部材画像96AK021がランプを備えるように表示してランプが点灯するような演出を行ってもよい。また、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった演出部材内に振動モータを設けて、擬似役物画像96AK020の右方向への移動に合わせて、パチンコ遊技機1の一部を振動させたり、スピーカ8から重低音を出力することにより振動させてもよい。このようにすることで、演出効果を高めることができる。

【0677】

その後、図21-3（D）～（F）に示すように、擬似役物画像96AK020は、背景画像96AK014、保留表示やアクティブ表示（第2保留表示領域96AK012、アクティブ表示領域96AK013）や飾り図柄よりも手前側に表示されたまま右側方向に移動し、登場のときと同様に、画像表示装置5の右側に見切れるように消えていく。画像表示装置5より右側についても、構造物を設ける等により奥行き方向を立体的にすることで、実際の役物が画像表示装置5の右側に消えているように見せることを強調してもよい。

【0678】

図21-3（F）に示すように、擬似役物画像96AK020は、第4図柄表示領域96AK001と第4図柄表示領域96AK002とに表示される第4図柄の上（手前側）を通過しないようになっている。最も表示優先順位の高い第2画像である第4図柄の上の擬似役物画像96AK020が通過してしまうと、擬似役物画像96AK020上に第4図柄が表示されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうとともに、擬似役物画像96AK020の立体感を損ねてしまう。そのため、擬似役物画像96AK020は、第4図柄の上を通過しないようにすることで、そのような不都合を防止しつつ擬似役物画像96AK020を実物の役物に見せるような演出が可能になる。

【0679】

（特徴部96AKに関する演出動作例2）

続いて、本実施の形態の特徴部96AKの他の演出動作例について説明する。図21-4に示す特徴部96AKの他の演出動作例では、画像表示装置5に隣接して副画像表示装置96AK004が設けられている。副画像表示装置96AK004は、LCDや有機EL等から構成され、演出制御用CPU120の制御のもと、各種の演出画像を表示可能である。この例では、副画像表示装置96AK004は、遊技者側に対して傾斜するように

設置されている。

【0680】

この演出動作例では、第4図柄表示領域96AK001と第4図柄表示領域96AK002とが、副画像表示装置96AK004に設けられている。このように、飾り図柄の可変表示やリーチ演出の演出動作が実行される画像表示装置5とは独立した副画像表示装置96AK004に第4図柄が表示されるので、可変表示の実行状況を遊技者が把握しやすくなる。

【0681】

一部の演出画像は、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されるようにしてもよい。例えば、図21-4に示すように、予告演出等の演出用の所定画像となるキャラクタ画像96AK003は、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されるようになっている。これに対して、擬似役物画像96AK020は、画像表示装置5内で表示され、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されないようになっている。画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とを隣接して設置しても、継ぎ目部分に枠があったり段差ができることで、画像の連続性が絶たれる。そこで、この表示動作例のように、実物の役物を模した擬似役物画像96AK020については、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されないにすることで、擬似役物画像96AK020の連続性が絶たれて画像に違和感を与えて、実物の役物に見えなくなってしまうこと、画像の立体感がなくなってしまうことを防止できる。

【0682】

また、副画像表示装置96AK004は遊技者側に向かって傾斜しているため、ここに擬似役物画像96AK020を表示すると画像が歪んで見えるといった遊技者に違和感を与えてしまう。よって、擬似役物画像96AK020を遊技者側に向かって傾斜した副画像表示装置96AK004に表示しないようすることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。なお、遊技者側に対する傾斜角度に応じて擬似役物画像96AK020の見え方（立体面の表示角度等）を調整することで、違和感の発生を防止しつつ擬似役物画像96AK020を傾斜した画面にも表示するようにしてもよい。しかしながら、擬似役物画像96AK020を傾斜していない画面上のみに表示することで、そのような調整をせずに済むため制御負担を軽減できる。

【0683】

（特徴部96AKに関する演出動作例3）

図21-5に示す特徴部96AKの他の演出動作例のように、エラーが発生したことを報知するためのエラー報知画像96AK005は、擬似役物画像96AK020より優先的に手前側に表示される。このようにすることで、遊技者に対して好適にエラーを報知することができる。

【0684】

なお、発生したエラーの種類に応じて、エラー報知画像96AK005を擬似役物画像96AK020より優先して表示するか否かを分けてもよい。例えば、磁気エラーや不正入賞エラーといった重度の高いエラーについてはエラー報知画像96AK005を擬似役物画像96AK020より優先して表示する一方、演出装置の動作エラー等の遊技継続可能なエラーについては擬似役物画像96AK020をエラー報知画像96AK005より優先して表示するようにしてもよい。このようにすることで、好適にエラー報知を実行しつつ、擬似役物画像96AK020による演出を好適に実行できる。

【0685】

（特徴部96AKに関する演出動作例4）

擬似役物画像96AK020に加えて、実物の役物を使用した演出を実行するようにしてもよい。図21-6は、実物の役物を使用した演出を実行する場合の特徴部96AKに関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0686】

役物を動作させる予告演出を実行する場合には、図21-6(A)に示すような飾り図柄の可変表示中に、図21-6(B)に示すように、画像表示装置5の左側に収納されていた演出用の役物96AK060が登場して、画像表示装置5の手前側を右側方向に移動する。図21-6(B)に示す段階では、役物96AK060の左部分が手前側のカバーや遊技盤2に覆われており役物96AK060の右部分のみが視認できる状態となっている。

【0687】

続いて、図21-6(C)に示すように、役物96AK060が右側方向に移動することで、役物96AK060の全体が視認可能になる。このとき、役物96AK060は画像表示装置5よりも手前側を移動しているため、保留表示(第1保留表示領域96AK011)や飾り図柄よりも手前側にある。

10

【0688】

図21-6(C)に示すように、役物96AK060は、擬似役物画像96AK020と同様に、役物を模した主部材96AK061と、役物を支えるシャフト部材96AK062とから構成されている。なお、主部材96AK061は、役物96AK060の右方向への移動に合わせて回転等の動作を行うようにしてもよい。また、主部材96AK061がランプを備えるように構成してランプが点灯するような演出を行ってもよい。また、役物96AK060の動作に合わせて振動モータによる振動や、重低音出力による振動といった振動動作を行うようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上する。

20

【0689】

その後、図21-6(D)～(F)に示すように、役物96AK060は、画像表示装置5の手前側を右側方向に移動し、登場のときと同様に、画像表示装置5の右側に見切れるように消えていく。

【0690】

このように、特徴部96AKでは、実物の役物96AK060を模した擬似役物画像96AK020を表示する演出を実行するので、演出効果が向上する。なお、実物の役物96AK060が動作する演出を実行する場合には、擬似役物画像96AK020を表示する演出を実行しないようにしてもよい。例えば、択一的にいずれかの演出を実行して、それぞれの演出が実行された場合の大当り信頼度を異ならせてもよい。また、役物96AK060の動作が停止していても進出位置で停止中である場合等、役物96AK060を用いた演出を実行中は、擬似役物画像96AK020を表示する演出を実行しないようにしてもよい。また、通常は実物の役物96AK060を動作させる演出を実行するが、役物96AK060の不具合時に、代替の演出として擬似役物画像96AK020を使用した演出を実行するようにしてもよい。なお、実物の役物96AK060が動作する演出と、擬似役物画像96AK020を表示する演出と、を同時実行するようにしてもよい。

30

【0691】

また、擬似役物画像96AK020は、役物96AK060の動作と同様の表示動作を行うようになっていたが、擬似役物画像は役物を模した画像であるもの異なる演出動作を実行するものであってもよい。また、役物は、パチンコ遊技機1のいずれかの場所に設けられているが、動作しない役物であってもよい。

40

【0692】

(特徴部96AKの変形例)

なお、特徴部96AKはここで説明したものに限定されず、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。

【0693】

本実施例では、第1画像は保留表示、アクティブ表示、飾り図柄であったが、第1画像は遊技の進行に関する画像のうち、常時視認可能でなくてもよい画像であればよい。例えば、第1画像は、遊技状態を示す表示、大当り中であることの表示、大当りのラウンドの表、リーチのタイトルや期待度表示等であってもよい。また、第1画像は、特徴部38S

50

Hの関連表示（エラーテロップ画像を除くテロップ画像等）であってもよい。即ち、擬似役物画像を特徴部38SHの関連表示（エラーテロップ画像を除くテロップ画像等）より優先的に表示するようにしてもよい。

【0694】

また、本実施例では、第2画像は第4図柄であったが、第2画像は遊技の進行に関する画像のうち、常時視認可能であることが望ましい画像であればよい。例えば、第2画像は、変動中の飾り図柄に対応した小図柄、右打ち指示画像等であってもよい。

【0695】

また、本実施例では、所定画像は背景画像、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域であったが、擬似役物画像以外の演出用の画像は所定画像であってもよい。また、所定画像は、特徴部38SHの関連表示（エラーテロップ画像を除くテロップ画像等）であってもよい。

【0696】

また、本実施例では、擬似役物画像は1種類であったが、実物の役物を模した擬似役物画像は複数種類あってもよい。擬似役物画像を複数設ける場合、複数の擬似役物画像を同時に表示しないか、重複位置に表示しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似役物画像が実際の役物に見えにくくなってしまうことを防止できる。なお、複数の擬似役物画像を連動させる演出を実行させるようにしてもよい。例えば、擬似役物画像を異なる方向から登場させて、複数の擬似役物画像が合体するような演出を実行するようにしてもよい。このような演出を実行することで演出効果の向上が図れる。また、実物の役物を支える部材を模した部材画像は、シャフト部材画像に限定されず、レールやフレーム等の画像であってもよい。また、部材画像は、実物の役物に接続されるハーネスや配線であってもよい。この場合、擬似役物画像が動作するときに、ハーネスや配線が伸縮したり、たわんだりするように表示することで、疑似役物（部材画像）をより実物のように見せることができ、演出効果が向上する。疑似役物画像のベースとなる役物は、遊技機上に実物の役物があるものに限定されず、周知の構造体、キャラクタ、モチーフを模したものであってもよいし、過去の遊技機で使用された役物を模したものであってもよい。

【0697】

また、本実施例では、副画像表示装置96AK004が画像表示装置5の右上部分に隣接して設けられていたが、設置位置、設置数、傾斜の有無は任意でよい。また、副画像表示装置96AK004がなくてもよい。

【0698】

（特徴部96AKに関する付記）

（1）特徴部96AKに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、表示を行う表示手段（例えば画像表示装置5）と、前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記表示制御手段は、前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第2画像（例えば第4図柄、小図柄等）とを表示可能であり、前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像96AK020）とを表示可能であり、前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である（例えば図21-3）。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0699】

（2）上記（1）の遊技機において、前記擬似役物画像は、前記表示手段の表示領域の端へ見切れるように表示されるようにしてもよい（例えば図21-3（B）、（F））。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0700】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記表示手段は複数あり(例えば画像表示装置5及び副画像表示装置96AK004)、前記所定画像(例えばキャラクタ画像96AK003)は複数の前記表示手段に跨がって表示可能であるとともに、前記擬似役物画像は複数の前記表示手段を跨がって表示しないようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0701】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は複数あり(例えば画像表示装置5及び副画像表示装置96AK004)、複数の前記表示手段のうち遊技者に対して傾斜していない前記表示手段に前記擬似役物画像を表示するようにしてもよい(例えば擬似役物画像96AK020を画像表示装置5に表示する)。

10

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0702】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記擬似役物画像は、擬似部材画像(例えばシャフト部材画像96AK022)を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0703】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記擬似役物画像の表示動作に合わせた振動動作を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

【0704】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、動作可能な可動体(例えば役物96AK060)を備え、前記可動体の動作中は、前記擬似役物画像を表示しないようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果の低下を防止できる。

【0705】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、エラー表示(例えばエラー報知画像96AK005)を前記擬似役物画像よりも優先して表示するようにしてもよい(例えば図21-5)。

このような構成によれば、エラー表示を適切に表示できる。

30

【0706】

(9) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、動作可能な可動体(例えば役物96AK060)を備え、前記擬似役物画像は、前記可動体を模した画像であるようにしてもよい(例えば図21-3、図21-6)。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0707】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10等)と、特定表示(例えば、右打ち指示画像38SH20等)とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、テロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも、テロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させることで、テロップ画像38SH10の内容が認識可能となること等)ようにしてもよい(特徴部38SHに関する付記(1))。

40

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0708】

(11) 上記(1)から(10)のいずれかの遊技機において、動作可能な可動体(例えば、可動体32等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり(例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を、画像表示装置5の表示領域の左方の表示領域にお

50

いて表示可能であること等)、前記可動体は、少なくとも前記所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり(例えば、可動体32は、少なくともゾーンテロップ画像38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であること等)、関連表示の表示中に前記可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となること等)ようにしてもよい(特徴部39SHに関する付記(1))。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0709】

(12)上記(1)から(11)のいずれかの遊技機において、第1表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、第2表示手段(例えば、副画像表示装置38SH5A等)とを備え、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示すること等)ようにしてもよい(特徴部40SHに関する付記(1))。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0710】

(13)上記(1)から(12)のいずれかの遊技機において、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10や、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロップ画像38SH90等)を表示可能であり、関連表示として、前記特定演出による変化を受ける第1関連表示(例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像38SH10等)と、前記特定演出による変化を受けない第2関連表示(例えば、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像38SH90等)とを表示可能であるようにしてもよい(特徴部41SHに関する付記(1))。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0711】

(14)上記(1)から(13)のいずれかの遊技機において、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10を、文字情報38SH11が移動する態様で表示すること等)、関連表示は、前記特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である(例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報38SH11が移動する態様で表示されること等)ようにしてもよい(特徴部42SHに関する付記(1))。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0712】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部95AK、96AKに関する各構成は、それぞれ一部または全部を、適宜、組み合わせられてもよい。また、特徴部95AK、96AKに関する各構成は、他の特徴部(31AK、38SH)に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部95AKに関する付記、特徴部95AKに関する付記の構成を、他

10

20

30

40

50

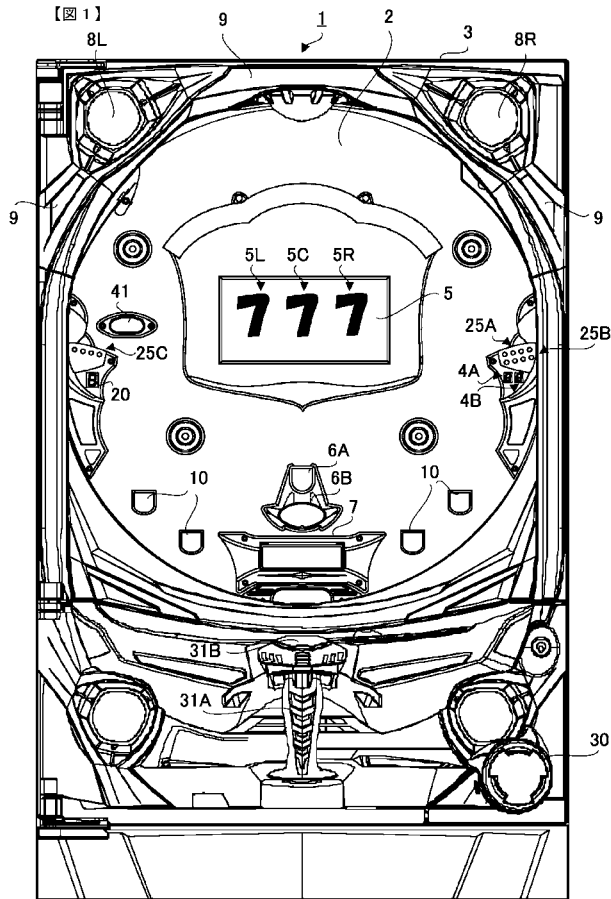
の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せてもよい。

【符号の説明】

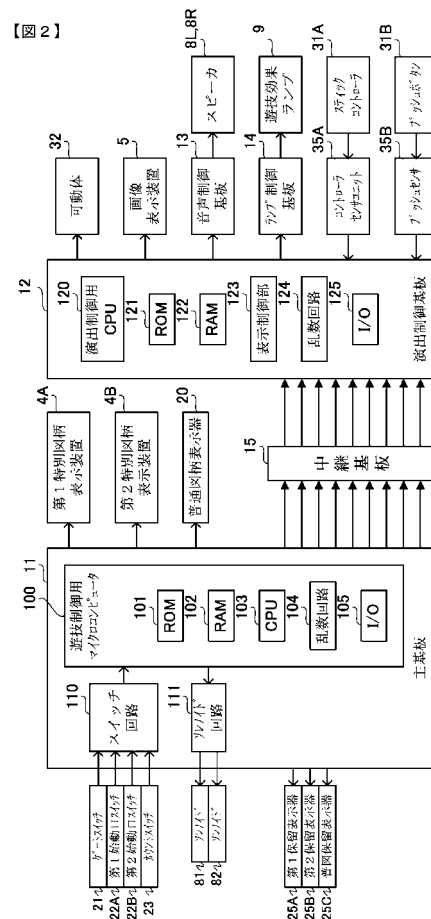
【0713】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	10
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	
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	20
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	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	ROM	
102、122	…	RAM	30
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】

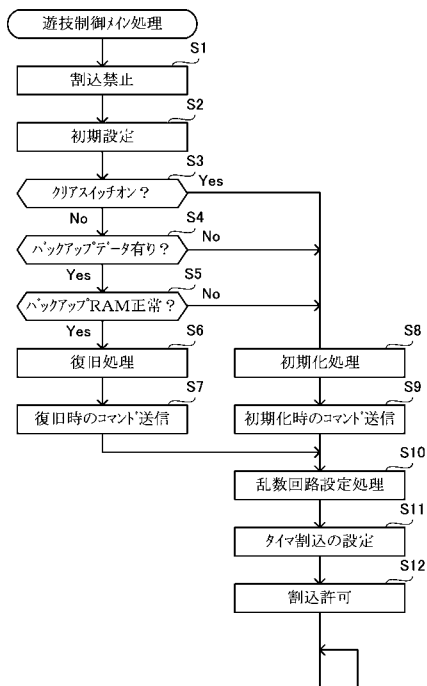


【図 2】



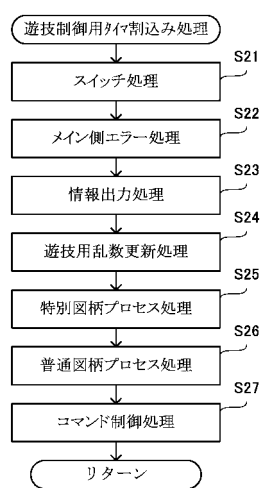
【図 3】

【図 3】



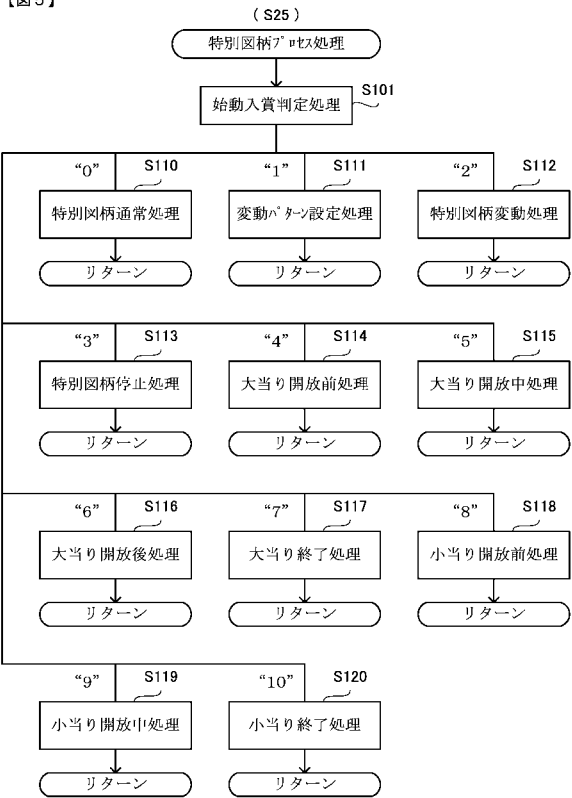
【図 4】

【図 4】



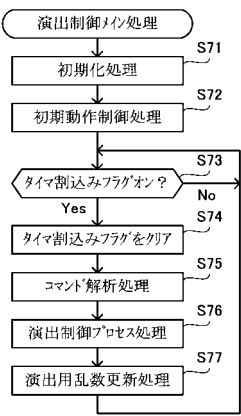
【図 5】

【図5】



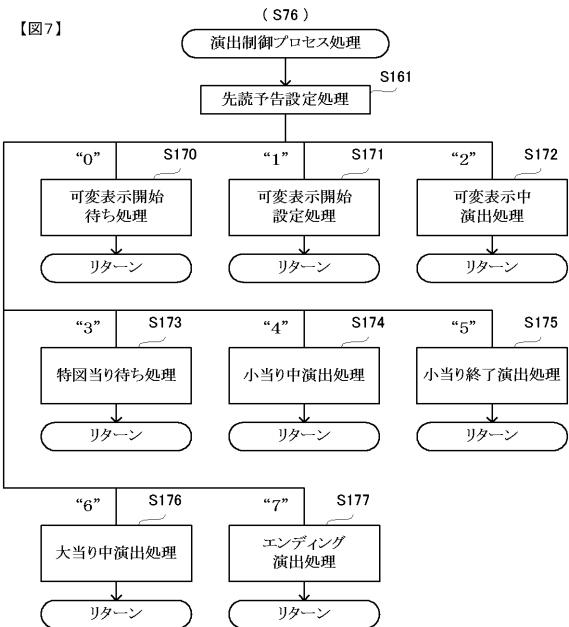
【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】

(A)

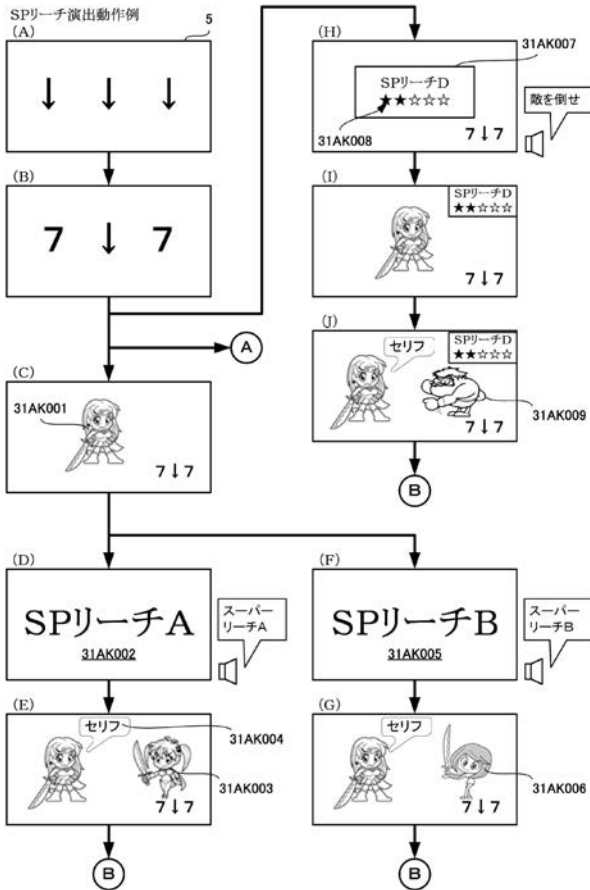
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

(B)

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

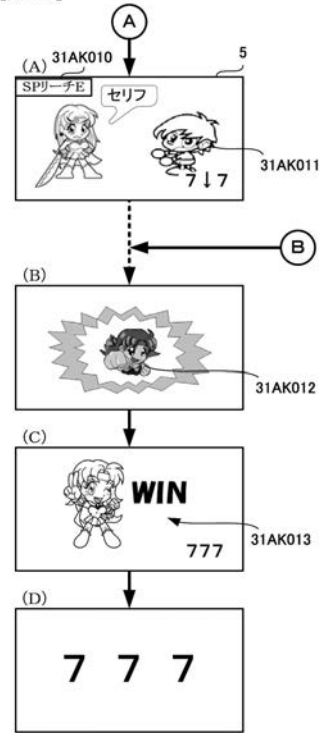
【図 9】

【図 9】



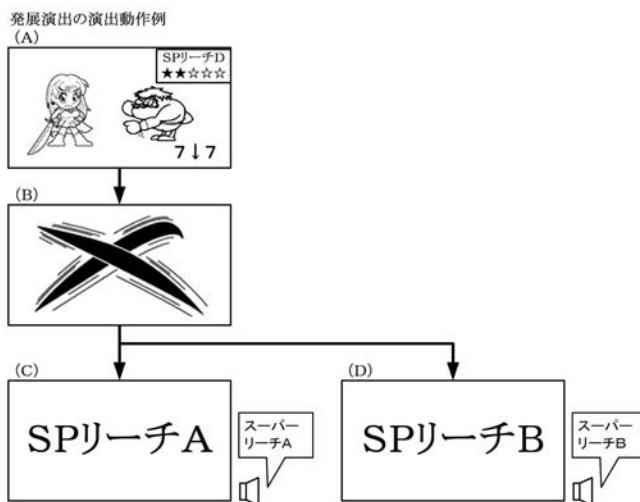
【図 10】

【図 10】



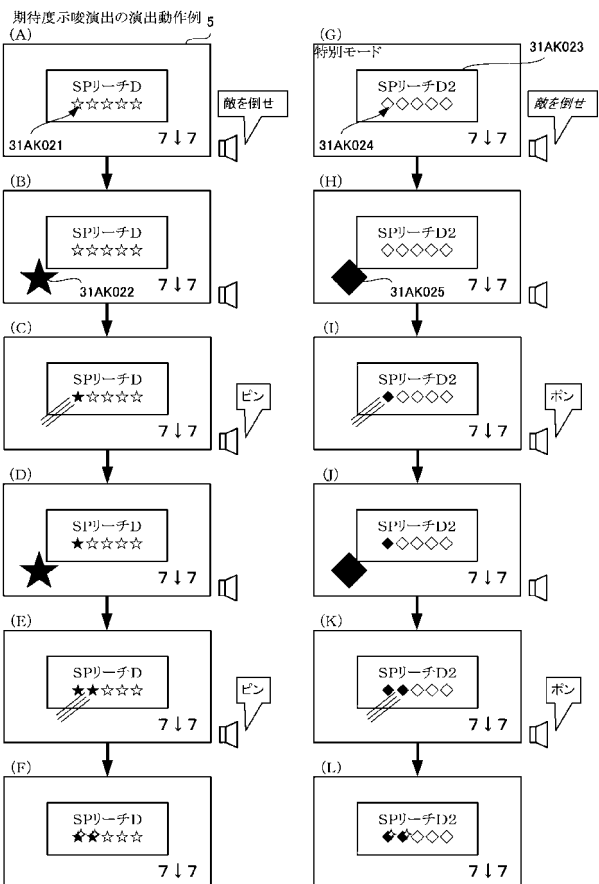
【図 11】

【図 11】



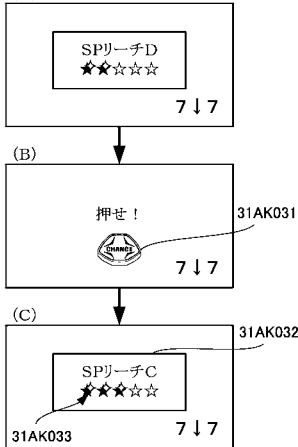
【図 12】

【図 12】



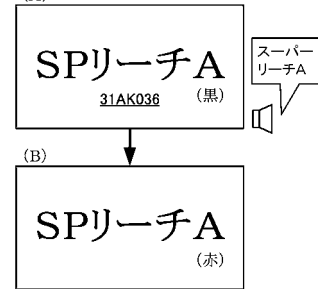
【図 1 3】

【図 1 3】

発展演出の演出動作例
(A)

【図 1 4】

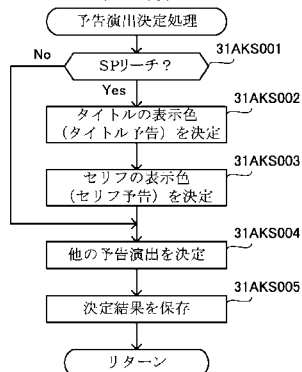
【図 1 4】

タイトル予告の演出動作例
(A)

【図 1 5】

【図 1 5】

(S171内)



【図 1 6】

【図 1 6】

(A) 31AKS002における決定割合

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

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

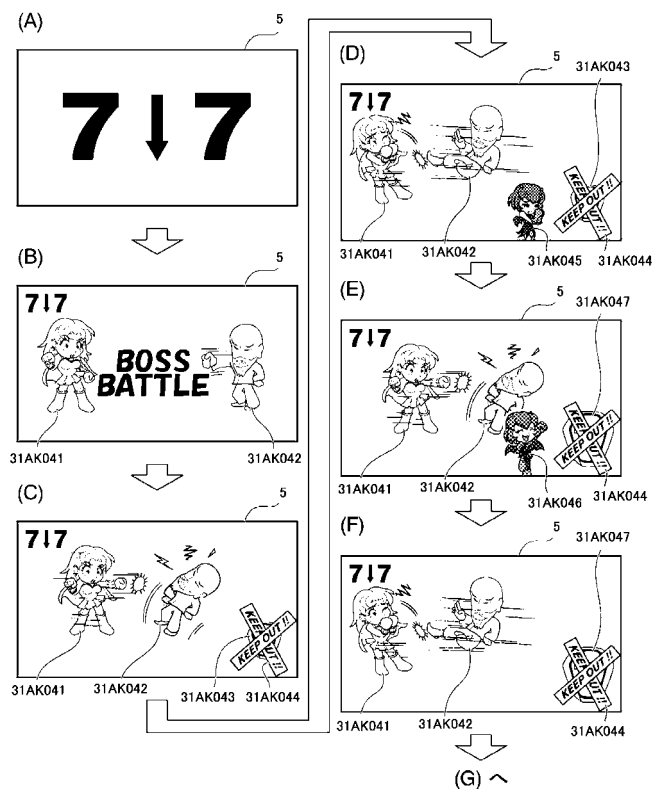
タイトル表示色	大当たり時	ハズレ時	信頼度
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

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

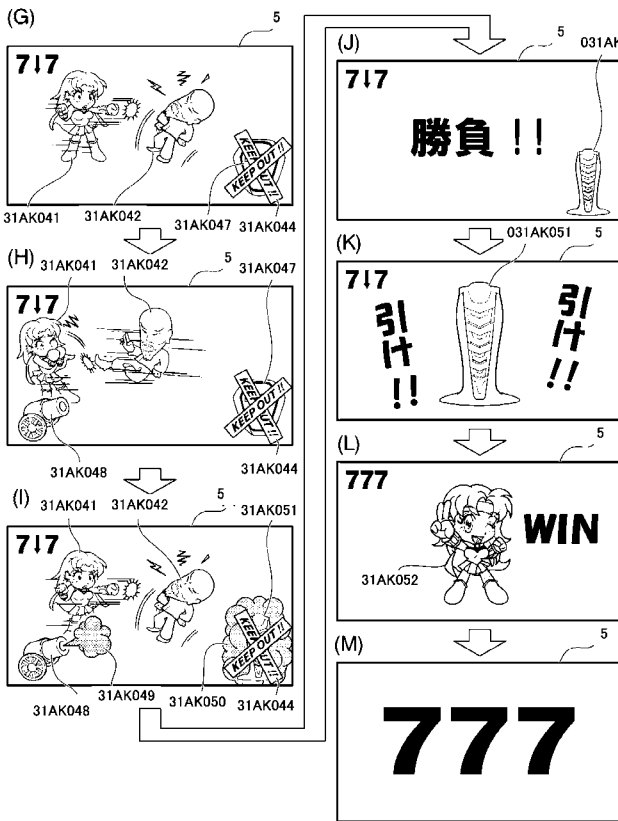
【図 1 7】

【図 1 7】



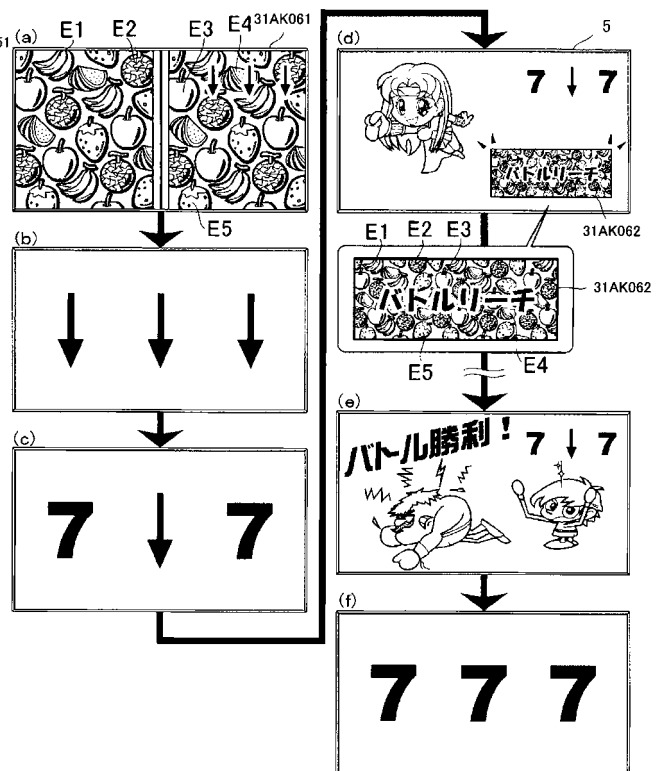
【図 18】

【図 18】



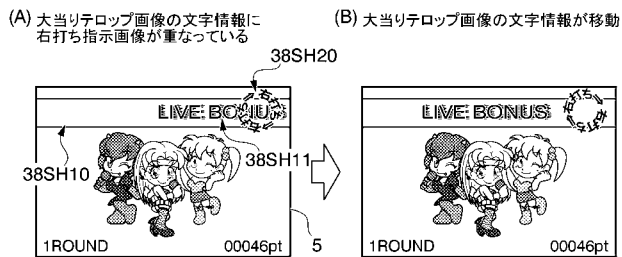
【図 19】

【図 19】



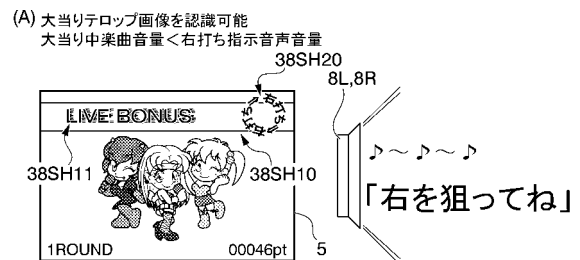
【図 20-1】

【図 20-1】



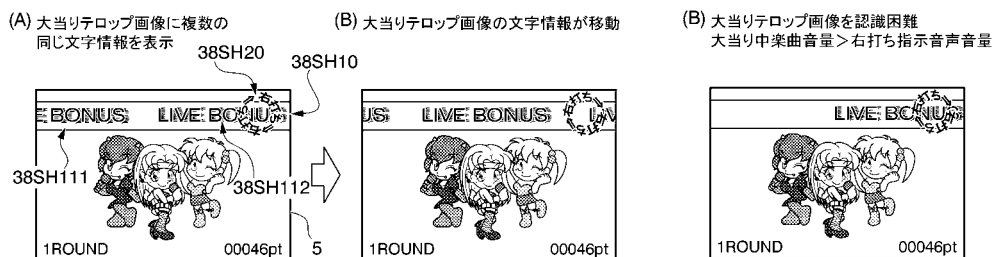
【図 20-3】

【図 20-3】



【図 20-2】

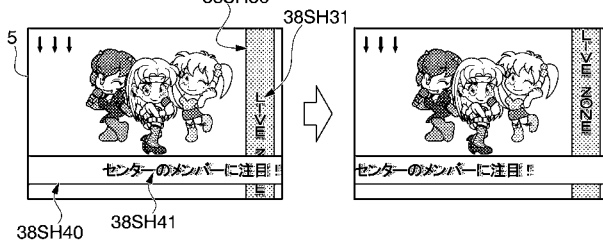
【図 20-2】



【図 20-4】

【図 20-4】

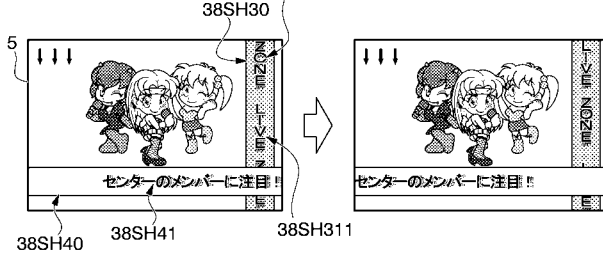
- (A) ゾーンテロップ画像の文字情報に注目ポイントテロップ画像が重なっている
38SH30
- (B) ゾーンテロップ画像の文字情報が移動
38SH31



【図 20-5】

【図 20-5】

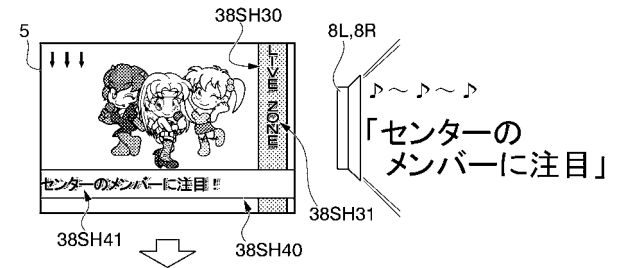
- (A) ゾーンテロップ画像に複数の同じ文字情報を表示
38SH311
- (B) ゾーンテロップ画像の文字情報が移動
38SH311



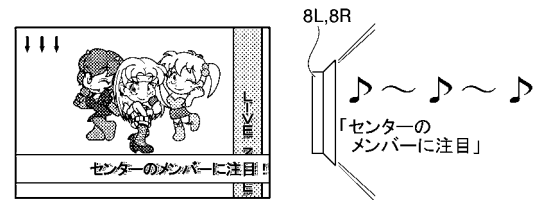
【図 20-6】

【図 20-6】

- (A) ゾーンテロップ画像を認識可能
ゾーン楽曲音量 < 注目ポイント音声音量



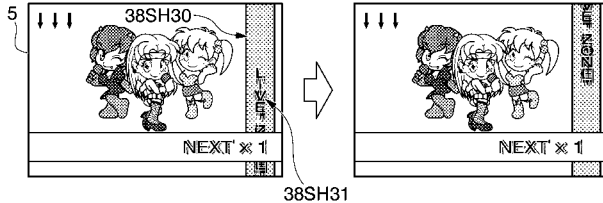
- (B) ゾーンテロップ画像を認識困難
ゾーン楽曲音量 > 注目ポイント音声音量



【図 20-7】

【図 20-7】

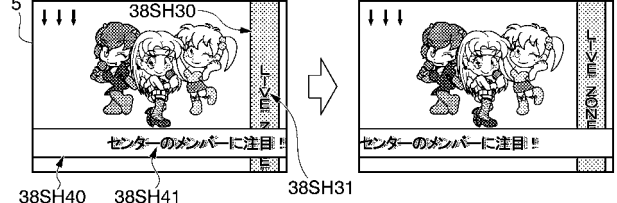
- (A) 先読みゾーン演出よりも注目度の低い疑似連演出に関連するテロップ画像を表示
38SH31
- (B) 疑似連テロップ画像よりもゾーンテロップ画像の文字情報の移動速度が速い
NEXT ※ 1



【図 20-9】

【図 20-9】

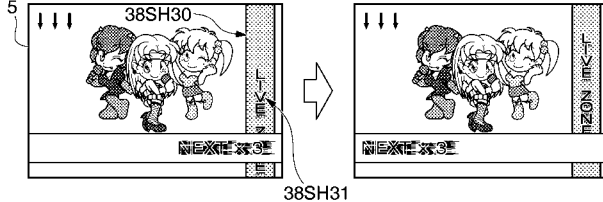
- (A) 同じ先読みゾーン演出に関連するテロップ画像を表示
38SH40 38SH41 38SH31
- (B) 同じ先読みゾーン演出に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度が同程度
センターのメンバーに注目!!



【図 20-8】

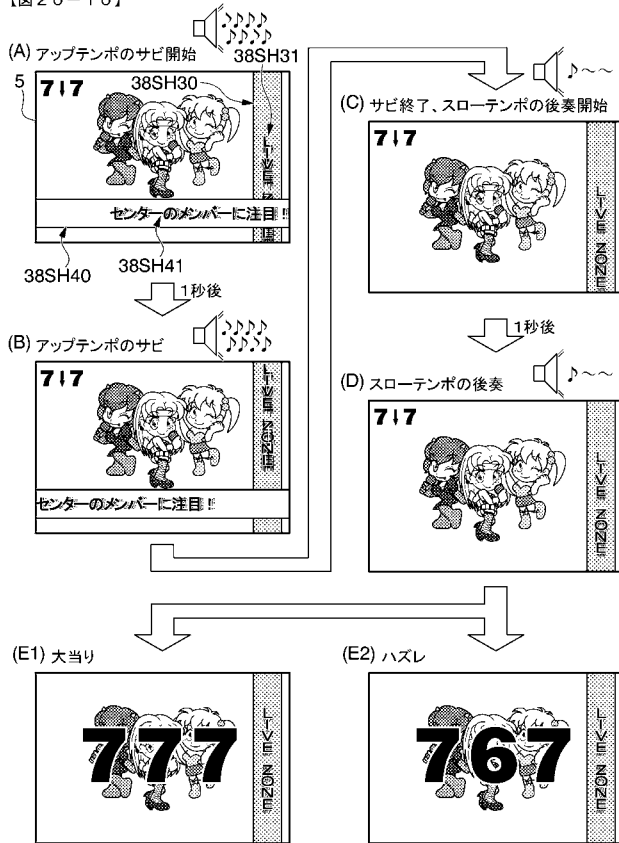
【図 20-8】

- (A) 先読みゾーン演出よりも注目度の高い疑似連演出に関連するテロップ画像を表示
38SH31
- (B) ゾーンテロップ画像よりも疑似連テロップ画像の文字情報の移動速度が速い
センターのメンバーに注目!!



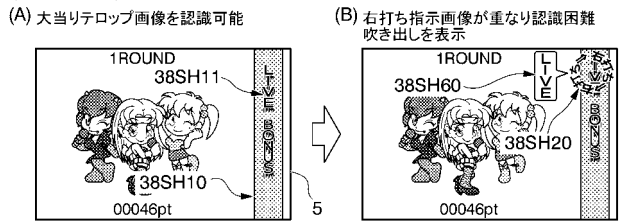
【図 20-10】

【図 20-10】



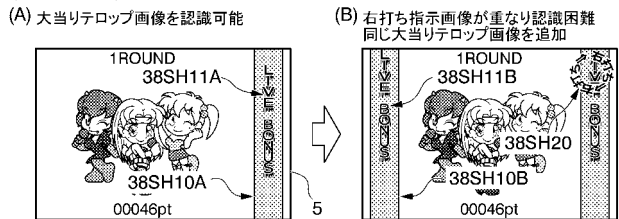
【図 20-11】

【図 20-11】



【図 20-12】

【図 20-12】



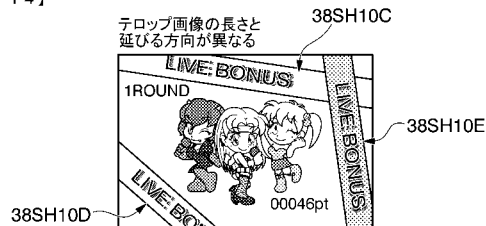
【図 20-13】

【図 20-13】



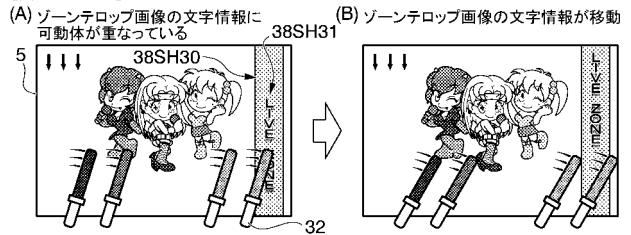
【図 20-14】

【図 20-14】



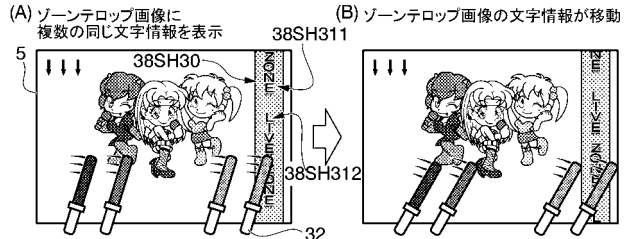
【図 20-16】

【図 20-16】



【図 20-17】

【図 20-17】



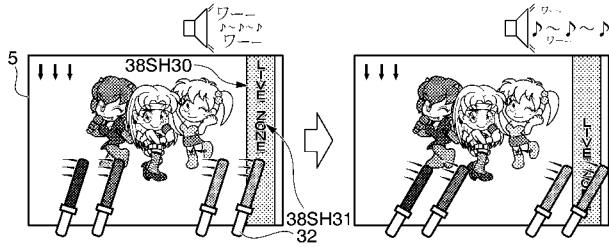
【図 20-15】

【図 20-15】



【図 20-18】

【図 20-18】

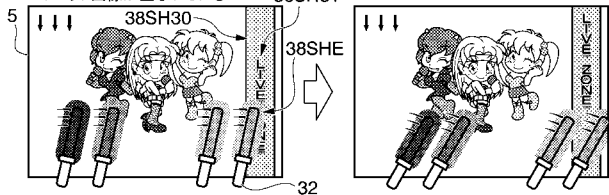
(A) ソーンテロップ画像を認識可能
ゾーン楽曲音量 < 可動体対応音声音量(B) ソーンテロップ画像を認識困難
ゾーン楽曲音量 > 可動体対応音声音量

【図 20-19】

【図 20-19】

(A) ソーンテロップ画像の文字情報に
エフェクト画像が重なっている

(B) ソーンテロップ画像の文字情報が移動

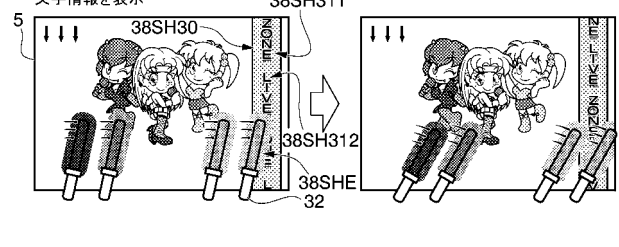


【図 20-20】

【図 20-20】

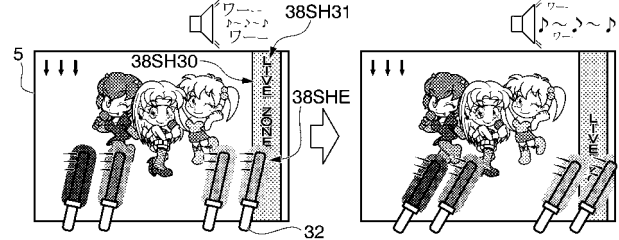
(A) ソーンテロップ画像に複数の
文字情報を表示

(B) ソーンテロップ画像の文字情報が移動



【図 20-21】

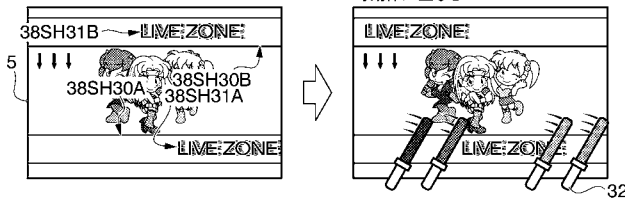
【図 20-21】

(A) ソーンテロップ画像を認識可能
ゾーン楽曲音量 < 可動体対応音声音量(B) ソーンテロップ画像を認識困難
ゾーン楽曲音量 > 可動体対応音声音量

【図 20-22】

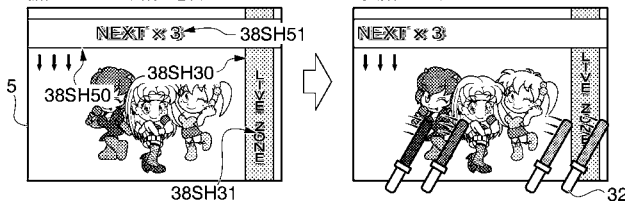
【図 20-22】

(A) 2つのソーンテロップ画像とを表示

(B) 下のソーンテロップ画像に
可動体が重なる

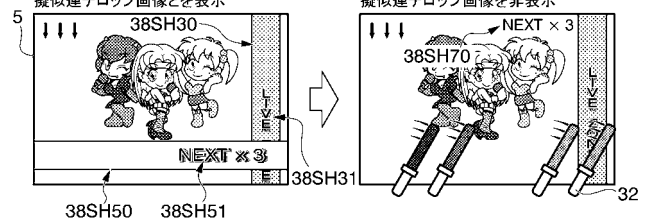
【図 20-23】

【図 20-23】

(A) ソーンテロップ画像と、
疑似連テロップ画像とを表示(B) ソーンテロップ画像に
可動体が重なる

【図 20-24】

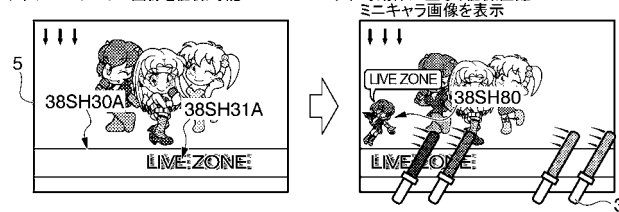
【図 20-24】

(A) ソーンテロップ画像と、
疑似連テロップ画像とを表示(B) 可動体の動作に伴い、
疑似連テロップ画像を非表示

【図 20-25】

【図 20-25】

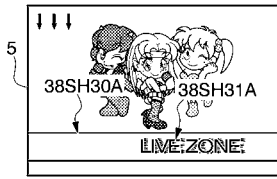
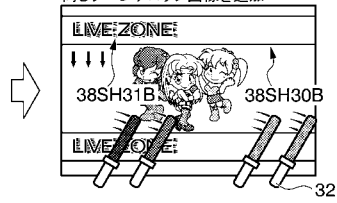
(A) ソーンテロップ画像を認識可能

(B) 可動体が重なり認識困難
ミニキャラ画像を表示

【図 20-26】

【図 20-26】

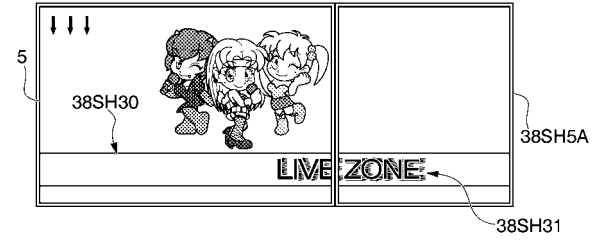
(A) ゾーンテロップ画像を認識可能

(B) 可動体が重なり認識困難
同じゾーンテロップ画像を追加

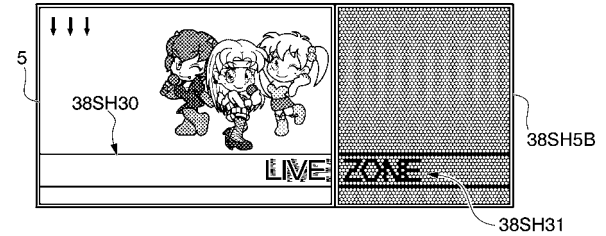
【図 20-27】

【図 20-27】

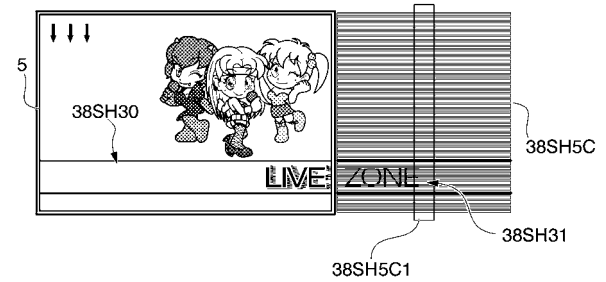
(A) 画像表示装置と副画像表示装置とに跨ってゾーンテロップ画像を表示



(B) 画像表示装置とドットマトリクスLED表示装置とに跨ってゾーンテロップ画像を表示

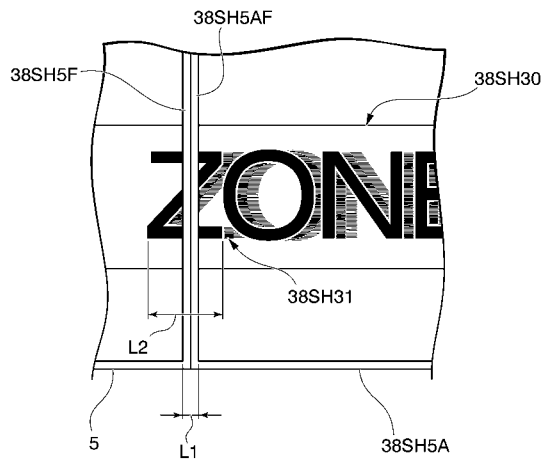


(C) 画像表示装置とバーサイタとに跨ってゾーンテロップ画像を表示



【図 20-28】

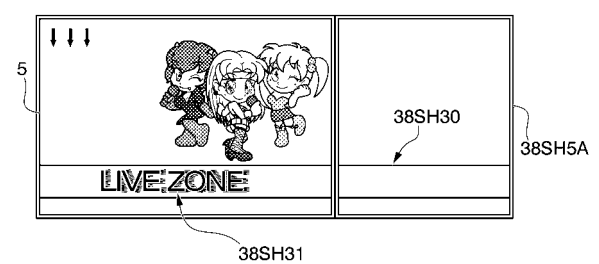
【図 20-28】



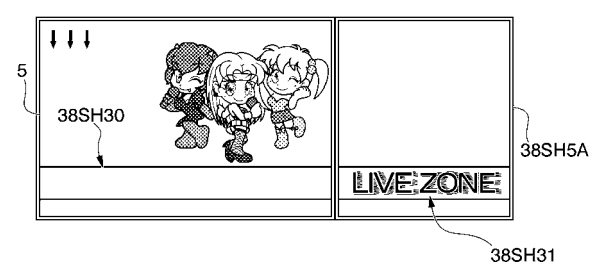
【図 20-29】

【図 20-29】

(A) 画像表示装置のみでもゾーンテロップ画像の文字情報を表示可能



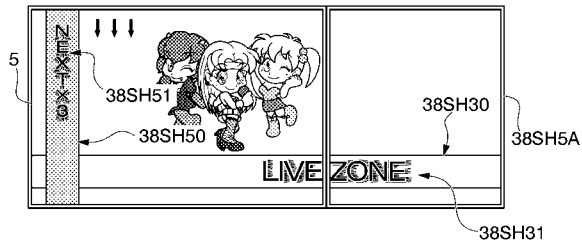
(B) 副画像表示装置のみでもゾーンテロップ画像の文字情報を表示可能



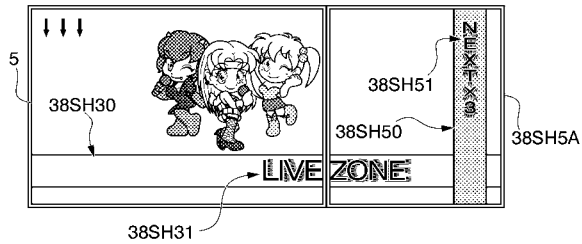
【図 20-30】

【図 20-30】

- (A) 画像表示装置にのみ表示される擬似連テロップ画像の文字よりも
画像表示装置と副画像表示装置とに跨るゾーンテロップ画像の文字の方が大きい



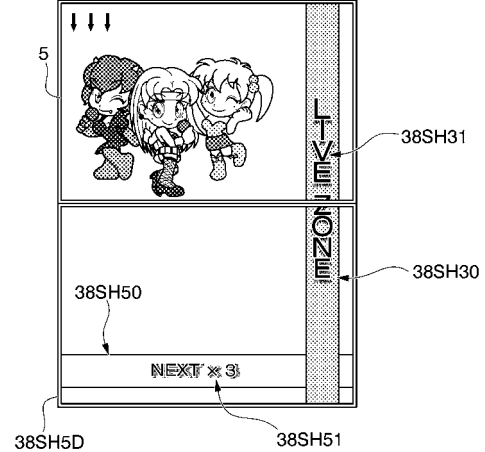
- (B) 副画像表示装置にのみ表示される擬似連テロップ画像の文字よりも
画像表示装置と副画像表示装置とに跨るゾーンテロップ画像の文字の方が大きい



【図 20-31】

【図 20-31】

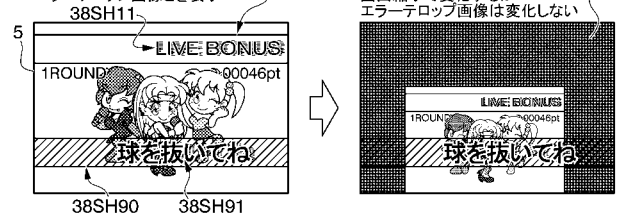
上下に並んだ画像表示装置と
副画像表示装置とに跨ってゾーンテロップ画像を表示



【図 20-32】

【図 20-32】

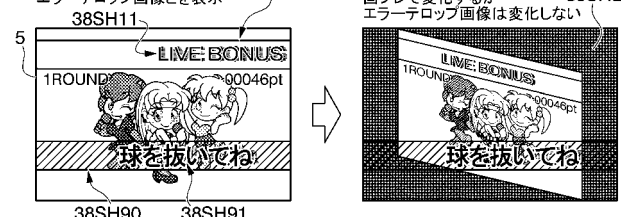
- (A) 大当りテロップ画像と
エラーテロップ画像とを表示 38SH10 (B) 大当りテロップ画像は
画面縮小で変化するが
エラーテロップ画像は変化しない 38SHBK



【図 20-34】

【図 20-34】

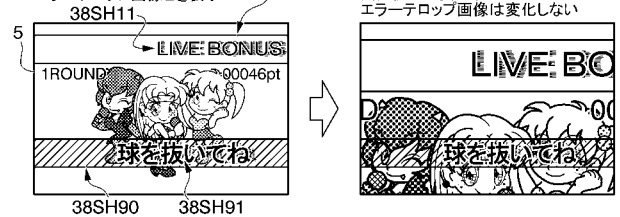
- (A) 大当りテロップ画像と
エラーテロップ画像とを表示 38SH10 (B) 大当りテロップ画像は
画ブレで変化するが
エラーテロップ画像は変化しない 38SHBK



【図 20-33】

【図 20-33】

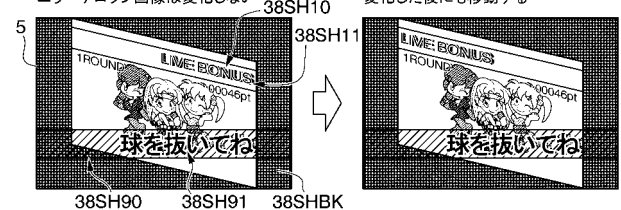
- (A) 大当りテロップ画像と
エラーテロップ画像とを表示 38SH10 (B) 大当りテロップ画像は
画面拡大で変化するが
エラーテロップ画像は変化しない



【図 20-35】

【図 20-35】

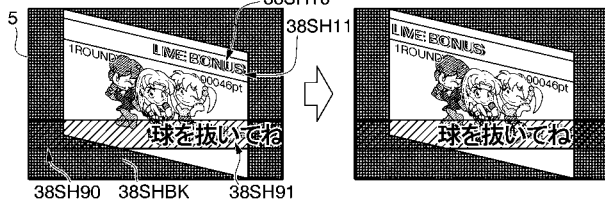
- (A) 大当りテロップ画像は画ブレで変化するが
エラーテロップ画像は変化しない 38SH10 (B) 大当りテロップ画像の文字は
変化した後にも移動する



【図 20-36】

【図 20-36】

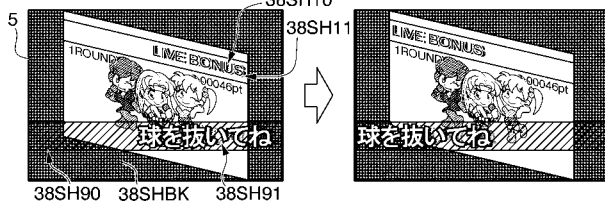
(A) エアーテロップ画像の文字情報の一部が表示領域外領域にあり認識困難 38SH10
 (B) エアーテロップ画像の文字情報の全てが表示領域内に移動し、認識可能になる 38SH11



【図 20-37】

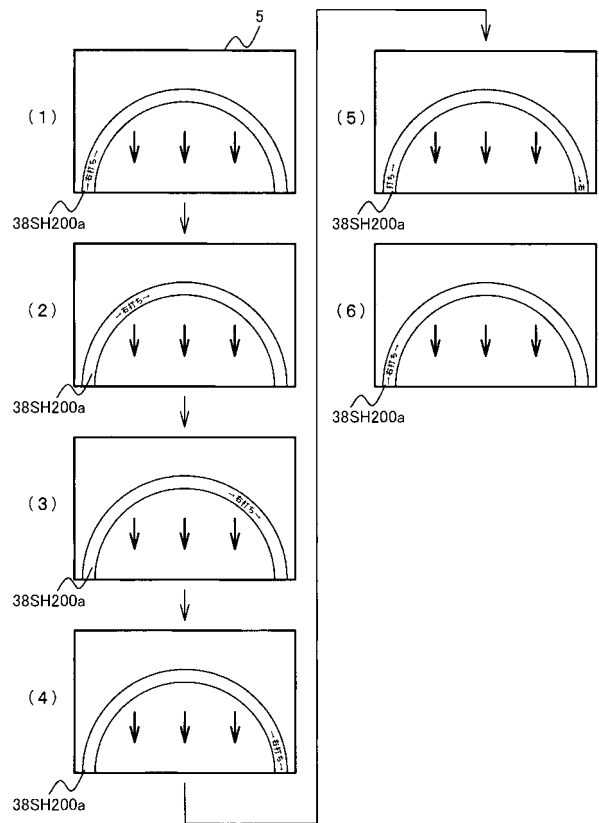
【図 20-37】

(A) エアーテロップ画像の文字情報の一部が表示領域外領域にあるが認識可能 38SH10
 (B) エアーテロップ画像の文字情報の一部が表示領域外領域にあるが認識可能 38SH11



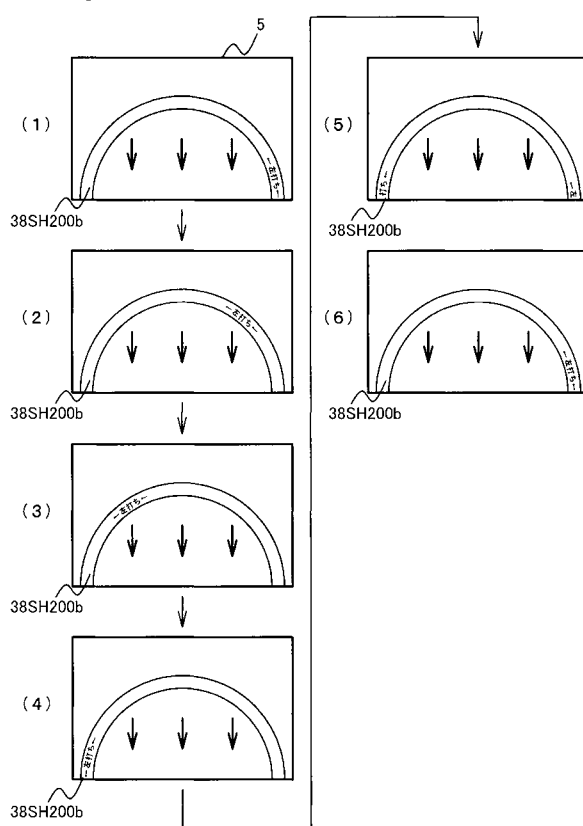
【図 20-38】

【図 20-38】



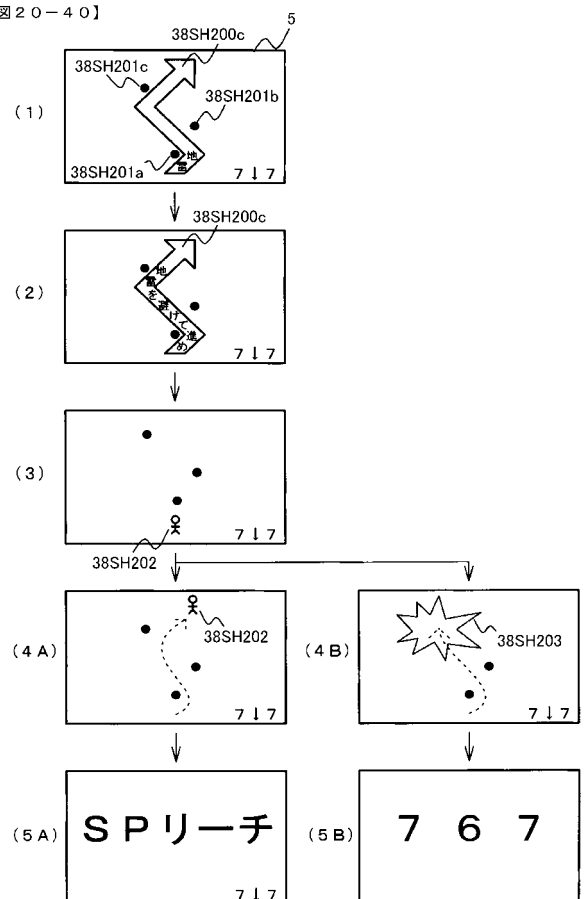
【図 20-39】

【図 20-39】



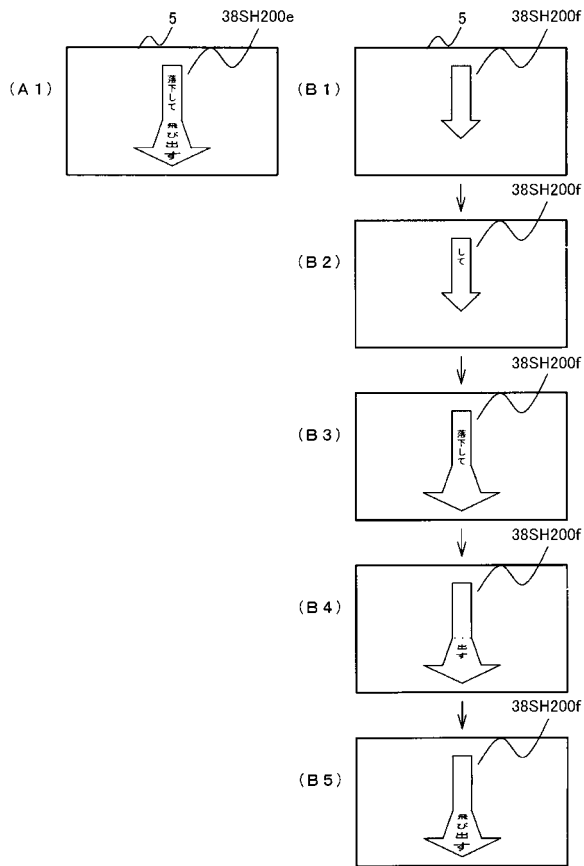
【図 20-40】

【図 20-40】



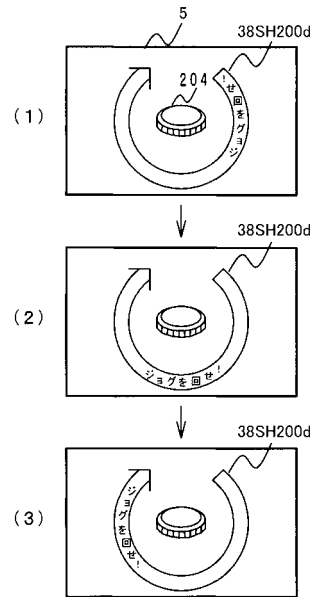
【図 20-41】

【図 20-41】



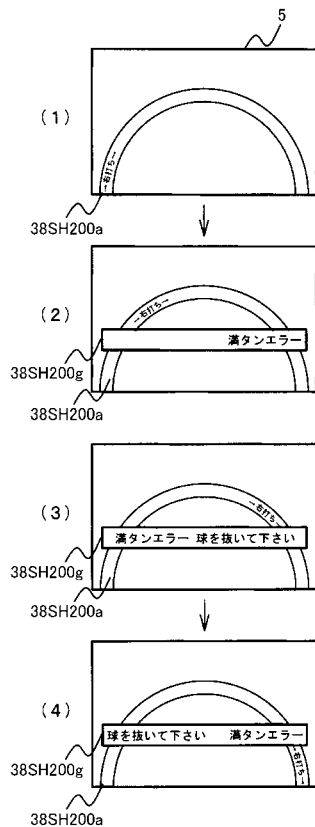
【図 20-42】

【図 20-42】



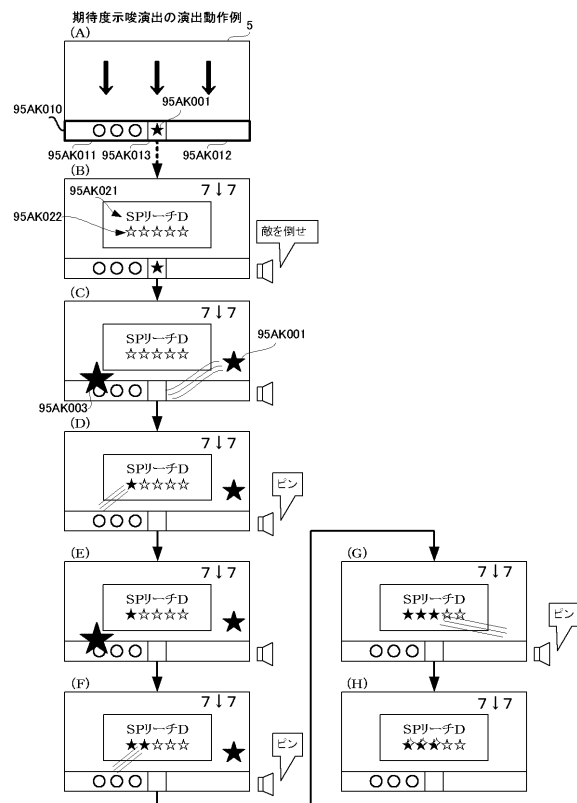
【図 20-43】

【図 20-43】



【図 21-1】

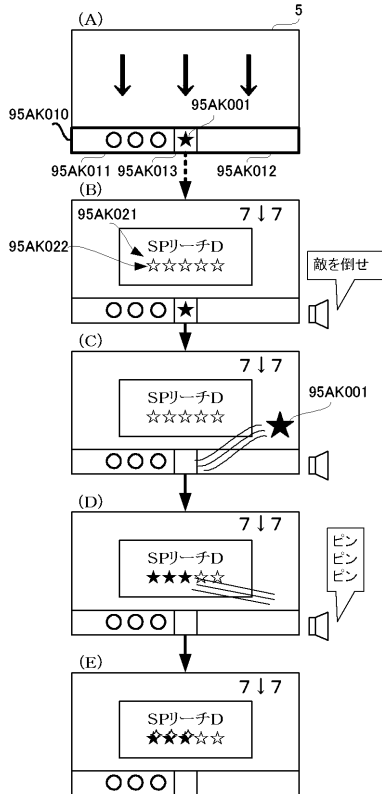
【図 21-1】



【図 21-2】

【図21-2】

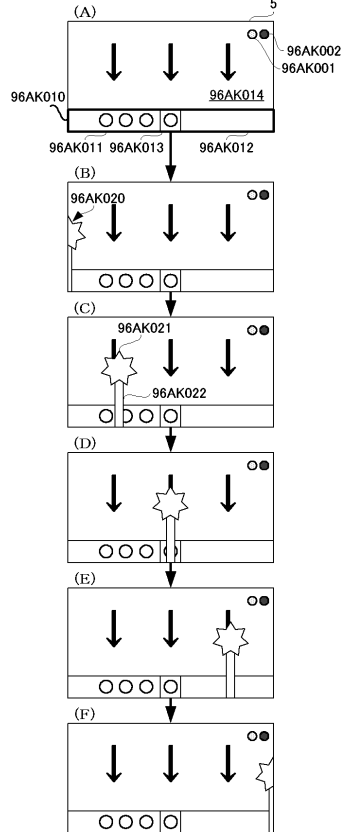
期待度示唆演出の他の演出動作例



【図 21-3】

【図21-3】

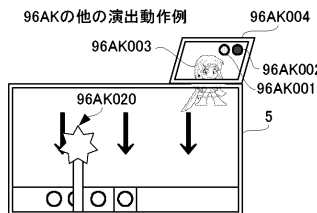
96AKの演出動作例



【図 21-4】

【図21-4】

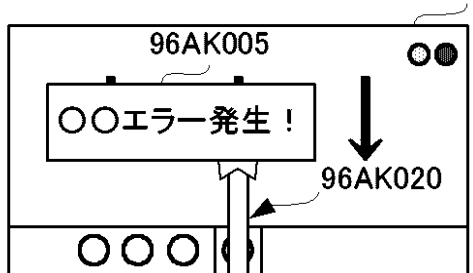
96AKの他の演出動作例



【図 21-5】

【図21-5】

96AKの他の演出動作例



【図 21-6】

【図21-6】

96AKの他の演出動作例

