

(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2020-5733

(P2020-5733A)

(43) 公開日 令和2年1月16日(2020.1.16)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号	特願2018-127232 (P2018-127232)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年7月4日 (2018.7.4)		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 CA50 CA60 EA04 EA10

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【図8-18】作用演出の実行の有無の決定例

【課題】遊技の興味が向上した遊技機を提供する。

【解決手段】隠蔽演出を実行する場合の方が、実行しない場合よりも、作用演出を実行すると決定しやすい。換言すると、隠蔽演出を実行する場合には、第1先読み予告よりも第2先読み予告の方が実行されやすく、隠蔽演出を実行しない場合には、第2先読み予告よりも第1先読み予告の方が実行されやすい。このように、先読み予告が実行される場合の第2先読み予告の実行割合は、隠蔽演出を実行する場合の方が、隠蔽演出を実行しない場合よりも高い。また、第1隠蔽演出を実行する場合よりも第2隠蔽演出を実行する場合の方が、作用演出が実行されやすい。換言すると、第2隠蔽演出を実行する場合の方が、第1隠蔽演出を実行する場合よりも、作用演出を伴う第2先読み予告が実行されやすい。

【選択図】図8 - 18

決定結果	決定割合		
	第1隠蔽演出	第2隠蔽演出	隠蔽演出 実行無し
作用演出を 実行する	55/100	90/100	30/100
作用演出を 実行しない	45/100	10/100	70/100

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を実行可能な遊技機であって、
可変表示に対応した特定表示を特定表示領域に表示する特定表示手段と、
前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する変化演出実行手段と、
前記特定表示領域に表示された前記特定表示の視認性を低下させる特定演出を実行する
特定演出実行手段と、を備え、

前記変化演出実行手段は、前記変化演出として、所定画像を前記特定表示領域の外側から前記特定表示に作用させて前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であるとともに、当該変化演出を、前記特定演出が実行されているときと実行されていないときとで異なる割合で実行する、

10

遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

特許文献 1 には、可変表示に対応した特定表示（第 1 保留表示 28）を特定表示領域に表示する特定表示手段と、前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出（第 1 保留表示 28 を通常表示から特別表示に変化させる演出）を実行する変化演出実行手段と、前記特定表示領域に表示された前記特定表示の視認性を低下させる特定演出（実写ムービー画像）を実行する特定演出実行手段と、を備える遊技機が開示されている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2011-50598 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

30

特許文献 1 に記載の遊技機では、特定演出を実行して特定表示を消している間に変化演出を実行していると捉えることができるが、変化演出に工夫がなく、この点において遊技の興趣の向上が図られていない。

【0005】

この発明は、遊技の興趣が向上した遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（1）本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機であって、

可変表示に対応した特定表示（例えば、第 1 保留表示 5HB）を特定表示領域（例えば、特定表示領域 37AKS001）に表示する特定表示手段（例えば、演出制御基板 12 など）と、

40

前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出（例えば、先読み予告）を実行する変化演出実行手段（例えば、演出制御基板 12 など）と、

前記特定表示領域に表示された前記特定表示の視認性を低下させる（例えば、特定表示を視認できないようにする、特定表示を視認できるが）特定演出（例えば、隠蔽演出など）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板 12 など）と、を備え、

前記変化演出実行手段は、前記変化演出として、所定画像を前記特定表示領域の外側から前記特定表示に作用させて前記特定表示の表示態様を変化させることが可能であるとともに（例えば、第 2 先読み予告など）、当該変化演出を、前記特定演出が実行されている

50

ときと実行されていないときとで異なる割合で実行する（例えば、図 8 - 18 など）。

【0007】

上記構成によれば、遊技の興趣を向上する。

【0008】

（2）前記特定演出は、前記特定表示の数を認識可能な状態で、当該特定表示の視認性を低下させる（例えば、第2隠蔽演出など）、

ようにしてもよい。

【0009】

上記構成によれば、好適に遊技を進行させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

（3）前記変化演出実行手段は、前記変化演出として、前記特定表示領域内で実行される所定変化演出（例えば、第1先読み予告など）をさらに実行可能である、

ようにしてもよい。

【0011】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0012】

（4）前記特定表示の表示態様には、第1表示態様（例えば、通常態様など）と、当該第1表示態様と色及び模様のうち少なくともいずれかが異なる第2表示態様（例えば、金、赤、青の表示態様など）と、前記第1表示態様とは形状が異なる第3表示態様（例えば、菱形、正方形、三角形の表示態様など）と、が含まれ、

前記特定表示の表示態様は、前記特定演出が実行されているときに、前記変化演出により、前記第1表示態様から前記第2表示態様よりも前記第3表示態様に变化しやすい（例えば、図 8 - 16 など）、

ようにしてもよい。

【0013】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0014】

（5）前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記特定表示を視認不可にする前記第1特定演出（例えば、第1隠蔽演出など）と、前記特定表示の視認性を低下させるが当該特定表示を認識可能な第2特定演出（例えば、第2隠蔽演出など）と、を実行可能であり、

前記第2特定演出が実行されているときよりも、前記第1特定演出が実行されているときの方が、前記変化演出の実行割合が低い（例えば、図 8 - 18 など）、

ようにしてもよい。

【0015】

上記構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8 - 1】特徴部37AKでの演出画面を示す図である。

【図8 - 2】特徴部37AKでの演出画面を示す図である。

【図8 - 3】特徴部37AKでの演出画面を示す図である。

【図8 - 4】特徴部37AKでの演出画面を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8 - 5】特徴部 3 7 A K での演出の実行タイミングを示す図である。
- 【図 8 - 6】特徴部 3 7 A K での演出画面を示す図である。
- 【図 8 - 7】特徴部 3 7 A K での演出画面を示す図である。
- 【図 8 - 8】特徴部 3 7 A K での演出画面を示す図である。
- 【図 8 - 9】変動パターンの一例を示す図である。
- 【図 8 - 10】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 11】先読み判定結果指定コマンドの構成例を示す図である。
- 【図 8 - 12】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 8 - 13】先読み予告の実行の有無の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 14】保留変化を形状変化とするか表示色変化とするかの決定例を示す図である 10

- 。 【図 8 - 15】先読み予告による変化後の表示態様の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 16】隠蔽演出の実行の有無等の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 17】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 18】作用演出の実行の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 19】特徴部 3 7 A K (変形例) の演出画面を示す図である。
- 【図 8 - 20】特徴部 3 7 A K (変形例) の演出画面を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0017】

(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。

【0018】

(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。

【0019】

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

【0020】

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。

【0021】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた 40 50

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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

【００２９】

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。

【００３０】

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

10

20

30

40

50

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

【0038】

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。

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 3 】

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。

10

【 0 0 4 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

20

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 4 7 】

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）。

30

【 0 0 4 8 】

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 4 9 】

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 0 】

40

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 1 】

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。

50

【 0 0 5 2 】

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 3 】

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。

10

【 0 0 5 4 】

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 5 】

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。

20

【 0 0 5 6 】

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。

30

【 0 0 5 7 】

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 5 8 】

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。

40

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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。

50

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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。

10

【 0 0 6 3 】

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。

【 0 0 6 4 】

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。

20

【 0 0 6 5 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及びノ又は、遊技効果ランプ 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 6 】

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

30

【 0 0 6 7 】

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。

40

【 0 0 6 8 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に依じて表示結果（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。

【 0 0 6 9 】

50

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

【0070】

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。

10

【0071】

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。

20

【0072】

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

30

【0073】

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。

【0074】

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。

40

【0075】

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

50

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。

【0076】

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）。

【0077】

（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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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。

【0084】

10

20

30

40

50

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。

【0085】

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。

10

【0086】

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。

【0087】

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。

20

【0088】

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。

【0089】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

30

【0090】

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。

【0091】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 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。

40

【0092】

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。

【0093】

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

50

点灯 / 消灯を制御する。

【 0 0 9 4 】

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 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 5 】

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 C P U 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。

10

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

（動作）

20

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 9 】

（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。

【 0 1 0 0 】

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。

30

【 0 1 0 1 】

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。

40

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

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

50

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 ）、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 4 】

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 5 】

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、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

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 0 8 】

復旧処理または初期化処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り込み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 ）、割り込みを許可する（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 から割り込み要求信号が 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り込み処理を実行することができる。

【 0 1 0 9 】

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 からの割り込み要求信号を受信して割り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り込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割り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

10

20

30

40

50

ートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【0110】

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、CPU 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）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0111】

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

【0112】

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 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 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。

【0116】

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

10

【0117】

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

20

【0118】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”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。

【0119】

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。

30

【0120】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

40

【0121】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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

50

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 2 】

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。

10

【 0 1 2 3 】

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 4 】

20

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 5 】

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

30

【 0 1 2 6 】

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

40

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態として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 “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実

50

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。

【 0 1 2 9 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

10

【 0 1 3 0 】

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。

20

【 0 1 3 1 】

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。

30

【 0 1 3 2 】

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

40

【 0 1 3 3 】

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

50

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 LED 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。

【0134】

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。

10

【0135】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0136】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0137】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0138】

30

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【0139】

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

50

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。

【0140】

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。

【0141】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0142】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 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。

【0143】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0144】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 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。

【0145】

(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。

10

20

30

40

50

【0146】

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。

【0147】

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）。

10

【0148】

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。

【0149】

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

20

【0150】

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

30

【0151】

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。

【0152】

（特徴部37AKに関する説明）

40

次に、本実施の形態の特徴部37AKについて説明する。

【0153】

（特徴部37AKで実行される各種の演出について）

特徴部37AKでは、図8-1等に応示するように、画像表示装置5の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る他、画像表示装置5の下部右領域に、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示するための特定表示領域37AK001が表示される。特定表示領域37AK001は、飾り図柄の可変表示の背景を構成する画像（以下、背景画像という）とは異なる画像であり、線で区画されている画像である。

【0154】

50

遊技状態が通常状態等の非時短状態（低ベース状態）のときは、図８－１等のように、特定表示領域３７ＡＫ００１内に、アクティブ表示５ＨＡ及び第１保留表示５ＨＢが表示される。アクティブ表示５ＨＡは、実行中の可変表示に対応する表示（実行中の可変表示を示す表示）であり、第１保留表示５ＨＢは、保留されている第１特図ゲームに一つ一つに対応する表示（保留されている第１特図ゲームを示す表示）である。アクティブ表示５ＨＡは、当該可変表示実行終了時に消去される。第１保留表示５ＨＢは、左詰めで表示され、可変表示の実行開始時に左にシフトする。左にシフトする第１保留表示５ＨＢのうち、最も左に位置する第１保留表示５ＨＢ（開始される可変表示に対応する第１保留表示５ＨＢ）は、左にシフトするときに適宜の大きさに拡大され、アクティブ表示５ＨＡとして表示される。第１保留表示５ＨＢの表示態様（特に後述の先読み予告により変化した後の表示態様）は、左側にシフトしても維持される（アクティブ表示５ＨＡとして表示されても維持される）。

10

【０１５５】

遊技状態が非時短状態のとき、第２特図ゲームは殆ど実行されない（非時短状態のときは、低ベース状態であるため「普図当り」が殆ど発生しないためなど）。従って、非時短状態では、保留されている第２特図ゲームに一つ一つに対応する第２保留表示が表示されない（図８－１等）。遊技状態が時短状態（高ベース状態）のときは、第２特図ゲームが実行されるので、特定表示領域３７ＡＫ００１に、第２保留表示（図示せず）を第１保留表示５ＨＢに代えて表示してもよい（特に、第１特図ゲームよりも第２特図ゲームが優先消化される場合）。なお、第１保留表示５ＨＢと、第２保留表示とをともに特定表示領域３

20

【０１５６】

（隠蔽演出）

特徴部３７ＡＫでは、特定表示領域３７ＡＫ００１を隠蔽するが、飾り図柄は隠蔽しない隠蔽演出が実行される。ここでは、隠蔽演出として、第１隠蔽演出と、第２隠蔽演出とが用意されている。隠蔽演出は、後述の先読み予告とともに、始動入賞判定処理での先読み判定（ここでは、主基板１１側で表示結果及び変動パターンが判定される）の判定結果（先読み判定結果）に基づいて実行される。ここでは、隠蔽演出は、先読み予告が実行されるときに実行可能であり、先読み予告が実行されないときには実行されない（隠蔽演出と先読み予告で、先読み判定の対象の可変表示であるターゲットが同じである）。なお、隠蔽演出は、遊技状態が非時短状態（特に、通常状態）のときに実行されるものとする。

30

【０１５７】

第１隠蔽演出は、図８－２（Ａ）に示すように、特定表示領域３７ＡＫ００１を不透明な画像である第１隠蔽画像３７ＡＫ００２により覆い、特定表示領域３７ＡＫ００１、アクティブ表示５ＨＡ、及び、第１保留表示５ＨＢ（以下、「特定表示領域３７ＡＫ００１等」ともいう。）を視認できないように隠す演出である。なお、第１隠蔽画像３７ＡＫ００２は、例えば、特定表示領域３７ＡＫ００１、アクティブ表示５ＨＡ、第１保留表示５ＨＢを表示するレイヤーよりも前面側（遊技者側）のレイヤーに表示される。従って、特定表示領域３７ＡＫ００１等は、見た目上表示されていないが、制御上は表示されている。

40

【０１５８】

第２隠蔽演出は、図８－２（Ｂ）に示すように、特定表示領域３７ＡＫ００１を半透明の画像である第２隠蔽画像３７ＡＫ００３により覆い、特定表示領域３７ＡＫ００１等を、その視認性が低下するように隠す演出である。第２隠蔽画像３７ＡＫ００３は、第１隠蔽画像３７ＡＫ００３と輪郭が同じであるが、第１隠蔽画像３７ＡＫ００２よりも透明度が高い。第２隠蔽画像３７ＡＫ００３は、特定表示領域３７ＡＫ００１、アクティブ表示５ＨＡ、及び、第１保留表示５ＨＢの外形（シルエット等）は確認（視認ないし認識）できるが、これらの表示色や模様は確認できない程度に、特定表示領域３７ＡＫ００１等の視認性を低下させる。第２隠蔽画像３７ＡＫ００３が表示されても、アクティブ表示５

50

A、及び、第1保留表示5HBの数は、これらの外形により認識できる。第2隠蔽画像37AK003は、第1隠蔽画像37AK002と同様、特定表示領域37AK001、アクティブ表示5HA、第1保留表示5HBを表示するレイヤーよりも前面側（遊技者側）のレイヤーに表示され、これにより、特定表示領域37AK001等を隠蔽する。

【0159】

（先読み予告）

特徴部37AKでは、可変表示対応表示の表示態様（表示色（模様であってもよい。以下同じ。）又は形状）を通常態様（例えば、白で丸の態様。例えば、第1保留表示5HBを表示開始するときに最も高い頻度で表示されるものなど）から変化させる先読み予告も実行される。先読み予告は、先読み判定結果に基づいて実行される。ここでは、先読み予告は、非時短状態（とくに、通常状態）において実行され、第1保留表示5HBの表示態様を変化させるものとする。先読み予告により実際に表示態様を変化させる第1保留表示5HB、つまり、先読み判定ないし先読み予告の対象の可変表示（ターゲット）に対応する第1保留表示5HBを、第1保留表示Tともいう。先読み予告で変化する前の第1保留表示5HBの表示態様を、通常態様ともいう。

10

【0160】

ここでは、先読み予告として、第1保留表示Tを後述の作用演出を実行せずに変化させる第1先読み予告と、作用画像を第1保留表示Tに作用させる作用演出を実行してから第1保留表示Tを変化させる第2先読み予告と、が用意されている。なお、各先読み予告において、第1保留表示Tを変化させる演出自体を保留変化ともいう。換言すると、第1先読み予告では、作用演出と保留変化とのうち保留変化のみが実行される。一方、第2先読み予告では、作用演出及び保留変化が実行される。

20

【0161】

第1先読み予告では、例えば、図8-3のように、第1保留表示5HBのうち、先読み予告の対象である第1保留表示T（図8-3（A））の表示態様（図8-3では形状）を、作用演出の実行無しに変化させる（図8-3（B））。

【0162】

第2先読み予告では、例えば、図8-4に示すように、作用画像37AK004を特定表示領域37AK001の外側の位置に表示し、その後、当該作用画像37AK004を、第1保留表示5HBのうち、先読み予告の対象である第1保留表示Tまで移動させて作用（接触）させる作用演出を実行後（図8-4（A））、当該第1保留表示Tの表示態様（図8-4では形状）を変化させる（図8-4（B））。

30

【0163】

（隠蔽演出と先読み予告との関係）

図8-5に示すように、隠蔽演出（第1隠蔽画像37AK002又は第2隠蔽画像37AK003の表示）は、複数回の可変表示にわたって実行される。上述のように、隠蔽演出は、先読み判定結果に基づいて実行される。隠蔽演出は、先読み判定ないし先読み予告の対象となるターゲットの始動入賞が発生したあとの最初の可変表示（当該隠蔽演出を実行すると決定したあとの最初に実行される可変表示）の開始時から、当該ターゲットの可変表示における所定タイミング（例えば、可変表示開始から所定期間経過したタイミングなど）まで実行される。なお、ターゲットの可変表示を、ターゲット変動ともいう。また、隠蔽演出が実行される可変表示のうち、ターゲット変動よりも前の可変表示をターゲット前変動ともいう。

40

【0164】

図8-5に示すように、先読み予告は、隠蔽演出の実行中（ターゲット前変動の実行中）に実行されることがある。なお、図8-5では、作用演出及び保留変化を含む第2先読み予告の実行の有無が記載されているが、第1先読み予告も第2先読み予告（特に、保留変化）と同様のタイミングで実行可能である。先読み予告は、ここでは、先読み判定ないし先読み予告の対象となるターゲットの始動入賞が発生したあとの最初の可変表示（当該先読み予告を実行すると決定したあとの最初に実行される可変表示）にて実行される（特

50

に、可変表示開始後、所定期間経過後のタイミングで実行される)が、その後の可変表示で実行可能としてもよい。

【0165】

図8-6(A)に示すように、第1隠蔽演出の実行中に第1先読み予告が実行される場合、先読み予告のターゲットに対応する第1保留表示Tの保留変化(表示色の変化及び形状の変化の両者)は、当該第1保留表示Tが第1隠蔽画像37AK002により隠され視認不可なので、視認されない(図8-6(A)参照)。但し、制御上、保留変化は実行される(図8-6(A)の一点鎖線参照)。

【0166】

図8-6(B)に示すように、第2隠蔽演出の実行中に第1先読み予告が実行される場合、第1保留表示Tの保留変化は、当該保留変化が形状を変化させるもの(図8-6(B)の場合)であれば視認できるが(第2隠蔽画像37AK003で覆われても外形は視認可のため)、当該保留変化が表示色を変化させるものであれば視認できない(第2隠蔽画像37AK003により表示色等は視認不可のため)。なお、表示色を変化される保留変化であっても、上記同様制御上は実行される。

【0167】

その後、可変表示(ターゲット前変動)が実行される度に、第1保留表示Tは、左の表示位置にシフトし、ターゲット変動でアクティブ表示Tとして表示される。ターゲット変動では、図8-6(C)に示すように、第1隠蔽演出又は第2隠蔽演出(第1隠蔽画像37AK002又は第2隠蔽画像37AK003の表示)が終了し、保留変化したあとの表示態様のアクティブ表示Tが表示色や形状を視認可能に表示される。

【0168】

図8-7に示すように、第1隠蔽演出の実行中に第2先読み予告が実行される場合、作用画像37AK004が第1隠蔽画像37AK002の外側に表示され、当該作用画像37AK004が第1保留表示Tに向かって移動するが(図8-7(A))、当該作用画像37AK004が第1隠蔽画像37AK002の表示領域内に入ると、当該作用画像37AK004は、第1隠蔽画像37AK002の裏に隠れ視認されない。その後、視認はされないが、制御上、作用画像37AK004が第1保留表示Tに作用し(図8-7(B))、第1保留表示Tの表示態様(図8-7では形状)が変化する保留変化が実行される(図8-8(C))。その後、ターゲット変動において、第1隠蔽演出が終了し、第1隠蔽画像37AK002が消去されると、保留変化により表示態様が変化したアクティブ表示Tが表示色や形状を視認可能に表示される。

【0169】

図8-8に示すように、第2隠蔽演出の実行中に第2先読み予告が実行される場合、作用画像37AK004が第2隠蔽画像37AK003の外側に表示され、当該作用画像37AK004が第1保留表示Tに向かって移動するが(図8-7(A))、当該作用画像37AK004が第2隠蔽画像37AK003の表示領域内に入ると、当該作用画像37AK004は、第2隠蔽画像37AK003の裏に隠れ、外形が視認される。その後、作用画像37AK004が第1保留表示Tに作用し(図8-7(B))、第1保留表示Tの表示態様(図8-7では形状)が変化する保留変化が実行される(図8-8(C))様子が外形で視認される。なお、保留変化が表示色を変化させるものである場合には、変化後の表示色は視認(認識)できない。その後、ターゲット変動において、第2隠蔽演出が終了し、第2隠蔽画像37AK003が消去されると、保留変化により表示態様が変化したアクティブ表示Tが表示色や形状を視認可能に表示される。

【0170】

(変動パターン)

図8-9に、特徴部37AKで使用される変動パターンを示す。特徴部37AK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、PA2-1、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PA3-2~PA3-

10

20

30

40

50

4、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB3 - 2 ~ PB3 - 4 が用意されている。変動パターンPA3 - 2、PB3 - 2 は、ノーマルリーチの実行を指定する変動パターンである。変動パターンPA3 - 3、PB3 - 3 は、スーパーリーチAの実行を指定する変動パターンである。変動パターンPA3 - 4、PB3 - 4 は、スーパーリーチBの実行を指定する変動パターンである。なお、スーパーリーチは、ノーマルリーチから発展して実行される。変動パターンPA3 - 2、PB3 - 2 は、スーパーリーチへの発展が無いことを指定している。

【0171】

前記の変動パターンの期待度（大当り期待度）は、ノーマルリーチ < スーパーリーチA < スーパーリーチBの順番に高くなっている。つまり、大当り期待度は、ノーマルリーチ < スーパーリーチA < スーパーリーチBの順に高く、予告演出が実行されるときの方が、予告演出が実行されないときよりも、高い。ここでは、スーパーリーチ（SPリーチともいう。）はノーマルリーチ（Nリーチともいう。）を経由して実行されるようになっている。つまり、スーパーリーチは、ノーマルリーチから発展して実行される（換言すると、変動パターンPA3 - 2、PB3 - 2 では、スーパーリーチへの発展が無い）。

【0172】

（特徴部37AKで実行される処理）

以下、特徴部37AKで実行される処理（特徴部20AKに関する動作）を説明する。なお、以下の処理で行われる各種決定は、例えば抽選により決定される（他の特徴部での決定も適宜同じ）。抽選による決定は、ランダムな決定であればよく、例えば、各種の演出用乱数（複数種類のいずれかの乱数）に基づき、ROM121に格納されているテーブル（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）を参照して行う。

【0173】

（先読予告設定処理（ステップS161））

特徴部37AKで実行される先読予告（先読み予告）設定処理（ステップS161）の一例を図8 - 10に示す。当該処理において、演出制御用CPU120は、まず、新たな始動入賞時コマンド（始動入賞時に主基板11から送信されてくる演出制御コマンド）の受信があるかを判定する（ステップ37AKS001）。

【0174】

始動入賞時コマンドには、第1又は第2始動入賞の発生を指定するコマンド、始動入賞発生後の第1又は第2保留記憶数を指定するコマンドのほか、始動入賞判定処理での先読み判定（ここでは、主基板11側で表示結果及び変動パターンが判定される）の判定結果（ここでは、第1始動入賞発生時の先読み判定結果）を指定する先読み判定結果指定コマンドが含まれる。

【0175】

先読み判定結果指定コマンドは、例えば、C4XX(H)である。「C4」は、MODEデータであり、「XX」は、EXTデータである。「XX」には、先読み判定結果に応じた数値が設定される。図8 - 11に示すように、「XX」が「00」の場合は、先読み判定を行わなかった「判定無し」を示す。例えば、時短状態で第1始動入賞発生時には、先読み判定が行われない。「01」は、先読み判定結果が非リーチハズレ（PA1 - 1、PA2 - 1）であることを示す。「02」は、先読み判定結果が、「大当り」かつリーチの変動パターン（PB3 - 2 ~ PB3 - 4）であることを示す。「03」は、先読み判定結果が、「ハズレ」かつリーチの変動パターン（PA3 - 2 ~ PA3 - 4）であることを示す。

【0176】

先読み判定結果指定コマンドは、コマンド解析処理等において、図8 - 12に示す第1始動入賞時コマンドバッファに格納される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1保留表示番号「0」~「4」（「0」は、実行中の可変表示（第1特図ゲーム）に対応し、「1」~「4」は、保留されている可変表示（第1特図ゲーム）に対応している）が設

10

20

30

40

50

定されており、先読み判定結果指定コマンドは、受信順（始動入賞順）に第1保留表示番号「1」～「4」のいずれかに対応付けて格納される。なお、第1始動入賞時コマンドバッファには、第1保留表示番号の各番号に対応し、先読み予告によって変化しあとの第1保留表示Tの表示態様（変化後の表示態様）と、隠蔽演出の種類と、のそれぞれを格納する格納領域も設けられている。変化後の表示態様は、先読み予告を実行すると決定されたときに格納される（対応する第1保留表示番号の可変表示がターゲット）。隠蔽演出の種類は、隠蔽演出を実行すると決定されたときに格納される（対応する第1保留表示番号の可変表示がターゲット）。これらについての詳細は後述する。各第1保留表示番号は、第1保留表示5HBの表示位置に対応している（例えば、第1保留表示番号「0」は、アクティブ表示5HAの表示位置に対応し、第1保留表示番号「1」は、最大4つの第1保留表示5HBの表示位置のうち、最も右の表示位置に対応し、第1保留表示番号「2」は、最大4つの第1保留表示5HBの表示位置のうち、右から2番目の表示位置に対応するなど）。

10

20

30

40

50

【0177】

新たな始動入賞時コマンドの受信がある場合（ステップS37AKS001；Yes）、演出制御用CPU120は、前記の新たな始動入賞時コマンドのうちの先読み判定結果指定コマンド（前記の先読み判定結果）に基づく先読み予告の実行が可能であるかを判定する（ステップ37AKS002）。上述のように、先読み予告は、先読み判定ないし先読み予告の対象となるターゲットの始動入賞が発生したあと（当該先読み予告設定処理のあと）の最初の可変表示（ここで、先読み予告を実行すると決定したあとに最初に行われる可変表示）で第1保留表示5HBを対象として実行される。前記の新たな始動入賞時コマンドのうちの先読み判定結果指定コマンド（以下、新たな先読み判定結果指定コマンドともいう。）が、第1始動入賞時コマンドバッファに第1保留表示番号「1」に対応して格納されている場合、次に実行される可変表示で、当該コマンドに対応する可変表示が実行されることになるので、従って、先読み予告の対象が第1保留表示5HBのうち（アクティブ表示5HAとなる前）に先読み予告を実行できない。このため、先読み判定結果指定コマンドが第1保留表示番号「2」～「4」に対応して格納されている場合に、先読み予告の実行が可能であると判定する。また、先読み予告や隠蔽演出を実行するとすでに決定している場合、例えば、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドに対応する第1保留表示番号よりも上位の第1保留表示番号に対応して先読み予告の変化後の表示態様又は隠蔽演出の種類が格納されている場合、別の可変表示をターゲットとする先読み予告又は隠蔽演出が実行中又は実行されるので、先読み予告の実行が不可であると判定する。また、第1始動入賞時コマンドバッファをチェックし、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドに対応する可変表示よりも前に実行される可変表示に「大当たり」がある場合（第1先読み判定結果指定コマンドにより確認できる）に、先読み予告の実行を禁止してもよい。

【0178】

先読み予告の実行が可能の場合（ステップ37AKS002；Yes）、先読み予告を実行するか否かを決定する（ステップ37AKS003）。演出制御用CPU120は、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドが指定する先読み判定結果（以下、今回の先読み判定結果ともいう。）が、「大当たり」かつリーチの変動パターンであるか（EXTデータが「02」の場合）、「ハズレ」かつリーチの変動パターンであるか（EXTデータが「03」の場合）、非リーチハズレ又は判定無しであるか（EXTデータが「00」又は「01」の場合）に応じて異なる割合で（例えば、各条件に応じて参照テーブルを異ならせる。「異なる割合」について以下同様）、先読み予告の実行の有無を決定する。

【0179】

先読み予告の実行の決定例を図8-13に示す。図8-13に示すように、今回の先読み判定結果が「大当たり」のときは、先読み予告を実行すると決定しやすく（決定割合が高い）、今回の先読み判定結果が「ハズレ」のときは、先読み予告を実行しないと決定しやすい。さらに、今回の先読み判定結果が非リーチハズレ又は判定無しのときは、先読み予告を実行することはない。従って、先読み予告は、実行されないときより、実行されたと

きの方が、大当たり期待度が高く、さらに、先読み予告が実行されたときには、ターゲットの可変表示（ターゲット変動）でのリーチが確定する。このように、先読み予告は、大当たり期待度が高いことを予告（大当たりとなることを示唆）する予告演出の一種である。

【0180】

ステップ37AKS003のあと、前記で先読み予告を実行すると決定したかを判定し（ステップ37AKS004）、実行する場合（ステップ37AKS004；Yes）、保留変化の態様（保留変化を形状変化とするか、表示色変化とするか）を決定する（ステップ37AKS005）。演出制御用CPU120は、今回の先読み判定結果等によらず、均等の割合で、保留変化を形状変化とするか、表示色変化とするかを決定する（図8 - 14 参照）。

10

【0181】

その後、演出制御用CPU120は、保留変化を形状変化とするか表示色変化とするかの決定結果に応じて、先読み予告で変化したあとの第1保留表示Tの表示態様（変化後の表示態様）を決定する（ステップ37AKS006）。

【0182】

保留変化を形状変化とする場合の決定例を図8 - 15（A）に示す。保留変化により形状変化させたあとの変化後の表示態様（形状）としては、菱形、正方形、三角形が用意されている。演出制御用CPU120は、今回の先読み判定結果が「大当たり」であるか（先読み判定結果指定コマンドのEXTデータが「02」の場合）、今回の先読み判定結果が「ハズレ」かつリーチの変動パターンであるか（先読み判定結果指定コマンドのEXTデータが「03」の場合）に応じて異なる割合で、変化後の表示態様を決定する（菱形、正方形、三角形のいずれかに決定する）。

20

【0183】

図8 - 15（A）に示すように、今回の先読み判定結果が「大当たり」のときは、菱形＞正方形＞三角形の順で決定割合が高く、今回の先読み判定結果が「ハズレ」のときの決定割合は、その逆となっている。従って、先読み予告の変化後の表示態様は、菱形＞正方形＞三角形の順で大当たり期待度が高い。

【0184】

保留変化を表示色変化とする場合の決定例を図8 - 15（B）に示す。保留変化により表示色変化させたあとの変化後の表示態様（表示色）としては、金、赤、青が用意されている。演出制御用CPU120は、今回の先読み判定結果が「大当たり」であるか（先読み判定結果指定コマンドのEXTデータが「02」の場合）、今回の先読み判定結果が「ハズレ」かつリーチの変動パターンであるか（先読み判定結果指定コマンドのEXTデータが「03」の場合）に応じて異なる割合で、変化後の表示態様を決定する（金、赤、青のいずれかに決定する）。

30

【0185】

図8 - 15（B）に示すように、今回の先読み判定結果が「大当たり」のときは、金＞赤＞青の順で決定割合が高く、今回の先読み判定結果が「ハズレ」のときの決定割合は、その逆となっている。従って、先読み予告の変化後の表示態様は、金＞赤＞青の順で大当たり期待度が高い。

40

【0186】

なお、図8 - 14、図8 - 15の決定割合から分かるように、菱形と金とで大当たり期待度が同じで、正方形と赤とで大当たり期待度が同じで、三角形と青とで大当たり期待度が同じとなっている。

【0187】

その後、演出制御用CPU120は、上記で決定した変化後の表示態様（菱形、正方形、三角形、金、赤、青のいずれか）を、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドの第1保留表示番号に対応付けて格納するとともに、RAM122の所定領域に設けられた先読み予告実行フラグ（先読み予告を実行すると決定したときにオンとなるフラグ）をオンする（ステップ37AKS007）。

50

【0188】

その後、演出制御用CPU120は、隠蔽演出の実行の有無等（第1隠蔽演出を実行するか、第2隠蔽演出を実行するか、隠蔽演出を実行しないか）を決定する（ステップ37AKS008）。演出制御用CPU120は、保留変化を形状変化と決定したか表示色変化と決定したかに応じて異なる割合で、隠蔽演出の実行の有無等を決定する。

【0189】

隠蔽演出の実行の有無等の決定例を図8-16に示す。図8-16を参照すると、形状変化の方が、表示色変化よりも、隠蔽演出が実行されやすい。換言すると、隠蔽演出が実行されるときには、形状変化の先読み予告の方が、表示色変化の先読み予告よりも実行されやすい。さらに、保留変化が形状変化のときは、第1隠蔽演出よりも第2隠蔽演出の方が実行されやすく、第2隠蔽演出を実行するときは、形状変化の先読み予告の方が表示色変化の先読み予告よりも実行されやすい。また、保留変化が表示色変化のときは、第2隠蔽演出よりも第1隠蔽演出の方が実行されやすく、第1隠蔽演出を実行するときは、形状変化の先読み予告よりも表示色変化の先読み予告の方が実行されやすい。また、先読み予告を実行する場合、第1隠蔽演出よりも第2隠蔽演出の方が実行されやすい。換言すると、第2隠蔽演出を実行する場合の方が、第1隠蔽演出を実行する場合よりも先読み予告が実行されやすい。

【0190】

ステップ37AKS008のあと、前記で隠蔽演出を実行すると決定したかを判定し（ステップ37AKS009）、実行する場合（ステップ37AKS009；Yes）、上記で決定した隠蔽演出の種類（第1隠蔽演出と第2隠蔽演出のいずれか）を、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドの第1保留表示番号に対応付けて格納するとともに、RAM122の所定領域に設けられた隠蔽演出実行フラグ（隠蔽演出を実行すると決定したときにオンとなるフラグ）をオンする（ステップ37AKS010）。

【0191】

先読み予告の実行不可の場合（ステップ37AKS002；No）、先読み予告を実行しないと決定した場合（ステップ37AKS004；No）、隠蔽演出を実行しないと決定した場合（ステップ37AKS009；No）、又は、ステップ37AKS010のあと、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドに対応する第1保留表示5HBを追加表示する指示を表示制御部123に供給する（前記コマンドが複数の場合には、すべてのコマンドについて追加表示の指示を供給する）（ステップ37AKS011）。表示制御部123は、前記の指示を受けると、画像表示装置5を制御し、新たな第1保留表示5HB（表示位置は、前記の新たな先読み判定結果指定コマンドの保留表示番号に対応した位置である）を表示する。

【0192】

ステップ20AKS011のあと、新たな始動入賞時コマンドの受信が無い場合（ステップ37AKS001；No）、先読予告設定処理を終了する。

【0193】

（可変表示開始設定処理（ステップS171））

特徴部37AKで実行される可変表示開始設定処理（ステップS171）の一例を図8-17に示す。当該処理において、演出制御用CPU120は、まず、今回実行される特図ゲームが第1特図ゲームであるかを判定する（ステップ37AKS101）。当該判定は、主基板11から第1特図ゲームの開始を指定する演出制御コマンド（第1変動開始指定コマンド）を受信しているか否かにより判定する。

【0194】

第1変動開始指定コマンドを受信している場合、つまり、今回実行される特図ゲームが第1特図ゲームである場合（ステップ37AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファの記憶内容をシフトさせる（ステップ37AKS102）。具体的に、第1保留表示番号「0」に対応した記憶内容（先読み判定結果指定コマンド、変化後の表示態様（格納されている場合）、隠蔽演出の種類（格納されてい

る場合))を削除し、第1保留表示番号「1」～「4」それぞれに対応した各記憶内容を、1つつ上位の第1保留表示番号「0」～「3」それぞれにシフトさせる。

【0195】

その後、演出制御用CPU120は、隠蔽演出実行フラグがオンであるかを判定し(ステップ37AKS103)、オンである場合(ステップ37AKS103; Yes)、第1始動入賞時コマンドバッファを参照し、当該バッファに記憶されている隠蔽演出の種類を特定する(ステップ37AKS104)。

【0196】

隠蔽演出実行フラグがオフの場合(ステップ37AKS103; No)、ステップ37AKS104のあと、演出制御用CPU120は、先読み予告実行フラグがオンであるかを判定し(ステップ37AKS105)、オンである場合(ステップ37AKS105; Yes)、第1始動入賞時コマンドバッファを参照し、当該バッファに記憶されている先読み予告実行時の変化後の表示態様を特定する(ステップ37AKS106A)。

【0197】

その後、演出制御用CPU120は、作用演出の実行の有無を決定する(ステップ37AKS106B)。演出制御用CPU120は、前記で特定した隠蔽演出の種類が第1隠蔽演出であるか、前記で特定した隠蔽演出の種類が第2隠蔽演出であるか、隠蔽演出を実行しないか(隠蔽演出実行フラグがオンの場合など)に応じて異なる割合で、作用演出の実行の有無を決定する。なお、作用演出を実行する場合には、第2先読み予告が実行されることになる。作用演出を実行しない場合には、第1先読み予告が実行されることになる。

【0198】

作用演出の実行の有無の決定例を図8-18に示す。図8-18に示すように、隠蔽演出を実行する場合の方が、実行しない場合よりも、作用演出を実行すると決定しやすい。換言すると、隠蔽演出を実行する場合には、第1先読み予告よりも第2先読み予告の方が実行されやすく、隠蔽演出を実行しない場合には、第2先読み予告よりも第1先読み予告の方が実行されやすい。このように、先読み予告が実行される場合の第2先読み予告の実行割合は、隠蔽演出を実行する場合の方が、隠蔽演出を実行しない場合よりも高い。また、第1隠蔽演出を実行する場合よりも第2隠蔽演出を実行する場合の方が、作用演出が実行されやすい。換言すると、第2隠蔽演出を実行する場合の方が、第1隠蔽演出を実行する場合よりも、作用演出を伴う第2先読み予告が実行されやすい。

【0199】

ステップ37AKS106Bのあと、先読み予告実行フラグがオフの場合(ステップ37AKS105; No)、または、今回実行される特図ゲームが第1特図ゲームでない場合(ステップ37AKS101; No)、今回の変動パターン、今回の表示結果に基づいてリーチ演出等の他の演出の実行を決定する(ステップ37AKS107)。ここでは、今回の表示結果に基づいて確定飾り図柄なども決定する。今回の変動パターンは、特図ゲームの開始時に主基板11から送信されてくる演出制御コマンドのうち、これから実行する可変表示の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドにより特定できる。今回の表示結果は、特図ゲームの開始時に主基板11から送信されてくる演出制御コマンドのうち、これから実行する可変表示の表示結果を指定する表示結果指定コマンドにより特定できる。

【0200】

その後、演出制御用CPU120は、上記で決定ないし特定した内容の演出等を表示制御部123に指示する(ステップ37AKS108)。

【0201】

例えば、隠蔽演出実行フラグがオンの場合、演出制御用CPU120は、前記で特定した種類の隠蔽演出(第1隠蔽演出又は第2隠蔽演出)の実行を表示制御部123に指示する。この場合、表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の開始とともに、第1隠蔽演出又は第2隠蔽演出を実行開始する。

【 0 2 0 2 】

例えば、先読み予告実行フラグがオンの場合であって、前記で作用演出を実行しないと決定している場合、演出制御用CPU120は、前記で特定した変化後の表示態様に第1保留表示5HBを変化させる第1先読み予告の実行を表示制御部123に指示する。この場合、表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の開始タイミングから所定期間経過後（変動パターンとの関係で予め決定されているものとする）において、第1先読み予告（保留変化）を実行する。

【 0 2 0 3 】

例えば、先読み予告実行フラグがオンの場合であって、前記で作用演出を実行すると決定している場合、演出制御用CPU120は、前記で特定した変化後の表示態様に第1保留表示5HBを変化させる第2先読み予告の実行を表示制御部123に指示する。この場合、表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の開始タイミングから所定期間経過後（変動パターンとの関係で予め決定されているものとする）において、第2先読み予告（作用演出及び保留変化）を実行する。

【 0 2 0 4 】

なお、第1始動入賞時コマンドバッファの第1保留表示番号「0」に、隠蔽演出の種類が格納されている場合、これから実行される可変表示は、隠蔽演出の実行を終了する可変表示（先読み予告や隠蔽演出のターゲット）であるため、演出制御用CPU120は、隠蔽演出の終了を表示制御部123に指示する。この場合、表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の開始タイミングから所定期間経過後（例えば、リーチ成立時など）において、隠蔽演出を終了させる。

【 0 2 0 5 】

また、リーチ演出等、他の演出を実行すると決定している場合には、実行すると決定している演出を、今回の変動パターンとの関係で予め定められた開始タイミングで実行開始するように表示制御部123に指示する。また、今回の変動パターンや今回の表示結果に応じた飾り図柄の可変表示の開始を表示制御部123に指示する。表示制御部123は、当該指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始し、前記のタイミングで前記の各種演出を実行する。

【 0 2 0 6 】

その後、演出制御用CPU120は、今回が第1特図ゲームの開始の場合（第1変動開始指定コマンドを受信している場合）に第1保留表示5HBの更新表示を指示し、隠蔽演出実行フラグ、先読み予告実行フラグのうちオンとなっているフラグをオフにリセットする（ステップ37AKS109）。第1保留表示5HBの更新表示では、最も左の第1保留表示5HBを左にシフトさせ、アクティブ表示5HAとして表示するとともに、残りの第1保留表示5HBを1つ左の表示位置にシフトさせる表示更新の指示を表示制御部123に指示する。その後、演出プロセスフラグを「2」に更新し（ステップ20AKS113）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 2 0 7 】

（上記構成による作用効果等）

隠蔽演出が実行されているときは、作用演出を伴う第2先読み予告が実行されることが可能なので、遊技者は、変化後の表示態様を認識できなくても、先読み予告が実行されたことは認識できる。従って、遊技者は、隠蔽演出終了後のアクティブ表示Tの表示態様に注目し、遊技の興趣が向上する。また、このような第2先読み予告により、演出効果を向上させることができる。また、複数の可変表示にわたって実行される隠蔽演出の終了まで、先読み予告で変化したあとの表示態様（特に表示色）を視認不可にするので、遊技者は隠蔽演出の終了にも注目し、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 0 8 】

また、図8-18に示すように、先読み予告が実行される場合の第2先読み予告の実行割合（実行する先読み演出として第2先読み予告が選択される割合）は、隠蔽演出を実行する場合の方が、隠蔽演出を実行しない場合よりも高い。このため、作用演出により、先

10

20

30

40

50

読み予告が実行されたことを遊技者にわかりやすく認識させる機会が多くなり、遊技の興趣が向上する。

【0209】

また、第2隠蔽演出は、第1保留表示5HB等の可変表示対応表示の数を認識可能な状態で、当該可変表示対応表示の視認性を低下させるので、第2隠蔽演出の実行中でも遊技者に保留の数等を報知でき、遊技者に好適な遊技の進行のための情報を提供でき、結果として、好適に遊技が進行され、遊技の興趣が向上する。

【0210】

また、隠蔽演出の実行時において、第1先読み予告と第2先読み予告とが実行可能であるので、先読み予告にパリエーションを持たせることができ、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

10

【0211】

また、図8-16のように、第2隠蔽演出を実行しているときには、形状変化の先読み予告の方が、表示色変化の先読み予告よりも実行されやすいので、先読み予告で変化した後の第1保留表示5HBの表示態様を遊技者は確認しやすく、遊技の興趣が向上する。

【0212】

また、図8-18のように、第2隠蔽演出が実行されているときよりも、第1隠蔽演出が実行されているときの方が、第2先読み予告の実行割合が低い。第1隠蔽演出の実行中に、作用演出が実行されると、作用画像37AK004が第2隠蔽画像37AK003により途中で視認できなくなり、遊技者の不満を抱く可能性がある。そこで、前記のように第2先読み予告の実行割合を低くすることで、当該可能性を軽減できる。

20

【0213】

さらに、第2隠蔽演出が実行されているときよりも、第1隠蔽演出が実行されているときの方が、第1先読み予告（特に、形状変化の先読み予告）の実行割合が高いことにより（例えば、図8-18など）、第1隠蔽演出では作用演出がなく保留変化が行われることが多くなるので、隠蔽演出の実行中にアクティブ表示Tの表示態様が変化していることへの期待感を高く持てるので（演出の意外性が向上する）、遊技の興趣が向上する。

【0214】

また、隠蔽演出を複数種類用意し、隠蔽演出の種類に応じて第1先読み予告の実行割合と第2先読み予告の実行割合とを異ならせることにより、演出の実行パターンを多様化でき、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

30

【0215】

図8-16に示すように、第2隠蔽演出を実行しているときは、形状変化の先読み予告の方が表示色変化の先読み予告よりも実行されやすい。また、第1隠蔽演出を実行しているときは、形状変化の先読み予告よりも表示色変化の先読み予告の方が実行されやすい。これにより、表示色変化の先読み予告の実行頻度を、第1隠蔽演出により向上させることができ、形状変化の先読み予告と表示色変化の先読み予告との実行割合のバランスを好適なものとすることができる。

【0216】

図8-16に示すように、第2隠蔽演出を実行している場合の方が、第1隠蔽演出を実行している場合よりも先読み予告が実行されやすい。これにより、第2隠蔽演出を実行しているときは、先読み予告の実行に期待でき、遊技の興趣が向上する。

40

【0217】

図8-18に示すように、第2隠蔽演出を実行している場合の方が、第1隠蔽演出を実行している場合よりも、作用演出を伴う第2先読み予告が実行されやすい。これにより、作用画像37AK004は、第2隠蔽演出の第2隠蔽画像37AK003に隠れても外形により視認される。作用画像37AK004を外形で視認可能な第2隠蔽演出で第2先読み予告が実行されやすいことで、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

【0218】

（変形例）

50

上記構成を適宜変更してもよい。以下変形例を例示する。

【0219】

(変形例1)

特定表示領域37AK001は、他の態様であってもよい。上記構成では、特定表示領域37AK001は、線で区切られた領域、かつ、可変表示の背景画像とは異なる画像の領域であるが、背景画像の一部を線で区画した領域、又は、線で区切られていないが背景画像とは異なる画像の領域などに変更してもよい。前記背景画像のうちの一部を特に区切らずに特定表示領域37AK001としてもよい。例えば、隠蔽演出の隠蔽画像等により覆われる領域を、特定表示領域37AK001と捉えてもよい。また、特定表示領域37AK001は、アクティブ表示5HAや第1保留表示画像5HB等の可変表示対応表示と一致する領域(可変表示対応表示と輪郭が一致する領域)のみとしてもよい。

10

【0220】

(変形例2)

隠蔽演出の開始タイミングは、当該隠蔽演出を実行すると決定したあと、2回目以降に実行される可変表示の開始時としてもよい。例えば、ターゲット変動の開始時であってもよい。例えば、先読み予告を前記2回目以降の可変表示(例えば、ターゲット変動で実行されてもよい)で実行するとしてもよく(先読み予告を実行する可変表示は抽選で決定してもよい)、その場合、隠蔽演出の開始タイミングは、先読み予告を実行する可変表示の開始時であってもよい。また、隠蔽演出の開始タイミングは、可変表示の開始時の以外のタイミングであってもよい。例えば、可変表示開始時から一定期間経過後、隠蔽演出の実行の決定直後、隠蔽演出の実行の決定時から一定期間経過後、先読み予告の実行直前などであってもよい。隠蔽演出の開始タイミング(特に、隠蔽演出を実行することが可能な可変表示)を複数用意し、実行する隠蔽演出の開始タイミングを抽選で決定してもよい(どの保留記憶が先読み予告のターゲットであるかを分かり難くすることができる)。また、開始タイミングに応じて、ターゲットの大当たり期待度を異ならせてもよい。これにより、開始タイミングが注目され、遊技の興趣が向上する。

20

【0221】

隠蔽演出の終了タイミングは、リーチ成立時の他、ターゲット変動の開始時、スーパーリーチ発展時、ターゲット変動の開始から所定期間経過後のタイミング、先読み予告終了直後などであってもよい。第1隠蔽演出と第2隠蔽演出と(隠蔽演出の種類)で終了タイミングを異ならせてもよい。隠蔽演出の終了タイミングを複数用意し、実行する隠蔽演出の終了タイミングを抽選で決定してもよい(演出パターンが増え、遊技の興趣が向上する)。また、終了タイミングに応じて、ターゲットの大当たり期待度を異ならせてもよい。これにより、終了タイミングが注目され、遊技の興趣が向上する。

30

【0222】

(変形例3)

隠蔽演出の実行の有無等は、先読み判定に基づいて決定されるものではなく、可変表示の実行開始時(ステップS171)に表示結果等に基づいて決定されてもよい。また、隠蔽演出の種類により、大当たり期待度を異ならせてもよい(決定割合を、表示結果が大当たりとハズレとで異なるようにすればよい。以下、大当たり期待度について同様)。これにより、遊技者は、隠蔽演出の種類にも注目するので、遊技の興趣が向上する。隠蔽演出は、1種類であってもよい。

40

【0223】

隠蔽演出のうちの第1隠蔽演出と第2隠蔽演出とは、選択的に実行されるものではなく、別々のタイミングや別々の場面で実行されるものであってもよい。例えば、(1)第1隠蔽演出と第2隠蔽演出とを連続して実行する、(2)第1隠蔽演出はリーチ前に実行され、第2隠蔽演出はリーチ後に実行される、(3)第1隠蔽演出はスーパーリーチAで実行されるが、第2隠蔽演出は、スーパーリーチBで実行される、などであってもよい。

【0224】

隠蔽演出は、(1)画面をブラックアウトにさせる演出、(2)役物により特定表示領

50

域 3 7 A K 0 0 1 を覆う演出、(3) 他の表示装置により特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 を覆う演出、(4) 特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 を覆うのではなく、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 を可変表示対応表示ごと消去又は半透明にして可変表示対応表示の視認性を低下させる演出、(5) 可変表示対応表示が隠されるムービーや可変表示対応表示が消去されるリーチ演出、などであってもよい。

【 0 2 2 5 】

第 1 隠蔽画像 3 7 A K 0 0 2 と第 1 隠蔽画像 3 7 A K 0 0 3 とを輪郭が異なる画像としてもよいし、前記 2 つの画像のうちの少なくとも一つを、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 の輪郭と一致する画像としてもよい。第 1 隠蔽画像 3 7 A K 0 0 2 や第 1 隠蔽画像 3 7 A K 0 0 3 の大きさは、演出の進行に応じて変化してもよい。

10

【 0 2 2 6 】

隠蔽演出は、第 1 隠蔽演出、第 2 隠蔽演出のように、可変表示対応表示（保留表示のみでもよいし、アクティブ表示のみ（この場合、アクティブ表示を対象として先読み予告を実行可能とする）でもよい。）の視認性を低下させる（可変表示対応表示を視認不可にする場合を含む）演出であればよい。

【 0 2 2 7 】

隠蔽演出は、飾り図柄も隠蔽してもよいが、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 を隠蔽するが、飾り図柄が表示される領域（飾り図柄が可変表示ないし停止表示（確定飾り図柄が導出）される領域）を覆わない演出であるとよい（上記第 1 隠蔽演出及び第 2 隠蔽演出も当該演出に該当する）。これにより、飾り図柄の可変表示や停止図柄（確定飾り図柄）が隠蔽画像により隠されることを防止でき、これらの視認性を確保できる。なお、可変表示される飾り図柄が隠蔽演出により一時隠蔽されてもよい。例えば、可変表示される飾り図柄が移動して隠蔽画像（第 1 隠蔽画像 3 7 A K 0 0 2、第 2 隠蔽画像 3 7 A K 0 0 3 等）により隠蔽されてもよい。また、隠蔽画像の大きさを演出の進行に応じて変化させたときに、当該隠蔽画像により可変表示される飾り図柄を一時隠してもよい。なお、最低限、停止図柄（確定飾り図柄）の視認性を確保するため、隠蔽演出は、当該停止図柄を隠蔽しない演出（例えば、確定飾り図柄は、隠蔽画像の外側で導出される、隠蔽画像は、確定飾り図柄導出時に、確定飾り図柄を覆わない大きさとなるなど）であるとよい。

20

【 0 2 2 8 】

第 1 隠蔽演出又は第 2 隠蔽演出に加え又は代えて、可変表示対応表示の外形（シルエットなど）を視認できないが、可変表示対応表示の表示色及び／又は模様を視認できる第 3 隠蔽演出を用意してもよい。例えば、図 8 - 1 9 のように、隠蔽画像 3 7 A K 0 0 5 で特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 を覆うようにする。隠蔽画像 3 7 A K 0 0 5 は、アクティブ表示 5 H A の一部（輪郭が分からない一部など）を露出させる窓 3 7 A K 0 0 5 A（後を透過する穴）、第 1 保留表示 5 H B の一部（輪郭が分からない一部など）を露出させる窓 3 7 A K 0 0 5 B（後を透過する穴）を備え、それ以外の部分は、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 を視認できないように隠す画像である。このような第 3 隠蔽演出では、窓 3 7 A K 0 0 5 A 及び窓 3 7 A K 0 0 5 B を介して、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 内の一部、つまり、アクティブ表示 5 H A や第 1 保留表示 5 H B の表示色や模様を確認できるが、アクティブ表示 5 H A や第 1 保留表示 5 H B の外形は認識できない。なお、窓 3 7 A K 0 0 5 B は、図 8 - 1 9 では、第 1 保留表示 5 H B の表示に合わせて表示される（第 1 保留表示 5 H B がシフトした場合には、窓 3 7 A K 0 0 5 B は、消去又はシフトする）が、第 1 保留表示 5 H B が表示され得る表示位置それぞれに予め設けられていてもよい（この場合、消去、シフト等はない）。また、窓 3 7 A K 0 0 5 A 及び窓 3 7 A K 0 0 5 B を繋げて一つのスリット上の窓を設けてもよい（この場合、アクティブ表示 5 H A や第 1 保留表示 5 H B の外形は、分かり難いが、よく見ると確認できる場合もある）。隠蔽画像 3 7 A K 0 0 5 を用いた第 3 隠蔽演出を実行する場合、形状変化の先読み予告よりも、表示色変化の先読み予告の方が実行されやすいようにしてもよい。これにより、先読み予告で変化した後の第 1 保留表示 5 H B（可変表示対応表示）の表示態様を遊技者は確認しやすく、遊技の興趣が向上する。

30

40

50

【 0 2 2 9 】

(変形例 4)

第 1 先読み予告は、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 内で実行されるものであればよく、上記構成のように、第 1 保留表示 5 H B を変化させる保留変化のみの演出の他、特定表示領域 3 7 A K 0 0 1 内にキャラクタなどの所定画像（ターゲットの第 1 保留表示 5 H B に作用（接触）するものでも、作用しないで表示のみされるものでもよい）を表示してから保留変化を行うものでもよい。

【 0 2 3 0 】

(変形例 5)

先読み予告や隠蔽演出は、時短状態で実行可能としてもよい。この場合、先読み予告や隠蔽演出のターゲットは、第 2 特図ゲーム及び第 2 保留表示を対象としてもよい。

10

【 0 2 3 1 】

(変形例 6)

先読み予告が、形状変化を行うものであるか、表示色変化を行うものであるかに応じて、大当たり期待度を異ならせてもよい。上記では、先読み予告が実行される場合、ターゲットのリーチが確定するが、非リーチのときに先読み予告が実行されてもよく、この場合、形状変化の方が、表示色変化よりも、ターゲットにおいてリーチが成立しやすいようにしてもよい。先読み予告は、表示色に加え又は代えて、模様を変化させるものであってもよい。

【 0 2 3 2 】

20

先読み予告は、作用演出以外の他の演出を実行してから保留変化を行う演出であってもよい。先読み予告は、所定の演出（作用演出、前記他の演出）が実行されたが、第 1 保留表示 5 H B の表示態様が変化しない（保留変化が実行されない）ガセのパターンを含んでもよい。また、隠蔽演出が実行されても、先読み予告が実行されないパターンを用意してもよい。

【 0 2 3 3 】

先読み予告は、一つのターゲットに対して複数回実行するようにしてもよい（この場合、各回について、形状変化と表示色変化とするか、作用演出の実行の有無等を決定してもよい）。先読み予告は、アクティブ表示を変化させるものであってもよい。この場合、当該演出の実行の有無は、可変表示の実行開始時（ステップ S 1 7 1）に表示結果等に基づいて決定されてもよい。このように、先読み予告を、広く、可変表示対応表示の表示態様を変化させる変化演出（ガセを含んでもよい）としてもよい。

30

【 0 2 3 4 】

(変形例 7)

第 2 先読み予告は、隠蔽演出（第 1 隠蔽演出又は第 2 隠蔽演出等の特定の種類の隠蔽演出としてもよいし、隠蔽演出全体としてもよい）が実行されているときと、当該隠蔽演出が実行されていないときとで異なる割合で実行されればよい。これにより、演出の実行パターンが単調とならず、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 3 5 】

例えば、先読み予告が実行される場合の第 2 先読み予告の実行割合（実行する先読み演出として第 2 先読み予告が選択される割合）は、隠蔽演出を実行する場合の方が、隠蔽演出を実行しない場合よりも低いようにしてもよい（各種決定例の決定割合を調整するなどすればよい。以下、実行割合等について同じ）。これにより、隠蔽演出実行時には、隠蔽画像に隠れた可変表示対応表示（第 1 保留表示 T など）に対してひっそりと先読み予告が実行される割合が高くなり、隠蔽演出終了時に、変化後の表示態様の可変表示対応表示（アクティブ表示 T など）の表示の期待感が高まり、遊技の興趣が向上する。

40

【 0 2 3 6 】

例えば、第 2 先読み予告は、少なくとも隠蔽演出の実行中に実行され、隠蔽演出が実行されていない期間では実行されないようにしてもよい。

【 0 2 3 7 】

50

(変形例 8)

先読み予告として、上記第 1 先読み予告、上記第 2 先読み予告の他、第 3 先読み予告を用意してもよい。第 2 先読み予告では、上記構成や図 8 - 20 (A) のように、作用画像 37AK004 を、隠蔽画像 (図 8 - 20 (A) では、第 2 隠蔽画像 37AK003) の外側に表示し、当該外側から第 1 保留表示 5HB に作用させる。第 3 先読み予告では、図 8 - 20 (B) のように、作用画像 37AK004 を、隠蔽画像 (図 8 - 20 では、第 2 隠蔽画像 37AK003) の内側かつ特定表示領域 37AK001 の外側に表示し、当該位置から第 1 保留表示 5HB に作用させる。第 2 隠蔽画像 37AK003 が表示されているときには、作用画像 37AK004 は、表示開始時から外形のみ視認される。第 1 先読み予告 ~ 第 3 先読み予告の実行割合 (先読み予告として各先読み予告が実行 (選択) される割合) を、隠蔽演出の実行の有無に応じて異ならせてもよい。例えば、第 3 先読み予告は、第 1 隠蔽演出を実行しているときよりも、第 2 隠蔽演出を実行しているときの方が実行されやすいようにしてもよい。これにより、作用画像の視認の機会を確保できる。第 2 先読み予告と第 3 先読み予告とをまとめて、上記第 2 先読み予告と捉えてもよい (両者は、作用画像 37AK004 が特定表示領域 37AK001 の外側から作用する点において共通のため)。

10

【0238】

(変形例 9)

作用演出を複数種類設けてもよい。例えば、作用画像を複数種類用意する。作用演出の種類に応じて、大当り期待度を異ならせたり、可変表示対応表示の表示態様の変化割合 (ガセの割合) を異ならせたり、変化後の表示態様の割合 (例えば、期待度が高い表示態様への変化割合) を異ならせたりしてもよい。

20

【0239】

(変形例 10)

上記各演出の実行割合は適宜変更できる。

【0240】

例えば、第 2 隠蔽演出を実行しているときの、形状変化の先読み予告と、表示色変化の先読み予告との実行割合は異なればよい。これにより、演出の実行が単調になるのを防止でき、遊技の興趣が向上する。

30

【0241】

例えば、第 2 隠蔽演出が実行されているときと、第 1 隠蔽演出が実行されているときとで、第 2 先読み予告の実行割合は異なればよい。これにより、演出の実行が単調になるのを防止でき、遊技の興趣が向上する。

【0242】

例えば、第 2 隠蔽演出が実行されているときと、第 1 隠蔽演出が実行されているときとで、第 1 先読み予告の実行割合は異なればよい。これにより、演出の実行が単調になるのを防止でき、遊技の興趣が向上する。

40

【0243】

例えば、第 2 隠蔽演出を実行しているときの、形状変化の先読み予告の実行割合と表示色変化の先読み予告の実行割合とは異なればよい。これにより、演出の実行が単調になるのを防止でき、遊技の興趣が向上する。

【0244】

例えば、第 2 隠蔽演出を実行している場合と、第 1 隠蔽演出を実行している場合とで、先読み予告の実行割合が異なればよい。これにより、演出の実行が単調になるのを防止でき、遊技の興趣が向上する。

【0245】

第 2 隠蔽演出を実行している場合と、第 1 隠蔽演出を実行している場合とで、作用演出を伴う第 2 先読み予告の実行割合は異なればよい。これにより、演出の実行が単調になるのを防止でき、遊技の興趣が向上する。

50

【符号の説明】

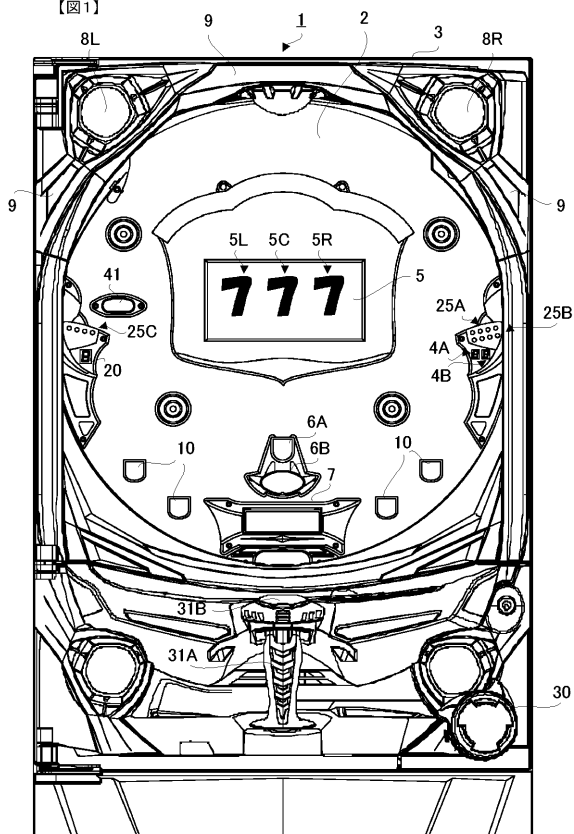
【 0 2 4 6 】

- | | | |
|---------------|-----|-----------------|
| 1 | ... | パチンコ遊技機 |
| 1 1 | ... | 主基板 |
| 1 2 | ... | 演出制御基板 |
| 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CPU |
| 3 7 A K 0 0 1 | ... | 特定表示領域 |
| 3 7 A K 0 0 2 | ... | 第1隠蔽画像 |
| 3 7 A K 0 0 3 | ... | 第2隠蔽画像 |
| 3 7 A K 0 0 4 | ... | 作用画像 |

10

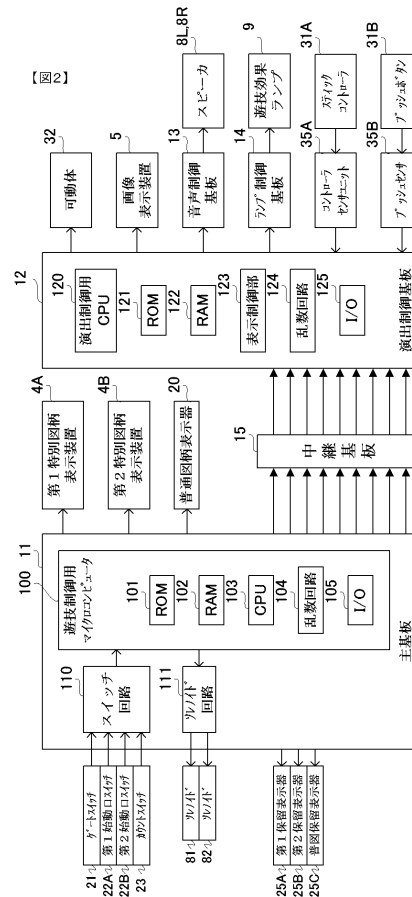
【 図 1 】

【図1】

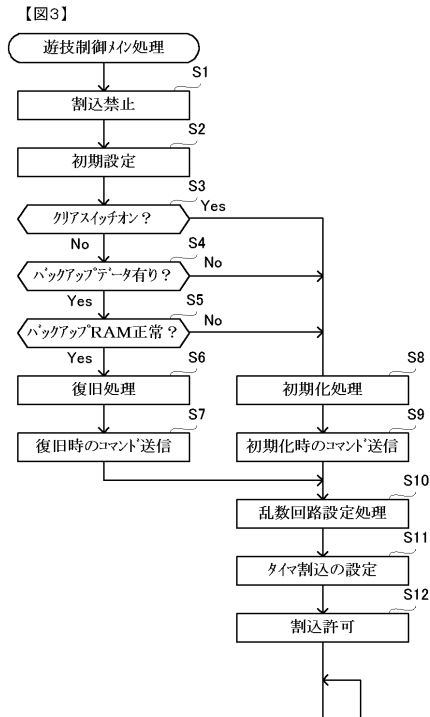


【 図 2 】

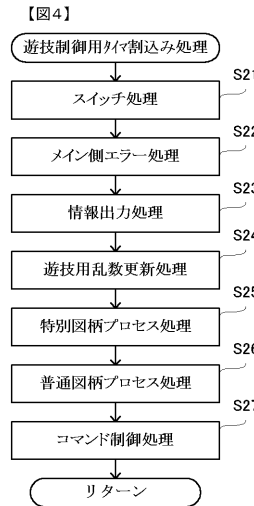
【図2】



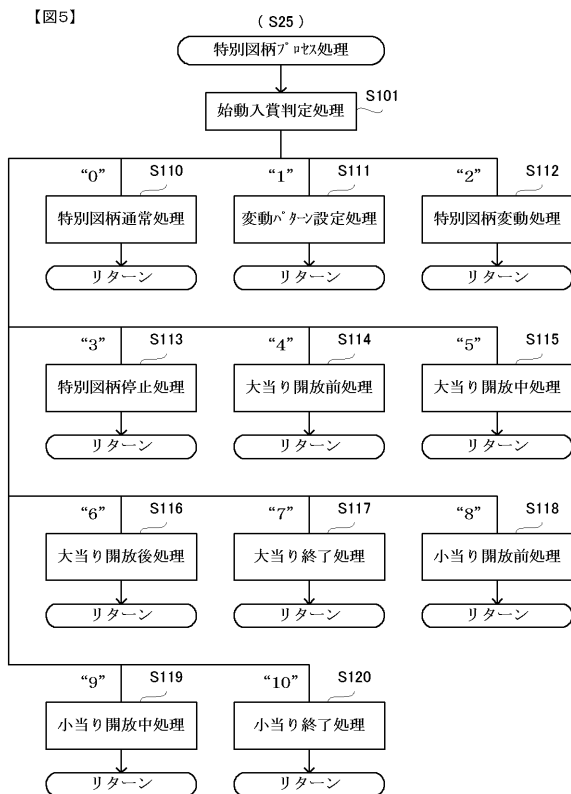
【図3】



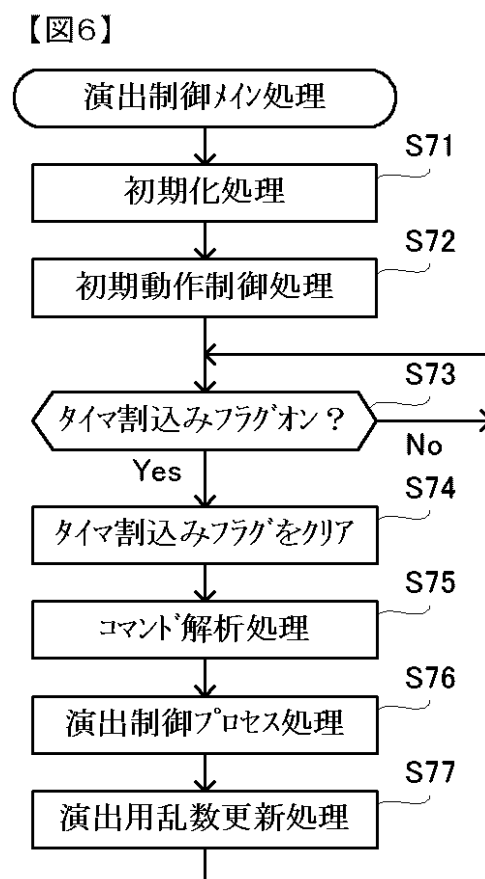
【図4】



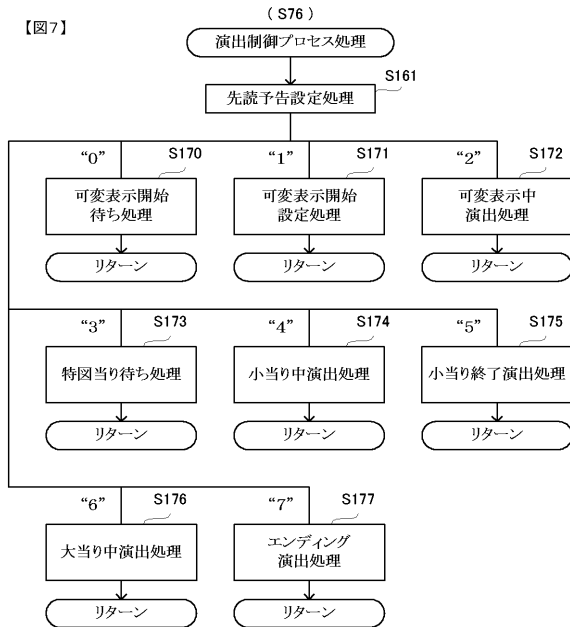
【図5】



【図6】

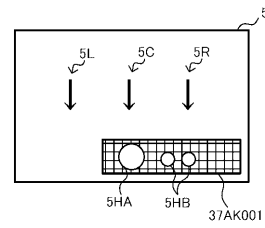


【図 7】



【図 8 - 1】

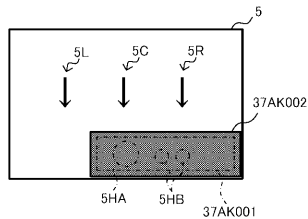
【図8-1】可変表示の実行中の画面



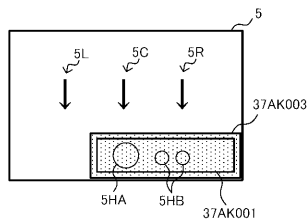
【図 8 - 2】

【図8-2】隠蔽演出

(A)第1隠蔽演出(アクティブ表示等は、視認不可)



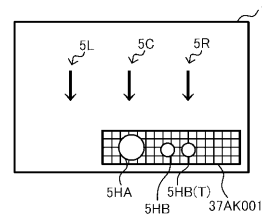
(B)第2隠蔽演出(アクティブ表示等は、認識可(シルエットのみ))



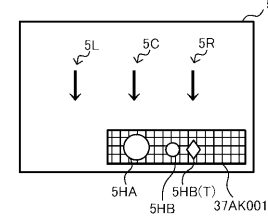
【図 8 - 3】

【図8-3】第1先読み予告(作用演出実行無し)実行

(A)先読み予告実行前



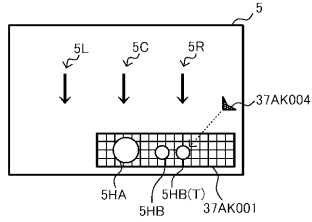
(B)先読み予告実行(保留変化)



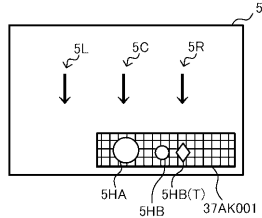
【図 8 - 4】

【図 8 - 4】第 2 先読み予告(作用演出実行有り)実行

(A)作用演出

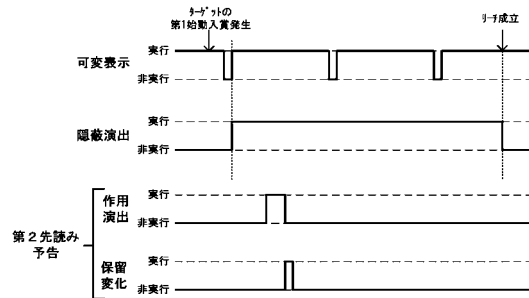


(B)保留変化



【図 8 - 5】

【図 8 - 5】(各演出の実行タイミング)

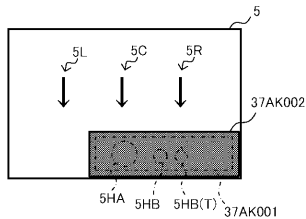


* 第 1 先読み予告の場合は、作用演出は実行されない

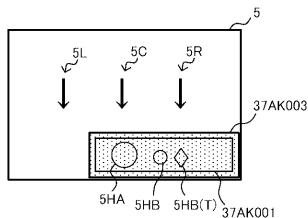
【図 8 - 6】

【図 8 - 6】隠蔽演出実行中に第 1 先読み予告(作用演出無し)実行

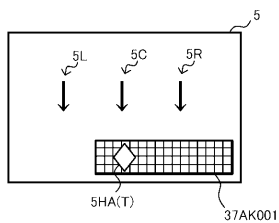
(A)第 1 隠蔽演出実行中に第 1 先読み予告を実行(視認は不可)



(B)第 2 隠蔽演出実行中に第 1 先読み予告を実行(形状変化については視認可)



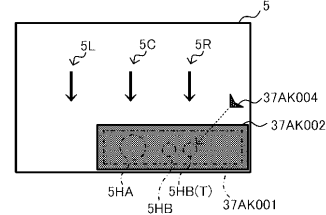
(C)隠蔽演出終了



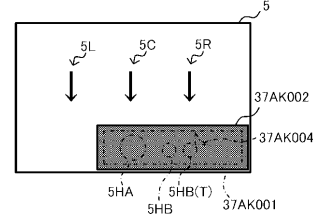
【図 8 - 7】

【図 8 - 7】第 1 隠蔽演出実行中に先読み予告(作用演出有り)実行

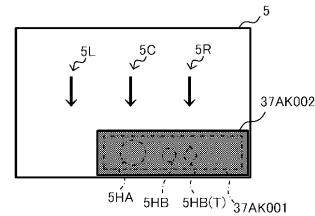
(A)第 1 隠蔽演出の実行中に作用演出実行



(B)作用演出実行中(視認不可)



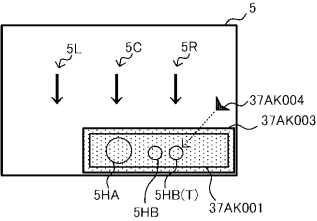
(C)保留変化(視認不可)



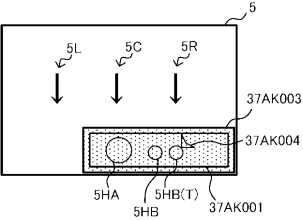
【 図 8 - 8 】

【図8－8】第2隠蔽演出実行中に先読み予告(作用演出有り)実行

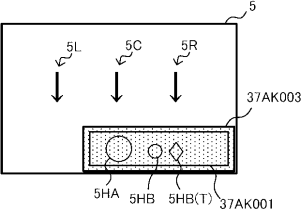
(A)第2隠蔽演出の実行中に作用演出実行



(B)作用演出実行中(シルエットは視認可)

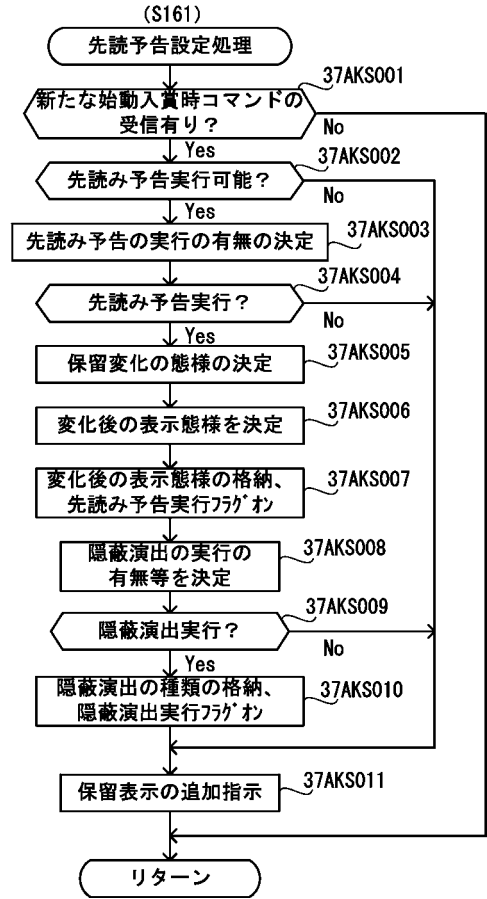


(C)保留変化(シルエットは視認可)



【 図 8 - 1 0 】

【図8－10】



【 図 8 - 9 】

【図8－9】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リチ (ハズレ)
PA2-1	5000	短縮有り→非リチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマルリチ (ハズレ)
PA3-3	35000	ノーマルリチ→スーパーリチA (ハズレ)
PA3-4	50000	ノーマルリチ→スーパーリチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマルリチ (大当り)
PB3-3	35000	ノーマルリチ→スーパーリチA (大当り)
PB3-4	50000	ノーマルリチ→スーパーリチB (大当り)

期待度：ノーマルリチ<スーパーリチA<スーパーリチB

【 図 8 - 1 1 】

【図8－11】

先読み判定結果指定コマンド (C4XX (H)) のEXTデータ

XX	指定内容
00	判定無し
01	非リチハズレ
02	リチ (大当り)
03	リチ (ハズレ)

【 図 8 - 1 2 】

【図8－12】

(A)第1始動入賞時コマンドハフファ

第1保留表示番号	第1先読み判定結果指定	先読み予告の変化後の表示態様	隠蔽演出の種類
0	C401 (H)	—	—
1	C401 (H)	—	—
2	C401 (H)	菱形	第2隠蔽演出
3	C402 (H)	—	—
4	0000 (H)	—	—

【 図 8 - 1 3 】

【図8－13】先読み予告の実行有無の決定例

決定結果	決定割合		
	先読み判定結果→リチ (大当り)	先読み判定結果→リチ (ハズレ)	先読み判定結果→判定無し、非リチハズレ
先読み予告を実行する	70/100	30/100	0/100
先読み予告を実行しない	30/100	70/100	100/100

【図 8 - 1 4】

【図8-14】保留変化を形状変化とするか表示色変化とするかの決定例

決定結果	決定割合
形状変化	50/100
表示色変化	50/100

【図 8 - 1 5】

【図8-15】先読み予告の変化後の表示態様の決定例

(A) 形状変化の場合

決定結果	決定割合	
	先読み判定結果 →大当たり	先読み判定結果 →ハズレ
菱形	50/100	20/100
正方形	30/100	25/100
三角形	20/100	55/100

(B) 表示色変化の場合

決定結果	決定割合	
	先読み判定結果 →大当たり	先読み判定結果 →ハズレ
金	50/100	20/100
赤	30/100	25/100
青	20/100	55/100

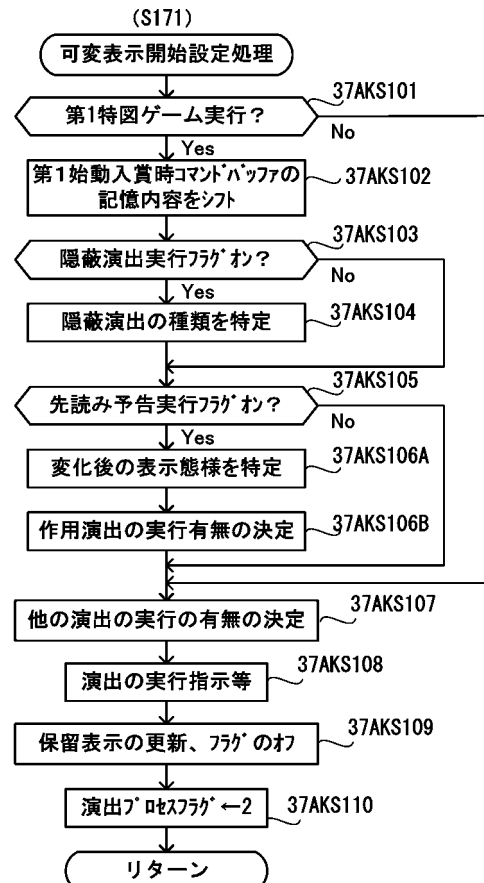
【図 8 - 1 6】

【図8-16】隠蔽演出の実行の有無等の決定例

決定結果	決定割合	
	形状変化	表示色変化
第1隠蔽演出を実行する	5/100	15/100
第2隠蔽演出を実行する	25/100	5/100
隠蔽演出を実行しない	70/100	80/100

【図 8 - 1 7】

【図8-17】



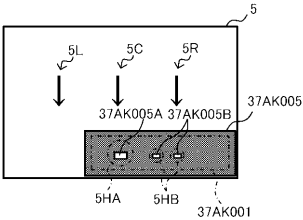
【 図 8 - 1 8 】

【図8-18】作用演出の実行の有無の決定例

決定結果	決定割合		
	第1隠蔽演出	第2隠蔽演出	隠蔽演出 実行無し
作用演出を 実行する	55/100	90/100	30/100
作用演出を 実行しない	45/100	10/100	70/100

【 図 8 - 1 9 】

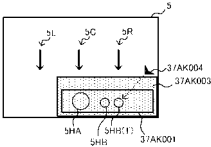
【図8-19】隠蔽演出の別例



【 図 8 - 2 0 】

【図8-20】先読み予告の別例

(A)第2先読み予告(作用画像が隠蔽画像の外側から移動)



(B)第3先読み予告(作用画像が隠蔽画像の内側かつ特定表示領域の外側から移動)

