

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-203165

(P2020-203165A)

(43) 公開日 令和2年12月24日(2020.12.24)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 56 頁)

(21) 出願番号 特願2020-162833 (P2020-162833)
 (22) 出願日 令和2年9月29日(2020.9.29)
 (62) 分割の表示 特願2017-197878 (P2017-197878)
 の分割
 原出願日 平成29年10月11日(2017.10.11)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA50 CA76 CA77

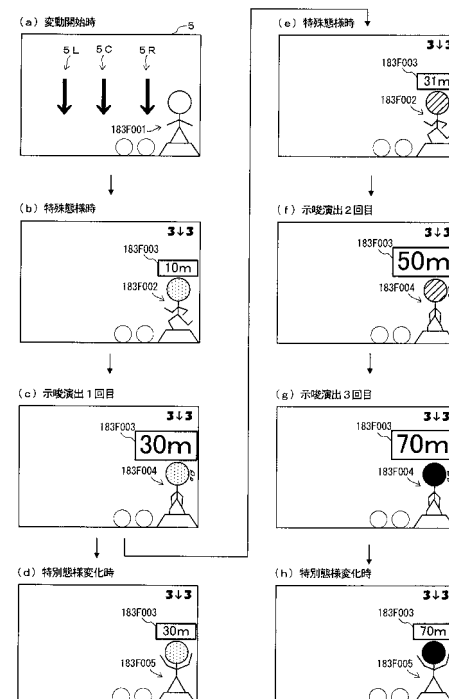
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】有利状態に制御される期待度を効果的に煽ることのできる遊技機を提供する。

【解決手段】キャラクタ画像により示されるアクティブ表示183F001の表示態様をキャラクタ画像が走る態様である特殊表示183F002へと変化させる。走るか止まるかを示唆する示唆演出の1回目で止まった態様の特別表示183F005となるよりも示唆演出の3回目で特別表示183F005となる方が有利状態に制御される期待度が高くなる。このような、示唆演出を複数のタイミングで実行することができる。

【選択図】図20



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを予告表示により予告する予告手段と、
前記予告表示の表示態様を特殊態様にて表示することが可能な特殊態様表示手段と、
前記予告表示の表示態様を前記特殊態様にて表示した後に、特別態様へと変化させることが可能な特別態様変化手段とを備え、
前記予告表示は、前記特殊態様を第 1 期間維持した場合よりも前記特殊態様を前記第 1 期間よりも長い第 2 期間維持した場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く設定され、

10

前記特殊態様から前記特別態様へと変化することを示唆する示唆演出を複数のタイミングで実行可能な示唆演出実行手段をさらに備える、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し、特に、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

このような遊技機としては、予告表示の期間が長い程、有利状態である大当り遊技状態に制御される期待度が高いものがあった（特許文献 1）。また、可変表示に対応する特定表示により大当り遊技状態に制御される期待度を予告するものがあった（特許文献 2）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2003 - 320104 号公報

【特許文献 2】特開 2011 - 000171 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

30

しかし、前述した特許文献 1 や特許文献 2 の遊技機では、有利状態に制御される期待度を効果的に煽る演出について改善の余地があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、有利状態に制御される期待度を効果的に煽ることの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】**

（ 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（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

40

前記有利状態に制御されることを予告表示（アクティブ表示 183F001 等）により予告する予告手段（演出制御用 CPU 120 等）と、

前記予告表示の表示態様を特殊態様（特殊表示 183F002 等）にて表示することが可能な特殊態様表示手段（演出制御用 CPU 120 等）と、

前記予告表示の表示態様を前記特殊態様にて表示した後に、特別態様（特別表示 183F005 等）へと変化させることが可能な特別態様変化手段（演出制御用 CPU 120 等）とを備え、

前記予告表示は、前記特殊態様を第 1 期間維持した場合よりも前記特殊態様を前記第 1 期間よりも長い第 2 期間維持した場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く設定され（図 20 に示すように、示唆演出 1 回目で特別表示 183F005 となるよりも示唆

50

演出 3 回目で特別表示 1 8 3 F 0 0 5 となる方が期待度が高い態様となる等)、

前記特殊態様から前記特別態様へと変化することを示唆する示唆演出を複数のタイミングで実行可能な示唆演出実行手段(図 20(c), (f), (g))に示すように、演出制御用 CPU 120 が、示唆演出を複数のタイミングで実行する等)をさらに備える。

【0007】

このような構成によれば、有利状態に制御される期待度を効果的に煽ることができる。

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機であって、

前記予告表示は、複数の表示から形成されており、当該複数の表示のうち少なくとも一部は前記特殊態様が維持されている期間に態様が変化する変化表示である(図 20 に示すように、アクティブ表示 1 8 3 F 0 0 1 の一部は、特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が維持されている期間に数値が変化する変化表示 1 8 3 F 0 0 3 である等)。

【0009】

このような構成によれば、変化表示により特殊態様が維持されていることを把握し易くすることができる。

【0010】

(3) 前記(2)の遊技機であって、

前記変化表示は、前記示唆演出が実行されているときに態様の变化を一時停止する(図 20 に示すように、変化表示 1 8 3 F 0 0 3 は、示唆演出が実行されているときに数値の変化を一時停止する等)。

【0011】

このような構成によれば、示唆演出に注目させることができる。

【0012】

(4) 前記(1)~(3)のいずれかの遊技機であって、

前記特殊態様表示手段は、前記示唆演出の実行後に前記特殊態様が維持されている場合には、当該特殊態様を第 1 特殊態様から当該第 1 特殊態様よりも期待度の高い第 2 特殊態様へと変化させて表示する(図 20(c), (e))に示すように、示唆演出の実行後に特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が維持されている場合には、特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 の色を青色から緑色に変化させて表示する等)。

【0013】

このような構成によれば、有利状態に制御される期待度を効果的に煽ることができる。

【0014】

(5) 前記(1)~(4)のいずれかの遊技機であって、

可変表示に対応する特定表示(アクティブ表示等)を表示可能な特定表示手段(演出制御用 CPU 120 等)をさらに備え、

前記予告表示は、前記特定表示であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定表示の変化タイミングに合わせて前記示唆演出を実行する(アクティブ表示の変化タイミングに合わせて示唆演出を実行する等)。

【0015】

このような構成によれば、変化タイミングを余計に増加させることなく演出を実行することができる。

【0016】

(6) 前記(1)~(4)のいずれかの遊技機であって、

可変表示を仮停止させた後に可変表示を再開させる再可変表示を実行可能な再可変表示手段をさらに備え、

前記予告表示は、前記再可変表示(仮停止表示等)であり、

前記示唆演出実行手段は、前記再可変表示の表示タイミングに合わせて前記示唆演出を実行する(変形例に示すように、仮停止表示の表示タイミングに合わせて示唆演出を実行する等)。

【0017】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、再可変表示の表示タイミングにおいて、演出を盛り上げることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイ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。

10

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

20

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20】演出動作例を示す図である。

【図21】最終色決定テーブルを示す図である。

【図22】予告演出決定テーブルを示す図である。

【図23】予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図24】特殊態様変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【図25】所定演出のタイミングチャートである。

【図26】演出動作例を示す図である。

30

【図27】所定演出決定テーブルを示す図である。

【図28】特殊演出決定テーブルを示す図である。

【図29】演出設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。

【0020】

(パチンコ遊技機1の構成等)

40

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

【0021】

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

50

・」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【００２２】

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

10

【００２３】

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

【００２４】

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

20

【００２５】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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。

30

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

40

【００２９】

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

【００３０】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００３１】

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

10

【００３２】

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

【００３３】

20

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

【００３４】

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

30

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

40

【００３８】

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

【００３９】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲーム

50

の数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【００４４】

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。

【００４５】

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

【００４６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。

【００４７】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【００４８】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４９】

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

【００５０】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

10

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

20

【 0 0 5 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 6 】

30

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

【 0 0 5 7 】

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

40

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

50

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。

【0061】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」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。

10

【0062】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当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。

【0063】

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。

20

【0064】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていな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。

【0065】

30

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。

【0066】

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。

【0067】

（演出の進行など）

40

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。

【0068】

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

50

グでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

10

20

30

40

50

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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）。

【0079】

（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。

【0080】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、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。

【0081】

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

【0082】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0083】

10

20

30

40

50

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0090】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 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 122 がメインメモリとして使用される。

【0091】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35 A やプッシュセンサ 35 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 123 に指示することもある。

【0092】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

20

30

40

50

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0101】

(主基板11の主要な動作)

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

【0102】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0103】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップS3

10

20

30

40

50

）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0104】

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

10

【0105】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0106】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

30

【0107】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0108】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割り込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【0109】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンド

50

を受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 CPU 120 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0110】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 12 に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S10）。そして、所定時間（例えば 2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S11）、割込みを許可する（ステップ S12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0111】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

20

【0112】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

30

【0113】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU 103 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。

【0114】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【0115】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

50

【 0 1 1 6 】

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

10

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

20

30

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

40

【 0 1 2 1 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）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 2 】

50

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 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

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、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0128】

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

【0129】

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

10

【0130】

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

20

【0131】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

30

【0132】

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

【0133】

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

40

50

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割り込み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

【0134】

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

10

【0135】

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

20

【0136】

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

【0137】

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

30

【0138】

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

【0139】

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

40

【0140】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有

50

無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 4 1 】

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

10

20

【 0 1 4 2 】

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

30

【 0 1 4 3 】

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

40

【 0 1 4 4 】

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

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

50

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

【0146】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0147】

(基本説明の変形例)

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、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。

【0153】

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

【0154】

（特徴部31AKに関する説明）

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。

10

【0155】

また、図8（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当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。

20

【0156】

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

30

【0157】

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

40

【0158】

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

【0159】

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御

50

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

【0160】

(スーパーリーチA)

スーパーリーチAとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出(スーパーリーチ演出ともいう)の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(D)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002(ここでは「SPリーチA」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチA」)が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図9(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0161】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8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。

【0162】

(スーパーリーチB)

スーパーリーチBとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005(ここでは「SPリーチB」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチB」)が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図9(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

【0163】

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

【0164】

また、スーパーリーチA(図9(C)(D)(E)...)とスーパーリーチB(図9(C)(F)(G)...)とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている(図9(C

10

20

30

40

50

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

10

【0165】

(スーパーリーチD)

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

20

【0166】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リー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。

【0167】

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

30

【0168】

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

【0169】

40

(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

50

3 1 A K 0 1 0 が表示され続ける。

【 0 1 7 0 】

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

10

【 0 1 7 1 】

（タイトルの報知タイミング）

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

20

【 0 1 7 2 】

（タイトルの表示領域）

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

30

40

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

（期待度示唆表示）

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

50

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

【 0 1 7 5 】

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。

【 0 1 7 6 】

(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。

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング (可変表示の終盤) になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図 1 0 (B) に示すように、画像表示装置 5 に画像 3 1 A K 0 1 2 が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図 1 0 (C) 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 1 3 が表示され、図 1 0 (D) に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

図 9、図 1 0 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。

10

20

30

40

50

【0181】

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

【0182】

(発展演出)

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

【0183】

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

【0184】

(期待度示唆演出)

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

【0185】

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

【0186】

図12(A)~(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示によ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を出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0187】

(演出モード)

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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してもよ

10

20

30

40

50

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してもよいし、代えて実行するようにしてもよい。

【0192】

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

10

20

【0193】

(予告演出)

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

30

40

【0194】

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

【0195】

(タイトル報知の実行タイミング)

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

【0196】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御

50

用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

【0197】

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

【0198】

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

10

【0199】

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

20

30

【0200】

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

【0201】

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

40

【0202】

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

【0203】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信

50

信頼が高くなっている。即ち、セリフの表示色の变化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。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。

【0204】

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

10

【0205】

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

20

【0206】

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

【0207】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップ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。

30

【0208】

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

【0209】

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

40

【0210】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様

50

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

10

20

30

40

50

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

(サブ液晶)

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

【0214】

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

【0215】

(特徴部3 1 A K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や押しボタン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。

【0216】

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

10

【0217】

リーチ演出に伴い、図17（C）に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、押しボタン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。

20

【0218】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当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。

【0219】

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

30

【0220】

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

【0221】

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

40

【0222】

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

【0223】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18（L）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18（M）に示すように、大当り組合せとなる確定

50

飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 18 (L) に示す画像が表示される。

【 0 2 2 4 】

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

【 0 2 2 5 】

なお、図 17、図 18 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 17、図 18 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 15 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【 0 2 2 6 】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

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

【 0 2 2 7 】

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

【 0 2 2 8 】

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 2 9 】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ 9 の発光制御により

10

20

30

40

50

、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。

【0230】

図19は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されときの表示画面図である。図19(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5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。

【0231】

次いで、図19(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0232】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力す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」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に

【0233】

その後、図19(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当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。

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

(特徴部184Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部184Fについて説明する。本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態である大当り遊技状態に制御されることを予告する際に各種の演出が実行される。これらの演出は、演出制御用CPU120によって画像表示装置5の画面、スピーカ8L、8Rからの音の出力、遊技効果ランプ9からの光等を制御することにより実行される。演出制御用CPU120が実行する各種演出について以下に説明する。

【0239】

(予告演出について)

本実施の形態では、大当り遊技状態に制御されることを予告する予告演出が実行される。予告演出では、画像表示装置5の画面上に表示される予告表示の表示態様により大当り遊技状態に制御される期待度が予告される。予告表示には、飾り図柄の可変表示の実行中に画像表示装置5の画面上のアクティブ表示エリアに表示されるアクティブ表示が含まれる。例えば、大当り遊技状態に制御される期待度は、アクティブ表示の色によって示される。可変表示中のアクティブ表示の最終色が白色(通常)<青色<緑色<赤色<金色の順に大当り期待度が高くなる。

【0240】

(予告表示について)

予告表示としてのアクティブ表示は、飾り図柄の可変表示中に表示態様が変化することがある。保留表示がアクティブ表示エリアに移動すると、アクティブ表示が所定のキャラクタを示す画像で表示される。そして、予告演出が実行されるときには、キャラクタが止まっている通常態様から走っている特殊態様へと変化することがある。特殊態様は、所定期間に亘り特殊態様の状態を維持する。特殊態様で表示されている場合には、特殊態様の維持期間を示す変化表示が合わせて表示される。遊技者は、変化表示により特殊態様の維持期間を知ることができる。

【0241】

(示唆演出について)

予告表示が特殊態様にて表示された後には、最終的に特別態様へと変化する。特別態様は、キャラクタが走り終えたことを示す画像である。また、予告表示が特殊態様に変化した後には、特殊態様から特別態様へと変化することを示唆する示唆演出が複数のタイミングで実行される。示唆演出は、キャラクタが休憩している態様で表示することにより走るか止まるかを示唆する演出である。示唆演出が実行された後には、予告表示が特別態様へと変化する場合と再度特殊態様へと変化する場合とがある。示唆演出が実行されることにより特殊態様から特別態様へと変化することが示唆される。そして、予告表示が特別態様となったときの色により大当り期待度が示される。

【0242】

予告表示は、示唆演出の実行後に再度特殊態様が行われる場合に表示色が現在よりも

10

20

30

40

50

期待度の高い色へと変化する。逆に示唆演出の実行後に特別態様となる場合には、現在の期待度の色で特別態様となる。よって、遊技者は、示唆演出が実行された後に特殊態様が維持されることに期待をする。また、予告表示の一部として形成される変化表示は、特殊態様が維持されている期間に対応が変化するため、変化表示の態様により予告表示の大当り期待度が示されることにもなる。このような変化表示は示唆演出の実行中は態様の变化を一時停止する。

【0243】

(特徴部183Fにおける演出動作例)

上記した予告演出の具体例について説明する。図20は、本実施の形態における演出動作例を示す図である。図20(a)に示すように可変表示の変動開始時には、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が下向きの矢印で示す可変表示を開始する。画像表示装置5の下方には、未だ実行されていない可変表示を示す保留表示が丸型の態様で2つ表示されている。保留表示の右側のアクティブ表示エリアには、現在の可変表示に対応する特定表示としてのアクティブ表示183F001がキャラクタを模した画像で表示される。

10

【0244】

図20(a)の状態から左および右の飾り図柄が3でリーチ状態となり画面の右上で小さく表示される。画面中央でもリーチに伴うリーチ演出が実行されているが、図は省略する。予告演出が実行されるときは、図20(b)に示すように、予告表示としてのアクティブ表示183F001の表示態様が止まっている状態から特殊態様としての走っている特殊表示183F002により表示される。通常態様のアクティブ表示183F001から特殊態様の特殊表示183F002へと変化するときに、予告表示の色は、白色から青色へと変化する。また、特殊表示183F002の上方には特殊態様が維持されている期間を示す変化表示183F003が表示される。変化表示183F003は、キャラクタが走る動作を維持しているときに、数値が増加していく。例えば、時間の経過とともに1mずつ数値が増加していく。なお、キャラクタが走っているときに外部からキャラクタに作用する作用演出が実行されることにより予告表示の色を白色から青色へと変化させるパターンを設けてもよい。

20

【0245】

その後、図20(c)に示すように、予告表示の表示態様が特殊表示183F002からキャラクタが休憩している様子を示す示唆表示183F004へと変化する。また、変化表示183F003は、複数のタイミングのうちの節目のタイミングである30mを示す値となったタイミングで数値が拡大表示される。このような、示唆表示183F004および拡大された変化表示183F003は、数秒間(例えば、3秒間)実行される。また、この期間は、変化表示183F003の数値の変化が一時停止する。示唆表示183F004の後には、予告表示の表示態様が特別態様または特殊態様へと変化する。示唆表示183F004により、キャラクタが再度走り出すか止まるかを示唆されることで特別態様や特殊態様へと変化する事が示唆される演出が示唆演出である。

30

【0246】

示唆演出の実行後に特別態様へと変化する場合を図20(d)に示し、示唆演出の実行後に特殊態様へと変化する場合を図20(e)に示す。図20(d)に示すように、示唆演出の実行後に特別態様としての特別表示183F005へと変化する場合には、キャラクタが万歳をする表示態様へと変化する。また、予告表示としての特別表示183F005は、示唆演出が実行されていたときの段階の色である青色である。このときの変化表示183F003の数値は、青色に対応しているため、変化表示183F003により大当り期待度が示唆されることにもなる。なお、示唆演出の実行後に特別態様に変化すると見せかけて再度特殊態様へと変化するパターンを設けてもよい。このようにすれば、さらに期待度の高い色へ変化するのので、興趣が向上する。また、このような場合には、変化すると見せかけて結局変化しないようなガセのパターンを設けてもよい。

40

【0247】

50

図 20 (e) に示すように、示唆演出の実行後に特殊態様としての特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 へと変化する場合には、再びキャラクタが走る態様へと変化する。また、図 20 (c) の示唆表示 1 8 3 F 0 0 4 から特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 へと変化する場合には、予告表示の色が青色から緑色へと変化する。このように、示唆演出の実行後に特殊態様へと変化する場合には、表示色がより大当たり期待度の高い色へと変化する。また、一時停止していた変化表示 1 8 3 F 0 0 3 が再度動き出す。

【 0 2 4 8 】

その後、2 回目の示唆演出が実行されたときの様子を図 20 (f) に示す。複数の示唆演出の実行タイミングのうちの 2 回目の示唆演出時には、示唆表示 1 8 3 F 0 0 4 の上部において変化表示 1 8 3 F 0 0 3 が 5 0 m の数値で拡大した態様で一時停止している。その後、再度特殊表示へ変化した場合に、予告表示の色が緑色から赤色へと変化する。そして、図示は省略するが、赤色の態様で特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が実行されているときに変化表示 1 8 3 F 0 0 3 の値も変化する。

10

【 0 2 4 9 】

次に、3 回目の示唆演出が実行されたときの様子を図 20 (g) に示す。複数の示唆演出の実行タイミングのうちの 3 回目の示唆演出時には、示唆表示 1 8 3 F 0 0 4 の上部において変化表示 1 8 3 F 0 0 3 が 7 0 m の数値で拡大した態様で一時停止している。その後、図 20 (h) に示すように、示唆演出後に特別態様へと変化する。このとき、キャラクタが万歳した赤色の特別表示 1 8 3 F 0 0 5 となる。

20

【 0 2 5 0 】

このように、示唆演出後に再度特殊態様となる方が大当たり期待度が高い特別態様へと変化するようになる。例えば、図 20 に示すように、示唆演出 1 回目で特別表示 1 8 3 F 0 0 5 となるよりも示唆演出 3 回目で特別表示 1 8 3 F 0 0 5 となる方が期待度が高い態様となる。つまり、特殊態様の維持期間が長い程、期待度が高くなる。また、図 20 (c) , (f) , (g) に示すように、示唆演出が複数のタイミングで実行される。このようにすれば、大当たり遊技状態に制御される期待度を複数のタイミングで効果的に煽ることができる。

【 0 2 5 1 】

また、図 20 に示すように予告表示としてのアクティブ表示 1 8 3 F 0 0 1 の一部は、特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が維持されている期間に数値が変化する変化表示 1 8 3 F 0 0 3 である。このようにすれば、特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が維持されている期間は数値が変化していくため、変化表示 1 8 3 F 0 0 3 により特殊態様が維持されていることを把握し易くすることができる。

30

【 0 2 5 2 】

また、図 20 に示すように、変化表示 1 8 3 F 0 0 3 は、示唆演出が実行されているときに数値の変化を一時停止する。このようにすれば、示唆演出が実行されていることを遊技者に注目させることができる。

【 0 2 5 3 】

また、図 20 (c) , (e) に示すように、示唆演出の実行後に特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が維持されている場合には、特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 の色を青色から緑色に変化させて表示している。このようにすれば、特殊表示 1 8 3 F 0 0 2 が維持される程、期待度の高い色へと変化するのので、大当たり遊技状態に制御される期待度を効果的に煽ることができる。

40

【 0 2 5 4 】

次に、前述した演出等の内容を演出制御用 CPU 1 2 0 が決定する各種処理について説明する。図 2 1 は、最終色決定テーブルを示す図である。最終色決定テーブルは、後述する予告演出決定処理において、対象となる可変表示の最終色を決定するために用いられるテーブルである。図 2 1 (A) は、対象となる可変表示が大当たり表示結果となる場合に用いられる、大当たり時最終色決定テーブルであり、図 2 1 (B) は、対象となる可変表示がはずれ表示結果となる場合に用いられる、はずれ時最終色決定テーブルである。これらの

50

テーブルは、ROM 121 に格納されている。

【0255】

対象となる可変表示が大当り表示結果となる場合には、図21(A)に示す割合にしたがって、アクティブ表示の最終色が、変化なし、青色、緑色、赤色、金色のいずれかに決定される。例えば、アクティブ表示の最終色が変化なしに決定される割合は5%、アクティブ表示の最終色が青色に決定される割合は15%、アクティブ表示の最終色が緑色に決定される割合は20%、アクティブ表示の最終色が赤色に決定される割合は25%、アクティブ表示の最終色が金色に決定される割合は35%となるように設定されている。つまり、大当り時には、アクティブ表示の最終色として選択される割合が、変化なし<青色<緑色<赤色<金色となるように設定されている。

10

【0256】

対象となる可変表示がはずれ表示結果となる場合には、図21(B)に示す割合にしたがって、アクティブ表示の最終色が、変化なし、青色、緑色、赤色、金色のいずれかに決定される。例えば、アクティブ表示の最終色が変化なしに決定される割合は35%、アクティブ表示の最終色が青色に決定される割合は25%、アクティブ表示の最終色が緑色に決定される割合は20%、アクティブ表示の最終色が赤色に決定される割合は15%、アクティブ表示の最終色が金色に決定される割合は5%となるように設定されている。つまり、はずれ時には、アクティブ表示の最終色として選択される割合が、変化なし>青色>緑色>赤色>金色となるように設定されている。

20

【0257】

図21(A)、図21(B)に示すデータの設定により、選択されるアクティブ表示の最終色により、大当りに対する期待度が異なり、変化なし<青色<緑色<赤色<金色の順に大当りに対する期待度が高くなる。

【0258】

図22は、予告演出決定テーブルを示す図である。予告演出決定テーブルは、後述する予告演出決定処理において、表示態様が変化すると決定された場合に、いずれの予告演出によって変化させるかを決定するために用いられるテーブルである。図22(A)は、対象となる可変表示が大当り表示結果となる場合に用いられる、大当り時予告演出決定テーブルであり、図22(B)は、対象となる可変表示がはずれ表示結果となる場合に用いられる、はずれ時予告演出決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM 121 に格納されている。

30

【0259】

予告演出には、保留変化、作用演出、特殊態様変化の3種がある。保留変化とは、保留表示あるいはアクティブ表示(アクティブ保留表示とも称する)の色が変化する演出である。変化対象となるターゲット保留は、可変表示にともない保留表示が1つ消化され、残りの保留表示はアクティブ表示エリアの方に向かって移動することになる。この移動時に、白色から予め決定された最終色へ変化する。具体的には、保留数が2以上の場合には、保留表示が1つ消化され、ターゲットの保留が移動したタイミングで、ターゲットの保留表示が、白色から最終色に変化する。また、保留数が1の場合には、ターゲットの保留がアクティブ表示エリアに移動したタイミングで、アクティブ表示が白色から最終色に変化する。また、保留数が0の場合には、アクティブ表示が表示されたタイミングから最終色で表示される。なお、保留変化においては、保留表示の段階でしか色が変わらないようにしてもよい。また、複数回に亘って保留表示やアクティブ表示が変化するようにしてもよい。また、大当りとなるか否かに基づいて、抽選により変化タイミングが決定されるようにしてもよい。

40

【0260】

作用演出とは、アクティブ表示に何等かの作用する演出が発生することにより、アクティブ表示の表示態様が変化する演出である。例えば、アクティブ表示に矢が刺さったり、ボールが当たったりすることによりアクティブ表示に対し何らかの作用が生じたタイミングでアクティブ表示の色が段階的に変化する。なお、作用演出は、予め決定されたタイミ

50

ングで複数回実行されるものではなく、1回の作用演出により最終色に変化するものでもよい。なお、作用演出が実行されても失敗してアクティブ表示の態様に変化しないガセのパターンを設けてもよい。このようなガセのパターンは大当たりとなるよりもはずれとなる方が高い割合で決定されやすくすればよい。また、大当たりとなるか否かに応じて作用する演出の種類が異なってもよいし、作用する演出の成功期待度が異なってもよい。

【0261】

特殊態様変化とは、図20で説明したような、アクティブ表示エリアで、キャラクタが走る態様で示される特殊態様に変化することでアクティブ表示の色が変化していく演出である。最終色としていずれかの色に変化することが決定された場合には、図22の予告演出決定テーブルを用いていずれかの予告が実行される。

10

【0262】

対象となる可変表示が大当たり表示結果となる場合には、図22(A)に示す割合にしたがって、予告演出の内容が、保留変化、作用演出、特殊態様変化のいずれかに決定される。例えば、予告演出の内容が保留変化に決定される割合は20%、予告演出の内容が作用演出に決定される割合は30%、予告演出の内容が特殊態様変化に決定される割合は50%となるように設定されている。つまり、大当たり時には、予告演出の内容として選択される割合が、保留変化<作用演出<特殊態様変化の順に高くなるように設定されている。

【0263】

対象となる可変表示がはずれ表示結果となる場合には、図22(B)に示す割合にしたがって、予告演出の内容が、保留変化、作用演出、特殊態様変化のいずれかに決定される。例えば、予告演出の内容が保留変化に決定される割合は50%、予告演出の内容が作用演出に決定される割合は30%、予告演出の内容が特殊態様変化に決定される割合は20%となるように設定されている。つまり、はずれ時には、予告演出の内容として選択される割合が、特殊態様変化<作用演出<保留変化の順に高くなるように設定されている。

20

【0264】

図22(A)、図22(B)に示すデータの設定により、選択される予告演出の内容により、大当たりに対する期待度が異なり、保留変化<作用演出<特殊態様変化という割合で、大当たりに対する期待度が高くなる。

【0265】

次に、予告演出を決定するための処理について説明する。図23は、予告演出決定処理を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、先読予告設定処理(S161)内の一部の処理として実行される。

30

【0266】

まず、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の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183FS001)。演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の変動パターンが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183FS001でY)、ステップ183FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の変動パターンがスーパーリーチでない場合には(ステップ183FS001でN)、処理を終了する。

【0267】

ステップ183FS002では、対象となる可変表示の表示結果が大当たりであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合には(ステップ183FS002でY)、大当たり時最終色決定テーブルにより、アクティブ表示の最終色を決定する(ステップ183FS003)。そして、ステップ183FS004へ移行する。

40

【0268】

ステップ183FS004では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色に変化しないパターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色に変化しないパターンではない、つまりアクティブ表示の最終色に変化する場合には(ステップ183FS004でN)、大当たり時予告演出決定テーブルにより、予

50

告演出の内容を決定する（ステップ183FS005）。そして、ステップ183FS006へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が変わらないパターンである場合には（ステップ183FS004でY）、ステップ183FS008へ移行する。

【0269】

ステップ183FS002において、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりでない場合には（ステップ183FS002でN）、はずれ時最終色決定テーブルにより、アクティブ表示の最終色を決定する（ステップ183FS009）。そして、ステップ183FS010へ移行する。

【0270】

ステップ183FS010では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が変わらないパターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が変わらないパターンではない、つまりアクティブ表示の最終色が変わる場合には（ステップ183FS010でN）、はずれ時予告演出決定テーブルにより、予告演出の内容を決定する（ステップ183FS011）。そして、ステップ183FS006へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が変わらないパターンである場合には（ステップ183FS010でY）、ステップ183FS008へ移行する。

【0271】

ステップ183FS006では、演出制御用CPU120は、予告演出が保留変化のパターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、予告演出が保留変化のパターンである場合には（ステップ183FS006でY）、変化タイミングを決定する（ステップ183FS007）。そして、ステップ183FS008へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、予告演出が保留変化のパターンではない場合には（ステップ183FS006でN）、ステップ183FS008へ移行する。ステップ183FS007では、例えば、現在の保留記憶数と、可変表示の表示結果とが設定されたテーブルから保留表示およびアクティブ表示（アクティブ保留表示）の変化タイミングを決定する。

【0272】

ステップ183FS008において、演出制御用CPU120は、決定された内容を一時記憶領域であるRAM122に保存し、処理を終了する。

【0273】

次に、図20で示したようなアクティブ保留表示が特殊態様に変化する場合の各種演出の決定処理について説明する。図24は、特殊態様変化演出決定処理を示すフローチャートである。特殊態様変化演出決定処理は、可変表示開始設定処理（S171）に内の一部の処理として実行される。

【0274】

まず、演出制御用CPU120は、予告演出が特殊態様に変化するパターンであるか否かを判定する（ステップ183FS020）。演出制御用CPU120は、予告演出が特殊態様に変化するパターンである場合には（ステップ183FS020でY）、アクティブ表示を通常態様から特殊態様に変化させるように決定する（ステップ183FS021）。そして、ステップ183FS022へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、予告演出が特殊態様に変化するパターンではない場合には（ステップ183FS020でN）、処理を終了する。

【0275】

ステップ183FS022では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が青色に決定されているか否かを判定する。演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が青色に決定されている場合には（ステップ183FS022でY）、変化表示を30mまで増加させるように設定し、1回目の示唆演出後に青色の特別態様に変化させるように決定する（ステップ183FS023）。そして、ステップ183FS029へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が青色に決定され

10

20

30

40

50

ていない場合には（ステップ183FS022でN）、ステップ183FS024へ移行する。

【0276】

ステップ183FS024では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が緑色に決定されているか否かを判定する。演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が緑色に決定されている場合には（ステップ183FS024でY）、変化表示を50mまで増加させるように設定し、2回目の示唆演出後に緑色の特別態様に変化させるように決定する（ステップ183FS025）。そして、ステップ183FS029へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が緑色に決定されていない場合には（ステップ183FS024でN）、ステップ183FS026へ移行する。

10

【0277】

ステップ183FS026では、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が赤色に決定されているか否かを判定する。演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が赤色に決定されている場合には（ステップ183FS026でY）、変化表示を70mまで増加させるように設定し、3回目の示唆演出後に赤色の特別態様に変化させるように決定する（ステップ183FS027）。そして、ステップ183FS029へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終色が赤色に決定されていない場合には（ステップ183FS026でN）、変化表示を90mまで増加させるように設定し、4回目の示唆演出後に金色の特別態様に変化させるように決定する（ステップ183FS028）。そして、ステップ183FS029へ移行する。

20

【0278】

ステップ183FS029では、演出制御用CPU120は、決定された内容を一時記憶領域であるRAM122に保存し、処理を終了する。このような設定により、図20で示したような特殊態様に変化する際の各種処理が決定される。ここで、本実施の形態では、アクティブ表示エリアでのみ実行される予告演出として作用演出と特殊態様変化とがある。これらの演出は、アクティブ表示の色が最終色となるまでに複数のタイミングで実行される。そして、アクティブ表示の変化タイミングは、いずれの演出であっても同じタイミングで実行されるようにすればよい。つまり、予め保留色に基づいて決定されているアクティブ表示の変化タイミングにおいて、作用演出あるいは特殊態様変化が実行されるようにすればよい。このようにすれば、変化タイミングを余計に増加させることなく演出を実行することができる。

30

【0279】

（特徴部183Fの変形例）

前述した実施の形態では、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において、特殊演出や示唆演出が実行されるようにしてもよい。例えば、擬似連演出の開始時に特殊演出として、キャラクタが走りだし、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させるタイミングで擬似連が継続するか否かを示唆する示唆演出（キャラクタが休憩する演出）が実行されるようにしてもよい。擬似連演出は、擬似連の仮停止回数が多い程、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなる。よって、擬似連演出に第1実施形態で示した演出を適用することで、大当り遊技状態に制御される期待度を効果的に煽ることができる。

40

【0280】

また、擬似連演出において、仮停止表示の表示タイミングに合わせて示唆演出を実行するようになるため、仮停止表示の表示タイミングにおいて、演出を盛り上げることができる。擬似連演出においては、示唆演出の後に特別態様となることでリーチ状態となり、示唆演出の後に特殊態様となることで擬似連が続行されるようにすればよい。なお、前述した実施の形態では、変化表示として特殊態様が維持されている期間を示す変化表示183F003の数値が増加していく場合について説明した。擬似連演出で実行される変化表示は、擬似連の回数を示す「×2」、「×3」のような表示であってもよい。また、擬似連

50

演出において、数値が100まで到達すると「×2」が画面上に表示されるようにし、数値が100まで到達しないと「×2」が表示されず擬似連演出がその時点で終了するようにしてもよい。

【0281】

前述した実施の形態では、予告表示を構成する複数の表示として、特殊表示183F002及び変化表示183F003について説明した。しかし、予告表示はさらに複数種類の表示から構成されていてもよい。そして、これらの予告表示のうち少なくとも1つについて特殊態様が維持されている期間に変化するようにしてもよい。

【0282】

前述した実施の形態では、示唆演出の実行中は、変化表示183F003の数値が完全に停止するものについて説明した。しかし、変化表示183F003の数値は、完全に停止するものではなく、数値が動くか停止するかを煽る表示であってもよい。

10

【0283】

前述した実施の形態では、先読み予告演出によって、保留表示の表示態様を変化させるときに、特殊演出や示唆演出等の各種演出を実行してもよい。このような場合には、1回の可変表示が実行される期間においてこれらの演出が実行されるようにしてもよいし、ターゲットとなる保留表示の可変表示が開始されるまでの複数回の可変表示にまたがる期間においてこれらの演出が実行されるようにしてもよい。

【0284】

前述した実施の形態では、予告表示がアクティブ表示や保留表示が表示される領域とは異なる領域で表示されるようにしてもよい。そして、異なる領域で表示された予告表示の表示態様が変化することにより、予告表示やアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示や保留表示が表示される領域とは異なる領域に常時表示されるキャラクタを表示し、当該キャラクタが予告表示として各種の演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0285】

前述した実施の形態では、変化表示が走った距離を示す数値ではなく、時間であってもよいし、パーセント表示であってもよく、メーターが増えるようなものでもよい。つまり、変化表示は、変化していることが視覚的に分かる表示であれば、どのようなものであってもよい。

30

【0286】

前述した実施の形態では、予告演出の開始時に、特殊態様に変化するか否かを煽る演出が実行されるようにしてもよい。

【0287】

前述した実施の形態では、変化表示183F003の数値の上がり方が変動時間や演出の展開によって変化するようにしてもよい。例えば、変動時間や演出の展開によって「m」と表示されている数値の上がり方を通常よりも早く進めたり、遅く進めたりしてもよい。より具体的には、変動時間が短い場合に通常よりも変化表示183F003の数値の上がり方を早めるようにしてもよい（遅くする場合があってもよい）。また、数値の上がり方により大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

40

【0288】

前述した実施の形態では、変化表示183F003と特別態様（特別表示183F005）とは、数値の増加と色との関係において1対1の関係であった。しかしながら、変化表示183F003と特別表示183F005とは1対1の関係でなくともよい。具体的には、特別表示183F005が赤色であったとしても変化表示183F003の数値が70mや90mの場合があってもよい。このような場合には、同じ色であったとしても数値の大小により大当たり期待度が異なるようにしてもよい（70mよりも90mの方が期待度が高い等）。また、同じ数値であっても特別表示183F005の色が異なるようにしてもよい。

【0289】

50

前述した実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、前述した実施の形態に示した各種の設定は、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表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン（スロット機）に適用することも可能である。具体的には、スロットマシンにおいて設けられた画像表示装置等の表示装置において、前述した実施形態の各種演出が実行されるようにすればよい。

【0290】

（特徴部184Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部184Fについて説明する。本実施の形態では、所定の演出が実行されているときに、遊技者の動作が検出手段を用いて検出されたことに基づいて、所定の演出を中断するとともに遊技者にとって有利な有利状態である大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する特殊演出が実行される場合について説明する。これらの演出は、演出制御用CPU120によって画像表示装置5の画面、スピーカ8L、8Rからの音の出力、遊技効果ランプ9からの光等を制御することにより実行される。演出制御用CPU120が実行する各種演出について以下に説明する。なお、中断とは、そこで終わってもよいし、後に再開してもよい概念を含む。

10

【0291】

（所定演出について）

本実施の形態では、ある程度長い時間の変動パターン（例えば30秒以上等）の場合に、所定演出が実行される。所定演出は、比較的短い期間（例えば、5秒）で実行される演出よりも長い期間（例えば、15秒）に亘って実行される演出である。所定演出には、大当り遊技状態に制御される期待度を明確に予告しない第1所定演出と、期待度を明確に予告する第2所定演出とがある。第1所定演出は、演出のパターンの一例として長い時間の変動パターンで実行されるような演出である。また、所定演出が実行される場合には、実行される所定演出の実行期間が予め示唆される。このような所定演出のうち第1所定演出は、遊技者の動作が検出されることに基づいて、少なくとも演出態様の一部を中断することが可能である。それに対し、所定演出のうち第2所定演出は、遊技者の動作が検出されても中断されない演出である。

20

【0292】

（特殊演出について）

所定演出（第1所定演出）が中断された場合には、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆する演出として特殊演出が実行される。特殊演出は、所定演出よりも実行期間が短い演出である（例えば、3秒）。また、特殊演出には複数の種類が設けられており、特定の期待度を示唆する特殊演出が実行されたことに基づいて、特殊演出とは別の報知演出が実行される。

30

【0293】

（所定演出のタイミングチャート）

所定演出の実行期間についてタイミングチャートを用いて説明する。図25は、所定演出のタイミングチャートである。図25(a)は、所定演出のうち中断がない第1所定演出を示している。中断がない場合には、所定演出の開始から所定演出の終了までの期間において第1所定演出が実行される。所定演出の詳細については図26により説明する。

40

【0294】

図25(b)は、中断ありの場合の第1所定演出を示している。図25(b)に示すように、第1所定演出は、遊技者のボタン操作により演出が中断され、中断されたことに基づいて、特殊演出が実行される。その後、第1所定演出の代わりに別の演出が実行される。なお、第1所定演出が中断された後は、再度第1所定演出が実行されるようにしてもよい。また、第1所定演出で実行される演出内容のうち少なくとも1つが第1所定演出の中断後に実行されるようにしてもよい。

【0295】

50

図 2 5 (c) は、第 2 所定演出を示している。第 2 所定演出は、中断不可能な演出である。よって、第 2 所定演出中に遊技者がボタン操作を実行したとしても第 2 所定演出が中断されることはない。このようにすれば、特定の所定演出のみを中断させることができる。

【 0 2 9 6 】

このように、所定演出には、図 2 5 (b) のような中断可能な第 1 所定演出と、図 2 5 (c) のような中断不可能な第 2 所定演出とが含まれる。よって、特定の所定演出のみを中断させることができる。

【 0 2 9 7 】

また、図 2 5 (b) に示すように、特殊演出は第 1 所定演出よりも実行期間が短い演出である。このようにすれば、特殊演出によって遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止することができる。つまり、実行される特殊演出が第 1 所定演出よりも長いことによって特殊演出により演出が煩わしくなることを防止することができる。

【 0 2 9 8 】

(特徴部 1 8 4 F における演出動作例)

上記した各演出の具体例について説明する。図 2 6 は、本実施の形態における演出動作例を示す図である。図 2 6 (a) に示すように可変表示の変動開始時には、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が下向きの矢印で示す可変表示を開始する。図 2 6 (a) の状態から左および右の飾り図柄が 3 でリーチ状態となり画面の右上で小さく表示される。

【 0 2 9 9 】

そして、第 1 所定演出が実行される場合には、図 2 6 (b) に示すように、画像表示装置 5 の画面の中央では、演奏される曲の楽譜を示す楽譜画像 1 8 4 F 0 0 1 が表示される。第 1 所定演出では、楽器画像の動きに合わせてスピーカ 8 L、8 R から楽譜画像 1 8 4 F 0 0 1 に沿った曲が流れる。そして、曲の進行に合わせ楽譜を構成する音符の上部にエフェクト画像が付加される。図 2 6 (b) に示すように、楽譜の長さにより第 1 所定演出の実行期間が示唆される。

【 0 3 0 0 】

図 2 6 (b) の後に、第 1 所定演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作せず、特殊演出が実行されなかった場合には、図 2 6 (c) のような演出となる。図 2 6 (c) に示すように、第 1 所定演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、第 1 所定演出が継続して実行され、楽譜を構成する音符の上部にエフェクト画像が付加される演出が実行される。

【 0 3 0 1 】

図 2 6 (b) の後において、第 1 所定演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することによってプッシュセンサ 3 5 B により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、第 1 所定演出が中断されるとともに特殊演出が実行される。第 1 所定演出が中断されることにより、楽譜を構成する音符の上部にエフェクト画像が付加される演出が中断される。また、流れている楽曲が中断する。また、図 2 6 (d) に示すように、第 1 所定演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合には、第 1 所定演出で実行される楽譜画像 1 8 4 F 0 0 1 に重畳してキャラクタ画像 1 8 4 F 0 0 2 が表示される。キャラクタ画像 1 8 4 F 0 0 2 には、今回実行されている可変表示の期待度を示す「チャンス？」の文字が付加される。このように、第 1 所定演出の実行中にプッシュボタン 3 1 B の操作により可変表示の期待度を示す特殊演出が実行される。

【 0 3 0 2 】

図 2 6 (b) の後において、第 1 所定演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより高期待度特殊演出が実行される場合もある。図 2 6 (e) に示すように、第 1 所定演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合には、第 1 所定演出で実行される楽譜画像 1 8 4 F 0 0 1 に重畳してキャラクタ画像 1 8 4 F 0 0 2 が表示される。キャラクタ画像 1 8 4 F 0 0 2 には、今回実行されている可変表示の期待度

が高期待度であることを示す「激熱！」の文字が付加される。さらに、高期待度の特殊演出が実行される場合には、特殊演出の実行に伴ってスピーカ 8 L , 8 R から「キューイン」という大当たり期待度が高いことを示す報知音が出力される。

【0303】

また、図 2 6 (a) の状態から第 2 所定演出が実行される場合を図 2 6 (f) を用いて説明する。図 2 6 (f) に示すように、第 2 所定演出においては、第 1 所定演出と同じように楽譜画像 1 8 4 F 0 0 1 が表示されるが、その背景が第 1 所定演出のときの背景とは異なる特殊画像 1 8 4 F 0 0 3 となる。特殊画像 1 8 4 F 0 0 3 は、大当たり期待度が高いことを示す「ゾーン」中であることを示す画像である。このような特殊画像 1 8 4 F 0 0 3 で実行される期待度の高い第 2 所定演出では、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しても特殊演出が実行されないことがない。

10

【0304】

図 2 6 (d) に示すように、第 1 所定演出の実行中にプッシュボタン 3 1 B を操作することによってプッシュセンサ 3 5 B により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、第 1 所定演出を構成するエフェクト画像の付加が中断される。そして、第 1 所定演出が中断された場合に、キャラクタ画像 1 8 4 F 0 0 2 が期待度を示す特殊演出が実行される。このようにすれば、第 1 所定演出が中断されたときに面白みを与えることができ、遊技の興趣が向上する。

【0305】

また、図 2 6 (b) に示すように、楽譜画像 1 8 4 F 0 0 1 に示される楽譜の長さにより第 1 所定演出の実行期間が示唆される。このようにすれば、遊技者は、第 1 所定演出の実行期間を事前に把握することができる。そして、第 1 所定演出が長い時間実行されることを事前に知った遊技者は、早い段階で第 1 所定演出を中断させることができる。

20

【0306】

また、図 2 6 (e) に示すように、高期待度特殊演出が実行されるときにスピーカ 8 L , 8 R から「キューイン」という音出力される。このようにすれば、単に中断されただけではなく、実行されている可変表示が特定の期待度（高期待度）であることを遊技者に認識させることができる。

【0307】

次に、前述した演出等の内容を演出制御用 CPU 1 2 0 が決定する各種処理について説明する。図 2 7 は、所定演出決定テーブルを示す図である。所定演出決定テーブルは、図 2 9 に示す演出設定処理において、所定演出の実行の有無及び演出内容を決定するために用いられるテーブルである。図 2 7 (A) は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合に用いられる、大当たり時所定演出決定テーブルであり、図 2 7 (B) は、対象となる可変表示の表示結果がはずれである場合に用いられる、はずれ時所定演出決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM 1 2 1 に格納されている。

30

【0308】

対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合には、図 2 7 (A) に示す割合にしたがって、所定演出の内容が、所定演出無し、第 1 所定演出、第 2 所定演出のいずれかに決定される。たとえば、所定演出の内容が所定演出無しに決定される割合は 2 0 %、所定演出の内容が第 1 所定演出に決定される割合は 5 0 %、所定演出の内容が第 2 所定演出に決定される割合は 3 0 % となるように設定されている。

40

【0309】

対象となる可変表示の表示結果がはずれである場合には、図 2 7 (B) に示す割合にしたがって、所定演出の内容が、所定演出無し、第 1 所定演出、第 2 所定演出のいずれかに決定される。たとえば、所定演出の内容が所定演出無しに決定される割合は 4 0 %、所定演出の内容が第 1 所定演出に決定される割合は 5 0 %、所定演出の内容が第 2 所定演出に決定される割合は 1 0 % となるように設定されている。

【0310】

図 2 7 (A) , 図 2 7 (B) に示すデータの設定により、対象となる可変表示の表示結

50

果がはずれである場合には、大当たりであるときと比べて、所定演出無しに決定される割合が高い。また、対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合には、はずれである場合と比べて、第2所定演出に決定される割合が高い。また、対象となる可変表示の表示結果が大当たりであるかははずれであるかにかかわらず、第1所定演出に決定される割合が最も高い。つまり、第1所定演出が実行された場合には、対象の変動が大当たりであるかははずれであるかを予測することが困難となる。そこで、第1所定演出が実行された場合には、特殊演出が実行されるようにすることで、その内容に基づいて遊技者が大当たりであるかははずれであるかを予測できるようにしている。

【0311】

図27に示すように、第2所定演出は、第1所定演出よりも実行される割合が低い演出である。このようにすれば、よく実行される演出を中断させることができる。とくに、第1所定演出は、第2所定演出とは異なり大当たりに対する期待度を明確に示唆しない演出である。このように、あまり重要ではない演出については中断させることができ、大当たりに対する期待度を明確に示唆する重要な演出については実行される割合は少ないが中断できないようにすることで、第2所定演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

10

【0312】

図28は、特殊演出決定テーブルを示す図である。特殊演出決定テーブルは、演出設定処理において、第1所定演出を実行すると決定された場合に、特殊演出の演出内容を決定するために用いられる。図28(A)は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合に用いられる、大当たり時特殊演出決定テーブルであり、図28(B)は、対象となる可変表示の表示結果がはずれである場合に用いられる、はずれ時特殊演出決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM121に格納されている。

20

【0313】

対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合には、図28(A)に示す割合にしたがって、特殊演出の内容が、「チャンス？」の文字、「チャンス！」の文字、「激熱！」の文字のいずれかに決定される。たとえば、特殊演出の内容が「チャンス？」の文字に決定される割合は20%、特殊演出の内容が「チャンス！」の文字に決定される割合は30%、特殊演出の内容が「激熱！」の文字に決定される割合は50%となるように設定されている。つまり、大当たり時には、特殊演出の内容として選択される割合が、チャンス？

30

【0314】

対象となる可変表示の表示結果がはずれである場合には、図28(B)に示す割合にしたがって、特殊演出の内容が、「チャンス？」の文字、「チャンス！」の文字、「激熱！」の文字のいずれかに決定される。たとえば、特殊演出の内容が「チャンス？」の文字に決定される割合は70%、特殊演出の内容が「チャンス！」の文字に決定される割合は20%、特殊演出の内容が「激熱！」の文字に決定される割合は10%となるように設定されている。つまり、はずれ時には、特殊演出の内容として選択される割合が、「チャンス？」の文字>「チャンス！」の文字>「激熱！」の文字となるように設定されている。

40

【0315】

図28(A)、図28(B)に示すデータの設定により、選択される特殊演出の内容により、大当たりに対する期待度が異なり、「チャンス？」の文字<「チャンス！」の文字<「激熱！」の文字という割合で、大当たりに対する期待度が高くなる。

【0316】

次に、所定演出や特殊演出を決定するための処理について説明する。図29は、演出設定処理を示すフローチャートである。演出設定処理は、演出制御用CPU120により可変表示開始設定処理内(S171)において実行される処理である。

【0317】

まず、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示がスーパーリーチであるか否かを判定する(ステップ184FS001)。演出制御用CPU120は、対象となる可変

50

表示の変動パターンがスーパーリーチである場合には(ステップ184FS001でY)、ステップ184FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の変動パターンがスーパーリーチでない場合には(ステップ184FS001でN)、処理を終了する。

【0318】

ステップ184FS002では、対象となる可変表示の表示結果が大当たりであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合には(ステップ184FS002でY)、大当たり時所定演出決定テーブルにより、所定演出の内容を決定し(ステップ184FS003)、ステップ184FS005へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりでない場合には(ステップ184FS002でN)、はずれ時所定演出決定テーブルにより、所定演出の内容を決定し(ステップ184FS004)、ステップ184FS005へ移行する。

10

【0319】

ステップ184FS005では、演出制御用CPU120は、所定演出の実行有りと決定されているか否かを判定する。演出制御用CPU120は、所定演出の実行有りと決定されている場合には(ステップ184FS005でY)、ステップ184FS006へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、所定演出の実行有りと決定されていない場合には(ステップ184FS005でN)、ステップ184FS0113へ移行する。

20

【0320】

ステップ184FS006では、演出制御用CPU120は、第2所定演出の実行が決定されているか否かを判定する。演出制御用CPU120は、第2所定演出の実行が決定されている場合には(ステップ184FS006でY)、特殊演出を実行できないように設定し(ステップ184FS010)、ステップ184FS013へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、第2所定演出の実行が決定されていない場合には(ステップ184FS006でN)、ステップ184FS007へ移行する。

【0321】

ステップ184FS007では、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりである場合には(ステップ184FS007でY)、大当たり時特殊演出決定テーブルにより特殊演出の内容を決定し、ステップ184FS011へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、対象となる可変表示の表示結果が大当たりでない場合には(ステップ184FS007でN)、はずれ時特殊演出決定テーブルにより特殊演出の内容を決定し、ステップ184FS011へ移行する。

30

【0322】

ステップ184FS011では、演出制御用CPU120は、特殊演出の内容が「激熱！」の文字に決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、特殊演出の内容が「激熱！」の文字に決定された場合には(ステップ184FS011でY)、報知演出の実行を決定し(ステップ184FS012)、ステップ184FS013へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、特殊演出の内容が「激熱！」の文字に決定されなかった場合には(ステップ184FS011でN)、ステップ184FS012の処理を行わずに、ステップ184FS013へ移行する。

40

【0323】

ステップ184FS013では、演出制御用CPU120は、決定された内容を一時記憶領域であるRAM122に保存し、処理を終了する。このような演出設定処理で決定された内容に基づいて可変表示中の演出が実行される。特に、S172で示す可変表示中演出処理内において、遊技者が第1所定演出中にプッシュボタン31Bを操作した場合に、演出設定処理内で決定された内容の特殊演出や報知演出が実行されることとなる。また、第1所定演出中に特殊演出が実行された場合に、残りの第1所定演出の期間に対応する別の演出の実行が可変表示中演出処理内において決定される。

50

【 0 3 2 4 】

(特徴部 1 8 4 F の変形例)

次に、以上に説明した実施形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【 0 3 2 5 】

前述した実施の形態では、第 1 所定演出が実行されているときに遊技者の動作が検出された場合には、必ず特殊演出が実行される場合について説明した。しかし、遊技者が第 1 所定演出を中断させたとしても特殊演出は所定の割合でしか実行されないようにしてもよい。例えば、遊技者が第 1 所定演出を中断するときに 5 0 % の割合で特殊演出が実行されるようにしてもよい。また、特殊演出が実行されるか否かは、可変表示の表示結果が当たりとなるか否かにより異なるようにしてもよい。

10

【 0 3 2 6 】

前述した実施の形態では、第 1 所定演出を実行中に第 1 所定演出の実行を中断することができることを示す演出が実行されるようにしてもよい。例えば、第 1 所定演出の実行中に、画面上において「ボタンを押せば演出中断可能」のような表示をしてもよいし、プッシュボタン 3 1 B の内部に L E D を設け、当該 L E D が発光することにより中断できることが示唆されるようにしてもよい。

【 0 3 2 7 】

前述した実施の形態では、第 1 所定演出が中断されたときには、エフェクト画像および流れる曲の両方が中断される場合を説明した。しかし、第 1 所定演出が中断されたときはいずれか一方のみが中断されるようにしてもよい。

20

【 0 3 2 8 】

前述した実施の形態では、報知演出として特定の音を出力する場合について説明した。しかし、報知演出は、音ではなく画面上に特定の画像を表示することにより実行されるようにしてもよい。また、報知演出は、特殊演出を実行した後にさらに遊技者の動作が検出されることに基づいて実行されるようにしてもよい。

【 0 3 2 9 】

前述した実施の形態では、第 1 所定演出の全ての期間のうちの一部の期間に遊技者の動作が検出されることに基づいて、第 1 所定演出が中断されるようにしてもよい。つまり、第 1 所定演出の全ての期間のうち、特定の期間は第 1 所定演出が中断されないようにしてもよい。具体的には、第 1 所定演出が実行される期間のうち、演出の開始直後や終盤のいずれか一方または両方の期間においては演出が中断されないようにしてもよい。

30

【 0 3 3 0 】

前述した実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、前述した実施の形態に示した各種の設定は、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表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン（スロット機）に適用することも可能である。具体的には、スロットマシンにおいて設けられた画像表示装置等の表示装置において、前述した実施形態の各種演出が実行されるようにすればよい。

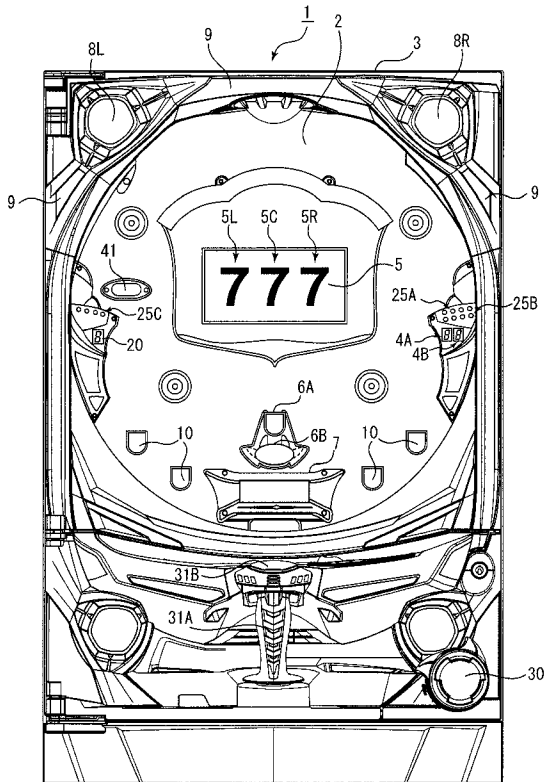
【 符号の説明 】

40

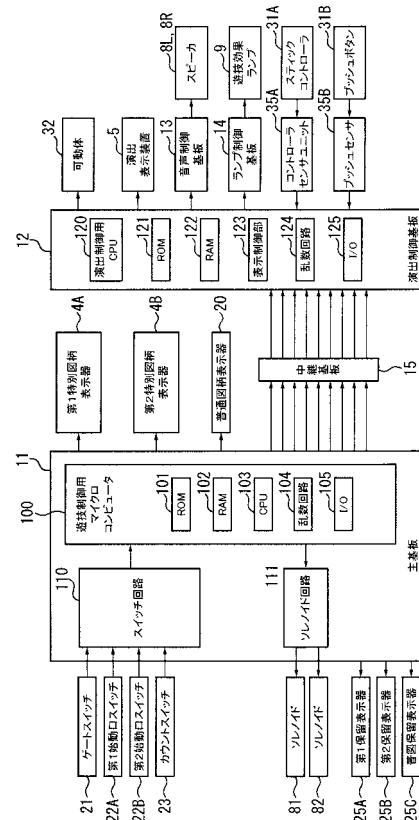
【 0 3 3 1 】

1 パチンコ遊技機、 5 画像表示装置、 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、
1 2 0 演出制御用 C P U 。

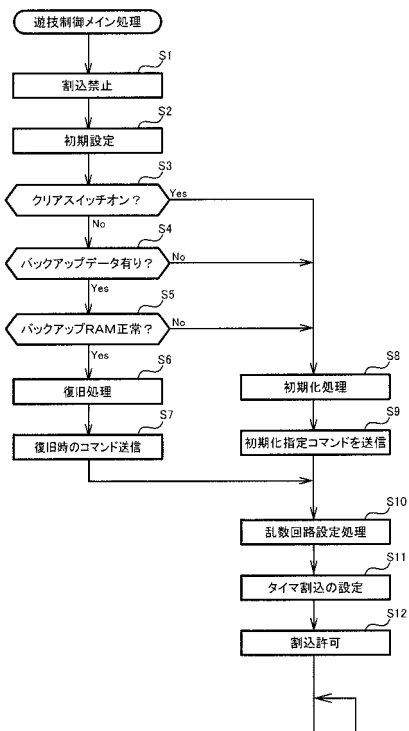
【図 1】



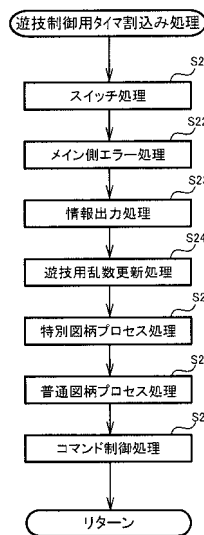
【図 2】



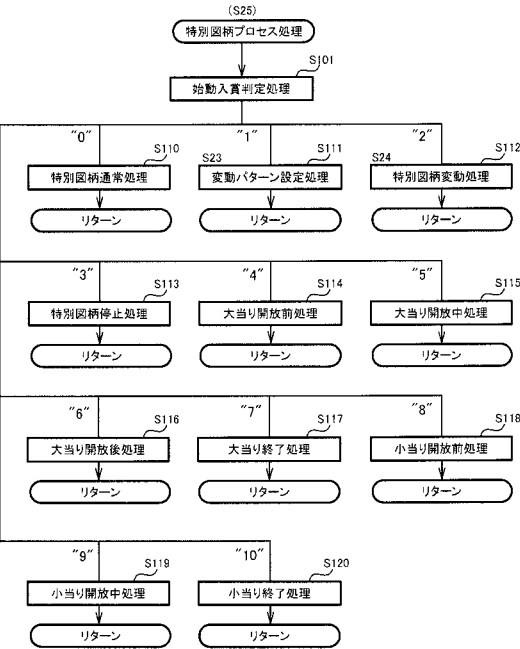
【図 3】



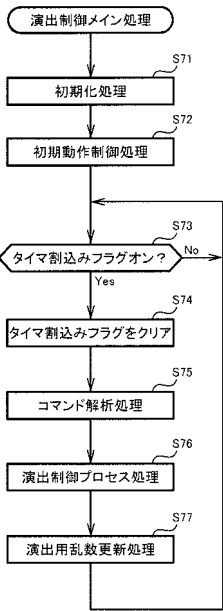
【図 4】



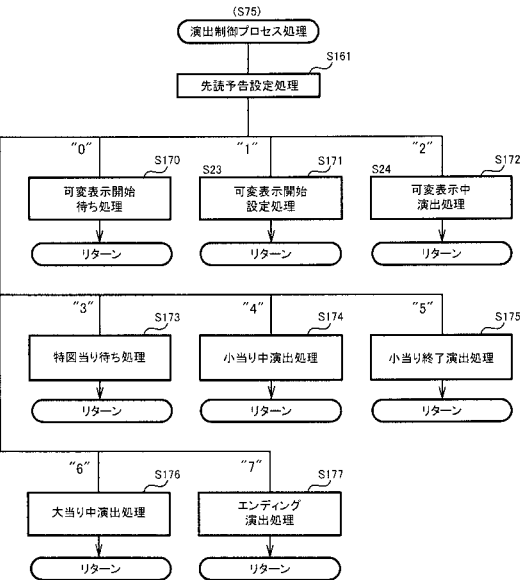
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

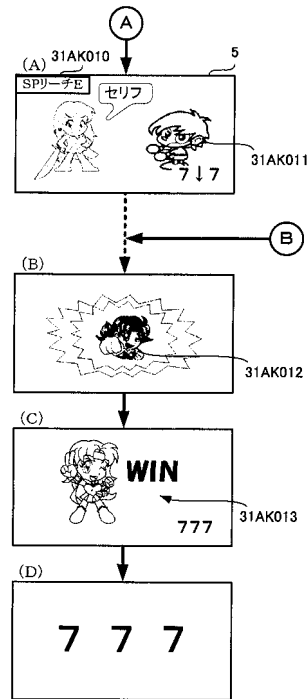
(A)

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(短輪用)
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Aハズレ
PA2-6	スーパーリーチB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
...	...

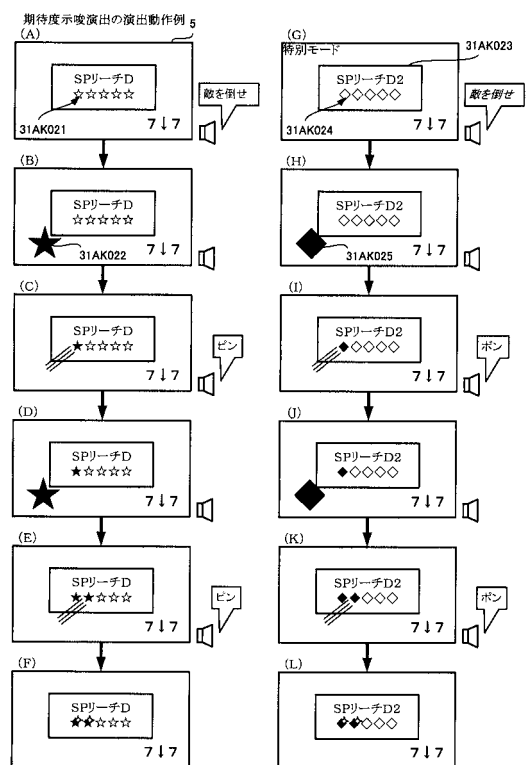
(B)

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

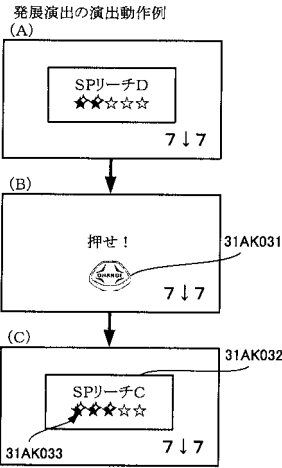
【 ㊦ 1 0 】



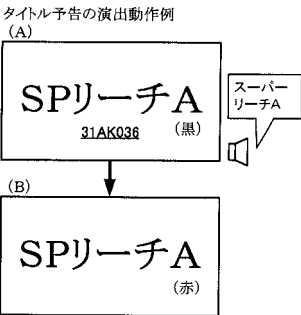
【 図 1 2 】



【図 13】



【図 14】



【図 16】

(A) 31AKS002における決定割合

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

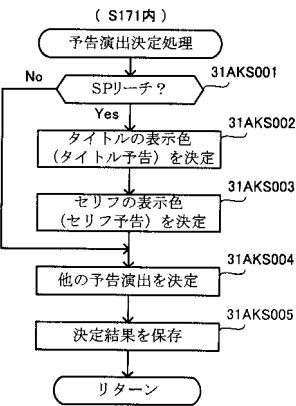
(B) 31AKS002における決定割合(特別モード)

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

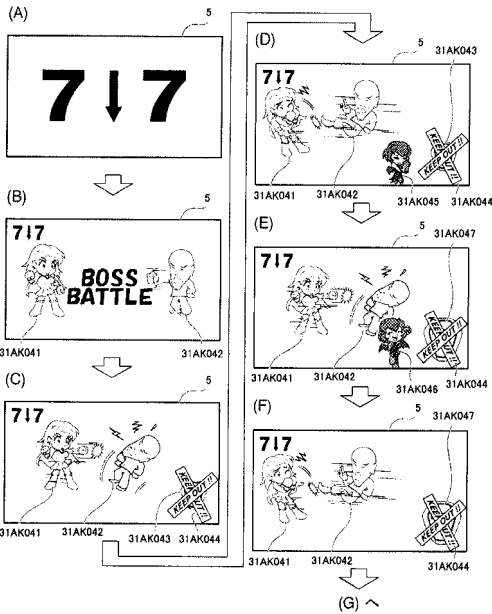
(C) 31AKS003における決定割合

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

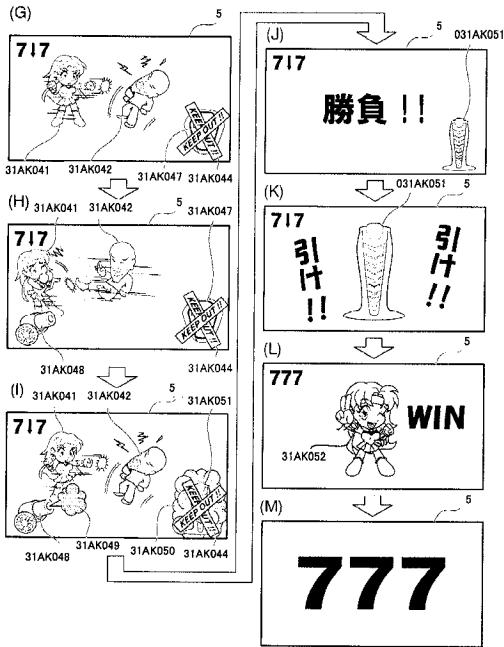
【図 15】



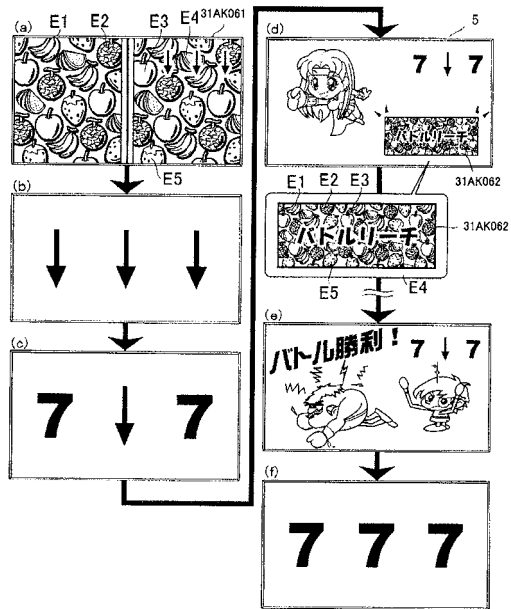
【図 17】



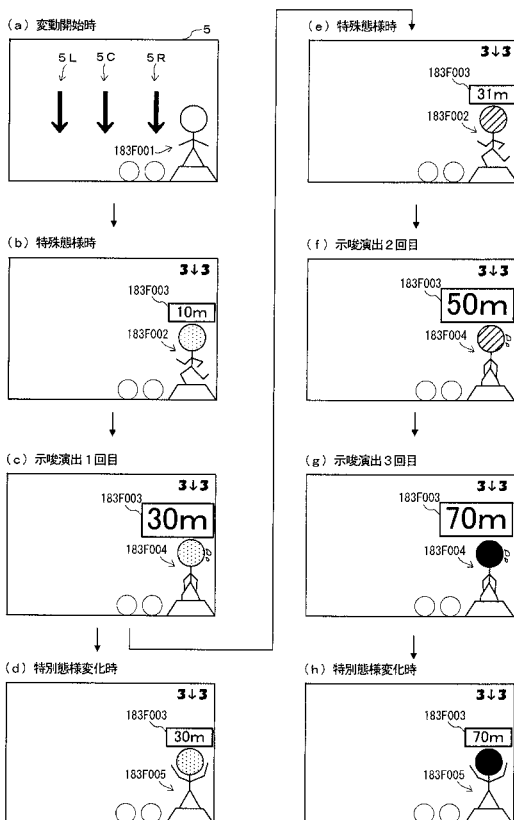
【図 18】



【図 19】



【図 20】



【図 21】

(A) 大当たり時最終色決定テーブル

最終色	割合
変化なし	5%
青色	15%
緑色	20%
赤色	25%
金色	35%

(B) はずれ時最終色決定テーブル

最終色	割合
変化なし	35%
青色	25%
緑色	20%
赤色	15%
金色	5%

【図 22】

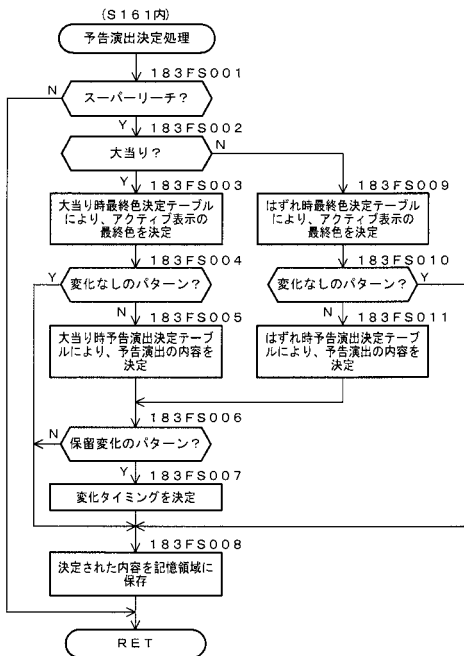
(A) 大当たり時予告演出決定テーブル

予告演出の内容	割合
保留変化	20%
作用演出	30%
特殊態様変化	50%

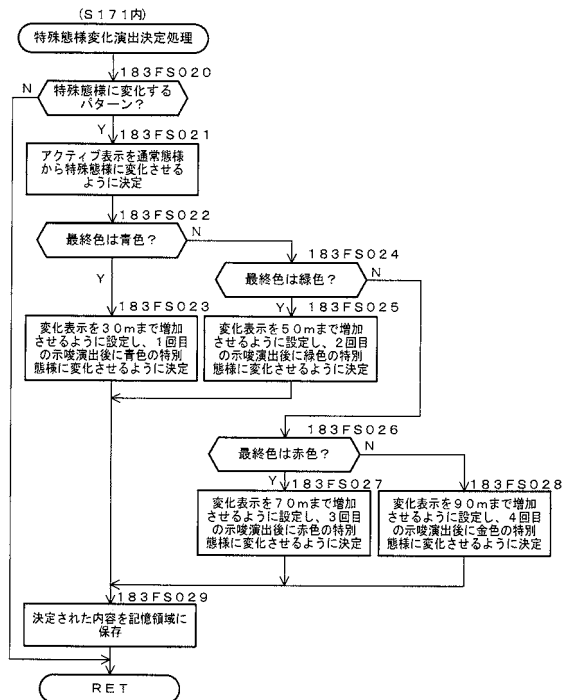
(B) はずれ時予告演出決定テーブル

予告演出の内容	割合
保留変化	50%
作用演出	30%
特殊態様変化	20%

【 図 2 3 】

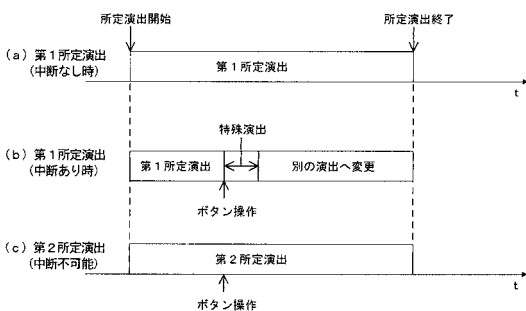


【 図 2 4 】

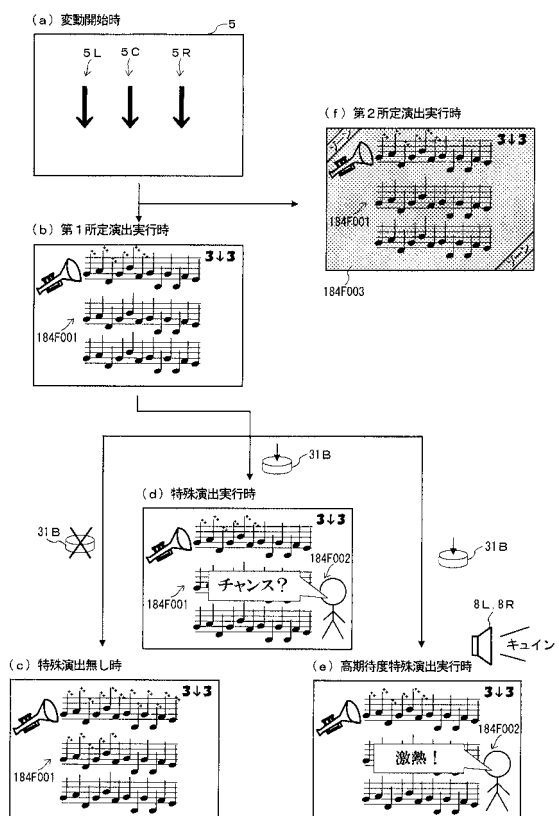


【 図 2 5 】

所定演出のタイミングチャート



【 図 2 6 】



【 図 2 7 】

(A)大当たり時所定演出決定テーブル

所定演出の内容	割合
所定演出無し	20%
第1所定演出	50%
第2所定演出	30%

(B)はずれ時所定演出決定テーブル

所定演出の内容	割合
所定演出無し	40%
第1所定演出	50%
第2所定演出	10%

【 図 2 8 】

(A)大当たり時特殊演出決定テーブル

特殊演出の内容	割合
「チャンス？」の文字	20%
「チャンス！」の文字	30%
「激熱！」の文字	50%

(B)はずれ時特殊演出決定テーブル

特殊演出の内容	割合
「チャンス？」の文字	70%
「チャンス！」の文字	20%
「激熱！」の文字	10%

【 図 2 9 】

