

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6947688号  
(P6947688)

(45) 発行日 令和3年10月13日(2021. 10. 13)

(24) 登録日 令和3年9月21日(2021. 9. 21)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 77 頁)

(21) 出願番号	特願2018-98391 (P2018-98391)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年5月23日(2018. 5. 23)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-201835 (P2019-201835A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	令和1年11月28日(2019. 11. 28)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年6月24日(2019. 6. 24)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	平井 隼人

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、  
 遊技に関する説明を行う一の説明演出を遊技者の操作に基づかないで複数の可変表示に  
 亘って実行可能な説明演出実行手段と、

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、  
 特定表示を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記可変表示の実行パターンとして、第1パターンと、該第1パターンよりも前記有利  
 状態に制御される割合が高い可変表示の実行パターンであって、前記示唆演出を実行可能  
 な第2パターンとを含み、

前記説明演出実行手段は、前記特定演出に関する前記説明演出を実行するときに、前記  
 特定表示と少なくとも一部が共通する説明表示を用いて、前記説明演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記説明演出を実行する前記複数の可変表示に前記第2パタ  
 ーンの前記可変表示が含まれる場合に、実行中の前記説明演出を中止して、前記示唆演出を実  
 行可能であり、

前記説明演出を実行する前記複数の可変表示が全て前記第1パターンの可変表示である  
 場合に、前記説明演出を中止せず、

実行中の前記説明演出を中止することを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手  
 段をさらに備え、

10

20

前記報知演出実行手段は、前記報知演出を実行するときに、前記説明表示と少なくとも一部が共通する特殊表示を用いて、前記報知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】

遊技機では、種々の演出を行うことによって興趣を向上させるが、演出の内容が遊技者に伝わらないと、興趣の向上を図ることが難しい。そこで、演出の内容を説明する説明演出を実行する遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。この遊技機では、複数変動にわたって説明演出を実行するが、説明演出を実行する予定の変動中に大当たりとなる結果を示唆する示唆演出を実行するときには、説明演出を実行することなく示唆演出を実行する。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2016-47162号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

しかしながら、説明演出を実行されると、示唆演出が実行されないことになるので、変動の開始時に説明演出が開始されると、その段階で示唆演出が実行されないことを遊技者が認識してしまう。その結果、遊技の興趣が低下する虞があった。

【0005】

そこで、本発明が課題しようとする課題は、遊技興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aの遊技機は、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、

30

遊技に関する説明を行う一の説明演出を遊技者の操作に基づかないで複数の可変表示に亘って実行可能な説明演出実行手段と、

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、特定表示を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記可変表示の実行パターンとして、第1パターンと、該第1パターンよりも前記有利状態に制御される割合が高い可変表示の実行パターンであって、前記示唆演出を実行可能な第2パターンとを含み、

前記説明演出実行手段は、前記特定演出に関する前記説明演出を実行するときに、前記特定表示と少なくとも一部が共通する説明表示を用いて、前記説明演出を実行可能であり

40

、  
前記示唆演出実行手段は、前記説明演出を実行する前記複数の可変表示に前記第2パターンの可変表示が含まれる場合に、実行中の前記説明演出を中止して、前記示唆演出を実行可能であり、

前記説明演出を実行する前記複数の可変表示が全て前記第1パターンの可変表示である場合に、前記説明演出を中止せず、

実行中の前記説明演出を中止することを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段をさらに備え、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出を実行するときに、前記説明表示と少なくとも一部が共通する特殊表示を用いて、前記報知演出を実行可能である、

50

ことを特徴とする。

さらに、手段１の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり状態等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１等）であって、遊技に関する説明を行う説明演出（例えば、キャラクタ出現予告演出の説明を行う説明演出Ａおよびカットイン予告説明の説明を行う説明演出Ｂ等）を実行可能な説明演出実行手（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、ＳＰリーチ演出等）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、実行中の前記説明演出を中止して、前記示唆演出を実行可能である（例えば、説明演出に中止ブロックを設け、説明演出を中止してリーチ演出およびＳＰリーチ演出を実行可能である等）ことを特徴とする。

10

【０００７】

上記構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０００８】

（２）上記（１）の遊技機において、前記説明演出実行手段は、複数の可変表示にわたって、前記説明演出を実行可能である（例えば、説明演出Ａを２回の可変表示、説明演出Ｂを３回の可変表示にわたり実行可能である等）ようにしてもよい。

【０００９】

上記構成によれば、説明演出の実行中であっても遊技を継続することができるので、遊技の進行を妨げないようにできる。

【００１０】

20

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出等）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）を備え、前記説明演出実行手段は、前記特定演出に関する説明（例えば、ＳＰリーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出の内容の説明等）を行う、説明演出を実行可能であるようにしてもよい。

【００１１】

上記構成によれば、演出効果を高めることができる。

【００１２】

（４）上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、実行中の前記説明演出を中止することを報知する報知演出（例えば、図２０－１２（Ｂ）に示すように、メインキャラクタ５９ＳＨＭＣが「ステージチェンジ」という演出等）を実行可能な報知演出実行手段を備えるようにしてもよい。

30

【００１３】

上記構成によれば、説明演出が中止されることによる違和感を軽減することができる。

【００１４】

（５）上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、遊技者の動作（例えば、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａを操作する動作等）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ３５Ｂやコントローラセンサユニット３５Ａ等）を備え、遊技者の動作を検出したときに、前記説明演出を中止可能である（例えば、遊技者がプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａを操作したときに、説明演出を中止可能である等）ようにしてもよい。

40

【００１５】

上記構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【００１６】

（６）上記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、遊技機の稼働期間（例えば、パチンコ遊技機１が稼働している日数等）を判定可能な稼働期間判定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）を備え、前記説明演出実行手段は、前記稼働期間判定手段が判定する前記稼働期間が特定期間を経過したときに、前記説明演出の実行態様を変化させるように、前記説明演出を実行可能である（例えば、稼働日数が１日～５日までは説明演出Ａを実行可能とし、稼働日数が６日～１０日までは説明演出Ｂを実行可能である等）ようにし

50

てもよい。

【 0 0 1 7 】

上記構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 8 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 6 ) のいずれかの遊技機において、示唆演出 ( 例えば、リーチ演出等 ) 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 C P U 1 2 0 等 ) を備え、前記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報知可能である ( 例えば、例えば図 9 ( D )、( F ) 等 ) ようにしてもよい。

【 0 0 1 9 】

上記構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 0 】

【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 1 0】演出動作例を示す図である。

【図 1 1】演出動作例を示す図である。

【図 1 2】演出動作例を示す図である。

【図 1 3】演出動作例を示す図である。

【図 1 4】演出動作例を示す図である。

【図 1 5】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 1 7】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 1 8】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 1 9】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 2 0 - 1】特徴部 5 9 S H の演出制御メイン処理一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 2】遊技機設置判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3】遊技機設置日数判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 4】説明演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 5】( A ) は、変動パターンテーブルを示す図、( B ) は、説明演出決定テーブルを示す図である。

【図 2 0 - 6】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 2 0 - 7】( A ) は、キャラクタ出現予告演出内容決定テーブルを示す図、( B ) は、カットイン予告演出内容決定テーブルを示す図である。

【図 2 0 - 8】説明演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 9】予告演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 1 0】特徴部 5 9 S H の演出動作の例を示す図である。

【図 2 0 - 1 1】特徴部 5 9 S H の演出動作の例を示す図である。

【図 2 0 - 1 2】特徴部 5 9 S H の演出動作の例を示す図である。

【図 2 0 - 1 3】特徴部 5 9 S H の変動時の説明演出の内容を説明する図である。

【図 2 0 - 1 4】特徴部 5 9 S H の変動時の説明演出の内容を説明する図である。

【図 2 0 - 1 5】特徴部 5 9 S H の演出動作の例を示す図である。

【図 2 0 - 1 6】特徴部 5 9 S H の演出動作の例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図20-17】特徴部59SHの演出動作の例を示す図である。

【図20-18】特徴部59SHの演出動作の例を示す図である。

【図20-19】特徴部59SHの演出動作の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

(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。

【0022】

(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。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

## 【 0 0 2 8 】

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。

## 【 0 0 2 9 】

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。

## 【 0 0 3 0 】

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

## 【 0 0 3 1 】

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

## 【 0 0 3 2 】

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

## 【 0 0 3 3 】

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

## 【 0 0 3 4 】

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

## 【 0 0 3 5 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

## 【 0 0 3 6 】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 7 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

## 【 0 0 3 8 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

## 【 0 0 3 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D 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。

10

## 【 0 0 4 0 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

## 【 0 0 4 1 】

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

20

## 【 0 0 4 2 】

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

## 【 0 0 4 3 】

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

## 【 0 0 4 4 】

30

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

## 【 0 0 4 5 】

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

## 【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

40

## 【 0 0 4 7 】

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

## 【 0 0 4 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B ( 図 2 参照 ) により検出される。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

( 遊技の進行の概略 )

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 ( 例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間 ) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 ( 例えば 9 個 ) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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 ( 1 5 回や 2 回 ) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 8 】



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。

【0059】

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。

10

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

20

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。

【0063】

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

30

【0064】

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。

【0065】

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。

40

【0066】

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。

【0067】

50

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。

【0068】

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。

【0069】

（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。

【0070】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0071】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当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。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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。

【0075】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0076】

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。

#### 【0077】

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。

#### 【0078】

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。

#### 【0079】

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。

#### 【0080】

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

#### 【0081】

##### （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。

#### 【0082】

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。

【0083】

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。

10

【0084】

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

【0085】

20

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0086】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0087】

30

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。

【0088】

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。

【0089】

40

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。

【0090】

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

50

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

10

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

20

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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。

30

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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。

40

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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。

50

## 【 0 1 0 1 】

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

## 【 0 1 0 2 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

## 【 0 1 0 3 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

10

## 【 0 1 0 4 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (C T C (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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

## 【 0 1 0 5 】

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 ; Y e s)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 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 R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

20

## 【 0 1 0 6 】

また、C P U 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 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

30

## 【 0 1 0 7 】

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 ; N o)、R A M 1 0 2 (バックアップ R A M) 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、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ (各種フラグ、各種タイマの状態等を含む) 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 R A M 1 0 2 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 ; N o)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

40

## 【 0 1 0 8 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する (ステップ 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、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時

50

のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 1 0 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 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、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【 0 1 1 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 1 2 】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 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 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。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。

【 0 1 1 3 】

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

【 0 1 1 4 】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現

10

20

30

40

50

される（詳しくは後述）。

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0118】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0119】

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

【0120】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう

10

20

30

40

50



）。

#### 【 0 1 2 1 】

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

#### 【 0 1 2 2 】

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。

10

#### 【 0 1 2 3 】

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

#### 【 0 1 2 4 】

20

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。

#### 【 0 1 2 5 】

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

30

#### 【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

#### 【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測

50

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

#### 【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 6 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。

#### 【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 7 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。

#### 【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 8 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。

#### 【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 9 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たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

#### 【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

#### 【 0 1 3 3 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

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

10

20

30

40

50

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設

10

20

30

40

50

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。

#### 【0140】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 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 S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0141】

ステップ S 170 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。

#### 【0142】

ステップ S 171 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。

#### 【0143】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 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 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令 (効果音信号) の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 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 11 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。

#### 【0144】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 4 5 】

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

10

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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 C P U 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。

20

【 0 1 4 8 】

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 C P U 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。

30

【 0 1 4 9 】

( 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。

【 0 1 5 0 】

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。

40

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

50

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

#### 【0153】

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。

10

#### 【0154】

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。

#### 【0155】

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。

20

#### 【0156】

（特徴部31AKに関する説明）

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

30

#### 【0157】

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

40

#### 【0158】

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きている。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。

50

## 【 0 1 5 9 】

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。

10

## 【 0 1 6 0 】

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

## 【 0 1 6 1 】

( 特徴部 3 1 A K の演出動作例 )

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

20

## 【 0 1 6 2 】

( スーパーリーチ A )

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

30

40

## 【 0 1 6 3 】

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。

## 【 0 1 6 4 】

( スーパーリーチ B )

スーパーリーチ B となる場合には、図 9 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 にキャラ

50

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「SPリーチ B」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチ B」)が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 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。

10

#### 【 0 1 6 5 】

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。

#### 【 0 1 6 6 】

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

20

30

#### 【 0 1 6 7 】

(スーパーリーチ D )

スーパーリーチ D となる場合には、図 9 ( H ) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「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 3 1 A K 0 0 7 の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 9 ( H ) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

40

#### 【 0 1 6 8 】

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。

#### 【 0 1 6 9 】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 9 ( I ) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示される。このとき、タイトル 3 1 A K 0 0 7 及び期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 は、画像表示装置 5 の右上部分等に縮小して表示

50



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。

#### 【0170】

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。

#### 【0171】

##### （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。

#### 【0172】

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

#### 【0173】

##### （タイトルの報知タイミング）

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

#### 【0174】

##### （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

10

20

30

40

50

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、大当た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。

10

#### 【 0 1 7 5 】

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、大当た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。

#### 【 0 1 7 6 】

（期待度示唆表示）

この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B にお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 よりも大当た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 よりも大当た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。

20

#### 【 0 1 7 7 】

なお期待度示唆表示は、図 9（H）等に応示するように、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）等に応示するように、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。

30

#### 【 0 1 7 8 】

（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。

40

#### 【 0 1 7 9 】

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。

#### 【 0 1 8 0 】

50

( 決め演出 )

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

10

【0181】

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。

【0182】

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。

20

【0183】

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。

【0184】

( 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ので、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。

30

40

【0185】

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。

【0186】

( 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

50

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。

【0187】

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。

10

【0188】

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、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声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出力するようにしてもよい。また、音声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。

20

【0189】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクター、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。

30

【0190】

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

40

【0191】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025

50

が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声出力される。図 1 2 ( J )、( K ) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 に期待度に対応した数の黒い菱形が収まった段階で、図 1 2 ( L ) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

#### 【 0 1 9 2 】

図 1 2 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。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。

#### 【 0 1 9 3 】

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なっていてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようになっていてもよいし、代えて実行するようになっていてもよい。

#### 【 0 1 9 4 】

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

#### 【 0 1 9 5 】

（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た。例えば図 1 4 ( A ) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 4 ( B ) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっていた。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 4 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する

る場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

#### 【0196】

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

10

#### 【0197】

（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。

#### 【0198】

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、まず、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）。

20

#### 【0199】

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）。

#### 【0200】

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

30

#### 【0201】

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（表示色）が変化するものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色（表示色）が変化するものについては、表示色（表示色）が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色（表示色）が変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。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（表示色）が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（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。

40

50

## 【0202】

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。

## 【0203】

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。

10

## 【0204】

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)。

## 【0205】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図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り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

20

## 【0206】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様(表示色)が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変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変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。

30

## 【0207】

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。

## 【0208】

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

40

## 【0209】

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。

50

## 【 0 2 1 0 】

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

## 【 0 2 1 1 】

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

## 【 0 2 1 2 】

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

## 【 0 2 1 3 】

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。

## 【 0 2 1 4 】

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

## 【 0 2 1 5 】

## （サブ液晶）

画像表示装置 5 とは異なるサブ表示装置として、遊技盤 2 または遊技機用枠 3 にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機 E L やドットマトリクス L E D により構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置 5 の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい

10

20

30

40

50



。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。

#### 【0216】

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

#### 【0217】

（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。

#### 【0218】

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

#### 【0219】

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。

#### 【0220】

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。

#### 【0221】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 2 】

その後、図 1 8 ( H ) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 が表示され、図 1 8 ( I ) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 から弾が発射されるエフェクト 3 1 A K 0 4 9 が表示され、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に弾が命中するエフェクト 3 1 A K 0 5 0 が表示される。そして、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 がスティック画像 3 1 A K 0 5 1 に変化する。

## 【 0 2 2 3 】

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

10

## 【 0 2 2 4 】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図 1 8 ( J ) に示すように、規制線 3 1 A K 0 4 4 が消去され、図 1 8 ( K ) に示すように、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A への操作が有効な操作有効期間となる。

## 【 0 2 2 5 】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 1 8 ( L ) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 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 1 8 ( 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 1 8 ( L ) に示す画像が表示される。

20

## 【 0 2 2 6 】

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。

## 【 0 2 2 7 】

なお、図 1 7、図 1 8 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 1 7、図 1 8 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 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

30

## 【 0 2 2 8 】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

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

40

## 【 0 2 2 9 】

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た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

50

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。

#### 【 0 2 3 0 】

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。

#### 【 0 2 3 1 】

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

#### 【 0 2 3 2 】

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

#### 【 0 2 3 3 】

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

#### 【 0 2 3 4 】

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「アツイアツイ」のような大当り信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に

分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0235】

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。

【0236】

図19(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当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。

【0237】

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。

【0238】

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。

【0239】

シャッター演出に係る決定(シャッター演出の有無や演出態様)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図15のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出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。

【0240】

(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(例えば大当たり遊技状態)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))。

【0241】

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。

【0242】

(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))。

【0243】

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、

10

20

30

40

50

興趣が向上する。

【0244】

(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。

【0245】

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。

【0246】

(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。

【0247】

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。

【0248】

(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。

【0249】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0250】

(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。

【0251】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0252】

(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))。

【0253】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0254】

(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

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【0255】

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。

#### 【0256】

(特徴部59SHに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部59SHを含むパチンコ遊技機について説明する。特徴部59SHを含むパチンコ遊技機1においては、図2に示す演出制御基板12にRTC(リアルタイムクロック)が設けられている。演出制御基板12は、RTCによって現在時刻を検出できる。RTC106は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定

20

#### 【0257】

また、特徴部59SHを含むパチンコ遊技機1では、説明演出が実行される。説明演出は、パチンコ遊技機1における演出の内容等についての説明を行う演出である。説明演出は、確変状態、時短状態、大当たり状態等以外の通常状態(低確低ベース状態)のときに実行される。パチンコ遊技機1における説明演出としては、スーパーリーチ(以下「SPリーチ」ともいう)が実行される際に、SPリーチ中に実行されるキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出についての説明演出が設けられている。

#### 【0258】

説明演出が実行される可変表示の際に実行される予告演出は、SPリーチ中に実行されるキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出のみであり、例えばいわゆる、未だ開始されていない可変表示についての先読み判定の結果に応じて実行される先読み予告演出などのその他の予告演出は実行されない。なお、説明演出が実行される可変表示において、先読み予告演出などのその他の予告演出は実行されるようにしてもよい。説明演出は、パチンコ遊技機1が一定時間、例えば5分間遊技されていなかった後の最初の可変表示中に実行される。説明演出は、例えばパチンコ遊技機1が遊技場に設置されてから一定期間、ここでは15日間実行される。

30

#### 【0259】

また、パチンコ遊技機1には、説明演出実行スイッチが設けられている。この説明演出実行スイッチは、遊技場のスタッフ等が操作可能なスイッチであり、遊技場の営業時間内にパチンコ遊技機1を遊技する遊技者は、操作ができないスイッチである。説明演出実行スイッチをONにすることにより、パチンコ遊技機1が遊技場に設置されてから一定期間が経過した後であっても説明演出が実行される。説明演出実行スイッチは、例えば遊技盤2の裏面側など、遊技機用枠3を開放することによって遊技場のスタッフ等が操作できる位置に設けられた表示スイッチを操作することで操作可能となり、説明演出実行スイッチの操作状況が画像表示装置5に表示される。説明演出実行スイッチは、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを操作することによって操作可能であり、説明演出実行スイッチの操作状況は、画像表示装置5に表示される「ON/OFF」を示す画像や稼動日数のクリア実行有無を示す画像上のカーソルの表示等によって表される。また、説明演出実行スイッチは、他の態様で設けられていてもよい。例えば、遊技盤2の裏面に直

40

50

接設けられていてもよい。また、説明演出の実行に関して、説明演出が実行される期間などを設定する際に画像表示装置 5 に表示する設定画面において、パチンコ遊技機 1 を遊技場に設定した後、説明演出を表示しないようにするまでの期間、この実施形態では 15 日の期間を他の期間などに設定できるようにしてもよい。

#### 【0260】

次に、特徴部 59SH を含むパチンコ遊技機 1 の特徴的な制御について説明する。図 20-1 は、特徴部 59SH を含むパチンコ遊技機 1 における演出制御メイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。特徴部 59SH を含むパチンコ遊技機 1 では、図 20-1 に示すように、演出制御メイン処理において、演出制御用 CPU 120 は、初期動作制御処理を行った後、遊技機設置判定処理（ステップ 59SHS73）を行い、続いてタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定（ステップ S73）を行う。また、特徴部 59SH を含むパチンコ遊技機 1 では、コマンド解析処理（ステップ S75）を行った後、遊技機設置日数判定処理（ステップ 59SHS75）を行い、続いて演出制御プロセス処理を行う（ステップ S76）。

10

#### 【0261】

次に、遊技機設置判定処理（ステップ 59SHS73）について説明する、図 20-2 は、遊技機設置判定処理の一例を示すフローチャートである、図 20-2 に示すように、遊技機設置判定処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、設置済フラグが ON となっているか否かを判定する（ステップ 59SHS10）。

#### 【0262】

設置済フラグは、パチンコ遊技機 1 が遊技場に設置されたと判断したときに成立するフラグである。設置済フラグが ON となっていないと判定した場合（ステップ 59SHS10：No）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま遊技機設置判定処理を終了する。また、ステップ 59SHS10 において設置済フラグが ON となっていると判定した場合（ステップ 59SHS10：Yes）、演出制御用 CPU 120 は、稼動開始フラグを ON にし（ステップ 59SHS12）、遊技機設置判定処理を終了する。

20

#### 【0263】

次に、遊技機設置日数判定処理について説明する。図 20-3 は、遊技機設置日数判定処理の一例を示すフローチャートである。図 20-3 に示すように、遊技機設置日数判定処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、稼動開始フラグが ON となっているか否かを判定する（ステップ 59SHS50）。稼動開始フラグが ON となっていると判定した場合（ステップ 59SHS50：Yes）、演出制御用 CPU 120 は、設置後タイマーで稼動時間の計測を行う（ステップ 59SHS52）。設置後タイマーは、遊技機を遊技状態に設置したときに計測を開始するタイマーである。

30

#### 【0264】

続いて、演出制御用 CPU 120 は、設置後タイマーで稼動時間の計測を開始した後、または前回バックアップを実行した後から 1 時間が経過したか否かを判定する（ステップ 59SHS54）。設置後タイマーで稼動時間の計測を開始した後、または前回バックアップを実行した後から 1 時間が経過したと判定した場合（ステップ 59SHS54：Yes）、演出制御用 CPU 120 は、計測稼動時間をバックアップする（ステップ 59SHS56）。また、設置後タイマーで稼動時間の計測を開始した後、または前回バックアップを実行した後から 1 時間が経過していないと判定した場合（ステップ 59SHS54：No）、演出制御用 CPU 120 は、計測稼動時間をバックアップすることなく、そのままステップ 59SHS58 に進む。このため、計測稼動時間は 1 時間ごとにバックアップされる。

40

#### 【0265】

続いて、演出制御用 CPU 120 は、RTC から得られる時間情報に基づいて、日付が更新されたか否かを判定する（ステップ 59SHS58）。その結果、日付が更新されていると判定した場合（ステップ 59SHS58：Yes）、演出制御用 CPU 120 は、計測稼動時間およびそのバックアップ値をクリアする（ステップ 59SHS60）。この

50

ため、計測稼動時間およびそのバックアップ値は、同日内の時間についての計測およびバックアップを行っている。また、ステップ59SHS58において日付が更新されていないと判定した場合（ステップ59SHS58：No）、演出制御用CPU120は、計測稼動時間およびバックアップ値を維持したままステップ59SHS62に進む。

#### 【0266】

続いて、演出制御用CPU120は、稼動時間の計測を開始してから6時間が経過したか否かを判定する（ステップ59SHS62）。その結果、稼動時間の計測を開始してから6時間が経過したと判定した場合（ステップ59SHS62：Yes）、演出制御用CPU120は、RTCから得られる時間情報に基づいて、日付の更新を行う日が前回の更新日と異なる日であるか否かを判定する（ステップ59SHS64）。その結果、日付の更新を行う日が前回の更新日と異なる日であると判定した場合（ステップ59SHS64：Yes）、演出制御用CPU120は、稼動日数に1を加算して稼動日数を更新し（ステップ59SHS66）、ステップ59SHS78に進む。

10

#### 【0267】

また、ステップ59SHS50において、稼動開始フラグがONとなっていないと判定した場合（ステップ59SHS50：No）、演出制御用CPU120は、設置前タイマーで稼働時間を計測する（ステップ59SHS68）。設置前タイマーは、パチンコ遊技機1が遊技場に設置されたと判定される前の時間を計測するタイマーであり、例えば、パチンコ遊技機1が遊技場に搬入され、最初に電源を投入されたときに計測を開始するタイマーである。

20

#### 【0268】

続いて、演出制御用CPU120は、設置前タイマーで稼動時間の計測を開始した後、または前回バックアップを実行した後から1時間が経過したか否かを判定する（ステップ59SHS70）。設置前タイマーで稼動時間の計測を開始した後、または前回バックアップを実行した後から1時間が経過したと判定した場合（ステップ59SHS70：Yes）、演出制御用CPU120は、計測稼動時間をバックアップする（ステップ59SHS72）。また、設置前タイマーで稼動時間の計測を開始した後、または前回バックアップを実行した後から1時間が経過していないと判定した場合（ステップ59SHS70：No）、演出制御用CPU120は、計測稼動時間をバックアップすることなく、そのままステップ59SHS74に進む。このため、計測稼動時間は1時間ごとにバックアップされる。

30

#### 【0269】

続いて、演出制御用CPU120は、稼動時間の計測を開始してから12時間が経過したか否かを判定する（ステップ59SHS74）。その結果、稼動時間の計測を開始してから12時間が経過したと判定した場合（ステップ59SHS74：Yes）、演出制御用CPU120は、設置済フラグをONにして（ステップ59SHS76）、ステップ59SHS78に進む。また稼動時間の計測を開始してから12時間が経過していないと判定した場合（ステップ59SHS74：No）、演出制御用CPU120は、そのままステップ59SHS78に進む。

#### 【0270】

40

続いて、演出制御用CPU120は、説明演出実行フラグがONになっているか否かを判定する（ステップ59SHS78）。また、演出制御用CPU120は、ステップ59SHS62において稼動時間の計測を開始してから6時間が経過していないと判定した場合（ステップ59SHS62：No）、およびステップ59SHS64において日付の更新を行う日が前回の更新日と異なる日でない（同日である）と判定した場合（ステップ59SHS64：No）も同様に、説明演出実行フラグがONになっているか否かを判定する（ステップ59SHS78）。

#### 【0271】

その結果、説明演出実行フラグがONになっていると判定した場合（ステップ59SHS78：Yes）、演出制御用CPU120は、稼動日数が15日を超えているか否かを

50



判定する（ステップ59SHS80）。その結果、稼動日数が15日を超えていると判定した場合（ステップ59SHS80：Yes）、演出制御用CPU120は、説明演出実行フラグをOFFにして（ステップ59SHS82）、ステップ59SHS86に進む。また、稼動日数が15日を超えていないと判定した場合（ステップ59SHS80：No）、換言すれば、稼動日数が14日以下である場合、演出制御用CPU120は、説明演出実行フラグをONにして（ステップ59SHS84）、ステップ59SHS86に進む。また、説明演出実行フラグがONになっていないと判定した場合（ステップ59SHS78：No）、そのままステップ59SHS86に進む。

#### 【0272】

続いて、演出制御用CPU120は、説明演出実行フラグがOFFになっているか否かを判定する（ステップ59SHS86）。説明演出実行フラグがOFFになっていると判定した場合（ステップ59SHS86：Yes）、演出制御用CPU120は、説明演出実行スイッチがONになっているか否かを判定する（ステップ59SHS88）。ここで、説明演出実行スイッチがONになっていると判定した場合（ステップ59SHS88：Yes）、演出制御用CPU120は、説明演出実行フラグをONにする（ステップ59SHS90）。こうして、遊技機設置日数判定処理を終了する。また、ステップ59SHS86において説明演出実行フラグがOFFになっていないと判定した場合（ステップ59SHS86：No）、および説明演出実行スイッチがONになっていないと判定した場合（ステップ59SHS88：No）、演出制御用CPU120は、そのまま遊技機設置日数判定処理を終了する。

#### 【0273】

次に、説明演出決定処理について説明する。図20-4は、説明演出決定処理の一例を示すフローチャートである。説明演出決定処理は、図7に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）における可変表示開始設定処理（ステップS171）のサブフローとして実行される。図20-4に示すように、説明演出決定処理では、演出制御用CPU120は、説明演出実行フラグがONになっているか否かを判定する（ステップ59SHS100）。ここで、説明演出実行フラグがONになっていないと判定した場合（ステップ59SHS100：No）、演出制御用CPU120は、そのまま説明演出決定処理を終了する。

#### 【0274】

また、説明演出実行フラグがONになっていると判定した場合（ステップ59SHS100：Yes）、演出制御用CPU120は、客待ちコマンドを受信してから5分が経過したか否かを判定する（ステップ59SHS102）。客待ちコマンドは、特別図柄の可変表示が終了したとき（飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄が停止表示されたとき）に主基板11から演出制御基板12に送信されるコマンドである。客待ちコマンドを受信したタイミングは、可変表示が終了したタイミングを意味する。

#### 【0275】

客待ちコマンドを受信してから5分が経過していないと判定した場合（ステップ59SHS102：No）、演出制御用CPU120は、そのまま説明演出決定処理を終了する。また、客待ちコマンドを受信してから5分が経過したと判定した場合（ステップ59SHS102：Yes）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドが非リーチハズレの変動パターンコマンドであるか否かを判定する（ステップ59SHS104）。その結果、受信した変動パターンコマンドが非リーチハズレの変動パターンコマンドである場合（ステップ59SHS104：Yes）、演出制御用CPU120は、実行中の説明演出があるか否かを判定する（ステップ59SHS106）。実行中の説明演出がないと判定した場合（ステップ59SHS106：No）、演出制御用CPU120は、説明演出の種類を決定する（ステップ59SHS108）。

#### 【0276】

ここで、変動パターンコマンドおよび説明演出の内容について説明する。変動パターンコマンドは、変動パターンを指定するコマンドである。変動パターンコマンドとしては、

10

20

30

40

50

図 20 - 5 ( A ) に示すように、「非リーチハズレ ( 通常用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 1、「非リーチハズレ ( 短縮用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 2、「非リーチハズレ ( 延長用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 3、「ノーマルリーチハズレ」を示す変動パターン P A - 1 4、「スーパーリーチハズレ」を示す変動パターン P A - 1 5、「ノーマルリーチ大当たり」を示す変動パターン P A - 2 1、および「スーパーリーチ大当たり」を示す変動パターン P A - 2 2 に対応する変動パターンコマンドが設けられている。

#### 【 0 2 7 7 】

このうち、「非リーチハズレ ( 短縮用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 2 は、主に保留数が多く集まっているときに決定される変動パターンであり、例えば保留数が 0 のときには決定されることがない変動パターンである。また、「非リーチハズレ ( 延長用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 3 は、主に保留数が少ないとき ( 保留数が 0 であるときを含む ) に決定される変動パターンである。なお、「非リーチハズレ ( 短縮用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 2 は、保留数が 0 であるときに決定されるようにしてもよいし、保留数が多いときに決定されやすくなるようにしてもよい。また、「非リーチハズレ ( 延長用 ) 」を示す変動パターン P A - 1 3 は、保留数が多いときに決定されやすくなるようにしてもよい。

#### 【 0 2 7 8 】

変動パターン P A - 1 1 の変動時間は、9 0 0 0 m s である。変動パターン P A - 1 2 の変動時間は、3 0 0 0 m s である。変動パターン P A - 1 3 の変動時間は、1 3 0 0 0 m s である。変動パターン P A - 1 4 の変動時間は、1 3 0 0 m s である。変動パターン P A - 1 1 の変動時間は、1 2 0 0 0 0 m s である。変動パターン P A - 1 1 の変動時間は、1 3 0 0 m s である。変動パターン P A - 1 1 の変動時間は、1 2 0 0 0 0 m s である。

#### 【 0 2 7 9 】

説明演出としては、図 20 - 5 ( B ) に示すように、説明演出 A と説明演出 B が設けられている。説明演出 A は、キャラクタ出現予告演出の説明を行う演出である。説明演出 B は、カットイン予告演出の説明を行う演出である。説明演出を行う際に、説明演出 A と説明演出 B のいずれを行うかについては、5 0 % ずつの割合で決定される。また、説明演出 A は、2 回の可変表示にわたって実行され、説明演出 B は、3 回の可変表示にわたって実行される。説明演出 A は第 1 ブロックおよび第 2 ブロックの 2 ブロックで構成され、説明演出 B は第 1 ブロック ~ 第 3 ブロックの 3 ブロックで構成されている。説明演出 A の第 1 ブロックは、短縮用の変動であるときを除いて、1 回目の変動表示で実行され、第 2 ブロックは 2 回目の変動表示で実行される。説明演出 B の第 1 ブロックは、短縮用の変動であるときを除いて、1 回目の変動表示で実行され、第 2 ブロックは 2 回目の変動表示で実行され、第 3 ブロックは 3 回目の変動表示で実行される。説明演出 A、B の各ブロックの内容については、後にさらに説明する。説明演出 A の第 1、第 2 ブロック、説明演出 B の第 1 ブロック ~ 第 3 ブロックの所要時間はいずれも 9 0 0 0 m s であり、非リーチハズレ ( 通常用 ) の変動パターン ( P A - 1 1 ) の変動時間と共通である。

#### 【 0 2 8 0 】

ステップ 5 9 S H S 1 0 4 における非リーチハズレの変動であるか否かの判定は、図 20 - 5 ( A ) に示す変動パターンテーブルにおける変動パターンコマンドを参照して行われ、実行されている可変表示が、変動パターン P A - 1 1、P A - 1 2、P A - 1 3 のいずれかである場合に非リーチハズレの変動であると判定される。また、ステップ 5 9 S H S 1 0 6 において実行中の説明演出がないと判定されたときに行われる演出内容の決定は、ROM 1 2 1 に記憶された図 20 - 5 ( B ) に示す説明演出決定テーブルに基づいて行われ、5 0 % の割合で説明演出 A が決定され、5 0 % の割合で説明演出 B が決定される。

#### 【 0 2 8 1 】

説明演出の種類を決定したら、演出制御用 CPU 1 2 0 は、説明演出 A を実行するか否かを判定する ( ステップ 5 9 S H S 1 1 0 )。説明演出 A を実行する場合 ( ステップ 5 9 S H S 1 1 0 : Y e s )、演出制御用 CPU 1 2 0 は、説明演出 A の第 1 ブロックのデー

10

20

30

40

50

タをセットし（ステップ59SHS112）、説明演出決定処理を終了する。また、説明演出Aを実行しない場合（ステップ59SHS110：No）、演出制御用CPU120は、説明演出Bを実行するか否かを判定する（ステップ59SHS114）。説明演出Bを実行する場合（ステップ59SHS114：Yes）、演出制御用CPU120は、説明演出Bの第1ブロックのデータをセットし（ステップ59SHS116）、説明演出決定処理を終了する。また、説明演出Bを実行しない場合（ステップ59SHS114：No）、演出制御用CPU120は、そのまま説明演出決定処理を終了する。

#### 【0282】

また、受信した変動パターンコマンドが非リーチハズレの変動パターンコマンドでないと判定した場合（ステップ59SHS104：No）、演出制御用CPU120は、説明演出の中止ブロックのデータをセットする（ステップ59SHS118）。このため、客待ちコマンドを受信した後の最初の可変表示において、リーチ演出（またはSPリーチ演出）が実行される際に、中止ブロックの演出が実行される。中止ブロックとは、途中までは説明演出Aと共通する演出であるが、途中から説明演出Aと異なる演出が開始される演出のブロックである。中止演出の所要時間は9000msであり、説明演出Aの第1、第2ブロック、説明演出Bの第1ブロック～第3ブロックの所要時間、非リーチハズレ（通常用）の変動パターン（PA-11）の変動時間と共通である。中止ブロックとしては、説明演出Aと説明演出Bと共通で第1ブロックに代えて用いられる中止ブロックと、説明演出Aと説明演出Bのそれぞれの第2ブロックに代えて用いられる中止ブロックと、説明演出Bの第3ブロック代えて用いられる中止ブロックが設けられている。ここでは、説明演出Aと説明演出Bと共通で第1ブロックに代えて用いられる中止ブロックの説明演出データをセットする。説明演出の中止ブロックの内容については、後にさらに説明する。こうして、演出制御用CPU120は、説明演出決定処理を終了する。

#### 【0283】

また、ステップ59SHS106において、実行中の説明演出があると判定した場合（ステップ59SHS106：Yes）、演出制御用CPU120は、実行中の説明演出のデータをリセットする（ステップ59SHS120）。続いて、演出制御用CPU120は、説明演出の種類を再度決定して（ステップ59SHS122）、説明演出決定処理を終了する。

#### 【0284】

次に、予告演出決定処理について説明する。予告演出決定処理では、SPリーチ中に実行される予告演出やその他の予告演出の内容を決定する。予告演出決定処理は、図7に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）における可変表示開始設定処理（ステップS171）のサブフローとして実行される。図20-6は、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20-6に示すように、予告演出決定処理において、演出制御用CPU120は、SP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59SHS140）。

#### 【0285】

SPリーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ59SHS140：Yes）、演出制御用CPU120は、キャラクタ出現予告演出を実行するか否かを判定する（ステップ59SHS142）。キャラクタ出現予告演出を実行するか否かは、ROM121に記憶された図20-7（A）に示すキャラクタ出現予告演出内容決定テーブルを参照して決定される。図20-7（A）に示すように、キャラクタ出現予告は、可変表示の結果が大当たりとなり、大当たり状態が実行されるときには75%の割合で実行され、25%の割合で実行されない。また、可変表示の結果が大当たりとならず、大当たり状態が実行されないときには、21%の割合で実行され、79%の割合で実行されない。

#### 【0286】

変動パターンコマンドが大当たりに対応し、大当たり状態が実行される場合には、変動パターンコマンドがハズレに対応し、大当たり状態が実行されないときよりも、キャラクタ出現予告が実行されやすくなっている。このため、キャラクタ出現予告が実行されると、その

10

20

30

40

50

後に大当たり状態が実行される割合が高くなっているので、キャラクタ出現予告が実行されることにより、大当たり状態の実行に対する期待感を高めることができる。

【0287】

ステップ59SHS142において、キャラクタ出現予告演出を実行すると判定した場合（ステップ59SHS142：Yes）、演出制御用CPU120は、キャラクタ出現予告演出のデータをセットして（ステップ59SHS144）、ステップ59SHS146に進む。また、キャラクタ出現予告演出を実行しないと判定した場合（ステップ59SHS142：No）、演出制御用CPU120は、そのままステップ59SHS146に進む。

【0288】

続いて、カットイン予告演出を決定する（ステップ59SHS146）。カットイン予告演出は、SPリーチ中に必ず実行される予告演出であり、ここでは、実行されるカットイン予告演出の内容を決定する。カットイン予告演出は、ROM121に記憶された図20-7（B）に示すカットイン予告演出内容決定テーブルを参照して決定される。

【0289】

カットイン予告演出としては、図20-7（B）に示すように、青色のカットイン予告演出、赤色のカットイン予告演出、虹色（レインボー）のカットイン予告が設けられている。可変表示の結果が大当たりとなり、大当たり状態が実行されるときには、20%の割合で青色のカットイン予告演出が実行され、78%の割合で赤色のカットイン予告演出が実行され、2%の割合で虹色のカットイン予告演出が実行される。また、可変表示の結果がハズレとなり、大当たり状態が実行されないときには、90%の割合で青色のカットイン予告演出が実行され、10%の割合で赤色のカットイン予告演出が実行される。

【0290】

このように、可変表示の結果が大当たりとなるときには、赤色のカットイン予告が実行されやすく、ハズレとなるときには青色のカットイン予告が実行されやすいことから、カットイン予告が赤色であることにより、大当たり状態の実行に対する期待感を高めることができる。また、虹色のカットイン予告は、実行割合は高くないが、可変表示の結果がハズレのときには実行されないいわゆる大当たり確定演出であるので、虹色のカットイン予告が実行されることによって、必ず大当たり状態が実行されることから、遊技者の興味を高めることができる。また、虹色のカットイン予告は、実行頻度が低いいわゆるプレミアム演出であり、実行されることにおける希少感があることから、虹色のカットイン予告が実行されることによって、遊技者に優越感を与えることができる。

【0291】

ステップ59SHS146において、カットイン予告を実行した後、演出制御用CPU120は、決定したカットイン予告演出のデータをセットする（ステップ59SHS148）。こうして、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理を終了する。また、ステップ59SHS140において、SPリーチの変動パターンでないと判定した場合（ステップ59SHS140：No）、演出制御用CPU120は、その他の変動パターンの予告演出を決定して、データをセットする（ステップ59SHS150）。その後、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理を終了する。

【0292】

次に、説明演出実行処理について説明する。説明演出実行処理は、図7に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）における可変表示中演出処理（ステップS172）のサブフローとして実行される。図20-8は、説明演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図20-8に示すように、説明演出実行処理では、演出制御用CPU120は、可変表示を開始するタイミングであるか否かを判定する（ステップ59SHS160）。

【0293】

可変表示を開始するタイミングであると判定した場合（ステップ59SHS160：Y

10

20

30

40

50

e s )、演出制御用CPU120は、説明演出データがセット中であるか否かを判定する(ステップ59SHS162)。説明演出データがセット中でないと判定した場合(ステップ59SHS162:No)、演出制御用CPU120は、そのまま説明演出実行処理を終了する。

【0294】

説明演出データがセット中であると判定した場合(ステップ59SHS162:Yes)、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを参照し、可変表示が短縮用の変動(変動パターンPA-12)であるか否かを判定する(ステップ59SHS164)。可変表示が短縮用の変動(変動パターンPA-12)でないと判定した場合(ステップ59SHS164:No)、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドが非リーチハズレの変動パターンコマンドであるか否かを判定する(ステップ59SHS166)。その結果、受信した変動パターンコマンドが非リーチハズレの変動パターンコマンドであると判定した場合(ステップ59SHS166:Yes)、演出制御用CPU120は、説明演出の中止ブロックのデータを実行する(ステップ59SHS168)。ここでは、実行される予定であった説明演出に代えて用いられる中止ブロックの説明演出データを実行する。

10

【0295】

また、受信した変動パターンコマンドが非リーチハズレの変動パターンコマンドでないと判定した場合(ステップ59SHS166:No)、演出制御用CPU120は、セットされた説明演出データを実行し(ステップ59SHS170)、説明演出実行処理を終了する。また、ステップ59SHS164において、可変表示が短縮用の変動(変動パターンPA-12)であると判定した場合(ステップ59SHS164:Yes)、演出制御用CPU120は、セットされた説明演出データに代えて、「続く」の説明演出データを実行して(ステップ59SHS172)、説明演出実行処理を終了する。「続く」の説明演出の内容については、後にさらに説明する。

20

【0296】

ステップ59SHS160において、図柄変動開始タイミングでないと判定した場合(ステップ59SHS160:No)、演出制御用CPU120は、セットされた説明演出データの実行が終了するタイミングであるか否かを判定する(ステップ59SHS174)。セットされた説明演出データの実行が終了するタイミングであると判定した場合(ステップ59SHS174:Yes)、演出制御用CPU120は、説明演出Aの第1ブロックの実行が終了したか否かを判定する(ステップ59SHS176)。

30

【0297】

説明演出Aの第1ブロックの実行が終了したと判定した場合(ステップ59SHS176:Yes)、演出制御用CPU120は、セットされていた説明演出Aの第1ブロックのデータをリセットし、説明演出Aの第2ブロックのデータをセットして(ステップ59SHS178)、説明演出実行処理を終了する。説明演出Aの第1ブロックの実行が終了していないと判定した場合(ステップ59SHS176:No)、演出制御用CPU120は、説明演出Bの第1ブロックの実行が終了したか否かを判定する(ステップ59SHS180)。説明演出Bの第1ブロックの実行が終了したと判定した場合(ステップ59SHS180:Yes)、演出制御用CPU120は、セットされていた説明演出Bの第1ブロックのデータをリセットし、説明演出Bの第2ブロックのデータをセットして(ステップ59SHS182)、説明演出実行処理を終了する。説明演出Bの第1ブロックの実行が終了していないと判定した場合(ステップ59SHS180:No)、演出制御用CPU120は、説明演出Aの第2ブロックの実行が終了したか否かを判定する(ステップ59SHS184)。

40

【0298】

説明演出Aの第2ブロックの実行が終了したと判定した場合(ステップ59SHS184:Yes)、演出制御用CPU120は、セットされていた説明演出Aの第2ブロックのデータをリセットして説明演出実行処理を終了する。また、説明演出Aの第2ブロック

50

の実行が終了していないと判定した場合（ステップ59SHS184：No）、演出制御用CPU120は、説明演出Bの第2ブロックの実行が終了したか否かを判定する（ステップ59SHS186）。説明演出Bの第2ブロックの実行が終了したと判定した場合（ステップ59SHS186：Yes）、演出制御用CPU120は、セットされていた説明演出Bの第2ブロックのデータをリセットし、説明演出Bの第3ブロックのデータをセットして（ステップ59SHS188）、説明演出実行処理を終了する。説明演出Bの第2ブロックの実行が終了していないと判定した場合（ステップ59SHS186：No）、説明演出Bの第3ブロックの実行が終了されているので、演出制御用CPU120は、セットされていた説明演出Bの第3ブロックのデータをリセットし、説明演出実行処理を終了する。

10

**【0299】**

また、ステップ59SHS174において、セットされた説明演出データの実行が終了するタイミングでないと判定した場合（ステップ59SHS174：No）、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを参照し、可変表示が延長用の変動（変動パターンPA-13）であるか否かを判定する（ステップ59SHS190）。可変表示が延長用の変動（変動パターンPA-13）であると判定した場合（ステップ59SHS190：Yes）、演出制御用CPU120は、説明演出データを終了させることなく、説明演出データを継続して実行し（ステップ59SHS192）、説明演出実行処理を終了する。説明演出データを継続して実行する際には、例えば、説明演出データにおける最後の数ms、例えば300msの演出を繰り返して実行し、画像表示装置5に表示される画像が僅かに動いている状態を維持するようにすればよい。また、ステップ59SHS190において可変表示が延長用の変動（変動パターンPA-13）でないと判定した場合（ステップ59SHS190：No）には、そのまま説明演出実行処理を終了する。

20

**【0300】**

次に、予告演出実行処理について説明する。予告演出実行処理は、図7に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）における可変表示中演出処理（ステップS172）のサブフローとして実行される。図20-9は、予告演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図20-9に示すように、予告演出実行処理では、演出制御用CPU120は、キャラクタ出現予告演出実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ59SHS200）。キャラクタ出現予告演出実行タイミングであると判定した場合（ステップ59SHS200：Yes）、演出制御用CPU120は、キャラクタ出現予告演出のデータがセットされているか否かを判定する（ステップ59SHS202）。キャラクタ出現予告演出のデータがセットされていると判定した場合（ステップ59SHS202：Yes）、演出制御用CPU120は、キャラクタ出現予告演出を実行して（ステップ59SHS204）、ステップ59SHS206に進む。また、キャラクタ出現予告演出のデータがセットされていないと判定した場合（ステップ59SHS202：No）、演出制御用CPU120は、そのままステップ59SHS206に進む。

30

**【0301】**

続いて、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ59SHS206）。カットイン予告演出実行タイミングであると判定した場合（ステップ59SHS206：Yes）、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行する（ステップ59SHS208）。カットイン予告演出は、SPリーチ中に必ず実行されるので、カットイン予告演出実行タイミングとなったときには、カットイン予告演出のデータがセットされているので、カットイン予告演出実行タイミングでは、セットされたデータを実行することになる。

40

**【0302】**

カットイン予告演出を実行した後、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を終了する。ステップ59SHS206において、カットイン予告演出実行タイミングでないと判定した場合（ステップ59SHS206：No）、演出制御用CPU120は、その他の変動パターンの予告演出を実行した後（ステップ59SHS210、予告演出実行処

50

理を終了する。

【0303】

続いて、画像表示装置5で実行される説明演出の実行例について説明する。図20-10～図20-12は、特徴部59SHの演出動作の例を示す図である。ここでは、説明演出Aが実行される例について説明する。客待ち状態中の可変表示が行われていないときには、図20-10(A)に示すように、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに図柄が停止表示されている。客待ち状態とは、遊技球を遊技者が遊技しておらず、新たな遊技者が遊技を開始するのを待っている状態をいう。この例では、客待ち状態にあるパチンコ遊技機1には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5R等が表示されているが、客待ち状態にあるときには、例えば画像表示装置5にデモ画像が表示されているようにしてもよい。

10

【0304】

画像表示装置5の右下隅部には、小図柄表示エリア59SH51が設けられ、小図柄表示エリア59SH51には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにそれぞれ停止表示された図柄が停止表示されている。また、画像表示装置における下部中央には、アクティブ表示エリア59SH52が設けられている。また、画像表示装置5における下方位置には、発生した保留記憶情報を表示する画像(以下、「保留表示」と呼ぶ)が保留記憶情報の数に対応して表示される保留表示エリア59SH53が設けられている。アクティブ表示エリア59SH52には、保留表示エリアから消去された(移動された、シフトされた)保留表示に対応する変動表示の実行中に当該変動表示に対応する変動対応表示が表示される。なお、保留表示エリア59SH53およびアクティブ表示エリア59SH52は、画像表示装置5における表示領域のうちのいずれの位置に配置されてもよい。この状態では、保留表示エリア59SH53およびアクティブ表示エリア59SH52には、保留表示やアクティブ表示が表示されていない。

20

【0305】

客待ち状態が5分以上続いた後、入賞球装置6Aに遊技球が入賞すると、図20-10(B)に示すように、画像表示装置5では、アクティブ表示エリア59SH52にアクティブ表示が表示されるとともに、中央の領域で説明演出Aが開始される。ここでは、説明演出Aの第1ブロックが実行される。

【0306】

30

説明演出Aの実行中には、画像表示装置5の上方に「チュートリアル中」という文字が入ったテロップ59SH54が表示される。テロップ59SH54が表示されることにより、説明演出Aが実行されていることを遊技者に報知している。説明演出Aが実行されている間、画像表示装置5における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rは表示されない。また、説明演出Aが実行されている間、小図柄表示エリア59SH51には、小図柄が可変表示されている。さらに、保留表示エリア59SH53には保留表示が表示可能とされており、アクティブ表示エリア59SH52には、アクティブ表示が表示可能とされている。

【0307】

説明演出Aでは、まず、図20-10(B)に示すように、「教えて!夢夢ちゃん」の説明演出A第1ブロック第1装飾文字列59SHWA11が画像表示装置5の中央に表示される。また、スピーカ8L、8R(図1参照)からは、「オシエテムムチャン」という第A1音が出力される。第A1音は、複数の人が発する声のような音で出力される。続いて、図20-10(C)に示すように、説明演出A第1ブロック第1装飾文字列59SHWA11は消去され、代わってメインキャラクタ59SHMCが画像表示装置5の中央に大きく表示される。このとき、メインキャラクタ59SHMCは、図20-10(B)に示す「教えて!夢夢ちゃん」という問いかけに呼応する形で「はい」という返事をする。説明演出A第1ブロック第1装飾文字列59SHWA11の問いかけに対するメインキャラクタ59SHMCによる返事は、吹き出し59SH55に囲まれた「はい」という説明演出A第1ブロック第2装飾文字列59SHWA12によって行われる。また、説明

40

50

演出 A 第 1 ブロック第 2 装飾文字列 5 9 S H W A 1 2 が表示されるときに、スピーカ 8 L、8 R からは「ハーイ」という第 A 2 音出力される。この第 A 2 音は、メインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した音であり、第 A 1 音と異なる音で出力される。

【 0 3 0 8 】

続いて、図 2 0 - 1 0 ( D ) に示すように、画像表示装置 5 に表示されたメインキャラクタ 5 9 S H M C によって演出の説明が開始される。このため、画像表示装置 5 には、メインキャラクタ 5 9 S H M C が発する声の内容として、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「今回は・・・」という説明演出 A 第 1 ブロック第 3 装飾文字列 5 9 S H W A 1 3 が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R からは「コンカイハ」という第 A 3 音出力される。第 A 3 音は、第 A 2 音と同様、メインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した音である。また、可変表示が行われている間に、入賞球装置 6 A に遊技球が入賞すると、図 2 0 - 1 0 ( D ) に示すように、保留表示エリアに保留表示が表示される。図 2 0 - 1 0 ( D ) では、入賞球装置 6 A に遊技球が 2 個入賞し、保留表示エリアに 2 個の保留表示が表示された例を示している。

10

【 0 3 0 9 】

続いて、図 2 0 - 1 0 ( E ) に示すように、画像表示装置 5 に表示されたメインキャラクタ 5 9 S H M C によって演出の説明が継続される。このため、画像表示装置 5 には、メインキャラクタ 5 9 S H M C が発する声の内容として、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「S P リーチのミニキャラだよ」という説明演出 A 第 1 ブロック第 4 装飾文字列 5 9 S H W A 1 4 が表示される。こうして、S P リーチ中に実行されるキャラクタ出現演出についての説明が行われることを遊技者に報知する。このとき、スピーカ 8 L、8 R からは「エスピーリーチノミニキャラダヨ」という第 A 4 音出力される。第 A 4 音は、第 A 2 音および第 A 3 音と同様、メインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した音である。

20

【 0 3 1 0 】

その後、図 2 0 - 1 0 ( F ) に示すように、画像表示装置 5 の中央位置には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「つ・づ・く」という説明演出 A 第 1 ブロック第 5 装飾文字列 5 9 S H W A 1 5 が表示される。説明演出 A 第 1 ブロック第 5 装飾文字列 5 9 S H W A 1 5 の表示は、小図柄表示エリア 5 9 S H 5 1 における小図柄の可変表示が終了し、1 回の可変表示が終了するまで継続する。また、1 回の可変表示が行われる間に、説明演出 A の第 1 ブロックの全体が実行される。

30

【 0 3 1 1 】

第 1 ブロックの長さは、非リーチハズレ（通常用）の変動時間と共通とされている。このため、非リーチハズレ（通常用）の変動パターン P A - 1 1 に基づく可変表示が実行されているときには、可変表示の終了とともに第 1 ブロックが終了する。また、可変表示の長さには、変動パターン P A - 1 1 の長さよりも短い時間や長い時間があるが、これらの場合の例については、後に説明する。

【 0 3 1 2 】

1 回目の可変表示が終了し、図 2 0 - 1 0 に示す説明演出 A の第 1 ブロックが終了すると、2 回目の可変表示が開始され、図 2 1 - 1 1 に示す説明演出 A の第 2 ブロックが開始される。説明演出 A の第 2 ブロックでは、図 2 0 - 1 1 ( A ) に示すように、メインキャラクタ 5 9 S H M C が画像表示装置 5 の左下隅に移動し、小さく表示される。また、画像表示装置 5 には、キャラクタ出現予告演出を説明するための画像が表示される。具体的には、画像表示装置 5 の中央部分を矢印画像 5 9 S H 5 6 で指し、画像表示装置 5 の中央位置の下方位置には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「S P リーチはココに注目！」という説明演出 A 第 2 ブロック第 1 装飾文字列 5 9 S H W A 2 1 が表示される。

40

【 0 3 1 3 】

続いて、図 2 0 - 1 1 ( B ) に示すように、矢印画像 5 9 S H 5 6 が示していた位置に特別キャラクタ 5 9 S H S C が表示される。さらに、画像表示装置 5 の中央位置の下方位置には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「このキャラが出現すると・・・」という説明演出 A 第 2 ブロック第 2 装飾文字列 5 9 S H W A 2 2 が表示される。このとき、スピーカ

50



8 L、8 Rからは「コノキャラガシュツゲンスルト」という第 A 5 音出力される。第 A 5 音は、第 A 2 音～第 A 4 音と同様、メインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した音である。

【 0 3 1 4 】

続いて、図 2 0 - 1 1 ( C ) に示すように、特別キャラクタ 5 9 S H S C が表示されたままの状態、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「大チャンス！」という説明演出 A 第 2 ブロック第 3 装飾文字列 5 9 S H W A 2 3 が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 Rからは「ダイチャンス」という第 A 6 音出力される。第 A 6 音は、第 A 2 音～第 A 5 音と同様、メインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した音である。このような説明演出 A により、S P リーチ中に特別キャラクタ 5 9 S H S C が表示されることにより、大当たり状態が実行される期待度が高くなることを遊技者に説明する。

10

【 0 3 1 5 】

その後、図 2 0 - 1 1 ( D ) に示すように、画像表示装置 5 の中央に「お・し・ま・い」という説明演出 A 第 2 ブロック第 4 装飾文字列 5 9 S H W A 2 4 が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 Rからは「オシマイ」という第 A 7 音出力される。第 A 7 音は、第 A 2 音～第 A 5 音と同様、メインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した音である。説明演出 A 第 2 ブロック第 4 装飾文字列 5 9 S H W A 2 4 の表示は、小図柄表示エリア 5 9 S H 5 1 における小図柄の可変表示が終了し、1 回の可変表示が終了するまで継続する。こうして、1 回の可変表示が行われる間に、説明演出 A の第 2 ブロックが実行される。

【 0 3 1 6 】

20

説明演出 A の第 2 ブロックが実行された可変表示が終了すると、図 2 0 - 1 1 ( E ) に示すように、「チュートリアル中」というテロップ 5 9 S H 5 4 が消去されて、説明演出が終了して実行されていないことを遊技者に知られている。そのとき、画像表示装置 5 には、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が設けられ、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示が開始される。

【 0 3 1 7 】

図 2 0 - 1 0 および図 2 0 - 1 1 に示した例では、2 回の可変表示がいずれも非リーチハズレの変動パターンで実行される場合について説明したが、変動時間が非リーチハズレの変動パターンでないときに説明演出が実行されることがある。以下、2 回目の可変表示が非リーチハズレの変動パターンでない例、ここでは S P リーチの変動パターン ( P A - 1 5、P A - 2 2 ) の例について説明する。

30

【 0 3 1 8 】

1 回目の可変表示は、非リーチハズレの変動パターンで実行され、図 2 0 - 1 0 に示したように説明演出 A の第 1 ブロックが実行される。2 回目の可変表示が非リーチハズレの変動パターン以外の変動パターンで実行されるときには、中止ブロックが実行される。中止ブロックが実行されるときには、1 回目の可変表示が終了した後、図 2 0 - 1 2 ( A ) に示すように、説明演出 A の第 2 ブロックと共通の演出が実行され、メインキャラクタ 5 9 S H M C が画像表示装置 5 の左下隅に移動し、小さく表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部分を矢印画像 5 9 S H 5 6 で指し、画像表示装置 5 の中央位置の下方位置には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「S P リーチはココに注目！」という中止演出第 1 装飾文字列 5 9 S H W S 2 1 が表示される。

40

【 0 3 1 9 】

続いて、説明演出 A の第 2 ブロックでは、矢印画像 5 9 S H 5 6 が指す位置に特別キャラクタ 5 9 S H S C を表示する代わりに、中止ブロックでは、図 2 0 - 1 2 ( B ) に示すように、メインキャラクタ 5 9 S H M C が大きく表示される。さらに、メインキャラクタ 5 9 S H M C の左側には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「ステージチェンジ！」という中止演出第 2 装飾文字列 5 9 S H W S 2 2 が表示される。また、スピーカ 8 L、8 Rから「ステージチェンジ」という音出力される。この表示および出力によって、説明演出が中止されてリーチ演出から S P リーチ演出が実行されることを遊技者に報知している。

【 0 3 2 0 】

50

続いて、図20-12(C)に示すように、画像表示装置5には、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示が開始される。続いて、左図柄および右図柄の可変表示が同じ図柄仮停止するリーチ状態となり、図20-12(D)に示すように、「リーチ!」という中止演出第3装飾文字列59SHWS23が画像表示装置5の中央に表示される。その後、図20-12(E)に示すように、メインキャラクタ59SHMCと敵キャラクタ59SHECが対決するスーパーのリーチ演出(以下「SPリーチ演出」ともいう)が開始される。SPリーチ演出が開始される際には、画像表示装置5の中央に「BOSS BATTLE」という中止演出第4装飾文字列59SHWS24が表示される。こうして、SPリーチ演出が実行される。

10

#### 【0321】

ところで、1回目の可変表示および2回目の可変表示がいずれも非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11であるときには、可変表示の変動時間と説明演出の各ブロックの所要時間が共通であるため、可変表示の時間に合わせて説明演出が実行される。また、可変表示が非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11以外の変動パターンであるときには、可変表示の変動時間と説明演出の各ブロックの所要時間が異なるので、可変表示の時間に合わせて説明演出以外の態様での説明演出が行われる。以下、それらの例を含めて、可変表示の変動時間と説明演出の内容との関係について説明する。

#### 【0322】

上記の図20-10および図20-11で説明した例は、1回目および2回目の可変表示がいずれも非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11で行われるパターンである。この「通常第A1パターン(基本パターン)」の場合には、図20-13(A)に示すように、第1ブロックを実行した可変表示の後の可変表示で第2ブロックを実行する。非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11の変動時間と、第1ブロックおよび第2ブロックの実行時間は、いずれも9000msであるため、非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11であるときには、可変表示の終了とともに説明演出の各ブロックが終了する。

20

#### 【0323】

説明演出の各ブロックが実行される過程において可変表示として非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12の可変表示が含まれる場合には、説明演出のブロックを実行することなく、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12であるときに用いられる表示を行う。例えば第1ブロックが実行された可変表示の次の可変表示が非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12で実行される「通常第A2パターン(短縮変動含パターン)」である場合には、図20-13(B)に示すように、1回目の可変表示で第1ブロックを実行した後、2回目の可変表示では第2ブロックを実行せずに、「続く」の説明演出を実行する。「続く」の説明演出では、第1ブロックの最後に表示された「つ・づ・く」の表示を継続して表示する。「続く」の説明演出を実行した後、3回目の可変表示が非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11であるときに第2ブロックを実行する。なお、3回目以降の可変表示も非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12が続くときには、「続く」の説明演出を継続し、次に非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11または非リーチハズレ(延長用)の変動パターンPA-13となったときに第2ブロックを実行する。このように、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12となっているときには、説明演出の各ブロックを実行することなく、「続く」の説明演出を実行する。この実施形態では、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12は保留数が0のときには決定されないもので、説明演出Aでは、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12は、第1ブロックが実行された後の可変表示に対して決定されることがあるようになる。

30

40

#### 【0324】

また、説明演出の各ブロックが実行される過程において、可変表示として非リーチハズレ(延長用)の変動パターンPA-13の可変表示が含まれる場合には、「続く」の説明

50

演出が実行される。「続く」の説明演出では、説明演出のブロックが終了した後、図20-10(F)に示す「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して実行し、時間調整を行う。例えば、第1ブロックが実行される1回目の可変表示が非リーチハズレ(延長用)の変動パターンPA-13である「延長第A3パターン(延長変動含パターン)」の場合には、図20-13(C)に示すように、第1ブロックを実行した後に「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して表示する。ここで、第1ブロックの所要時間は9000ms、非リーチハズレ(延長用)の変動パターンPA-13の変動時間は13000msであるので、「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して表示する時間はおよそ4000msとなる。そして、1回目の可変表示が終了した後、2回目の可変表示が例えば非リーチハズレ(通常用)の変動パターンPA-11であるときには、可変表示とともに説明演出Aの第2ブロックを実行する。また、非リーチハズレ(延長用)の変動パターンPA-13の可変表示で第2ブロックを実行したときには、図20-11(D)に示す「お・し・ま・い」の表示をそのまま可変表示が終了するまで継続する。

10

#### 【0325】

また、第1ブロックを実行した後、次の可変表示が実行されるための保留がなく、可変表示の連続した実行が途切れた場合を含むときには、可変表示の連続した実行が途切れている間、「つ・づ・く」の表示をそのまま継続する。例えば、第1ブロックが表示された可変表示が終了したときに、次の可変表示が実行されるための保留がない「通常第A4パターン(変動途切れ含パターン)」である場合には、図20-13(D)に示すように、次の可変表示が実行されるまで「つ・づ・く」の表示をそのまま継続する。そして、2回目の可変表示の際に第2ブロックを実行する。

20

#### 【0326】

また、可変表示の変動パターンが非リーチハズレの変動パターン以外の変動パターン、例えばSPリーチの変動パターンPA-15、PA-22であるときには、説明演出を中止して、リーチ演出、さらにはSPリーチ演出を実行する。例えば、第1ブロックが実行された可変表示の次の可変表示において、SPリーチの変動パターンPA-15が実行される「SPリーチ第A1パターン」の場合には、図20-14(A)に示すように、1回目の可変表示において第1ブロックが実行された後、2回目の可変表示では、中止ブロックを実行する。中止ブロックの前半は、中止前の演出であり、図20-12(A)に示すように、図20-11(A)に示す第2ブロックの前半と共通する演出が実行される。続いて、中止ブロックの後半は、中止後の演出であり、図20-12(B)に示すようにリーチ演出が実行される。

30

#### 【0327】

演出制御基板12のROM121は、SPリーチ演出としては、前半用のデータとして、説明演出の長さに相当する9000msのSPリーチ前半データと、後半用のデータとして、説明演出が実行された後のSPリーチの長さに相当する(12000ms-9000ms=11000ms)の長さのSPリーチ後半データを記憶している。演出制御用CPU120は、説明演出Aが実行された後にSPリーチ演出を実行するときには、SPリーチ前半データに代えて説明演出Aのデータを実行し、続いてSPリーチ後半データを実行し、説明演出Aが実行されないときには、SPリーチ前半データおよびSPリーチ後半データを続けて実行する。

40

#### 【0328】

SPリーチの変動パターンPA-15、PA-22は、12000ms実行される。SPリーチの変動パターンPA-15、PA-22の可変表示において説明演出Aが実行されるときには、図20-12(A)~図20-12(B)に示す説明演出のデータが、9000msの間に実行され、続いて、図20-12(C)~図20-12(E)に示すリーチ演出からSPリーチ演出のデータが11000msの間に実行される。

#### 【0329】

また、演出制御基板12のROM121は、ノーマルリーチの演出としては、前半用のデータとして、説明演出の長さに相当する9000msのNMリーチ前半データと、後半

50

用のデータとして、説明演出が実行された後のノーマルリーチの長さに相当する(13000ms - 9000ms = 4000ms)の長さのNMリーチ後半データを記憶している。演出制御用CPU120は、説明演出Aが実行された後にノーマルリーチの演出を実行するときには、NMリーチ前半データに代えて説明演出Aのデータを実行し、続いてNMリーチ後半データを実行し、説明演出Aが実行されないときには、NMリーチ前半データおよびNMリーチ後半データを続けて実行する。

#### 【0330】

中止ブロックが1回目の可変表示に実行されるときには、例えば、図20-10(B)~(C)に示す演出が中止前の演出として実行される。続いて、図20-10(D)に示す演出に代えて図20-12(B)に示す演出が中止後の演出として実行され、その後、リーチ演出、さらにはSPリーチ演出が実行される。このように、SPリーチ演出が実行されるときには、説明演出Aが途中まで実行され、説明演出Aが中止されてリーチ演出、さらにはSPリーチ演出が実行される。リーチ演出が実行されるときにも、説明演出Aが途中まで実行され、説明演出Aが中止されてリーチ演出が実行される。

#### 【0331】

また、説明演出Aが実行された可変表示においてSPリーチ演出が実行される「SPリーチ変形Aパターン」の場合には、図20-14(B)に示すように、説明演出Aの第1ブロックが実行された後にリーチ演出およびSPリーチ演出が実行されるようにしてもよい。この場合には、図20-12(B)に示す中止後の演出が実行されることなく、2回目の可変表示において、そのままリーチ演出、さらにはSPリーチ演出が実行される。このように、第1ブロックが実行された後に説明演出が中止され、第2ブロックが実行されることなくリーチ演出、さらにはSPリーチ演出が実行されるようにしてもよい。また、第2ブロックが実行された後にリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0332】

次に、説明演出Bが実行される場合の画像表示装置5で実行される説明演出の実行例について説明する。図20-15~図20-17は、特徴部59SHの演出動作の例を示す図である。客待ち状態中の可変表示が行われていないときには、図20-15(A)に示すように、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに図柄が停止表示されている。また、小図柄表示エリア59SH51には「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにそれぞれ停止表示された図柄が停止表示されている。

#### 【0333】

客待ち状態が5分間以上続いた後、入賞球装置6Aに遊技球が入賞すると、図20-15(B)に示すように、画像表示装置5では、アクティブ表示エリア59SH52にアクティブ表示が表示されるとともに、中央の領域で説明演出Bの第1ブロックが実行される。また、説明演出Bの実行中には、画像表示装置5の上方に「チュートリアル中」という文字が入ったテロップ59SH54が表示される。

#### 【0334】

説明演出Bでは、まず、図20-15(B)に示すように、「教えて!夢夢ちゃん」の説明演出B第1ブロック第1装飾文字列59SHWB11が画像表示装置5の中央に表示される。また、スピーカ8L、8R(図1参照)からは、「オシエテムムチャン」という第B1音が出力される。第B1音は、複数の人が発する声のような音で出力される。続いて、図20-15(C)に示すように、説明演出B第1ブロック第1装飾文字列59SHWB11は消去され、代わってメインキャラクタ59SHMCおよび吹き出し59SH55に囲まれた「はい」という説明演出B第1ブロック第2装飾文字列59SHWB12が画像表示装置5の中央に大きく表示され、スピーカ8L、8Rからは「ハーイ」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B2音が出力される。

#### 【0335】

続いて、図20-15(D)に示すように、画像表示装置5には、メインキャラクタ59SHMCが発する声の内容として、吹き出し59SH55に囲まれた「今回は・・・」

という説明演出B第1ブロック第3装飾文字列59SHWB13が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは「コンカイハ」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B3音が出力される。ここまでは説明演出Aと同様の演出が実行される。

【0336】

続いて、図20-15(E)に示すように、画像表示装置5には、メインキャラクタ59SHMCが発する声の内容として、吹き出し59SH55に囲まれた「SPリーチのカットインだよ」という説明演出B第1ブロック第4装飾文字列59SHWB14が表示される。こうして、SPリーチ中に実行されるカットイン演出についての説明が行われることを遊技者に報知する。このとき、スピーカ8L、8Rからは「エスピーリーチノカットインダヨ」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B4音が出力される。

10

【0337】

その後、図20-15(F)に示すように、画像表示装置5の中央位置には、吹き出し59SH55に囲まれた「つ・づ・く」という説明演出B第1ブロック第5装飾文字列59SHWB15が表示される。説明演出B第1ブロック第5装飾文字列59SHWB15の表示は、小図柄表示エリア59SH51における小図柄の可変表示が終了し、1回の可変表示が終了するまで継続する。また、説明演出Bにおいても、第1ブロックの長さは、非リーチハズレ(通常用)の変動時間と共通とされており、1回の可変表示が行われる間に、説明演出Bの第1ブロックの全体が実行される。

【0338】

1回目の可変表示が終了し、図20-15に示す説明演出Bの第1ブロックが終了すると、2回目の可変表示が開始され、図21-16に示す説明演出Bの第2ブロックが開始される。説明演出Bの第2ブロックでは、図20-16(A)に示すように、メインキャラクタ59SHMCが画像表示装置5の左下隅に移動し、小さく表示される。また、画像表示装置5には、カットイン予告演出を説明するための画像が表示される。具体的には、吹き出し59SH55に囲まれた「SPリーチ中はカットインが発生!」という説明演出B第2ブロック第1装飾文字列59SHWB21が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは「エスピーリーチチュウハカットインガハッセイ」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B5音が出力される。

20

【0339】

続いて、図20-16(B)に示すように、画像表示装置5の中央部分に、青カットイン画像59SHCBが表示される。青カットイン画像59SHCBには「チャンス!」の装飾文字列が含まれている。さらに、画像表示装置5の中央位置の下方位置には、吹き出し59SH55に囲まれた「青カットインで期待大!」という説明演出B第2ブロック第2装飾文字列59SHWB22が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは「アオカットインデキタイダイ」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B6音

30

【0340】

続いて、図20-16(C)に示すように、画像表示装置5の中央部分に、赤カットイン画像59SHCRが表示される。赤カットイン画像59SHCRには「激熱!」の装飾文字列が含まれている。さらに、画像表示装置5の中央位置の下方位置には、吹き出し59SH55に囲まれた「赤カットインなら最高潮!」という説明演出B第2ブロック第3装飾文字列59SHWB23が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは「アカカットインナラサコウチョウ」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B7音

40

【0341】

その後、図20-16(D)に示すように、画像表示装置5の中央に「つ・づ・く」という説明演出B第2ブロック第4装飾文字列59SHWB24が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからは「ツヅク」というメインキャラクタ59SHMCの声を模した第B8音

50

は、小図柄表示エリア 5 9 S H 5 1 における小図柄の可変表示が終了し、1 回の可変表示が終了するまで継続する。こうして、1 回の可変表示が行われる間に、説明演出 B の第 2 ブロックが実行される。

【 0 3 4 2 】

2 回目の可変表示が終了し、図 2 0 - 1 6 に示す説明演出 B の第 2 ブロックが終了すると、3 回目の可変表示が開始され、図 2 1 - 1 7 に示す説明演出 B の第 3 ブロックが開始される。説明演出 B の第 3 ブロックでは、図 2 0 - 1 7 ( A ) に示すように、メインキャラクタ 5 9 S H M C が画像表示装置 5 の左下隅に小さく表示された状態のままである。また、画像表示装置 5 の中央部には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「そして・・・」という説明演出 B 第 3 ブロック第 1 装飾文字列 5 9 S H W B 3 1 が表示される。このとき、

10

スピーカ 8 L、8 R からは「ソシテ」というメインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した第 B 9 音出力される。

【 0 3 4 3 】

続いて、図 2 0 - 1 7 ( B ) に示すように、画像表示装置 5 の中央部分に、虹（レインボー）カットイン画像 5 9 S H C R B が表示される。虹（レインボー）カットイン画像 5 9 S H C R B には「確定！？」の装飾文字列が含まれている。さらに、画像表示装置 5 の中央位置の下方位置には、吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた「レインボーなら・・・」という説明演出 B 第 3 ブロック第 2 装飾文字列 5 9 S H W B 3 2 が表示される。このとき、

20

スピーカ 8 L、8 R からは「レインボーナラ」というメインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した第 B 1 0 音出力される。

【 0 3 4 4 】

続いて、図 2 0 - 1 7 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 の中央部分に、虹カットイン画像 5 9 S H C R B が表示されたまま、画像表示装置 5 の中央位置の下方位置における吹き出し 5 9 S H 5 5 に囲まれた装飾文字として、「大当たり確定！？」という説明演出 B 第 3 ブロック第 3 装飾文字列 5 9 S H W B 3 3 が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R からは「オオアタリカクテイ」というメインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した第 B 1 1 音出力される。第 B 1 1 音は、他の音と異なり語尾が上昇する言い回しで出力され、疑問形を表すような表現で出力される。このような説明演出 B により、S P リーチ中に虹カットインが発生することによって、大当たり状態が実行されることがほぼ確定することを遊技者に説明する。

30

【 0 3 4 5 】

その後、図 2 0 - 1 7 ( D ) に示すように、画像表示装置 5 の中央に「お・し・ま・い」という説明演出 B 第 3 ブロック第 4 装飾文字列 5 9 S H W B 3 4 が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R からは「オシマイ」というメインキャラクタ 5 9 S H M C の声を模した第 B 1 2 音出力される。説明演出 B 第 3 ブロック第 4 装飾文字列 5 9 S H W B 3 4 の表示は、小図柄表示エリア 5 9 S H 5 1 における小図柄の可変表示が終了し、1 回の可変表示が終了するまで継続する。こうして、1 回の可変表示が行われる間に、説明演出 B の第 3 ブロックが実行される。

【 0 3 4 6 】

説明演出 B の第 3 ブロックが実行された可変表示が終了すると、図 2 0 - 1 7 ( E ) に示すように、「チュートリアル中」というテロップ 5 9 S H 5 4 が消去されて、説明演出が終了して実行されていないことを遊技者に知らせている。そのとき、画像表示装置 5 には、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が設けられ、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示が開始される。

40

【 0 3 4 7 】

次に、3 回の可変表示にまたがって実行される説明演出 B における可変表示の変動時間と説明演出の内容との関係について説明する。上記の図 2 0 - 1 5 ~ 図 2 0 - 1 7 で説明した例は、1 回目 ~ 3 回目の可変表示がいずれも非リーチハズレ（通常用）の変動パターン P A - 1 1 で行われるパターンである。この「通常第 B 1 パターン（基本パターン）」の場合には、図 2 0 - 1 8 ( A ) に示すように、第 1 ブロックを実行した後に第 2 ブロッ

50

クを実行し、第2ブロックを実行した後に第3ブロックを実行する。非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11の変動時間と、第1ブロック～第3ブロックの実行時間は、いずれも9000msであるため、非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11であるときには、可変表示の終了とともに説明演出の各ブロックが終了する。

#### 【0348】

説明演出の各ブロックが実行される過程において可変表示として非リーチハズレ（短縮用）の変動パターンPA-12の可変表示が含まれる場合には、説明演出のブロックを実行することなく、非リーチハズレ（短縮用）の変動パターンPA-12であるときに用いられる表示を行う。例えば第1ブロックが実行された1回目の可変表示が実行され、続いて第2ブロックが実行された2回目の可変表示の次の可変表示が非リーチハズレ（短縮用）の変動パターンPA-12で実行される「通常第B2パターン（短縮変動含パターン）」である場合には、図20-18（B）に示すように、1回目の可変表示で第1ブロックを実行し、2回目の可変表示で第2ブロックを実行した後、3回目の可変表示では第3ブロックを実行せずに、第2ブロックの最後に表示された「つ・づ・く」の表示を継続して表示し、4回目の可変表示が非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11であるときに第3ブロックを実行する。なお、4回目以降の可変表示も非リーチハズレ（短縮用）の変動パターンPA-12が続くときには、次に非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11または非リーチハズレ（延長用）の変動パターンPA-13となったときに第3ブロックを実行する。また、1回目の可変表示で第1ブロックを実行した後に次の可変表示が非リーチハズレ（短縮用）の変動パターンPA-12であるときには、第2ブロックを実行せずに、第1ブロックの最後に表示された「つ・づ・く」の表示を継続して表示し、3回目またはそれ以後の可変表示が非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11であるときに第2ブロックを実行する。したがって、第1ブロックと第1ブロックの間および第2ブロックと第3ブロックの間の両表において、前のブロックの最後に表示された「つ・づ・く」の表示を継続して表示することもある。

#### 【0349】

また、説明演出の各ブロックが実行される過程において、可変表示として非リーチハズレ（延長用）の変動パターンPA-13の可変表示が含まれる場合には、説明演出のブロックが終了した後、図20-15（F）に示す「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して実行し、時間調整を行う。例えば、図20-18（C）に示すように、第1ブロックが実行される1回目の可変表示が非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11であり、第2ブロックが実行される2回目の可変表示が非リーチハズレ（延長用）の変動パターンPA-13である「通常第B3パターン（延長変動含パターン）」である場合には、第1ブロックを実行した後に続けて第2ブロックを実行し、第2ブロックを実行した後に「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して表示する。続いて、2回目の可変表示が終了した後、3回目の可変表示が例えば非リーチハズレ（延長用）の変動パターンPA-13であるときには、可変表示とともに説明演出Aの第3ブロックを実行し、第3ブロックを実行した後に「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して表示する。なお、非リーチハズレ（通常用）の変動パターンPA-11の可変表示で第3ブロックを実行したときには、図20-16（D）に示す「お・し・ま・い」の表示をそのまま可変表示が終了するまで継続する。

#### 【0350】

また、第1ブロックまたは第2ブロックを実行した後、次の可変表示が実行されるための保留がなく、可変表示の連続した実行が途切れた場合を含むときには、可変表示の連続した実行が途切れている間、「つ・づ・く」の表示をそのまま継続する。例えば、図20-18（D）に示すように、第1ブロックが表示された1回目の可変表示に続いて実行された第2ブロックが表示された2回目の可変表示が終了したときに、次の可変表示が実行されるための保留がない場合を含む「通常第B4パターン（変動途切れ含パターン）」である場合には、次の可変表示が実行されるまで「つ・づ・く」の表示をそのまま継続する。そして、2回目の可変表示に続く3回目の可変表示が行われる際に第3ブロックを実行

する。

【0351】

また、可変表示の変動パターンが非リーチハズレの変動パターン以外の変動パターン、例えばSPリーチの変動パターンPA-15、PA-22であるときには、説明演出を中止して、リーチ演出、さらにはSPリーチ演出を実行する。例えば、第1ブロックが実行された可変表示の次の可変表示において、SPリーチの変動パターンPA-15の可変表示が実行される「SPリーチ第B1パターン」の場合には、図20-19(A)に示すように、1回目の可変表示において第1ブロックが実行された後、2回目の可変表示では、中止ブロックを実行する。中止ブロックの前半は、中止前の演出であり、図20-12(A)に示すように、図20-11(A)に示す第2ブロックの前半と共通する演出が実行される。続いて、中止ブロックの後半は、中止後の演出であり、図20-12(B)に示すように演出が実行される。

10

【0352】

また、図20-19(A)に示すように、「SPリーチ第B1パターン」において、2回目の可変表示が終了すると、大当たり状態が実行されることなく、次の可変表示が実行される。このとき、仮に2回目の可変表示で中止演出が実行されることなく、説明演出Bの第2ブロックが実行されていれば、2回目の可変表示の次の可変表示は3回目の可変表示となり、説明演出Bの第3ブロックが実行されるが、SPリーチが実行されることにより、第3ブロックは実行されない。2回目の可変表示において、SPリーチ演出でなくリーチ演出が実行された場合でも、次の可変表示では第3ブロックは実行されない。

20

【0353】

また、説明演出Bが実行される場合においても、可変表示として、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12の可変表示が含まれる場合がある。例えば、第1ブロックが実行された1回目の可変表示が行われ、続いて第2ブロックが実行された2回目の可変表示が行われた後の可変表示が、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12の可変表示が実行される「SPリーチ第B2パターン」場合には、図20-19(B)に示すように、1回目の可変表示において第1ブロックが実行され、続いて2回目の可変表示において第2ブロックが実行される。続いて、3回目の可変表示は、非リーチハズレ(短縮用)の変動パターンPA-12の可変表示であり、第2ブロックを実行した後に「つ・づ・く」の表示をそのまま継続して表示する。続く4回目の可変表示として、SPリーチの変動パターンPA-15、PA-22の可変表示が実行され、このときに中止演出として中止前の演出および中止後の演出が実行され、続いてリーチ演出およびSPリーチ演出が実行される。

30

【0354】

また、説明演出Bが実行された可変表示においてSPリーチ演出が実行される「SPリーチ変形Bパターン」の場合には、図20-19(B)に示すように、説明演出Aの第1ブロックが実行された後、または第1ブロックおよび第2ブロックが実行された後にリーチ演出およびSPリーチ演出が実行されるようにしてもよい。この場合には、図示しない中止後の演出が実行されることなく、2回目または3回目の可変表示において、そのままリーチ演出、さらにはSPリーチ演出が実行される。このように、第1ブロックが実行された後または第1ブロックおよび第2ブロックが実行された後に説明演出が中止され、第2ブロックが実行されることなくリーチ演出、さらにはSPリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0355】

このように、本実施形態に係るパチンコ遊技機1においては、説明演出を行うに当たり、稼動に関する条件が成立した後、例えば遊技場に設置した後の所定期間、例えば15日間に説明演出を実行可能である。このため、この所定期間の間は、説明演出が実行可能となっているので、遊技履歴が少ない遊技者などであっても説明演出を見ることができるので、演出効果の低下を抑制することができる。

【0356】

50



なお、パチンコ遊技機 1 の稼動に関する条件は、パチンコ遊技機 1 を遊技場に設置したことであるが、他の条件としてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が工場から出荷されたときとしてもよいし、パチンコ遊技機に電源が投入されたときでもよい。また、パチンコ遊技機 1 から遊技球が発射されたときとしてもよいし、遊技機が設置された日の遊技場の開店時間としてもよい。また、説明演出は、パチンコ遊技機 1 では、遊技場に設置された後 1 2 時間が経過した翌日から実行可能とされているが、その他のタイミングで実行可能とされるようにしてもよく、例えば、パチンコ遊技機 1 が遊技場に設置された後 1 2 時間が経過した時点から説明演出が実行可能とされるようにしてもよい。また、稼動に関する条件は、パチンコ遊技機 1 が遊技場に設置されたときの近辺に関するもの以外でもよい。例えば、遊技機が設置された後、ある期間、例えば 1 ヶ月が経過するごとに稼働に関する条件が成立するようにしてもよいし、遊技球が打ち出されていない期間が 1 日を超えたときに稼働に関する条件が成立するようにしてもよい。また、所定期間は 1 5 日間であるが、それ以外の期間でもよい。例えば、1 4 日以下の期間でもよいし、1 6 日以上期間でもよい。また、所定期間は、1 5 日間としているが、数時間等、日をまたいでいない期間としてもよい。また、説明演出を実行する時間を規定してもよい。例えば、1 日の内の営業開始から数時間の間だけ説明演出を実行するようにしてもよいし、規定の期間、例えば 1 0 時 ~ 1 2 時、1 5 時 ~ 1 8 時、2 0 時 ~ 2 2 時の間等に説明演出を実行するようにしてもよい。また、所定期間は、特図あるいは普図の変動回数が一定回数を超過する期間としてもよい。例えば、特図の変動回数は 2 0 0 回を超過したときに所定期間が経過したと判定してもよい。

10

20

**【 0 3 5 7 】**

また、稼動日数を加算する条件は、他の条件であってもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 の電源投入や電源断、R A M 1 0 2 または R A M 1 2 2 のクリアなどが行われることによって稼働日数を増加するようにしてもよい。あるいは、これらの条件等が複数成立したときに、稼働日数を加算するようにしてもよい。また、予め遊技場の休業日を設定しておき、休業日を除外してパチンコ遊技機 1 の稼働日数を算出するようにしてもよい。また、稼働日数を加算する条件は、一の条件であってもよいし、一の条件を複数含む二以上の複数の条件であってもよい。

**【 0 3 5 8 】**

また、説明演出は、複数の可変表示にわたって実行される。具体的に、説明演出は 2 回の可変表示にわたって実行され、説明演出 B は 3 回の可変表示にわたって実行される。このため、説明演出の実行中であっても遊技を継続することができるので、遊技の進行を妨げないようにすることができる。また、説明演出を実行する時間を長時間確保しやすくなるので、説明演出の内容を分かりやすかつ充実させやすくなることができる。また、説明演出が途中で終わってしまった場合に、最後まで説明演出を見るために遊技者に対する稼働の促進を図ることができる。

30

**【 0 3 5 9 】**

なお、パチンコ遊技機 1 では、説明演出は、複数の可変表示にわたって実行されているが、1 回の可変表示で完結するように実行されてもよい。また、4 回以上の可変表示にわたって実行されてもよい。また、説明演出は連続する可変表示で実行されるが、非連続となる可変表示において実行されてもよい。例えば、1 回目の可変表示が実行された後、3 回目、5 回目の可変表示で説明演出が実行されてもよい。また、パチンコ遊技機 1 では、説明演出の回数ごとに 1 種類の説明演出が設けられているが、説明演出の回数が同じであっても異なる内容の説明演出を複数設けられていてもよい。例えば、2 回の可変表示にわたる説明演出が 3 種類、3 回の可変表示にわたる説明演出が 5 種類、4 回の可変表示にわたる説明演出が 2 種類設けられていてもよい。

40

**【 0 3 6 0 】**

また、パチンコ遊技機 1 には、説明演出を実行する期間をパチンコ遊技機 1 の設置から 1 5 日間の期間に設定可能とする説明演出実行スイッチが設けられている。このため、パチンコ遊技機 1 を設置する遊技場の状況や営業方針等に応じて、説明演出を実行できる期

50

間を長くすることができる。このため、個々の遊技場の状況に合わせて、説明演出の実行期間を設定できるので、演出効果の低下を抑制することができる。

【 0 3 6 1 】

なお、説明演出の実行可能とする期間を短くできる説明演出短縮スイッチを設けてもよい。また、説明演出の実行しない設定とする説明演出不実行スイッチを設けるようにしてもよい。また、説明演出不実行スイッチは、遊技場のスタッフが操作可能で遊技者は操作できないようにしてもよいし、遊技者も操作できるようにしてもよい。

【 0 3 6 2 】

また、パチンコ遊技機 1 における演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちコマンドを受信してから 5 分間が経過するまでは説明演出を実行せず、客待ちコマンドを受信してから 5 分間が経過した後に、変動パターンコマンドを最初に受信し、次回の可変表示が実行されることに基づいて、次回の可変表示で実行される説明演出を決定する。このため、客待ちコマンドを受信してから 5 分が経過している場合、遊技者が入れ替わっている可能性が高くなる。このため、客待ちコマンドを受信してから 5 分が経過した後に最初の可変表示で実行される説明演出を決定することにより、遊技者が変わった場合に再び説明演出を実行することができるので、演出効果の低下を抑制することができる。

【 0 3 6 3 】

なお、パチンコ遊技機 1 では、客待ちコマンドを受信したから 5 分が経過した後に説明演出の内容を決定するが、説明演出を行うか否かを決定できるようにしてもよい。また、説明演出の内容を決定するのは、客待ちコマンドを受信してから 5 分であるが、客待ちコマンドを受信してから 1 0 分など、他の時間であってもよい。なお、上記のパチンコ遊技機 1 では、客待ちコマンドを受信してからの経過時間に基づいて遊技者の入れ替わりの判定を行っているが、他の手段によって遊技客の入れ替わりの判定を行うようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 を遊技する遊技者自体を検出するセンサによって遊技者の入れ替わりを判定してもよいし、遊技球の打ち出し状態や打球操作ハンドル 3 0 の操作状態、例えば遊技球が一定時間打ち出されていないかや打球操作ハンドル 3 0 が一定時間操作されていないか否かによって遊技者の入れ替わりを判定してもよい。さらには、特図や普図、飾り図柄などの図柄が確定してからの時間によって遊技者の入れ替わりを判定してもよいし、始動口、通過ゲート、アウト口を遊技球が通過した後の経過時間によって遊技者の入れ替わりを判定してもよい。客待ちデモ演出が実行されているか否かによって遊技者の入れ替わりを判定してもよい。

【 0 3 6 4 】

また、説明演出実行スイッチは、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出するプッシュセンサ 3 5 B やコントローラセンサユニット 3 5 A であり、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作をプッシュセンサ 3 5 B やコントローラセンサユニット 3 5 A が検出したときに説明演出を中止できるようにしてもよい。この場合、説明演出の実行中に説明演出を中止できるようにしてもよいし、説明演出が開始される前（可変表示が実行される前）に、説明演出が実行されないように設定できるようにしてもよい。説明演出を見る必要がない遊技者は、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A を操作することにより、説明演出を中止できるので、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 3 6 5 】

なお、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出するプッシュセンサ 3 5 B やコントローラセンサユニット 3 5 A に代えて、遊技者の動作を直接検出する動作検出センサを設けてもよい。例えば、遊技者の動作、例えば、遊技盤 2 の手前で手をかざす動作を検出可能となる検出センサを設けてもよい。

【 0 3 6 6 】

また、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作をプッシュセンサ 3 5 B やコントローラセンサユニット 3 5 A が検出したときに説明演出を中

10

20

30

40

50

止させることができる場合に、その旨の説明を画像表示装置 5 に表示してもよい。画像表示装置 5 に説明を表示することにより、説明演出を実行しないようにできることを遊技者に知らせることができる。また、画像表示装置 5 以外の表示装置、例えばサブ液晶表示装置が設けられている場合には、説明演出を中止させることができる旨の説明を画像表示装置 5 に代えて、他の表示装置に表示してもよいし、画像表示装置 5 と他の表示装置の両方に表示してもよい。

#### 【 0 3 6 7 】

また、パチンコ遊技機 1 では、S P リーチ演出などの各種演出の実行割合は、パチンコ遊技機 1 の稼動期間にかかわらず一定であるが、パチンコ遊技機 1 の稼動期間に応じて、実行割合が異なる演出が設けられていてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 において、S P リーチ演出として、稼動期間が所定の期間、例えば 5 日間を経過したときに、実行割合が S P リーチ時の 0 % から 5 0 % に増加する特定演出を設けることができる。特定演出は、例えば S P リーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出である。この特定演出は、稼動期間が所定の期間を経過するまでは実行されず、所定の期間を経過したときに実行可能となり、いわば解放された演出となる。また、解放された特定演出についての説明演出が実行可能となるようにしてもよい。この場合、説明演出の対象となる特定演出が解放されて実行される期間に合わせて説明演出を実行できるので、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 3 6 8 】

例えば、パチンコ遊技機 1 を設置してから 3 週間が経過したときに、解放される特殊 S P リーチが設けられており、パチンコ遊技機 1 を設置してから 3 週間が経過したときに特殊 S P リーチの説明を行う説明演出が実行されるようにしてもよい。この場合の特殊 S P リーチについての説明演出は、特殊 S P リーチが解放されてから、ある期間、例えば 1 週間後に解放されてもよい。また、特殊 S P リーチが解放される前、例えば特殊 S P リーチが解放される 1 週間前に特殊 S P リーチが解放される旨の予告を説明する説明演出を実行してもよい。

#### 【 0 3 6 9 】

なお、稼動期間が所定の期間を経過するまでの特定演出の実行割合は 0 % ではなく 5 0 % よりも低い割合であってもよい。また、特定演出は、実行割合が増加する経過時を複数設定しておき、特定演出の実行割合が段階的に増加するようにしてもよい。このとき、説明演出としては、特定演出の実行割合が増加するごとに、特定演出についての説明の内容が詳しくなるようにしてもよい。説明の内容を詳しくするに当たっては、説明時間を長くするようにしてもよい。

#### 【 0 3 7 0 】

また、パチンコ遊技機 1 では、説明演出の中止ブロックでは、実行中の説明演出を前半で終了し、後半からはリーチ演出から S P リーチ演出を実行する。このため、可変表示の最初に説明演出が実行されても、当該可変表示において、S P リーチ演出が実行される可能性が残されていることになる。このため、可変表示が開始された段階で S P リーチ演出が実行されないことを遊技者が認識するという事態を防止できるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 0 3 7 1 】

また、パチンコ遊技機 1 では、説明演出において、特定演出に関する説明として、S P リーチ中に実行されるキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出についての説明を行っている。このため、S P リーチを初めてみる遊技者であっても、キャラクタ出現予告演出の有無およびカットイン予告演出で実行されるカットインの意味合いを認識することができるので、特定演出に関する理解を深めることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【 0 3 7 2 】

なお、パチンコ遊技機 1 では、キャラクタ出現予告で出現するキャラクタは 1 種類のみであるが、複数種類のキャラクタのいずれかが出現するようにしてもよい。この場合、出

10

20

30

40

50

現するキャラクタの種類によって期待度が異なるようにしてもよい。また、カットイン予告は青、赤、虹の３種類あるが、１種類のみであってもよい。

【０３７３】

また、パチンコ遊技機１では、説明演出の中止ブロックにおいて、前半で行われていた説明演出を中止して、後半のリーチ演出およびＳＰリーチ演出を行う際に、図２０－１２（Ｂ）に示すように、メインキャラクタ５９ＳＨＭＣが「ステージチェンジ」という演出を行うことにより、説明演出を中止することを報知している。このため、説明演出が中止されることによる違和感を軽減することができる。

【０３７４】

なお、パチンコ遊技機１では、図２０－１２（Ｂ）に示すように、メインキャラクタ５９ＳＨＭＣが「ステージチェンジ」という演出を行うが、その後の演出として、リーチ演出やＳＰリーチ演出が実行される旨までも報知するようにしてもよい。また、「ステージチェンジ」は、画像表示装置５に表示されるとともに、スピーカ８Ｒ。８Ｒから出力されるが、画像表示装置５に表示され、あるいはスピーカ８Ｒ。８Ｒから出力されるのみでもよい。パチンコ遊技機１にサブ液晶表示装置などの画像表示装置５以外の他の表示装置が設けられている場合には、「ステージチェンジ！」の中止演出第２装飾文字列５９ＳＨＷＳ２２は、画像表示装置５に代えて、あるいは画像表示装置５とともに他の表示装置に表示するようにしてもよい。

【０３７５】

また、パチンコ遊技機１が稼働した日数等の条件に応じて、説明演出の内容を変化させてもよい。稼働した日数等の条件に応じて、説明演出の内容を変化させることにより、説明演出の内容を多様化させることができるので、興趣の低下を抑制することができる。例えば、稼働日数が１日～５日までは説明演出Ａを実行可能とし、稼働日数が６日～１０日までは説明演出Ｂを実行可能とし、稼働日数が１１日～１５日までは説明演出Ａおよび説明演出Ｂを実行可能としてもよい。また、稼働日数の増加に伴い、実行される説明演出の数が増加するようにしてもよい。例えば、稼働日数が１日のときには説明演出Ａが実行可能であり、稼働日数が６日のときから説明演出Ｂが実行可能となり、稼働日数が１１日のときから説明演出Ｃが実行可能となるようにしてもよい。この場合、説明演出Ｂおよび説明演出Ｃについては、稼働日数の増加に伴って解放される（実行可能となる）説明演出とすることができる。

【０３７６】

また、上記のパチンコ遊技機１では、説明演出を中止してリーチ演出またはＳＰリーチ演出が実行された後には、説明演出の続きを行わないようにしているが、リーチ演出またはＳＰリーチ演出が実行された後に説明演出の続きを実行してもよい。この場合、説明演出を楽しみにしていた遊技者の失望感を軽減することができる。また、説明演出を中止してリーチ演出またはＳＰリーチ演出が実行された後には、改めて説明演出を最初から実行するようにしてもよい。この場合には、説明演出の実行機会を失わないようにすることができる。リーチ演出またはＳＰリーチ演出が実行された後には、改めて説明演出を最初から実行する場合には、中止された説明演出を実行してもよいし、中止された説明演出以外の説明演出を実行するようにしてもよい。

【０３７７】

また、説明演出を中止された後に実行された演出の内容によって説明演出の続きを実行するか否か決定してもよい。例えば、リーチ演出のみが実行された後は、説明演出の続きを実行し、ＳＰリーチ演出が実行された後は、説明演出の続きを実行しないようにしてもよい。また、リーチ演出のみが実行された後は、説明演出の続きを実行し、ＳＰリーチ演出が実行された後は、説明演出を最初から改めて実行するようにしてもよい。

【０３７８】

また、上記のパチンコ遊技機１では、「非リーチハズレ（短縮用）」を示す変動パターンＰＡ－１２は、保留数が０のときには決定されることがない変動パターンであるが、保留数が０のときに決定されるようにしてもよい。この場合のパチンコ遊技機１では、保留

10

20

30

40

50

数が0のときに「非リーチハズレ（短縮用）」の変動パターンPA-12が決定されたときに、説明演出を実行する場合には、専用の表示、例えば図20-10（B）に示す表示を実行してもよい。

【0379】

また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出が実行されている間には、テロップ59SH54が表示されて、説明演出が実行中であることを報知しているが、テロップ59SH54が表示されず、説明演出が実行中であることの報知が行われないようにしてもよい。この場合、画像表示装置5における説明演出に利用できる範囲の面積を広くすることができる。

【0380】

また、上記のパチンコ遊技機1では、中止ブロックを設けて前半で説明演出を実行して後半では説明演出を中止しているが、説明演出A、説明演出Bの第1ブロックおよび第2ブロックのそれぞれの前半データを設け、後半のデータについては共通化するようにしてもよい。この場合、データの共通化を図ることができ、記憶容量の削減に寄与することができる。

【0381】

また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出は可変表示の開始時から実行されるが、他のタイミングで実行されてもよい。例えば、可変表示が開始されてから一定時間、例えば2～3秒が経過した後に開始されるようにしてもよい。また、説明演出の途中に説明演出以外の演出が挟まれるようにしてもよい。また、説明演出は、通常状態（低確低ベース状態）における特図（飾り図柄）の可変表示中に実行されるが、他のタイミングで実行されるようにしてもよい。例えば、確変状態（高確状態）や時短状態（高ベース状態）のときに実行されるようにしてもよいし、大当たり状態のときに実行されるようにしてもよい。さらには、普図の可変表示中に実行されるようにしてもよい。また、説明演出が中止された後に実行されるリーチ演出およびSPリーチ演出は、説明演出が中止された直後に実行されるが、説明演出が中止された後に実行される演出は、説明演出が中止された直後よりも後に実行されるものでもよい。例えば、説明演出が中止された可変表示の次の可変表示の際に実行されてもよいし、それ以降の可変表示の際に実行されてもよい。

【0382】

また、上記のパチンコ遊技機1では、示唆演出はSPリーチ演出であるが、示唆演出は他の演出でもよく、例えば、ノーマルリーチの際に実行されるノーマルリーチ演出等のリーチ演出であってもよい。また、示唆演出は、リーチ演出以外の演出でもよく、例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄の変動中などにセリフが表示されるセリフ予告演出、カットインが入るカットイン演出、保留表示エリア59SH53に表示される保留表示の表示態様が変化する保留変化演出、アクティブ表示エリア59SH52に表示されるアクティブ表示の表示態様が変化するアクティブ変化演出、可動体32が動作する可動体演出などであってもよい。あるいは、示唆演出は、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなどの操作手段を操作するや、遊技効果ランプ9の点灯、点滅などの光を用いた演出、さらには、図示しない風発生手段によって風を発生させたり、ミスト（霧）発生手段によってミスト（霧）を発生させたりする演出など、その他の演出手段を用いた演出であってもよい。

【0383】

また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出を中止する際には、示唆演出（SPリーチ演出）が実行される可変表示において説明演出が中止されるが、他の態様で説明演出が中止されるようにしてもよい。例えば、示唆演出が実行される可変表示よりも前の可変表示において説明演出が中止されるようにしてもよい。また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出が中止された後、ノーマルリーチの演出を挟んでSPリーチ演出が実行されるが、示唆演出が中止された直後に示唆演出（SPリーチ演出）が実行されるようにしてもよい。また、説明演出を中止した後、SPリーチ演出に移行するまでの間に特有のつなぎ演出を実行してもよい。また、説明演出が実行されている間に示唆演出の表示優先度をあ

10

20

30

40

50

げて、説明演出が見えなくなるようにしてもよいし、この場合に、示唆演出の表示優先度を徐々に上げて、説明演出が徐々に見えなくなつて説明演出が中止されるようにしてもよい。

【0384】

また、上記のパチンコ遊技機1では、示唆演出を実行するために説明演出を中止した後は、説明演出を実行し直さないようにしているが、示唆演出が終了した後に、説明演出を実行し直すようにしてもよい。この場合、例えば、示唆演出が実行された可変表示が終了した後、説明演出を実行可能な変動パターンの変動表示が実行されるときには、中止された説明演出の続きを実行するようにしてもよいし、中止された説明演出を最初から実行し直すようにしてもよい。あるいは、中止された説明演出と異なる種類の説明演出を最初から実行するようにしてもよい。ここでの説明演出の続きとは、1回の可変表示中に説明演出が中止された場合の中止されたところからの続きの説明演出であってもよいし、可変表示の切り替わり時に説明演出が中止された場合の次の可変表示で実行される予定であった説明演出であってもよい。説明演出の続きを実行する場合には、例えば、メインキャラクタ59SHMCが「説明の続きだよ」などと発言する演出を挟み、説明演出の続きである旨を遊技者に知らせるようにしてもよい。

10

【0385】

また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出において示唆演出（SPリーチ演出）の内容を説明しているが、他の演出を説明するようにしてもよい。例えば、演出に表示されるキャラクタなどのコンテンツの説明でもよいし、パチンコ遊技機1の遊技方法の説明やカスタマイズ機能の説明などでもよい。あるいは、パチンコ遊技機1の性能（スペック）や特別な状態における遊技方法（例えば、右打ちが必要な時の右打ちの方法）、遊技を行う際に禁止される行為、例えば、磁石を用いたりパチンコ遊技機1を叩いたりする行為を説明するようにしてもよい。

20

【0386】

また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出の第1ブロックが実行されるときにもリーチ演出が実行されるときには中止ブロックが実行されるが、説明演出の第1ブロックが実行されるタイミング、ここでは、客待ちコマンドを受信してから5分経過したときに変動を開始する可変表示においてリーチ演出が実行されるときには、説明演出（第1ブロックに代えた中止ブロックの演出）が実行されないようにしてもよい。この場合、本来説明演出が実行されるはずであるところ、説明演出が実行されないことから、可変表示が始まって時点で大当たり状態が実行されることに対する期待感を高めることができる。

30

【0387】

また、上記のパチンコ遊技機1では、実行される説明演出の種類（内容）は、図20-5（B）に示す説明演出決定テーブルを参照して説明演出Aと説明演出Bとでそれぞれ50%の割合で決定するが、他の割合で決定してもよい。例えば、前回実行された説明演出と同じ説明演出を実行しないようにしてもよい。パチンコ遊技機1では、説明演出が説明演出Aと説明演出Bの2種類であるので、説明演出Aと説明演出Bが交互に実行されることになる。また、説明演出の実行順序が決定されているようにしてもよい。例えば、説明演出A 説明演出B 説明演出B 説明演出A 説明演出B・・・等の順番で説明演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0388】

また、説明演出の種類を決定するにあたり、説明演出における説明対象となる演出等が実行されていたときには、その次に実行される説明演出では、その実行された演出等を説明対象とした説明演出を実行するようにしてもよい。この場合、メインキャラクタ59SHMCが「さっきの演出は～」などと発言して、以前に実行された演出の内容を説明する形で説明演出（以下「実行済演出等説明演出」という）を実行するようにしてもよい。また、実行済演出等説明演出は、過去に実行された演出等を説明対象とする説明演出においてのみ実行されるようにしてもよい。また、過去に実行された演出等については、その過去に実行された演出等の次に実行される説明演出の説明対象としてもよいし、それ以後に

50

実行される説明演出の説明対象としてもよい。また、このような過去に実行された演出等を説明対象とした説明演出は、遊技者が入れ替わったと判定されるまで実行可能とするようにしてもよいし、遊技者が入れ替わった後も実行可能とするようにしてもよい。

【0389】

また、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出を画像表示装置5への表示およびスピーカ8L、8Rからの音の出力によって実行しているが、画像表示装置5への表示およびスピーカ8L、8Rからの音の出力のみによって実行してもよい。あるいは他のデバイスを用いて説明演出を行ってもよい。例えば、それぞれ異なる文字列が描かれたボードを複数有する役物を設け、役物におけるボードを動かして、いずれかのボードが遊技者から見える状態とし、見える状態とされたボードによって説明演出を実行してもよいし、ランプや7セグメントなどを用いて説明演出を実行してもよい。

10

【0390】

また、上記のパチンコ遊技機1では、画像表示装置5に「チュートリアル中」と表示することによって説明演出が実行されている旨を報知しているが、他の態様で報知してもよい。例えば、説明中である旨を音声で出力してもよいし、ランプを所定の色やパターンで光らせたり、「チュートリアル中」と記載された役物などを用いたりしてもよい。また、これらのいずれかを複数実行してもよい。

【0391】

また、パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされていてもよい。詳しくは、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。有利度は、1～3の3段階以外の段階でもよく、例えば6段階であってもよい。また、出玉率が変わるようにするためには、大当りの当選確率に代えて、または大当りの当選確率とともに、確変突入率、確変継続率、時短突入率、時短継続率、小当りの確率等の確率を変えるようにしてもよい。

20

【0392】

このように、設定値によって出玉率が変わる場合に、設定値によって実行される説明演出の実行割合が変わるようにしてもよい。例えば、上記のパチンコ遊技機1では、説明演出Aと説明演出Bの実行割合はそれぞれ50%であるが、設定値が高いほど説明演出Bの方が説明演出Aよりも実行割合が高くなるようにしてもよい。あるいは、設定値の偶奇によって実行割合が傾斜するようにしてもよい。設定値に応じて説明演出の実行割合が異なることにより、実行された説明演出の種類によって設定値をする要素を遊技者に提供できるので、遊技者による設定推測の精度を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。

30

【0393】

また、設定値によって出玉率が変わる場合には、設定値に応じて、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの決定割合が異なる割合となるようにしてもよい。例えば、設定値が高いほど、スーパーリーチが選択されやすく、設定値が低いほど、非リーチが選択されやすいようにしてもよい。この場合、実行されたリーチ演出の種類によって設定値をする要素を遊技者に提供できるので、遊技者による設定推測の精度を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。

40

【0394】

また、特徴部59SHの実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可

50

能である。

【0395】

この場合、スロットマシン1ゲーム中に説明演出の1ブロックが実行されるようにすればよい。スロットマシンの1ゲームは、遊技者の技量等によって所要時間が異なるが、例えば少なくとも4.1秒以上とされている。このため、説明演出1ブロックの所要時間は任意であるが、例えば、説明演出の1ブロックの所要時間を4.1秒としてもよいし、4.1秒以下の時間、例えば1秒や2秒などの説明演出が終了した後にある程度の演出が実行できる時間としてもよい。

【0396】

(特徴部59SHと特徴部31AKに関する説明)

パチンコ遊技機1が特徴部31AKを含む場合、パチンコ遊技機1は、例えば、リーチ演出に対応したタイトルを報知するタイトル報知を行うが、パチンコ遊技機1が特徴部59SHと特徴部31AKを含む場合には、例えば、説明演出において、リーチ演出の予告(示唆)の説明を行うようにしてもよい。

【0397】

また、説明演出Aでは、タイトル報知を経由するリーチ演出を予告(示唆)の説明を行う、説明演出Bでは、タイトル報知を経由しないリーチ演出を予告(示唆)の説明を行うようにしてもよい。また、説明演出A、説明演出Bのいずれにおいても、タイトル報知を経由するリーチ演出およびタイトル報知を経由しないを予告(示唆)の説明を行ってもよい。

【0398】

(特徴部59SHに関する付記)

(11)本発明の一態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり状態等)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、遊技に関する説明を行う説明演出(例えば、キャラクタ出現予告演出の説明を行う説明演出Aおよびカットイン予告説明の説明を行う説明演出B等)を実行可能な説明演出実行手(例えば、演出制御用CPU120等)段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、SPリーチ演出等)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、を備え、前記示唆演出実行手段は、実行中の前記説明演出を中止して、前記示唆演出を実行可能である(例えば、説明演出に中止ブロックを設け、説明演出を中止してリーチ演出およびSPリーチ演出を実行可能である等)。

【0399】

上記構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0400】

(12)上記(11)の遊技機において、前記説明演出実行手段は、複数の可変表示にわたって、前記説明演出を実行可能である(例えば、説明演出Aを2回の可変表示、説明演出Bを3回の可変表示にわたり実行可能である等)ようにしてもよい。

【0401】

上記構成によれば、説明演出の実行中であっても遊技を継続することができるので、遊技の進行を妨げないようにできる。

【0402】

(13)上記(11)または(12)の遊技機において、特定演出(例えば、SPリーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出等)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記説明演出実行手段は、前記特定演出に関する説明(例えば、SPリーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出の内容の説明等)を行う、説明演出を実行可能であるようにしてもよい。

【0403】

上記構成によれば、初めて遊技を行う遊技者であっても特定演出に関する理解を深めることができるので、演出効果を高めることができる。

【0404】



(14) 上記(11)～(13)のいずれかの遊技機において、実行中の前記説明演出を中止することを報知する報知演出(例えば、図20-12(B)に示すように、メインキャラクタ59SHMCが「ステージチェンジ」という演出等)を実行可能な報知演出実行手段を備えるようにしてもよい。

【0405】

上記構成によれば、説明演出が中止されることによる違和感を軽減することができる。

【0406】

(15) 上記(11)～(14)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作(例えば、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを操作する動作等)を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュセンサ35Bやコントローラセンサユニット35A等)を備え、遊技者の動作を検出したときに、前記説明演出を中止可能である(例えば、遊技者がプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aを操作したときに、説明演出を中止可能である等)ようにしてもよい。

10

【0407】

上記構成によれば、説明演出を何度も見たことがある遊技者はボタン操作等の動作で中止できるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0408】

(16) 上記(11)～(15)のいずれかの遊技機において、遊技機の稼働期間(例えば、パチンコ遊技機1が稼働している日数等)を判定可能な稼働期間判定手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記説明演出実行手段は、前記稼働期間判定手段が判定する前記稼働期間が特定期間を経過したときに、前記説明演出の実行態様を変化させるように、前記説明演出を実行可能である(例えば、稼働日数が1日～5日までは説明演出Aを実行可能とし、稼働日数が6日～10日までは説明演出Bを実行可能である等)ようにしてもよい。

20

【0409】

上記構成によれば、遊技機の稼働期間に応じて、説明演出を変更することができるため、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0410】

(17) 上記(11)～(16)のいずれかの遊技機において、示唆演出(例えば、リーチ演出等)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等)を備え、前記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報知可能である(例えば、例えば図9(D)、(F)等)ようにしてもよい。

30

【0411】

上記構成によれば、説明演出が中止された後に実行される示唆演出のタイトルを報知することで、示唆演出に対する遊技者の期待感を高めることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0412】

(21) 本発明の一態様による遊技機は、可変表示を行い、遊技可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、可変表示が行われているときに、遊技に関する説明を行う説明演出(例えば、キャラクタ出現予告演出の説明を行う説明演出Aおよびカットイン予告説明の説明を行う説明演出B等)を実行可能な説明演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記説明演出実行手段は、稼働に関する一の条件(例えば、遊技場にパチンコ遊技機1が設置される等)が成立した後の所定期間に前記説明演出を実行可能である(例えば、遊技場にパチンコ遊技機1が設置されてから15日間に説明演出を実行可能である等)。

40

【0413】

上記構成によれば、説明演出の実行期間は全ての遊技者が説明演出を見ることができるため、演出効果の低下を防止することができる。

【0414】

50

( 2 2 ) 上記 ( 2 1 ) の遊技機において、前記説明演出実行手段は、複数の可変表示にわたって、前記説明演出を実行可能である ( 例えば、説明演出 A を 2 回の可変表示、説明演出 B を 3 回の可変表示にわたり実行可能である等 ) ようにしてもよい。

【 0 4 1 5 】

上記構成によれば、説明演出の実行中であっても遊技を継続することができるので、遊技の進行を妨げないようにできる。

【 0 4 1 6 】

( 2 3 ) 上記 ( 2 1 ) または ( 2 2 ) の遊技機において、前記説明演出を実行可能な前記所定期間に関する設定を行う期間設定手段 ( 例えば、説明演出実行スイッチ等 ) をさらに備えるようにしてもよい。

10

【 0 4 1 7 】

上記構成によれば、個々の遊技場の状況に合わせて、説明演出の実行期間を設定できるので、演出効果の低下を防止することができる。

【 0 4 1 8 】

( 2 4 ) 上記 ( 2 1 ) ~ ( 2 3 ) のいずれかの遊技機において、前記説明演出を実行するか否かを判定可能な説明演出判定手段 ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等 ) をさらに備え、前記説明演出判定手段は、可変表示が終了してから次の可変表示が所定の期間実行されなかった場合に、前記次の可変表示が実行されることに基づいて、前記説明演出を実行するか否かを判定する ( 例えば、可変表示の終了時に出力される客待ちコマンドを受信したから 5 分が経過した後に変動パターンコマンドを最初に受信したときに説明演出を実行するか否かを判定する等 ) ようにしてもよい。

20

【 0 4 1 9 】

上記構成によれば、遊技者が変わった場合には、再び説明演出を実行することができるので、演出効果の低下を防止することができる。

【 0 4 2 0 】

( 2 5 ) 上記 ( 2 1 ) ~ ( 2 4 ) のいずれかの遊技機において、遊技者の動作 ( 例えば、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A を操作する動作等 ) を検出可能な動作検出手段 ( 例えば、プッシュセンサ 3 5 B やコントローラセンサユニット 3 5 A 等 ) を備え、遊技者の動作を検出したときに、前記説明演出を中止可能である ( 例えば、遊技者がプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A を操作したときに、説明演出を中止可能である等 ) ようにしてもよい。

30

【 0 4 2 1 】

上記構成によれば、説明演出を何度も見たことがある遊技者はボタン操作等の動作で中止できるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 0 4 2 2 】

( 2 6 ) 上記 ( 2 1 ) ~ ( 2 5 ) のいずれかの遊技機において、特定演出 ( 例えば、S P リーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出等 ) を実行可能な特定演出実行手段 ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等 ) を備え、前記特定演出実行手段は、前記遊技機が設置されてから特定期間が経過するまでは、第 1 割合で前記特定演出を実行可能であり ( 例えば、パチンコ遊技機 1 を設置してから 5 日間は、S P リーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出を実行可能である割合が 0 % である等 ) 、前記遊技機が設置されてから前記特定期間が経過した後は、前記第 1 割合よりも高い第 2 割合で特定演出を実行可能であり ( 例えば、第 1 割合が 0 % であり、第 2 割合が 0 % より高い 5 0 % である等 ) 、前記説明演出実行手段は、前記遊技機が設置されてから前記特定期間が経過した後に、前記特定演出に関する説明を行う説明演出を実行可能である ( 例えば、パチンコ遊技機 1 を設置してから 5 日間が経過した後、S P リーチ演出中のキャラクタ出現予告演出およびカットイン予告演出を実行可能である割合が S P リーチ時の 5 0 % である等 ) ようにしてもよい。

40

【 0 4 2 3 】

上記構成によれば、説明対象の特定演出が実行される期間に合わせて説明演出を実行で

50

きるため、遊技興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 0 4 2 4 】

( 2 7 ) 上記 ( 2 1 ) ~ ( 2 6 ) のいずれかの遊技機において、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり状態等) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、数の設定値のうちのいずれかの設定値 (例えば、設定値 1 ~ 設定値 6 のいずれか) に設定可能な設定手段 (例えば、CPU 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分等) と、設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段 (例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理を実行する部分等) と、複数の可変表示パターンのいずれかに可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理を実行する部分等) と、前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段 (例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理を実行する部分等) と、を備え、前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する (例えば、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分等) ようにしてもよい。

10

#### 【 0 4 2 5 】

上記構成によれば、説明演出が変動パターンによって実行されるかどうか決定される場合には、説明演出の実行割合によって設定値が示唆されるので、遊技興趣が向上する。

20

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 4 2 6 】

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

30

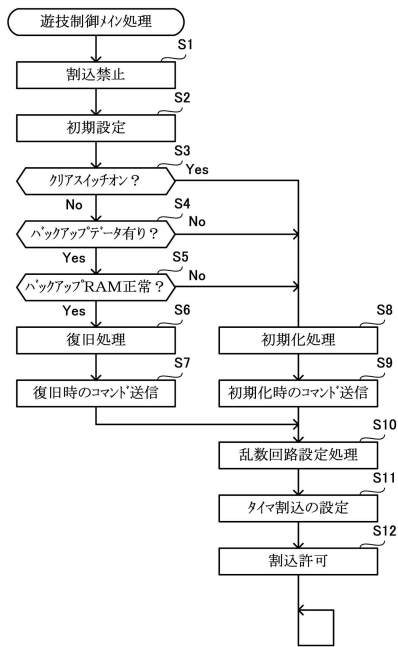
40

50



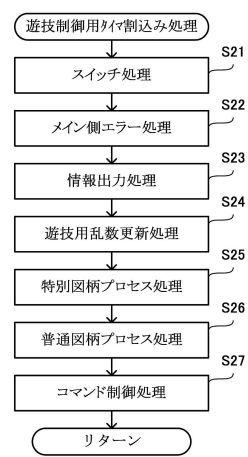
【図 3】

【図 3】



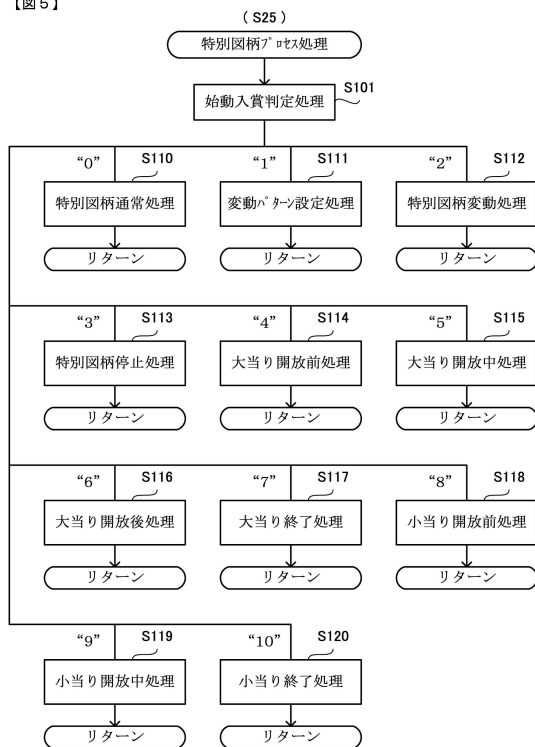
【図 4】

【図 4】



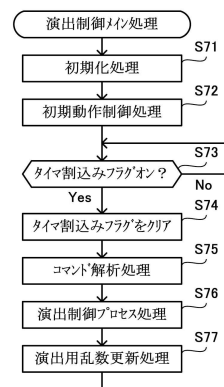
【図 5】

【図 5】



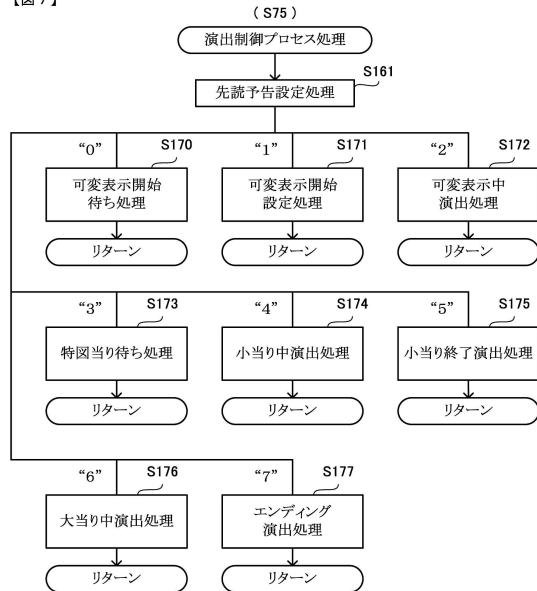
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A)

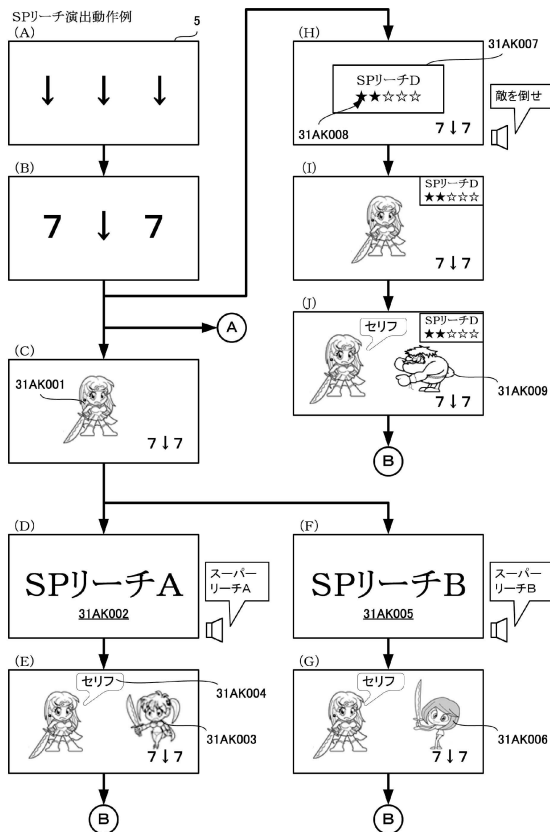
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

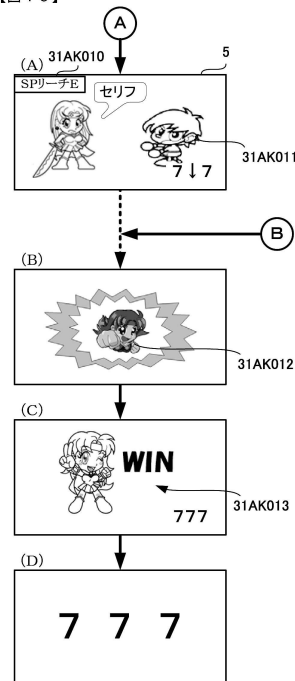
【図 9】

【図 9】



【図 10】

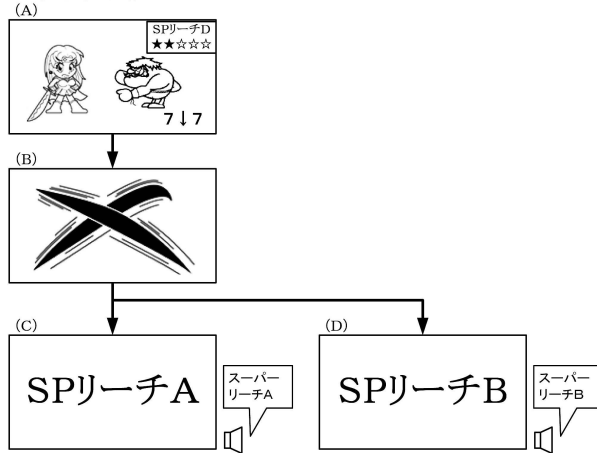
【図 10】



## 【図 1 1】

【図 1 1】

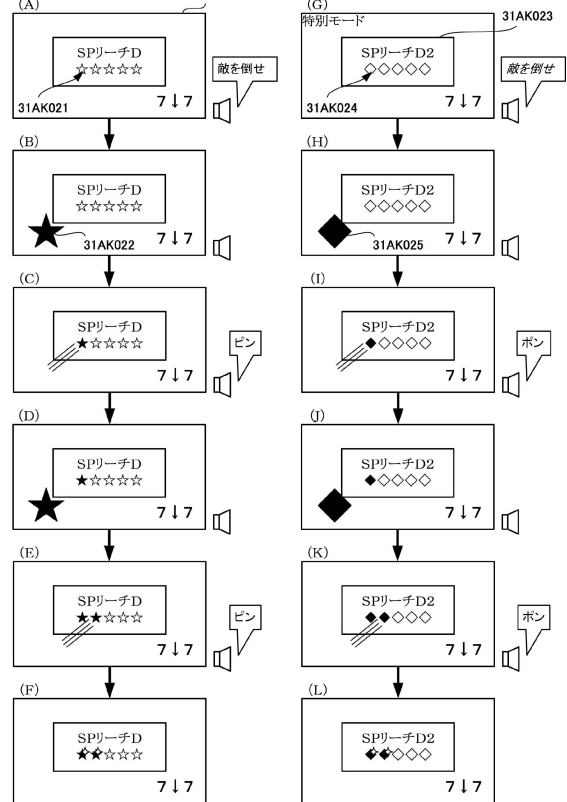
発展演出の演出動作例



## 【図 1 2】

【図 1 2】

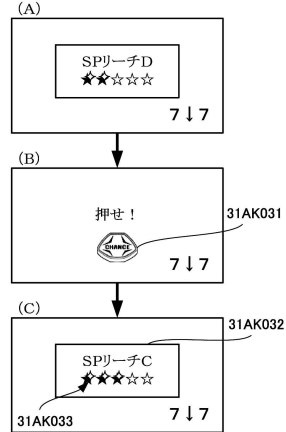
期待度示唆演出の演出動作例 5



## 【図 1 3】

【図 1 3】

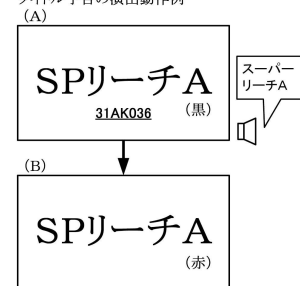
発展演出の演出動作例



## 【図 1 4】

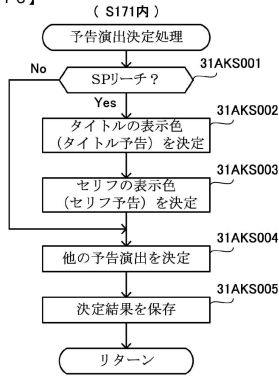
【図 1 4】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合 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)

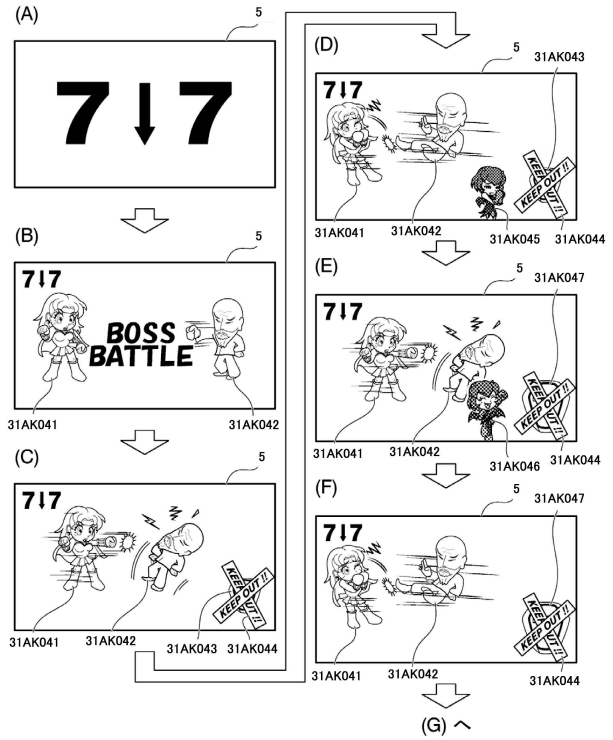
タイトル 表示色	決定割合 大当たり時	ハズレ時	信頼度
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合 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

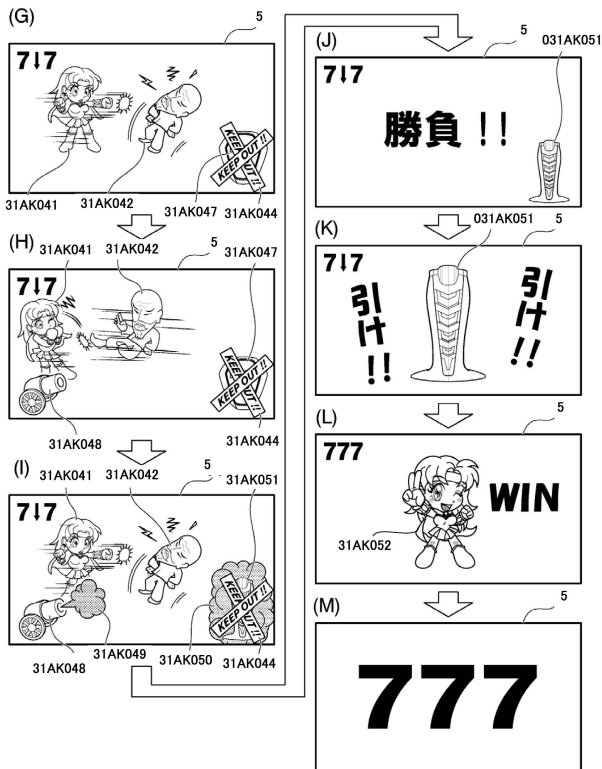
【図 17】

【図 17】



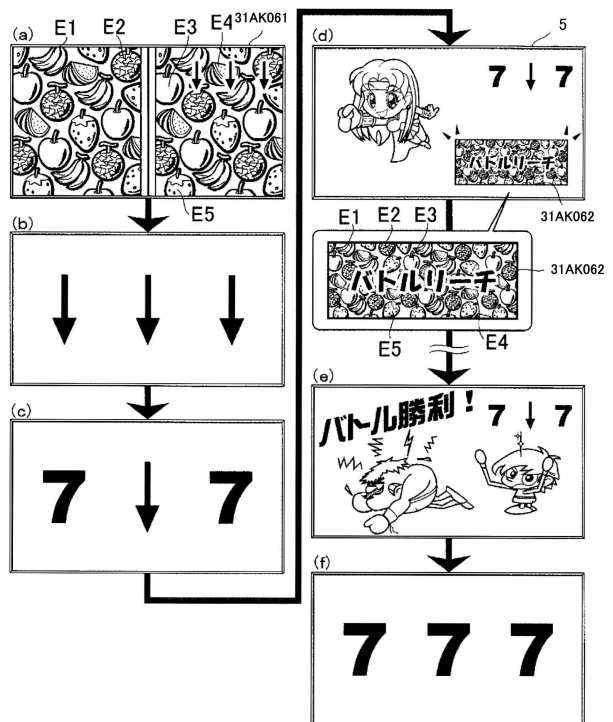
【図 18】

【図 18】



【図 19】

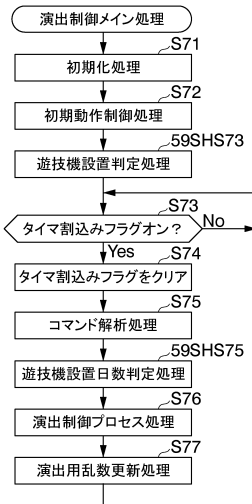
【図 19】





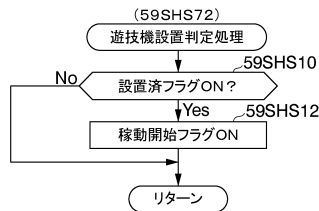
【 図 2 0 - 1 】

【図 20-1】



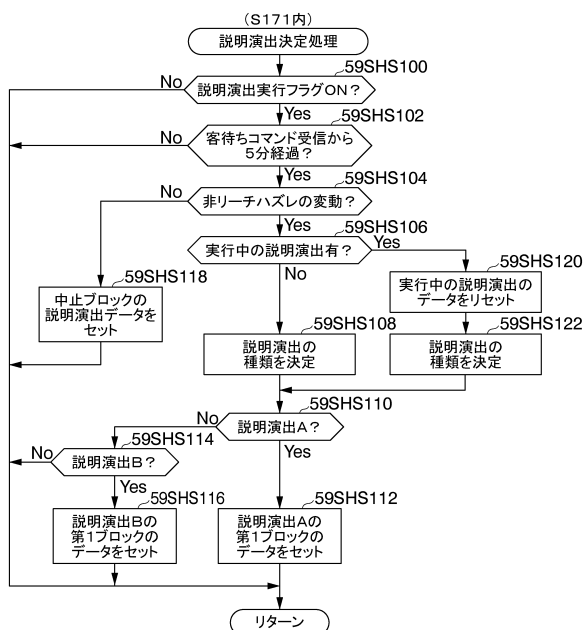
【 図 2 0 - 2 】

【图 20-2】



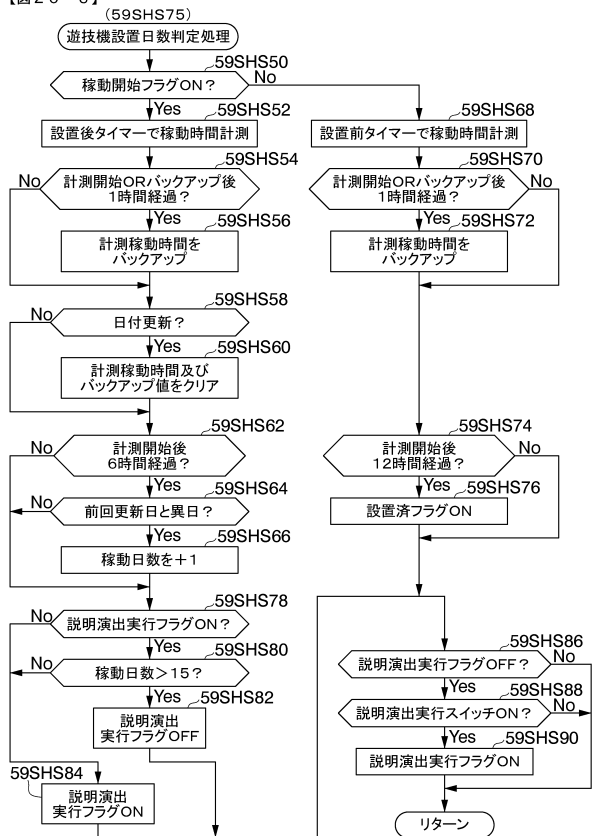
【 図 2 0 - 4 】

【图 20-4】



【 図 2 0 - 3 】

【图 20-3】



【 図 2 0 - 5 】

【图 20-5】

(A) 変動パターンテーブル

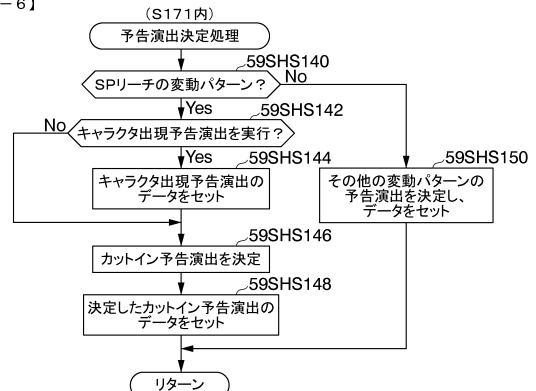
変動パターン	内容	変動時間
PA-11	非リーチハズレ（通常用）	9 000ms
PA-12	非リーチハズレ（短縮用）	3 000ms
PA-13	非リーチハズレ（延長用）	1 3000ms
PA-14	ノーマルリーチハズレ	1 3000ms
PA-15	スーパーリーチハズレ	1 20000ms
PA-21	ノーマルリーチ大当り	1 3000ms
PA-22	スーパーリーチ大当り	1 20000ms

(B) 説明演出決定テーブル

説明演出	決定割合	変動回数
説明演出A (キャラクタ出現予告説明演出)	50%	2回
説明演出B (カットイン予告説明演出)	50%	3回

【 図 2 0 - 6 】

【图 20-6】



【 図 2 0 - 7 】

【図 20-7】

(A) キャラクタ出現予告演出内容決定テーブル

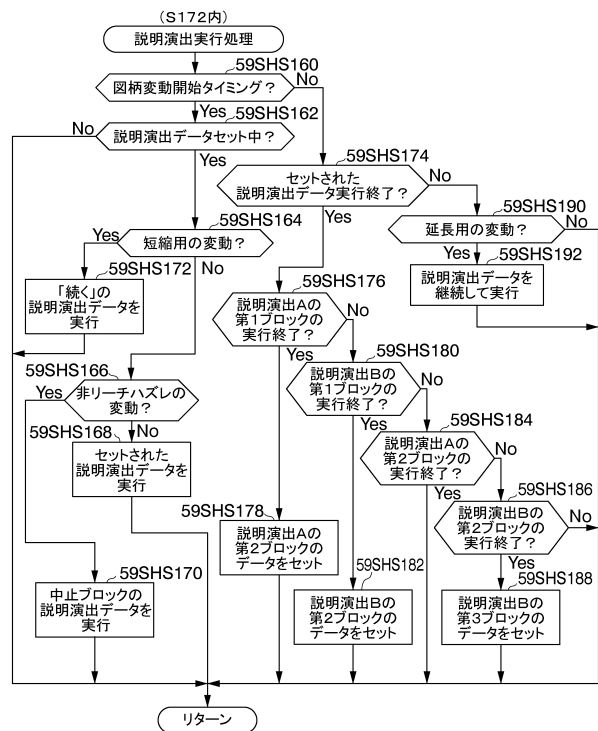
演出内容		ハズレ時	ハズレ時
キャラクタ出現予告	有	75%	21%
	無	25%	79%

(B) カットイン予告演出内容決定テーブル

演出内容		大当たり時	ハズレ時
カットイン予告	青	20%	90%
	赤	78%	10%
	虹	2%	0%

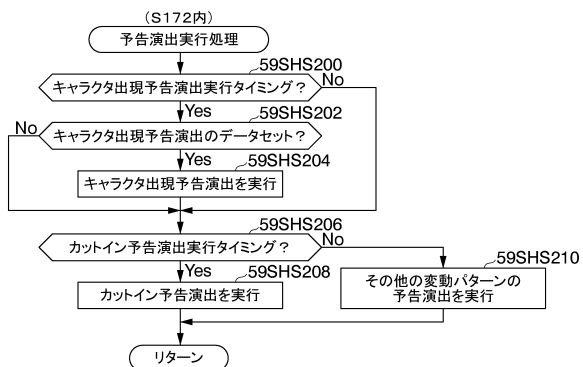
【 図 2 0 - 8 】

【圖 20-8】



【 図 2 0 - 9 】

【圖 20-9】



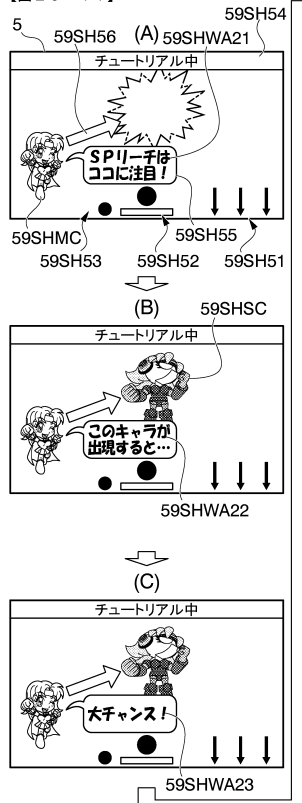
【 図 2 0 - 1 0 】

【図 20-10】



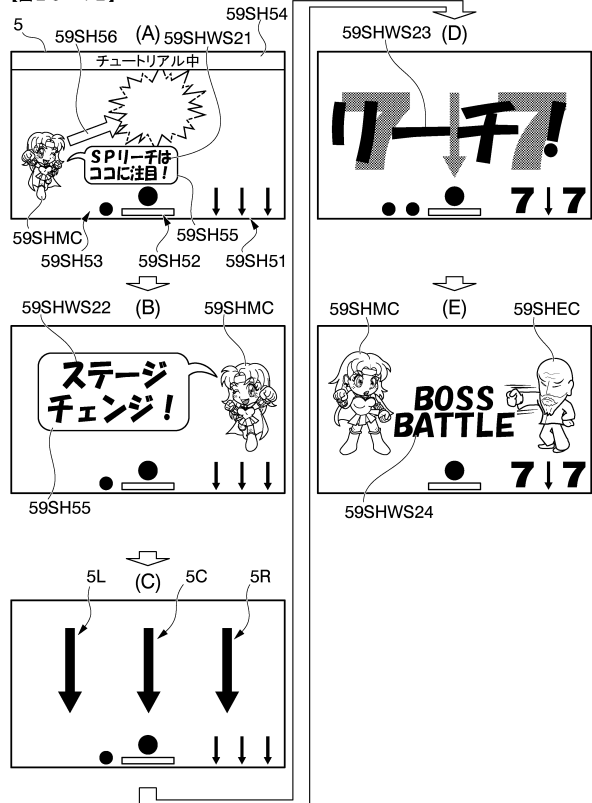
## 【図20-11】

【図20-11】



## 【図20-12】

【図20-12】



## 【図20-13】

【図20-13】

(A) 通常第A1パターン(基本パターン)

説明演出	第1ブロック	第2ブロック
変動数	第1(通常)	第2(通常)

(B) 通常第A2パターン(短縮変動含パターン)

説明演出	第1ブロック	続	第2ブロック
変動数	第1(通常)	第2(短縮)	第3(通常)

(C) 通常第A3パターン(延長変動含パターン)

説明演出	第1ブロック	続	第2ブロック
変動数	第1(延長)	第2(通常)	

(D) 通常第A4パターン(変動途切れ含パターン)

説明演出	第1ブロック	続	第2ブロック
変動数	第1(通常)		第2(通常)

## 【図20-14】

【図20-14】

(A) SPリーチ第A1パターン

説明演出	第1ブロック	中止ブロック 中止前 中止後	リーチ→SPリーチ
変動数	第1(通常)		第2(SPリーチ)

(B) SPリーチ変形Aパターン

説明演出	第1ブロック	リーチ→SPリーチ
変動数	第1(通常)	第2(SPリーチ)

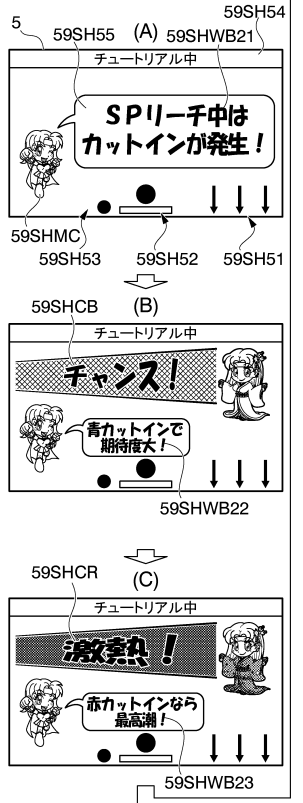
## 【図20-15】

【図20-15】



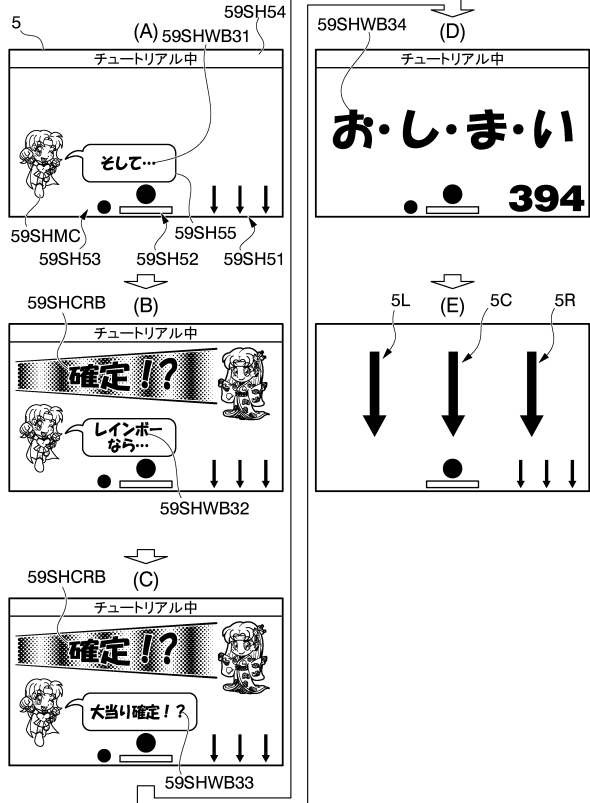
【図20-16】

【図20-16】



【図20-17】

【図20-17】



【図20-18】

【図20-18】

(A) 通常第B1パターン(基本パターン)

説明演出	第1ブロック	第2ブロック	第3ブロック
変動数	第1(通常)	第2(通常)	第3(通常)

(B) 通常第B2パターン(短縮変動含パターン)

説明演出	第1ブロック	第2ブロック	続	第2ブロック
変動数	第1(通常)	第2(通常)	第3(短縮)	第4(通常)

(C) 通常第B3パターン(延長変動含パターン)

説明演出	第1ブロック	第2ブロック	続	第3ブロック	終
変動数	第1(通常)	第2(延長)		第3(延長)	

(D) 通常第B4パターン(変動途切れ含パターン)

説明演出	第1ブロック	第2ブロック	続	第3ブロック
変動数	第1(通常)	第2(通常)		第3(通常)

【図20-19】

【図20-19】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 2 0 2 2 4 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 2 2 1 5 6 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 1 8 3 2 4 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 0 0 2 3 0 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 0 2 0 0 0 5 ( J P , A )

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2