

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7283961号  
(P7283961)

(45)発行日 令和5年5月30日(2023.5.30)

(24)登録日 令和5年5月22日(2023.5.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全49頁)

(21)出願番号	特願2019-78230(P2019-78230)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年4月17日(2019.4.17)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-174831(P2020-174831 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和2年10月29日(2020.10.29)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月1日(2022.3.1)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	辻野 安人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、  
所定状態となるときに、該所定状態であることを示唆する示唆表示を表示する示唆表示手段、  
を備え、  
前記所定状態は、少なくとも第1所定状態と第2所定状態と第3所定状態とを含み、  
前記示唆表示手段は、前記第1所定状態に対応する第1示唆表示と、前記第2所定状態に対応する第2示唆表示と、前記第3所定状態に対応する第3示唆表示と、を表示可能であり、  
前記第2示唆表示と前記第3示唆表示は、異なる位置に表示され、  
前記第3示唆表示が表示されるときよりも前記第2示唆表示が表示されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く、  
前記第3示唆表示は、前記第1示唆表示と重複する位置に表示され、  
前記第2示唆表示は、前記第1示唆表示と重複しない位置に表示され、  
前記第1示唆表示が表示されている特定期間において、前記第2示唆表示と前記第3示唆表示のいずれかを所定の割合で表示可能であり、  
前記特定期間において、前記第3示唆表示を表示する割合よりも高い割合で前記第2示唆表示を表示し、  
前記第1示唆表示と前記第3示唆表示を表示する場合、該第1示唆表示よりも該第3示

唆表示の方が視認しやすくかつ該第 1 示唆表示の内容を認識可能に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、所定状態となるとときに、所定状態に対応して示唆表示を表示する遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017-70743 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機は、複数種類の所定状態に並列して制御されることがある。複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示すると、示唆表示が重複して表示される可能性がある。示唆表示が重複して表示されると、遊技者に違和感を与えてしまう可能性がある。特許文献 1 には、そのような実情に鑑みた技術的意義は何ら開示されていない。 20

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）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に制御可能な遊技機であって、

所定状態となるとときに、該所定状態であることを示唆する示唆表示を表示する示唆表示手段、 30

を備え、

前記所定状態は、少なくとも第 1 所定状態と第 2 所定状態と第 3 所定状態とを含み、

前記示唆表示手段は、前記第 1 所定状態に対応する第 1 示唆表示と、前記第 2 所定状態に対応する第 2 示唆表示と、前記第 3 所定状態に対応する第 3 示唆表示と、を表示可能であり、

前記第 2 示唆表示と前記第 3 示唆表示は、異なる位置に表示され、

前記第 3 示唆表示が表示されるときよりも前記第 2 示唆表示が表示されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 3 示唆表示は、前記第 1 示唆表示と重複する位置に表示され、 40

前記第 2 示唆表示は、前記第 1 示唆表示と重複しない位置に表示され、

前記第 1 示唆表示が表示されている特定期間において、前記第 2 示唆表示と前記第 3 示唆表示のいずれかを所定の割合で表示可能であり、

前記特定期間において、前記第 3 示唆表示を表示する割合よりも高い割合で前記第 2 示唆表示を表示し、

前記第 1 示唆表示と前記第 3 示唆表示を表示する場合、該第 1 示唆表示よりも該第 3 示唆表示の方が視認しやすくかつ該第 1 示唆表示の内容を認識可能に表示する、

ことを特徴とする。

（1）上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとって有利な 50

大当り遊技状態に制御可能である)、所定状態となる時に、該所定状態に対応して示唆表示を表示する示唆表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、所定の演出モードとなる時に、その演出モードに対応してテロップを表示する画像表示装置5を備える)、を備え、前記所定状態は、少なくとも第1所定状態と第2所定状態と第3所定状態とを含み(例えば、所定の演出モードは、少なくとも「潜伏モード」と「先読みモード竹」と「先読みモード梅」とを含む)、前記示唆表示手段は、前記第1所定状態に対応する第1示唆表示と、前記第2所定状態に対応する第2示唆表示と、前記第3所定状態に対応する第3示唆表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、「潜伏モード」に対応する潜伏テロップ画像と、「先読みモード竹」に対応する竹テロップ画像と、「先読みモード梅」に対応する梅テロップ画像と、を表示可能である)、前記第3示唆表示が表示されるときよりも前記第2示唆表示が表示されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば、パチンコ遊技機1は、梅テロップ画像が表示されるときよりも竹テロップ画像が表示されるときの方が、大当り信頼度が高い)、前記第3示唆表示は、前記第1示唆表示と重複する位置に表示され(例えば、梅テロップ画像は、潜伏テロップ画像と重なり合う位置に表示される)、前記第3示唆表示よりも前記第2示唆表示の方が前記第1示唆表示と並列して表示される割合が高い(例えば、パチンコ遊技機1においては、梅テロップ画像よりも竹テロップ画像の方が潜伏テロップ画像を表示する期間に表示される割合が高い)、ことを特徴とする。

10

**【0007】**

このような構成によれば、複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる。

20

**【0008】**

(2)上記(1)の遊技機において、前記示唆表示手段は、前記第1示唆表示と並列して前記第3示唆表示を表示する場合、前記第1示唆表示よりも前記第3示唆表示の方が視認し易く、且つ、前記第1示唆表示の内容を認識可能に表示する(例えば、画像表示装置5は、潜伏テロップ画像と重なり合う位置に梅テロップ画像を表示する場合、潜伏テロップ画像よりも前面側に梅テロップ画像を表示すると共に、潜伏テロップ画像の文字を認識可能に表示する)、ようにしてもよい。

**【0009】**

このような構成によれば、第3示唆表示の視認性を優先しながらも、第1示唆表示の内容を認識させることができる。

30

**【0010】**

(3)上記(1)又は(2)の遊技機において、前記第2所定状態の後に、該第2所定状態よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第4所定状態となる場合があり(例えば、パチンコ遊技機1は、「先読みモード竹」の後に、「先読みモード竹」よりも大当り信頼度の高い「先読みモード松」となる場合がある)、前記示唆表示手段は、前記第4所定状態となる時に、該第4所定状態に対応して第4示唆表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、「先読みモード松」となる時に、「先読みモード松」に対応して松テロップ画像を表示可能である)、前記第4示唆表示は、前記第2示唆表示と重複する位置に表示される(例えば、松テロップ画像は、竹テロップ画像と同じ表示位置に表示される)、ようにしてもよい。

40

**【0011】**

このような構成によれば、第2所定状態の後に第4所定状態となったときの興趣を向上させることができる。

**【0012】**

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記第1所定状態は、前記有利状態に制御される確率が通常の遊技状態よりも高い遊技状態であるか否かを特定困難又は特定不能な状態である(例えば、「潜伏モード」は、表示結果が「大当り」となる確率が低確状態よりも高い高確状態であるか否かを特定困難又は特定不能な状態である)、ようにしてもよい。

50

## 【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、第 1 示唆表示と第 2 示唆表示又は第 3 示唆表示とが並列して表示されることにより、有利状態に制御される確率が通常の遊技状態よりも高い遊技状態であることへの期待感を高めることができる。

## 【 0 0 1 4 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) から ( 4 ) のいずれかの遊技機において、特定演出を実行する特定演出実行手段 (例えば、パチンコ遊技機 1 は、予告 A ~ 予告 F を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 を備える)、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第 1 示唆表示が表示されるときに第 1 特定演出を実行可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、潜伏テロップ画像が表示されるときに予告 E の予告演出を実行可能である)、前記第 2 示唆表示が表示されるときに第 2 特定演出を実行可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、竹テロップ画像が表示されるときに予告 B の予告演出を実行可能である)、前記第 1 示唆表示と並列して前記第 2 示唆表示が表示される場合、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とのいずれとも異なる種類の特定演出を実行可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、潜伏テロップ画像が表示される期間と重複する期間に竹テロップ画像が表示される場合、予告 E と予告 B とのいずれとも異なる予告 F の予告演出を実行可能である)、ようにしてもよい。

10

## 【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、第 1 示唆表示と並列して第 2 示唆表示が表示されるときに興味を向上させることができる。

20

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 6 】

【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】先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 8 - 2】先読み予告決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 8 - 3】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 - 4】潜伏モードの一例を説明するための説明図である。

【図 8 - 5】特殊図柄・先読みモード設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 6】先読みモード予告パターン決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 8 - 7】予告決定テーブルの構成例を示す説明図である。

【図 8 - 8】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 9】テロップ画像が非表示となるタイミングの一例を示す図である。

【図 8 - 10】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 11】演出動作例を示す図である。

40

【図 8 - 12】演出動作例を示す図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 7 】

( 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について説明する。

## 【 0 0 1 8 】

( 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

50

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。

【 0 0 1 9 】

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 L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 2 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（E l e c t r o L u m i n e s c e n c e）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。

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数に

10

20

30

40

50

よって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

10

【 0 0 2 9 】

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

20

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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。

30

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

40

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

50

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

【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。

【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３２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。

【００４２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、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。

【００４３】

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。

【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、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。

【００４５】

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。

【００４６】

（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

10

20

30

40

50

の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４７】

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）。

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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

10

20

30

40

50



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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

（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、

10

20

30

40

50

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／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【 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た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。

【 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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【 0 0 6 9 】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

【 0 0 7 0 】

30

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

40

【 0 0 7 2 】

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

50

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、大当た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。

#### 【 0 0 7 3 】

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、大当た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た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）における大当た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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

#### 【 0 0 7 4 】

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。

#### 【 0 0 7 5 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

20

#### 【 0 0 7 6 】

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

30

#### 【 0 0 7 7 】

##### （基板構成）

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

#### 【 0 0 7 8 】

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

40

#### 【 0 0 7 9 】

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

#### 【 0 0 8 0 】

50

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】

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

【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。

【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CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0088】

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

10

20

30

40

50

メインメモリとして使用される。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

10

【 0 0 9 1 】

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。

【 0 0 9 2 】

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。

20

【 0 0 9 3 】

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。

【 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。

30

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 6 】

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。

40

【 0 0 9 7 】

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。

【 0 0 9 8 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 9 】

（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

50

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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）。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。

10

【０１０２】

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。

20

【０１０３】

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。

30

【０１０４】

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。

40

【０１０５】

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。

【０１０６】

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

50

ップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

#### 【0107】

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CPU120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。

10

#### 【0108】

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、CPU103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み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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

#### 【0109】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103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、CPU103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たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

30

#### 【0110】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

40

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

#### 【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

50

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。

#### 【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）。

10

#### 【0114】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102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12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

#### 【0115】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

#### 【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）。

30

40

#### 【0117】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101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ROM 121に格納されている。

#### 【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「大当たり」または「小当たり」

50



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。

【 0 1 1 9 】

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 0 】

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 1 】

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

【 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、大入賞口雇用のソレノイド 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 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【 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。

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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。

【 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

50

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 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 120 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 120 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 125 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 R A M 122 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 120 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。

10

#### 【 0 1 3 2 】

ステップ S 73 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 73 ; 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 74 )、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 75 )。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 R A M 122 の所定領域に格納したり、R A M 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

20

#### 【 0 1 3 3 】

ステップ S 75 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 76 )。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 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。

30

#### 【 0 1 3 4 】

ステップ S 76 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 77 )、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 S 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【 0 1 3 5 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 120 は、まず、先読み予告設定処理を実行する ( ステップ S 161 )。先読み予告設定処理では、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。

40

#### 【 0 1 3 6 】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 120 は、例えば R A M 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 0 1 3 7 】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期

50

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。

#### 【0138】

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

#### 【0139】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

#### 【0140】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

#### 【0141】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“

5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

( 基本説明の変形例 )

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

【 0 1 4 6 】

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。

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 5 0 】

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。

【 0 1 5 1 】

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「1 0 0 %」の割合又は「1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 2 】

（特徴部 4 S H の説明）

次に、パチンコ遊技機 1 の特徴部 4 S H の構成及び制御について説明する。

【 0 1 5 3 】

特徴部 4 S H に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機である。例えば、パチンコ遊技機 1 は、前述のとおり、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能である。

【 0 1 5 4 】

特徴部 4 S H に係る遊技機は、所定状態となるときに、該所定状態に対応して示唆表示を表示する示唆表示手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、所定の演出モードとなるとときに、その演出モードに対応してテロップ画像を表示する画像表示装置 5 を備える。

【 0 1 5 5 】

特徴部 4 S H に係る所定状態は、少なくとも第 1 所定状態と第 2 所定状態と第 3 所定状態とを含む。例えば、所定の演出モードは、少なくとも「潜伏モード」と「先読みモード竹」と「先読みモード梅」とを含む。

【 0 1 5 6 】

特徴部 4 S H に係る示唆表示手段は、第 1 所定状態に対応する第 1 示唆表示と、第 2 所定状態に対応する第 2 示唆表示と、第 3 所定状態に対応する第 3 示唆表示と、を表示可能である。例えば、画像表示装置 5 は、「潜伏モード」に対応する潜伏テロップ画像と、「先読みモード竹」に対応する竹テロップ画像と、「先読みモード梅」に対応する梅テロップ画像と、を表示可能である。

【 0 1 5 7 】

特徴部 4 S H に係る遊技機は、第 3 示唆表示が表示されるときよりも第 2 示唆表示が表示されるときの方が有利状態に制御される期待度が高い。例えば、パチンコ遊技機 1 は、梅テロップ画像が表示されるときよりも竹テロップ画像が表示されるときの方が、大当り信頼度が高い。

【 0 1 5 8 】

特徴部 4 S H に係る第 3 示唆表示は、第 1 示唆表示と重複する位置に表示される。例えば、梅テロップ画像は、潜伏テロップ画像と重なり合う位置に表示される。

【 0 1 5 9 】

特徴部 4 S H に係る遊技機においては、第 3 示唆表示よりも第 2 示唆表示の方が第 1 示唆表示と並列して表示される割合が高い。例えば、パチンコ遊技機 1 においては、梅テロップ画像よりも竹テロップ画像の方が潜伏テロップ画像を表示する期間に表示される割合が高い。

【 0 1 6 0 】

特徴部 4 S H に係る示唆表示手段は、第 1 示唆表示と並列して第 3 示唆表示を表示する

10

20

30

40

50

場合、第 1 示唆表示よりも第 3 示唆表示の方が視認し易く、且つ、第 1 示唆表示の内容を認識可能に表示する。例えば、画像表示装置 5 は、潜伏テロップ画像と重なり合う位置に梅テロップ画像を表示する場合、潜伏テロップ画像よりも前面側に梅テロップ画像を表示すると共に、潜伏テロップ画像の文字を認識可能に表示する。

【 0 1 6 1 】

特徴部 4 S H に係る遊技機は、第 2 所定状態の後に、第 2 所定状態よりも有利状態に制御される期待度が高い第 4 所定状態となる場合がある。例えば、パチンコ遊技機 1 は、「先読みモード竹」の後に、「先読みモード竹」よりも大当り信頼度の高い「先読みモード松」となる場合がある。

【 0 1 6 2 】

特徴部 4 S H に係る示唆表示手段は、第 4 所定状態となるとときに、第 4 所定状態に対応して第 4 示唆表示を表示可能である。例えば、画像表示装置 5 は、「先読みモード松」となるとときに、「先読みモード松」に対応して松テロップ画像を表示可能である。

【 0 1 6 3 】

特徴部 4 S H に係る第 4 示唆表示は、第 2 示唆表示と重複する位置に表示される。例えば、松テロップ画像は、竹テロップ画像と同じ表示位置に表示される。

【 0 1 6 4 】

特徴部 4 S H に係る第 1 所定状態は、有利状態に制御される確率が通常の遊技状態よりも高い遊技状態であるか否かを特定困難又は特定不能な状態である。例えば、「潜伏モード」は、表示結果が「大当り」となる確率が低確状態よりも高い高確状態であるか否かを特定困難又は特定不能な状態である。

【 0 1 6 5 】

特徴部 4 S H に係る遊技機は、特定演出を実行する特定演出実行手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、予告 A ～ 予告 F を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 を備える。

【 0 1 6 6 】

特徴部 4 S H に係る特定演出実行手段は、第 1 示唆表示が表示されるときに第 1 特定演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、潜伏テロップ画像が表示されるときに予告 E の予告演出を実行可能である。

【 0 1 6 7 】

特徴部 4 S H に係る特定演出実行手段は、第 2 示唆表示が表示されるときに第 2 特定演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、竹テロップ画像が表示されるときに予告 B の予告演出を実行可能である。

【 0 1 6 8 】

特徴部 4 S H に係る特定演出実行手段は、第 1 示唆表示と並列して第 2 示唆表示が表示される場合、第 1 特定演出と第 2 特定演出とのいずれとも異なる種類の特定演出を実行可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、潜伏テロップ画像が表示される期間と重複する期間に竹テロップ画像が表示される場合、予告 E と予告 B とのいずれとも異なる予告 F の予告演出を実行可能である。

【 0 1 6 9 】

( 先読み予告演出 )

この実施の形態では、先読み予告演出として、例えば、「特殊図柄」や「保留表示」、「先読みモード」といった、複数種類の予告演出のいずれかを実行することができる。

【 0 1 7 0 】

「特殊図柄」の先読み予告演出は、飾り図柄の可変表示において停止表示される確定飾り図柄の一部又は全部を、通常時における飾り図柄とは異なる特殊な飾り図柄に変化させることにより、あるいはチャンス目図柄として予め定められた組合せとすることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性等を予告する。一例として、予告対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示において停止表示される飾り図柄を、通常時における飾り図柄の可変表示では使用されない所定の表示色を有する星型等の記号を示すものとするにより、表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いこ

10

20

30

40

50

とを報知できればよい。「特殊図柄」の先読み予告演出は、「特殊図柄予告」ともいう。

【 0 1 7 1 】

「保留表示」の先読み予告演出は、例えば、画像表示装置 5 の保留表示エリアにおいて、可変表示の実行条件の成立数を特定可能に表示する表示部位を、通常時における表示態様とは異なる表示態様に变化させることにより、予告対象となる可変表示において「大当り」となる可能性等を予告する。一例として、保留表示エリアにおける所定の表示部位にて、表示色を通常時における所定色とは異なる特定色とすることにより、表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。また、表示部位における表示柄を通常時とは異なる特定柄とすることや、表示部位に通常時とは異なるキャラクタを表示することにより、表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できるようにしてもよい。「保留表示」の先読み予告演出は、「保留表示予告」ともいう。

10

【 0 1 7 2 】

「先読みモード」の先読み予告演出は、遊技機における演出状態を通常時における演出モードとは異なる先読みモードに移行させることにより、予告対象となる可変表示と、それよりも前に実行される可変表示と、において画像表示装置 5 の画面上における背景画像を、通常時の背景画像とは異なる特定表示態様の背景画像に変化させることにより、予告対象の可変表示の表示結果が「大当り」となる可能性が通常よりも高いことを報知できればよい。「先読みモード」の先読み予告演出は、「先読みモード予告」ともいう。

【 0 1 7 3 】

20

この実施の形態では、遊技状態にかかわらず、始動入賞が発生する毎に先読み判定等の処理が実行され、演出制御コマンドが必ず送信される。そして、演出制御用 CPU 120 は、受信した演出制御コマンドに基づいて、予告対象の可変表示が実行される以前に、前もって大当りとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告演出を実行する。

【 0 1 7 4 】

( 先読み予告設定処理 )

図 8 - 1 は、図 7 に示す演出制御プロセス処理のステップ S 1 6 1 にて実行される先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 7 5 】

先読み予告設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている最新の始動入賞時の演出制御コマンドをチェックして ( ステップ 4 S H S 1 ) 、いずれかの受信コマンドがあるか否かを判定する ( ステップ 4 S H S 2 )

30

【 0 1 7 6 】

ステップ 4 S H S 2 にて新たな受信コマンドがない場合 ( ステップ 4 S H S 2 ; N o ) 、演出制御用 CPU 120 は、先読み予告設定処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

一方、ステップ 4 S H S 2 にて新たな受信コマンドがある場合 ( ステップ 4 S H S 2 ; Y e s ) 、演出制御用 CPU 120 は、いずれかの先読み予告演出を既に行っているか否かを判定する ( ステップ 4 S H S 3 ) 。なお、ステップ 4 S H S 3 の処理では、特殊図柄予告、保留表示予告、先読みモード予告といった先読み予告演出のいずれかが既に行われているか否かを判定してもよい。あるいは、特殊図柄予告又は先読みモード予告といった一部の先読み予告演出が既に行われているか否かを判定する一方、保留表示予告については判定を行わず、並列して重複する期間に実行可能としてもよい。

40

【 0 1 7 8 】

ステップ 4 S H S 3 にて未だ先読み予告演出が実行されていない場合 ( ステップ 4 S H S 3 ; N o ) 、演出制御用 CPU 120 は、先読み予告制限があるか否かを判定する ( ステップ 4 S H S 4 ) 。例えば、既に受信した始動入賞時の演出制御コマンドのうちに受信し損ないや不整合が発生した場合には、その演出制御コマンドに対応する可変表示が開始されるまで、先読み予告演出の実行が制限される。また、遊技状態が大当り遊技状態であ

50



る場合にも、先読み予告演出の実行が制限されてもよい。

#### 【 0 1 7 9 】

先読み予告制限がない場合（ステップ 4 S H S 4 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドの順序と内容をチェックして（ステップ 4 S H S 5 ）、始動入賞時の演出制御コマンドを順番通り全て正常に受信したか否かを判定する（ステップ 4 S H S 6 ）。始動入賞人のコマンドとしては、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がタイマ割込み内に一括して主基板 1 1 から送信される。演出制御用 C P U 1 2 0 は、これらのうちいずれかの演出制御コマンドが格納されていなければ、ノイズやデータ化け等の原因により演出制御コマンドの受信し損ないが発生し、演出制御コマンドを正しく受信できなかったと判定できる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンドが全て格納されていても、順番が異なっていれば、ノイズやデータ化け等の原因により演出制御コマンドを正しく受信できなかったと判定できる。

10

#### 【 0 1 8 0 】

始動入賞時の演出制御コマンドを順番通りに全て正常に受信したと判定した場合（ステップ 4 S H S 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている始動入賞時の演出制御コマンドを全て読み取り（ステップ 4 S H S 7 ）、1 つ前までの始動入賞に対する先読み判定等の判定結果から先読み予告演出を実行可能であるか否かを判定する（ステップ 4 S H S 8 ）。例えば、格納されている始動入賞時の演出制御コマンドが全て非リーチの変動パターンを示すものであれば、先読み予告演出を実行可能であると判定する。一方、非リーチの変動パターン以外の変動パターンを示す始動入賞時の演出制御コマンドが格納されている場合には、先読み予告演出を実行可能でないと判定する。また、特別図柄が停止表示されているときに、始動入賞時の演出制御コマンドが 1 セットしか保存されていない場合には、先読み予告演出を実行可能でないと判定してもよい。

20

#### 【 0 1 8 1 】

ステップ 4 S H S 8 にて先読み予告演出を実行可能である場合（ステップ 4 S H S 8 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告演出の有無と種別とを決定する（ステップ 4 S H S 9 ）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、図 8 - 2 に示す先読み予告決定テーブルを使用して、先読み予告演出を実行するか否かや、実行する場合における演出種別を決定する。

30

#### 【 0 1 8 2 】

（先読み予告決定テーブル）

図 8 - 2 に示す先読み予告決定テーブルには、演出制御コマンドで指定された先読み判定等の判定結果に応じて、先読み予告演出を実行しない「予告なし」に対応する判定値と、先読み予告演出を実行する場合の演出種別に対応する判定値と、が設定されている。図 8 - 2 には、判定値そのものではなく、決定割合が示されている。

#### 【 0 1 8 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 4 S H S 9 の処理において、先読み予告演出決定用の乱数値を抽出し、抽出した乱数値が先読み予告演出を実行する場合の演出種別に対応する判定値のいずれかと一致した場合に、先読み予告演出を実行することに決定する。

40

#### 【 0 1 8 4 】

図 8 - 2 に示す先読み予告演出決定テーブルにおいて、先読み判定等の判定結果が「スーパーリーチハズレ」や「大当たり」となる場合には、「スーパーリーチ以外のハズレ」となる場合と比べて、先読み予告演出を実行することに決定される割合が高くなる。こうした設定により、先読み予告演出が実行されたときには、予告対象となる可変表示においてスーパーリーチのリーチ演出が実行される可能性や表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなる。

#### 【 0 1 8 5 】

また、先読み判定等の判定結果が「大当たり」となる場合には、「スーパーリーチハズレ」や「スーパーリーチ以外のハズレ」となる場合と比べて、先読み予告演出を実行するこ

50

とに決定される割合が高くなる。特に、先読み予告演出の演出種別が「保留表示 + 先読みモード」に決定される割合は、先読み判定等の判定結果が「大当たり」となる場合には十分に高くなる。これにより、先読みモード予告が実行されたときには、実行されないときよりも高い割合で、予告対象となる可変表示の表示結果が「大当たり」となる。先読み判定等の判定結果が「スーパーリーチ以外のハズレ」となる場合には、先読み予告演出の演出種別が「保留表示 + 先読みモード」には決定されない。したがって、先読みモード予告が実行されたときには、予告対象となる可変表示においてスーパーリーチのリーチ演出が実行されること、又は予告対象となる可変表示の表示結果が「大当たり」となること、が確定する。

#### 【0186】

ステップ4SHS9の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ4SHS9の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「予告なし」であるか否かを判定する（ステップ4SHS10）。

#### 【0187】

「予告なし」ではない場合（ステップ4SHS10；No）、演出制御用CPU120は、保留表示予告を実行するか否かを判定する（ステップ4SHS11）。

#### 【0188】

ステップ4SHS11にて保留表示予告を実行すると判定した場合（ステップ4SHS11；Yes）、演出制御用CPU120は、保留表示予告の演出態様に対応した保留表示予告パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ4SHS12）。一例として、演出制御用CPU120は、保留表示予告パターンを決定するための使用テーブルとして、予め用意された保留表示予告パターン決定テーブルを選択してセットする。保留表示予告パターン決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて指定された先読み判定等の判定結果に応じて、保留表示予告パターン決定用の乱数値と比較される数値が、複数の保留表示予告パターンに割り当てられていればよい。その後、演出制御用CPU120は、保留表示予告パターン決定用の乱数値を抽出し、抽出された乱数値に基づいて、保留表示予告パターン決定テーブルを参照することにより、保留表示予告パターンを決定すればよい。

#### 【0189】

ステップ4SHS12の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読みモード予告を実行するか否かを判定する（ステップ4SHS13）。

#### 【0190】

ステップ4SHS11にて保留表示予告を実行しないと判定した場合（ステップ4SHS11；No）、又はステップ4SHS13にて先読みモード予告を実行すると判定した場合（ステップ4SHS13；Yes）、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の総実行回数を設定する（ステップ4SHS14）。例えば、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行されることに対応して、先読み予告演出の演出種別が「特殊図柄」に決定されたときには、予告対象となる可変表示が第2特図の可変表示であれば、第2特図の保留記憶数を1減算した可変表示の実行回数を、先読み予告演出の総実行回数として設定すればよい。一方、予告対象となる可変表示が第1特図の可変表示であれば、第1特図の保留記憶数と第2特図の保留記憶数とを合算した保留記憶数を1減算した可変表示の実行回数を、先読み予告演出の総実行回数として設定すればよい。また、先読み予告演出の演出種別が「保留表示 + 先読みモード」に決定されたときには、保留記憶数を1減算することなく、先読み予告演出の総実行回数として設定すればよい。

#### 【0191】

ステップ4SHS14の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読み予告カウンタのカウント初期値として「0」を設定する（ステップ4SHS15）。

#### 【0192】

ステップ4SHS15の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読み予告実行設定情報となる所定情報を、例えば、RAM122の所定領域に格納して記憶させる（

10

20

30

40

50

ステップ4SHS16)。先読み予告実行設定情報は、先読み予告の演出種別が「特殊図柄」と「先読みモード」とのいずれであることを示す情報や、先読み予告演出の総実行回数を示す情報等を、含んで構成されればよい。また、先読み予告実行設定情報には、予告対象となる可変表示が保留記憶されるときに指定された先読み判定等の判定結果を示す情報が、含まれてもよい。更に、先読み予告実行設定情報には、予告対象となる可変表示が第1特図の可変表示であるか第2特図の可変表示であることを示す情報が、含まれてもよい。

#### 【0193】

ステップ4SHS3にて既に先読み予告演出を実行している場合（ステップ4SHS3；Yes）、ステップ4SHS4にて先読み予告制限がある場合（ステップ4SHS4；Yes）、ステップ4SHS6にて受信した始動入賞時の演出制御コマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していたり内容が整合せず矛盾があったりするために、正常に受信しなかったと判定した場合（ステップ4SHS6；No）、ステップ4SHS8にて先読み予告演出を実行可能でない場合（ステップ4SHS8；No）、ステップ4SHS10にて「予告なし」である場合（ステップ4SHS10；Yes）、ステップ4SHS13にて先読みモード予告を実行しないと判定した場合（ステップ4SHS13；No）、又はステップ4SHS16の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の保留表示エリアにおける保留表示を、1つ増加させる更新制御を行い（ステップ4SHS17）、先読み予告設定処理を終了する。

#### 【0194】

（可変表示開始設定処理）

図8-3は、図7に示す演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される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。

#### 【0195】

可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファから表示結果を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、を読み出す（ステップ4SHS21）。

#### 【0196】

ステップ4SHS21の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、読み出した演出制御コマンドに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ4SHS22）。

#### 【0197】

ステップ4SHS22の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、決定した停止図柄をRAM122に記憶する（ステップ4SHS23）。

#### 【0198】

ステップ4SHS23の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、「潜伏モード」を実行するための設定を行う（ステップ4SHS24）。この実施の形態では、演出制御用CPU120は、高確率状態に制御されているときと制御されていないときとで飾り図柄の可変表示において共通の演出を実行可能である。「共通の演出を実行する」とは、いわゆる「潜伏モード」等によって実現される。

#### 【0199】

（潜伏モード）

以下、「潜伏モード」について説明する。「潜伏モード」では、例えば、確変大当り又は通常大当り等に基づく大当り遊技状態等の実行後、あるいは、突然確変大当りに基づく大当り遊技状態の終了後や小当り遊技状態の終了後、に実行される飾り図柄の可変表示において、現在が非確変状態であるか確変状態であるかが特定困難又は特定不能となるように、通常状態のときの演出モードの「通常モード」とは異なる共通の演出を実行するようにする。共通の演出によって、遊技者は、現在が確変状態であることを期待する等して、遊技の興趣が向上する。大当り遊技状態等の終了後の初回の可変表示において、モード移行を報知する発展演出を実行してから、「潜伏モード」に移行させるようにしてもよい。

#### 【0200】

なお、「潜伏モード」では、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示すテロ

10

20

30

40

50

ップ画像や背景画像が画像表示装置 5 に表示される。例えば、「潜伏モード」では、「潜伏」との文字が付された潜伏テロップ画像や、「通常モード」において表示される背景画像とは異なる態様の背景画像が表示される。

【0201】

「潜伏モード」は、図 8 - 4 に示すように、「潜伏モード」の開始後、可変表示の回数が所定回数に達するまで実行される。具体的には、大当たり遊技状態終了直後から数える可変表示の実行回数が所定回数に達するまで継続する。所定回数は、例えば、図 8 - 4 に示すように、複数種類用意されてもよい。この場合、非確変状態における「潜伏モード」では、その期間が短くなり易いようにし、確変状態における「潜伏モード」では、その期間が長くなり易いようにするとよい。また、この例では、所定回数が 20 回であった場合よりも、25 回であった場合の方が、その「潜伏モード」が確変状態でのものである可能性が高くなっている。また、30 回実行されると、その「潜伏モード」が確変状態でのものであることが確定するようになっている。つまり、非確変状態での「潜伏モード」では、30 回の可変表示が実行されない。

10

【0202】

「潜伏モード」の実行の有無や、期間の長さ等は、演出制御用 CPU 120 で決定される。例えば、エンディング演出処理等において、演出制御用 CPU 120 は、大当りの大当たり種別等に基づいて、これから、確変大当たりに基づいて確変状態に制御されるか、通常大当たりに基づいて非確変状態に制御されるかを判定し、判定結果に応じた所定のテーブルを参照することによって、「潜伏モード」への移行の有無や、「潜伏モード」の期間を決定すればよい。このとき、確変状態に制御されている場合には「潜伏モード」の期間が長くなり易く、確変状態に制御されていない場合には「潜伏モード」の期間が短くなり易いような決定割合で、「潜伏モード」の期間が選択されるように、参照されるテーブルが設定されていればよい。そして、例えば、演出制御用 CPU 120 は、所定のカウンタに、所定回数をカウンタ初期値としてセットし、可変表示を行う毎に所定のカウンタのカウンタ値を減じていき、カウンタ値が「0」になるまで、「潜伏モード」を実行するためのプロセステーブルをステップ 4 SHS 24 で使用するテーブルとして選択するようにすればよい。

20

【0203】

「潜伏モード」の期間が長ければ、確変状態である可能性が高まったり、確変状態であることが確定したりすることによって、遊技者は「潜伏モード」の期間が長いことを期待するようになる。

30

【0204】

なお、「潜伏モード」の実行の有無や、期間の長さ等を CPU 103 側で決定してもよい。この場合には、例えば、これらを大当たり終了処理時等に決定する。また、例えば、「潜伏モード」用の変動パターンを用意して、現在が「潜伏モード」であることを「潜伏モード」用の変動パターンのコマンドを送信することによって、演出制御用 CPU 120 側に通知するようにすればよい。演出制御用 CPU 120 は、この通知に基づいて「潜伏モード」を実行するようにすればよい。

【0205】

また、「潜伏モード」では、「潜伏モード」の期間を報知するようにしてもよい。演出制御用 CPU 120 は、大当たり遊技状態後の最初の可変表示にて、この期間を報知するためのプロセステーブルを選択し、実行すればよい。「潜伏モード」の実行の有無や、期間の長さ等を CPU 103 側で決定する場合には、期間の長さを予め演出制御コマンド等で、演出制御用 CPU 120 に通知するようにし、演出制御用 CPU 120 は、この通知に基づいて報知を行えばよい。

40

【0206】

また、「潜伏モード」の期間が延長されることを所定のタイミングで報知するようにしてもよい。例えば、図 8 - 4 のように、「潜伏モード」の期間は、最初 20 回と報知しておき、その後、前述のとおり、決定されている所定回数に応じて、可変表示 5 回分ずつ期

50

間を延長していけばよい。延長の報知は、延長前の「潜伏モード」の期間の最後の可変表示に行われる他、適宜のタイミングで行えばよい。例えば、演出制御用CPU120は、所定のカウンタが所定回数分減じられたときに、延長の報知を実行するためのプロセステーブルを選択して延長の報知を実行するようにすればよい。延長の報知の実行の有無を可変表示の実行毎にテーブルと乱数値とを用いて決定してもよい。また、「潜伏モード」の期間を最初に決めて、その期間のうちの一部を延長期間分として扱ってもよいし、延長は、「潜伏モード」期間中の適宜のタイミングで決定してもよい。

#### 【0207】

図8-3の説明に戻り、ステップ4SHS24の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファの1つ目の格納領域に格納されている始動入賞時の演出制御コマンドを削除し、演出制御コマンド受信用バッファの内容をシフトする(ステップ4SHS25)。

10

#### 【0208】

ステップ4SHS25の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特殊図柄予告又は先読みモード予告を実行するときの態様の設定を行う特殊図柄・先読みモード設定処理を実行する(ステップ4SHS26)。

#### 【0209】

(特殊図柄・先読みモード設定処理)

図8-5は、図8-3に示す可変表示開始設定処理のステップ4SHS26にて実行される特殊図柄・先読みモード設定処理の一例を示すフローチャートである。

20

#### 【0210】

特殊図柄・先読みモード設定処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の処理領域に先読み予告実行設定情報の記憶があるか否かを判定する(ステップ4SHS41)。

#### 【0211】

ステップ4SHS41にて先読み予告実行設定情報の記憶がない場合(ステップ4SHS41; No)、演出制御用CPU120は、特殊図柄・先読みモード設定処理を終了する。

#### 【0212】

一方、ステップ4SHS41にて先読み予告実行設定情報の記憶がある場合(ステップ4SHS41; Yes)、演出制御用CPU120は、先読み予告カウンタの値を1加算する(ステップ4SHS42)。先読み予告カウンタには、図8-1に示す先読み予告設定処理におけるステップ4SHS15の所定にてカウント初期値となる「0」が設定される。その後、ステップ4SHS42の処理が実行される毎に、先読み予告カウンタの値が1つずつ加算されていくことになる。

30

#### 【0213】

ステップ4SHS42の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えば、先読み予告実行設定情報から特定される先読み予告演出の演出種別に対応して、特殊図柄予告が実行されるか否かを判定する(ステップ4SHS43)。

#### 【0214】

40

ステップ4SHS43にて特殊図柄予告が実行されると判定した場合(ステップ4SHS43; Yes)、演出制御用CPU120は、開始条件が成立した今回の可変表示において停止表示される飾り図柄の表示結果の一部又は全部を、通常時における飾り図柄とは異なる特殊な図柄、あるいはチャンス目図柄として予め定められた組合せの飾り図柄に、差し替える(ステップ4SHS44)。これにより、特殊図柄予告が実行される可変表示では、停止表示される飾り図柄の一部又は全部を、特殊な飾り図柄、又はチャンス目図柄として予め定められた組合せの飾り図柄とすることができる。

#### 【0215】

ステップ4SHS44の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読み予告カウンタの値が先読み予告演出の総実行回数に達したか否かを判定する(ステップ4SHS

50

45)。先読み予告演出の総実行回数は、図8-1に示す先読み予告設定処理におけるステップ4SHS14の処理にて予め設定されている。

【0216】

ステップ4SHS45にて先読み予告演出の総実行回数に達していない場合（ステップ4SHS45；No）、演出制御用CPU120は、特殊図柄・先読みモード設定処理を終了する。

【0217】

一方、ステップ4SHS45にて先読み予告演出の総実行回数に達している場合（ステップ4SHS45；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域における先読み予告実行設定情報の記憶を消去し（ステップ4SHS46）、特殊図柄・先読みモード設定処理を終了する。

10

【0218】

ステップ4SHS43にて特殊図柄予告が実行されないと判定した場合（ステップ4SHS43；No）、演出制御用CPU120は、先読み予告カウンタの値が「1」であるかを判定する（ステップ4SHS47）。

【0219】

ステップ4SHS47にて先読み予告カウンタの値が「1」である場合（ステップ4SHS47；Yes）、演出制御用CPU120は、先読みモード予告パターンを決定する（ステップ4SHS48）。

【0220】

20

（先読みモード予告パターン決定テーブル）

ステップ4SHS48では、演出制御用CPU120は、予告対象となる可変表示が保留記憶されるときに指定された先読み判定等の判定結果に応じて、例えば、図8-6（A）に示す決定割合で、先読みモード予告パターンを決定する。先読みモード予告パターンは、図8-6（A）に示すように、「先読みモード梅」、「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹」から「先読みモード松」に変化するもの、が設けられており、この順番で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、先読みモード予告パターン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、遊技者が先読みモード予告パターンに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0221】

30

なお、先読みモード予告では、いずれの先読みモード予告パターンであるかを示すテロップ画像が画像表示装置5に表示される。「先読みモード梅」では、「梅」との文字や「梅」を想起させる絵が付された梅テロップ画像が表示される。「先読みモード竹」では、「竹」との文字や「竹」を想起させる絵が付された竹テロップ画像が表示される。「先読みモード松」では、「松」との文字や「松」を想起させる絵が付された松テロップ画像が表示される。先読みモードが変化するものについては、示唆演出が実行された後に先読みモードが変化するればよい。先読みモードが変化するものについて、先読みモードが変化するタイミングが複数あってもよい。そして、先読みモードが変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、保留記憶数によって先読みモード予告の実行期間が異なるため、保留記憶数によって先読みモードが変化するタイミングが異なるようにしてもよい。例えば、保留記憶数が多い場合には、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、保留記憶数が少ない場合には、変化するタイミングの数を、1つ、又は保留記憶数が多い場合よりも少数にしてもよい。

40

【0222】

前述のとおり、この実施の形態では、演出モードとして、「通常モード」と「潜伏モード」とがある。演出制御用CPU120は、「潜伏モード」では「通常モード」と異なる割合で先読みモード予告パターンを決定するようにしてもよい。なお、「潜伏モード」では、先読みモード予告パターンや大当たり信頼度の順位が「通常モード」と異なるようにしてもよい。

50

## 【 0 2 2 3 】

この実施の形態では、「通常モード」である場合、演出制御用CPU120は、図8 - 6 ( A ) に示す決定割合で、先読みモード予告パターンを決定する。一方、「潜伏モード」である場合、演出制御用CPU120は、図8 - 6 ( B ) に示す決定割合で、先読みモード予告パターンを決定する。

## 【 0 2 2 4 】

「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」の決定割合は、図8 - 6 ( B ) に示すように、「潜伏モード」である場合、「先読みモード梅」の決定割合よりも高くなっている。即ち、「先読みモード梅」よりも「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」の方が「潜伏モード」のときに実行される割合が高い。このようにすることで、「潜伏モード」のときには、より大当り信頼度が高い先読みモード予告パターンが実行されることへの期待感を高めることができる。

10

## 【 0 2 2 5 】

図8 - 5に戻り、ステップ4SHS48の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、遊技機における演出状態を、ステップ4SHS48にて決定した先読みモード予告パターンによる先読みモード予告を開始するための設定を行う(ステップ4SHS49)。例えば、演出制御用CPU120は、先読みモード予告パターンに対応するフラグをセットする等して、現在の先読みモードを特定可能とし、セットされたフラグや変動パターン等に対応するプロセステーブルを選択する等して、先読みモードに応じた、且つ、変動パターン等に応じた、飾り図柄の可変表示や演出を実行するようにしてもよい。

20

## 【 0 2 2 6 】

ステップ4SHS47にて先読み予告カウンタの値が「1」ではない場合(ステップ4SHS47; No)、又はステップ4SHS49の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、先読み予告カウンタの値が先読み予告演出の総実行回数に達したか否かを判定する(ステップ4SHS50)。

## 【 0 2 2 7 】

ステップ4SHS50にて先読み予告演出の総実行回数に達していない場合(ステップ4SHS50; No)、演出制御用CPU120は、特殊図柄・先読みモード設定処理を終了する。

30

## 【 0 2 2 8 】

一方、ステップ4SHS50にて先読み予告演出の総実行回数に達している場合(ステップ4SHS50; Yes)、演出制御用CPU120は、先読みモード予告を終了するための設定を行う(ステップ4SHS51)。

## 【 0 2 2 9 】

ステップ4SHS51の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、RAM122の処理領域における先読み予告設定情報の記憶を消去し(ステップ4SHS52)、特殊図柄・先読みモード設定処理を終了する。

## 【 0 2 3 0 】

図8 - 3に戻り、ステップ4SHS26の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、予告演出の有無と種別とを決定する(ステップ4SHS27)。

40

## 【 0 2 3 1 】

( 予告決定テーブル )

ステップ4SHS27では、演出制御用CPU120は、「潜伏モード」の期間であるか否かと、表示結果と、先読みモード予告の有無と、実行する場合における先読みモード予告パターンと、に応じて、例えば、図8 - 7 ( A )、( B ) に示す決定割合で、予告演出の有無と種別とを決定する。予告演出は、図8 - 7 ( A )、( B ) に示すように、「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されるときに実行可能な「予告A」と、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されるときに実行可能な「予告B」と、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されるときに実行可能な「予告C」と、先読みモード予告の実行の有無にかかわらず実行可能な「予告D」と、「潜伏モード」の期間に実行

50

可能な「予告E」と、「潜伏モード」の期間に「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されるときに実行可能な「予告F」と、が設けられている。予告演出は、図8-7(A)、(B)に示すように、「予告D」、「予告E」、「予告A」、「予告B」、「予告F」、「予告C」の順番で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、予告演出の種別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、遊技者が予告演出の種別に注目するようになり、演出効果が向上する。

#### 【0232】

前述のとおり、この実施の形態では、演出モードとして、「通常モード」と「潜伏モード」とがある。演出制御用CPU120は、「潜伏モード」では「通常モード」と異なる割合で予告演出の有無と種別とを決定するようにしてもよい。なお、「潜伏モード」では、予告演出の種別や大当たり信頼度の順位が「通常モード」と異なるようにしてもよい。

10

#### 【0233】

この実施の形態では、「通常モード」である場合、演出制御用CPU120は、図8-7(A)に示す決定割合で、予告演出の有無と種別とを決定する。一方、「潜伏モード」である場合、演出制御用CPU120は、図8-7(B)に示す決定割合で、予告演出の有無と種別とを決定する。

#### 【0234】

図8-7(B)に示すように、表示結果が「ハズレ」となる場合、「潜伏モード」の期間に「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されるときに実行可能な「予告F」の決定割合は、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されるときに実行可能な「予告B」や、「潜伏モード」の期間に実行可能な「予告E」の決定割合と同じ決定割合になっている。一方、表示結果が「大当たり」となる場合、「予告F」の決定割合は、「予告B」「予告E」の決定割合よりも高くなっている。「予告B」や「予告E」よりも「予告F」の方が、大当たり信頼度が高い。このようにすることで、「潜伏モード」の期間に「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されるときには、「予告F」が実行されることへの期待感を高めることができる。ひいては、「潜伏モード」の期間では、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されることへの期待感を高めることができる。

20

#### 【0235】

図8-3に戻り、ステップ4SHS27の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、各種演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する(ステップ4SHS28)。

30

#### 【0236】

プロセステーブルは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。即ち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と演出制御実行データとの組合せが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。例えば、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、更に所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されていけばよい。

40

#### 【0237】

プロセステーブルは、ROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンや演出種類に応じて用意されている。また、大当たりの報知に関する演出や大当たり遊技中の演出を実行するためのプロセステーブルも用意されている。なお、飾り図柄

50



の変動に関わる画像データは、プロセステーブルには設定されていなくてもよい。この場合、飾り図柄の変動自体は、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、演出制御用CPU120によりプロセステーブルを使用せずに直接制御されるようにすればよい。

#### 【0238】

ステップ4SHS28の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータのプロセスタイマをスタートさせる（ステップ4SHS29）。

#### 【0239】

ステップ4SHS29の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、プロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行する（ステップ4SHS30）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、遊技効果ランプ9の点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号を出力する。

10

#### 【0240】

ステップ4SHS30の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで指定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ4SHS31）。

20

#### 【0241】

ステップ4SHS31の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値「2」にして（ステップ4SHS32）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0242】

（潜伏モードと先読みモード予告の演出動作例とテロップ画像の表示タイミング）

図8-8は、「潜伏モード」の演出モードと、「先読みモード梅」、「先読みモード竹」、「先読みモード松」の先読みモード予告の演出動作例を示す図である。

#### 【0243】

「潜伏モード」の演出モードが実行されると、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示すテロップ画像や背景画像が表示される。図8-8（A）に示す例では、画像表示装置5における背景の表示として、「通常モード」の演出モードのときに表示される背景画像とは異なる態様の潜伏背景画像4SHHが表示されている。また、図8-8（A）に示す例では、画像表示装置5の上端部から左端部へ向かって延びる潜伏テロップ画像4SHT11と、画像表示装置5の下端部から右端部へ向かって延びる潜伏テロップ画像4SHT12と、が表示されている。潜伏テロップ画像4SHT11と潜伏テロップ画像4SHT12には、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示す「潜伏」との文字が付されている。なお、「潜伏」との文字は、潜伏テロップ画像4SHT11、潜伏テロップ画像4SHT12の延在方向に沿って流れるように表示されてもよい。

30

#### 【0244】

「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されると、「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されていることを示すテロップ画像が表示される。図8-8（B）に示す例では、画像表示装置5の上部において左右に延びる梅テロップ画像4SHT21と、画像表示装置5の下部において左右に延びる梅テロップ画像4SHT22と、が表示されている。梅テロップ画像4SHT21と梅テロップ画像4SHT22には、「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されていることを示す「梅」との文字と「梅」を想起させる絵が付されている。なお、「梅」との文字と「梅」を想起させる絵は、梅テロップ画像4SHT21、梅テロップ画像4SHT22の延在方向に沿って流れるように表示されてもよい。

40

#### 【0245】

50

「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されると、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されていることを示すテロップ画像が表示される。図 8 - 8 ( C ) に示す例では、画像表示装置 5 の上端部から右端部へ向かって延びる竹テロップ画像 4 S H T 3 1 と、画像表示装置 5 の下端部から左端部へ向かって延びる竹テロップ画像 4 S H T 3 2 と、が表示されている。竹テロップ画像 4 S H T 3 1 と竹テロップ画像 4 S H T 3 2 には、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されていることを示す「竹」との文字と「竹」を想起させる絵が付されている。なお、「竹」との文字と「竹」を想起させる絵は、竹テロップ画像 4 S H T 3 1、竹テロップ画像 4 S H T 3 2 の延在方向に沿って流れるように表示されてもよい。

【 0 2 4 6 】

10

「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されると、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されていることを示すテロップ画像が表示される。図 8 - 8 ( D ) に示す例では、画像表示装置 5 の上端部から右端部へ向かって延びる松テロップ画像 4 S H T 4 1 と、画像表示装置 5 の下端部から左端部へ向かって延びる松テロップ画像 4 S H T 4 2 と、が表示されている。松テロップ画像 4 S H T 4 1 の表示位置は、竹テロップ画像 4 S H T 3 1 と同じ表示位置である。松テロップ画像 4 S H T 4 2 の表示位置は、竹テロップ画像 4 S H T 3 2 と同じ表示位置である。松テロップ画像 4 S H T 4 1 と松テロップ画像 4 S H T 4 2 には、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されていることを示す「松」との文字と「松」を想起させる絵が付されている。なお、「松」との文字と「松」を想起させる絵は、松テロップ画像 4 S H T 4 1、松テロップ画像 4 S H T 4 2 の延在方向に沿って流れるように表示されてもよい。

20

【 0 2 4 7 】

先読みモード予告のテロップ画像が表示されているときに、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のリーチ演出を実行する場合、あるいは、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに先読みモード予告のテロップ画像を表示する場合、もしくは、スーパーリーチのリーチ演出を実行するときに先読みモード予告のテロップ画像を表示する場合には、スーパーリーチのリーチ演出の演出画像よりも前面側にテロップ画像が表示される。図 8 - 8 ( C ) に示す例では、スーパーリーチのリーチ演出の大当り信頼度を示唆するエフェクト画像 4 S H E よりも前面側に竹テロップ画像 4 S H T 3 1、竹テロップ画像 4 S H T 3 2 が表示されている。また、図 8 - 8 ( D ) に示す例では、スー

30

【 0 2 4 8 】

このような表示態様によれば、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となっても、先読みモード予告が終了していないことを好適に報知することができる。

【 0 2 4 9 】

テロップ画像は、その他の演出に応じて非表示となる場合がある。図 8 - 9 は、テロップ画像が非表示となるタイミングの一例を示す図である。

【 0 2 5 0 】

「潜伏モード」のモード演出は、前述のとおり、「潜伏モード」の開始後、可変表示の回数が所定回数に達するまで実行される。潜伏テロップ画像は、原則、「潜伏モード」のモード演出が開始されてから終了するまでの 1 又は複数の可変表示において継続して表示される。例外として、「潜伏モード」のモード演出の実行中にスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合、潜伏テロップ画像は、図 8 - 9 ( A ) に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから終了するまでの期間において非表示となる。

40

【 0 2 5 1 】

このような表示態様によれば、確変状態である可能性があることよりも、実行中の可変表示の大当り信頼度が高いことを、優先的に報知することができる。

【 0 2 5 2 】

先読みモード予告は、前述のとおり、予告対象となる可変表示と、それよりも前に実行

50

される可変表示と、において実行される。先読みモード予告において表示されるテロップ画像は、原則、先読みモード予告が開始されてから終了するまでの1又は複数の可変表示において継続して実行される。

【0253】

例外として、梅テロップ画像は、図8-9(B)に示すように、予告対象となる可変表示においてスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチのリーチ演出が開始されるタイミングで非表示となる。

【0254】

このような表示態様によれば、例えば、予告対象の可変表示において大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出が実行されているにもかかわらず、大当たり信頼度が最も低い先読みモード予告が実行されていることを示す梅テロップ画像が表示されていると、予告対象の可変表示における大当たり信頼度を好適に認識させることができなくなってしまう可能性があるところ、そのような問題が生じてしまうことを防止することができる。

【0255】

一方、竹テロップ画像は、図8-9(C)に示すように、予告対象となる可変表示においてスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行されている期間においても非表示となることはなく、予告対象の可変表示が終了するときに非表示となる。

【0256】

同様に、松テロップ画像は、図8-9(D)に示すように、予告対象となる可変表示においてスーパーリーチのリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行されている期間においても非表示となることはなく、予告対象の可変表示が終了するときに非表示となる。

【0257】

このような表示態様によれば、予告対象の可変表示において大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに、大当たり信頼度が高い先読みモード予告が実行されていることを示す竹テロップ画像が表示されることにより、予告対象の可変表示における大当たり信頼度が高いことをより効果的に報知することができる。

【0258】

図8-10は、「先読みモード竹 松」の先読みモード予告の演出動作例を示す図である。

【0259】

「先読みモード竹 松」の先読みモード予告が実行されると、まず、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されていることを示すテロップ画像が表示される。図8-10(A)に示す例では、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されるときと同じ態様の竹テロップ画像4SH T 3 1、竹テロップ画像4SH T 3 2が表示されている。

【0260】

そして、先読みモードが変化するタイミングになると、先読みモードが変化することを示唆する示唆演出が実行される。図8-10(B)、(C)に示す例では、先読みモードが変化することを示唆するキャラクタ画像4SH G 1や、示唆演出のタイトル画像4SH G 2が表示されている。

【0261】

示唆演出が実行されると、「先読みモード竹」の先読みモードが実行されていることを示すテロップ画像が非表示となる。そして、「先読みモード竹」から「先読みモード松」に変化し、「先読みモード竹」の先読みモードが実行されていることを示すテロップ画像と同じ表示位置に、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されていることを示すテロップ画像が表示される。図8-10(D)に示す例では、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されるときと同じ態様の松テロップ画像4SH T 4 1、竹テロップ画像4SH T 4 2が表示されている。

【0262】

10

20

30

40

50

図 8 - 1 1、図 8 - 1 2 は、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに先読みモード予告が実行されたときの演出動作例を示す図である。

【 0 2 6 3 】

「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに先読みモード予告が実行されると、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示すテロップ画像と、いずれの先読みモード予告パターンであるかを示すテロップ画像と、が表示される。

【 0 2 6 4 】

例えば、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されると、図 8 - 1 1 ( A ) に示すように、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示す潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 と、「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されていることを示す梅テロップ画像 4 S H T 2 1、梅テロップ画像 4 S H T 2 2 と、が表示される。図 8 - 1 1 ( A ) に示す例では、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1 と梅テロップ画像 4 S H T 2 1 とが互いに重なり合う位置関係にあり、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1 の前面側に梅テロップ画像 4 S H T 2 1 が表示されている。また、潜伏テロップ画像 4 S H T 2 1 と梅テロップ画像 4 S H T 2 2 とが互いに重なり合う位置関係にあり、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 の前面側に梅テロップ画像 4 S H T 2 2 が表示されている。

【 0 2 6 5 】

このような表示態様によれば、確変状態である可能性があることよりも、実行が保留されている可変表示において表示結果が「大当たり」となることを、優先的に報知することができる。

【 0 2 6 6 】

また、図 8 - 1 1 ( A ) に示す例では、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1 に表示されている複数の「潜伏」との文字のうち一部の文字が梅テロップ画像 4 S H T 2 1 に隠れて視認困難又は視認不可となっているが、梅テロップ画像 4 S H T 2 1 に隠れていない残りの部分によって「潜伏」との文字を視認可能である。同様に、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 に表示されている複数の「潜伏」との文字のうち一部の文字が梅テロップ画像 4 S H T 2 2 に隠れて視認困難又は視認不可となっているが、梅テロップ画像 4 S H T 2 2 に隠れていない残りの部分によって「潜伏」との文字を視認可能である。

【 0 2 6 7 】

このような表示態様によれば、梅テロップ画像 4 S H T 2 1、梅テロップ画像 4 S H T 2 2 の視認性を優先しながらも、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 による報知内容を好適に認識させることができる。

【 0 2 6 8 】

また、前述のとおり、「潜伏」との文字は、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 の延在方向に沿って流れるように表示されてもよい。

【 0 2 6 9 】

このような態様によれば、梅テロップ画像 4 S H T 2 1、梅テロップ画像 4 S H T 2 2 に隠れていない残りの部分によって「潜伏」との文字を視認困難又は視認不可であっても、梅テロップ画像 4 S H T 2 1、梅テロップ画像 4 S H T 2 2 に隠れていない部分に流れて表示される文字を追って読むことで、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 による報知内容を認識させることができる。

【 0 2 7 0 】

次に、例えば、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されると、図 8 - 1 1 ( B ) に示すように、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示す潜伏テロップ画像 4 S H T 1 1、潜伏テロップ画像 4 S H T 1 2 と、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されていることを示す竹テロップ画像 4 S H T 3 1、竹テロップ画像 4 S H T 3 2 と、が表示される。図 8 - 1 1 ( B ) に示す例では、いずれのテロップ画像も互いに重なり合う位置関係にない。

【 0 2 7 1 】

10

20

30

40

50

また、例えば、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されると、図8-11(C)に示すように、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示す潜伏テロップ画像4SHT11、潜伏テロップ画像4SHT12と、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されていることを示す松テロップ画像4SHT41、松テロップ画像4SHT42と、が表示される。図8-11(C)に示す例では、いずれのテロップ画像も互いに重なり合う位置関係にない。

【0272】

また、例えば、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード竹松」の先読みモード予告が実行されると、まず、図8-12(A)に示すように、現在の演出モードが「潜伏モード」であることを示す潜伏テロップ画像4SHT11、潜伏テロップ画像4SHT12と、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されていることを示す竹テロップ画像4SHT31、竹テロップ画像4SHT32と、が表示される。そして、図8-12(B)、(C)に示すように示唆演出が実行されると、「先読みモード竹」の先読みモード予告が実行されていることを示す竹テロップ画像4SHT31、竹テロップ画像4SHT32が非表示となる。そして、「先読みモード竹」から「先読みモード松」に変化し、図8-12(D)に示すように、竹テロップ画像4SHT31、竹テロップ画像4SHT32と同じ表示位置に、「先読みモード松」の先読みモード予告が実行されていることを示す松テロップ画像4SHT41、松テロップ画像4SHT42と、が表示される。図8-12に示す例では、竹テロップ画像4SHT31、竹テロップ画像4SHT32、松テロップ画像4SHT41、松テロップ画像4SHT42のいずれも、潜伏テロップ画像4SHT11、潜伏テロップ画像4SHT12と互いに重なり合う位置関係にない。

【0273】

このように、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」の先読みモード予告が実行された場合、いずれのテロップ画像も互いに重なり合う位置関係になく、違和感が生じ得ない。

【0274】

一方、前述のとおり、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行された場合、潜伏テロップ画像4SHT11に表示されている複数の「潜伏」との文字のうち一部の文字が梅テロップ画像4SHT21に隠れて視認困難又は視認不可となり、潜伏テロップ画像4SHT12に表示されている複数の「潜伏」との文字のうち一部の文字が梅テロップ画像4SHT22に隠れて視認困難又は視認不可となってしまうため、違和感が生じてしまう可能性がある。

【0275】

ここで、前述のとおり、「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹松」の決定割合は、図8-6(B)に示すように、「潜伏モード」である場合、「先読みモード梅」の決定割合よりも高くなっている。即ち、「先読みモード梅」よりも「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」の方が「潜伏モード」のときに実行される割合が高い。

【0276】

このような構成によれば、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときには、違和感が生じてしまう可能性のある態様でテロップ画像を表示する「先読みモード梅」よりも、違和感が生じ得ない態様でテロップ画像を表示する「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」が実行される割合が高いため、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに、先読みモード予告が実行されることに起因する違和感を抑制することができる。このことは、遊技中に何度も「潜伏モード」を目にするような場合に、特に顕著な効果となる。

【0277】

また、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード竹 松」の先読みモード予告を実行する場合、「先読みモード竹」から「先読みモード松」に変化す

10

20

30

40

50

るときに、竹テロップ画像 4 S H 3 1、竹テロップ画像 4 S H 3 2 を非表示とした後、竹テロップ画像 4 S H 3 1、竹テロップ画像 4 S H 3 2 と同じ表示位置に松テロップ画像 4 S H 4 1、松テロップ画像 4 S H 4 2 を表示するので、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに他のテロップ画像が変化することに起因する違和感を抑制することができる、先読みモード予告が変化して大当たり信頼度が高くなったことを分かり易く報知することができる。

【 0 2 7 8 】

( 変形例 1 )

上記の実施の形態では、本発明に係る「遊技機」として、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明した。このような構成に代えて、本発明に係る「遊技機」は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であればよく、例えば、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マシンであってもよい。このような構成によれば、スロットマシンにおける複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる。

【 0 2 7 9 】

( 変形例 2 )

上記の実施の形態では、本発明に係る「示唆表示手段」として、画像表示装置 5 を例にとって説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、本発明に係る「示唆表示手段」は、所定状態となるときに、所定状態に対応して示唆表示を表示するものであればよく、例えば、画像表示装置 5 とは異なる表示手段として設けられたサブディスプレイや、表示素子に L E D ( L i g h t E m i t t i n g D i o d e ) を用いる L E D ディスプレイや、光をファンで回転させて文字や図形を表示させるバーサイタ等であってもよい。このような構成によれば、画像表示装置 5 とは異なる表示手段における表示においても、複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる。

【 0 2 8 0 】

( 変形例 3 )

上記の実施の形態では、本発明に係る「示唆表示」として、テロップ画像を例にとって説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、本発明に係る「示唆表示」は、所定状態となるときに、所定状態に対応して表示されるものであればよく、例えば、プッシュボタン 3 1 B に対する操作が有効な状態に対応して表示される「プッシュボタン 3 1 B に対する操作を促す表示」や、時短状態に対応して表示される「時短状態が終了するまでの特図ゲームの回数を示唆する表示」や、特定の遊技領域に向けて遊技球を発射することで遊技者にとって有利となる状態に対応して表示される「遊技球を発射すべき方向を示唆する表示」等であってもよい。このような構成によれば、テロップ画像が表示されない所定状態においても、複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる。

【 0 2 8 1 】

( 変形例 4 )

上記の実施の形態では、本発明に係る「第 1 所定状態」として、「潜伏モード」の演出モードが実行される状態を例にとって説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、本発明に係る「第 1 所定状態」は、例えば、上記実施の形態のような先読みモード予告が実行されていることが示唆表示により示唆される状態や、擬似連演出が繰り返し実行されることが示唆表示により示唆される状態や、時短状態が終了するまでの特図ゲームの回数が示唆表示により示唆される状態等であってもよい。このような構成によれば、「潜伏モード」の演出モードが実行される状態とは異なる所定状態と、それ以外の所定状態と、にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じること

10

20

30

40

50

を抑制することができる。

【 0 2 8 2 】

( 変形例 5 )

上記の実施の形態では、本発明に係る「第 2 所定状態」～「第 4 所定状態」として、先読みモード予告が実行される状態を例にとって説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、本発明に係る「第 2 所定状態」～「第 4 所定状態」は、例えば、所定表示により実行中の可変表示の大当り信頼度を予告する予告演出が実行されている状態や、所定表示によりプッシュボタン 3 1 B に対する操作が促されている状態や、所定表示により特定演出が実行されるタイミングが示唆されている状態等であってもよい。このような構成によれば、先読みモード予告が実行される状態とは異なる所定状態と、それ以外の所定状態と、にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる。

10

【 0 2 8 3 】

( 変形例 6 )

上記の実施の形態では、潜伏テロップ画像は、梅テロップ画像と重なり合う一方、竹テロップ画像や松テロップ画像とは重なり合わない例について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、潜伏テロップ画像の前面側に、竹テロップ画像や松テロップ画像が重なり合って表示されるようにしてもよい。その場合、潜伏テロップ画像の前面側に梅テロップ画像が表示されることに起因して潜伏テロップ画像の内容の視認性が低下する度合いよりも、潜伏テロップ画像の前面側に竹テロップ画像や松テロップ画像が表示されることに起因して潜伏テロップ画像の内容の視認性が低下する度合いの方が、低くなるようにすればよい。このような構成によっても、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときには、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときには、潜伏テロップ画像の視認性を低下させる度合いが高いテロップ画像を表示する「先読みモード梅」よりも、潜伏テロップ画像の視認性を低下させる度合いが低いテロップ画像を表示する「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」が実行される割合が高いため、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに、先読みモード予告が実行されることに起因する違和感を抑制することができる。

20

【 0 2 8 4 】

( 変形例 7 )

上記の実施の形態や変形例において、潜伏テロップ画像、梅テロップ画像、竹テロップ画像、松テロップ画像は、例えば、伸びたり縮んだり、膨らんだり萎んだり、揺れ動いたりする等、態様が変化してもよい。その場合、潜伏テロップ画像は、潜伏テロップ画像が変化することに起因して、又は他のテロップ画像が変化することに起因して、梅テロップ画像、竹テロップ画像、松テロップ画像と重複することがあってもよい。その場合、潜伏テロップ画像の前面側に梅テロップ画像が表示されることに起因して潜伏テロップ画像の内容の視認性が低下する度合いよりも、潜伏テロップ画像の前面側に竹テロップ画像や松テロップ画像が表示されることに起因して潜伏テロップ画像の内容の視認性が低下する度合いの方が、低くなるようにすればよい。このような構成によっても、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときには、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときには、潜伏テロップ画像の視認性を低下させる度合いが高いテロップ画像を表示する「先読みモード梅」よりも、潜伏テロップ画像の視認性を低下させる度合いが低いテロップ画像を表示する「先読みモード竹」、「先読みモード松」、「先読みモード竹 松」が実行される割合が高いため、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに、先読みモード予告が実行されることに起因する違和感を抑制することができる。

30

40

【 0 2 8 5 】

( 変形例 8 )

上記の実施の形態では、松テロップ画像は、竹テロップ画像と同じ表示位置に表示される例について説明した。このような構成に代えて、又はこのような構成に加えて、松テロップ画像は、竹テロップ画像と全く同じ表示位置ではないものの、その大部分の表示領域

50

が重なる表示位置に表示されてもよい。あるいは、松テロップ画像は、竹テロップ画像の表示領域を含む、それよりも広い表示領域となる表示位置に表示されてもよい。このような構成によっても、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに「先読みモード竹 松」の先読みモード予告を実行する場合、「先読みモード竹」から「先読みモード松」に変化することに起因する違和感を抑制することができ、先読みモード予告が変化して大当たり信頼度が高くなったことを分かり易く報知することができる。

【 0 2 8 6 】

( 変形例 9 )

上記の実施の形態や変形例において、例えば、確変大当たり又は通常大当たり等に基づく大当たり遊技状態等の実行後、あるいは、突然確変大当たりに基づく大当たり遊技状態の終了後や小当たり遊技状態の終了後、における「潜伏モード」の演出モードの出現率よりも、入賞が発生したときの「先読みモード梅」の先読みモード予告の出現率の方が低くなるようにしてもよい。このような構成によれば、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに、「先読みモード梅」の先読みモード予告が出現する確率を下げることができ、潜伏テロップ画像と梅テロップ画像とが同時に表示されることに起因して違和感が生じてしまう状況が生じ難くすることができる。

【 0 2 8 7 】

( 変形例 1 0 )

上記の実施の形態や変形例において、「潜伏モード」の演出モードが実行されているときに実行可能な「予告 E」の予告演出について、「予告 E」の予告演出の演出時間よりも、「潜伏モード」の演出モードの残り演出時間の方が短い場合、「予告 E」の予告演出の実行を制限してもよい。予告演出の実行を制限することには、例えば、予告演出を実行しないこと、予告演出を実行する割合を低くすること、予告演出を実行するが実行されていることを認識困難又は認識不能な態様とすること、等が含まれる。このような構成によれば、「潜伏モード」の演出モードが終了しているにもかかわらず、「予告 E」の予告演出が終了していないことに起因して、「潜伏モード」が継続しているかのように誤認させてしまうことを防止することができる。

【 0 2 8 8 】

( 変形例 1 1 )

上記の実施の形態や変形例において、先読みモード予告が実行されているときに、その先読みモード予告の先読みモード予告パターンに対応して実行可能な予告演出について、その予告演出の演出時間よりも、先読みモード予告の残りの演出時間の方が短い場合、その予告演出の実行を制限してもよい。例えば、「先読みモード梅」の先読みモード予告が実行されているときに実行可能な「予告 A」の予告演出について、「予告 A」の予告演出の演出時間よりも、「先読みモード梅」の先読みモード予告の残り演出時間の方が短い場合、「予告 A」の予告演出の実行を制限してもよい。予告演出の実行を制限することには、例えば、予告演出を実行しないこと、予告演出を実行する割合を低くすること、予告演出を実行するが実行されていることを認識困難又は認識不能な態様とすること、等が含まれる。このような構成によれば、先読みモード予告が終了しているにもかかわらず、その先読みモード予告の先読みモード予告パターンに対応して実行可能な予告演出が終了していないことに起因して、先読みモード予告が継続しているかのように誤認させてしまうことを防止することができる。

【 0 2 8 9 】

( 特徴部 4 S H に係る手段の説明 )

特徴部 4 S H に関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、所定状態となるときに、所定状態に対応して示唆表示を表示する遊技機が提案されている（例えば、特開 2 0 1 7 - 7 0 7 4 3 号公報参照）。

【 0 2 9 0 】

ところで、遊技機は、複数種類の所定状態に並列して制御され、複数種類の所定状態の実行期間が重複することがある。複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示

10

20

30

40

50



すると、示唆表示が互いに重なり合って表示される可能性がある。示唆表示が互いに重なり合って表示されると、遊技者に違和感を与えてしまう可能性がある。特許文献 1 には、そのような実情に鑑みた技術的意義は何ら開示されていない。

【0291】

そこで、複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制するため、特徴部 4SH に係る手段 1 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能である）、所定状態となるときに、該所定状態に対応して示唆表示を表示する示唆表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、所定の演出モードとなるときに、その演出モードに対応してテロップを表示する画像表示装置 5 を備える）、を備え、前記所定状態は、少なくとも第 1 所定状態と第 2 所定状態と第 3 所定状態とを含み（例えば、所定の演出モードは、少なくとも「潜伏モード」と「先読みモード竹」と「先読みモード梅」とを含む）、前記示唆表示手段は、前記第 1 所定状態に対応する第 1 示唆表示と、前記第 2 所定状態に対応する第 2 示唆表示と、前記第 3 所定状態に対応する第 3 示唆表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、「潜伏モード」に対応する潜伏テロップ画像と、「先読みモード竹」に対応する竹テロップ画像と、「先読みモード梅」に対応する梅テロップ画像と、を表示可能である）、前記第 3 示唆表示が表示されるときよりも前記第 2 示唆表示が表示されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、パチンコ遊技機 1 は、梅テロップ画像が表示されるときよりも竹テロップ画像が表示されるときの方が、大当り信頼度が高い）、前記第 3 示唆表示は、前記第 1 示唆表示と重複する位置に表示され（例えば、梅テロップ画像は、潜伏テロップ画像と重なり合う位置に表示される）、前記第 3 示唆表示よりも前記第 2 示唆表示の方が前記第 1 示唆表示と並列して表示される割合が高い（例えば、パチンコ遊技機 1 においては、梅テロップ画像よりも竹テロップ画像の方が潜伏テロップ画像を表示する期間に表示される割合が高い）、ことを特徴とする。

【0292】

このような構成によれば、複数種類の所定状態にそれぞれ対応する示唆表示を表示するにあたり、違和感が生じることを抑制することができる。

【0293】

特徴部 4SH に係る手段 2 の遊技機は、手段 1 の遊技機において、前記示唆表示手段は、前記第 1 示唆表示と並列して前記第 3 示唆表示を表示する場合、前記第 1 示唆表示よりも前記第 3 示唆表示の方が視認し易く、且つ、前記第 1 示唆表示の内容を認識可能に表示する（例えば、画像表示装置 5 は、潜伏テロップ画像と重なり合う位置に梅テロップ画像を表示する場合、潜伏テロップ画像よりも前面側に梅テロップ画像を表示すると共に、潜伏テロップ画像の文字を認識可能に表示する）、ようにしてもよい。

【0294】

このような構成によれば、第 3 示唆表示の視認性を優先しながらも、第 1 示唆表示の内容を認識させることができる。

【0295】

特徴部 4SH に係る手段 3 の遊技機は、手段 1 又は手段 2 の遊技機において、前記第 2 所定状態の後に、該第 2 所定状態よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 4 所定状態となる場合があり（例えば、パチンコ遊技機 1 は、「先読みモード竹」の後に、「先読みモード竹」よりも大当り信頼度の高い「先読みモード松」となる場合がある）、前記示唆表示手段は、前記第 4 所定状態となるときに、該第 4 所定状態に対応して第 4 示唆表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、「先読みモード松」となるときに、「先読みモード松」に対応して松テロップ画像を表示可能である）、前記第 4 示唆表示は、前記第 2 示唆表示と重複する位置に表示される（例えば、松テロップ画像は、竹テロップ画像と同じ表示位置に表示される）、ようにしてもよい。

【0296】

このような構成によれば、第 2 所定状態の後に第 4 所定状態となったときの興趣を向上

10

20

30

40

50

させることができる。

【 0 2 9 7 】

特徴部 4 S Hに係る手段 4 の遊技機は、手段 1 から手段 3 のいずれかの遊技機において、前記第 1 所定状態は、前記有利状態に制御される確率が通常の遊技状態よりも高い遊技状態であるか否かを特定困難又は特定不能な状態である（例えば、「潜伏モード」は、表示結果が「大当たり」となる確率が低確状態よりも高い高確状態であるか否かを特定困難又は特定不能な状態である）、ようにしてもよい。

【 0 2 9 8 】

このような構成によれば、第 1 示唆表示と第 2 示唆表示又は第 3 示唆表示とが並列して表示されることにより、有利状態に制御される確率が通常の遊技状態よりも高い遊技状態であることへの期待感を高めることができる。

10

【 0 2 9 9 】

特徴部 4 S Hに係る手段 5 の遊技機は、手段 1 から手段 4 のいずれかの遊技機において、特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、予告 A ～ 予告 F を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 を備える）、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第 1 示唆表示が表示されるときに第 1 特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、潜伏テロップ画像が表示されるときに予告 E の予告演出を実行可能である）、前記第 2 示唆表示が表示されるときに第 2 特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、竹テロップ画像が表示されるときに予告 B の予告演出を実行可能である）、前記第 1 示唆表示と並列して前記第 2 示唆表示が表示される場合、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とのいずれとも異なる種類の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、潜伏テロップ画像が表示される期間と重複する期間に竹テロップ画像が表示される場合、予告 E と予告 B とのいずれとも異なる予告 F の予告演出を実行可能である）、ようにしてもよい。

20

【 0 3 0 0 】

このような構成によれば、第 1 示唆表示と並列して第 2 示唆表示が表示されるときに興味を向上させることができる。

【 0 3 0 1 】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部 4 S Hに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

30

【符号の説明】

【 0 3 0 2 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板

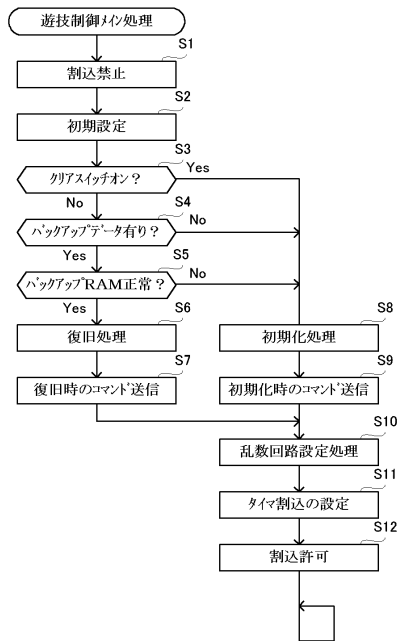
40

50



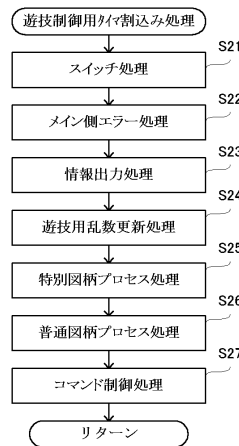
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】

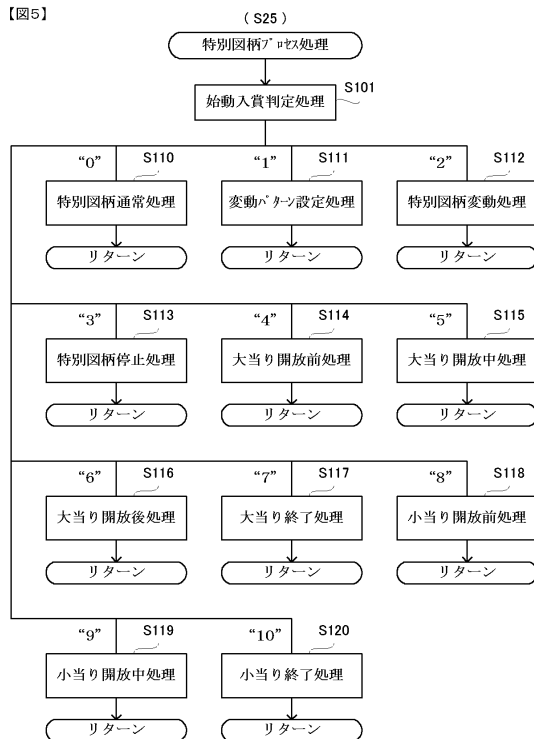


10

20

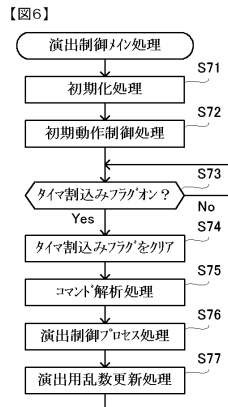
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



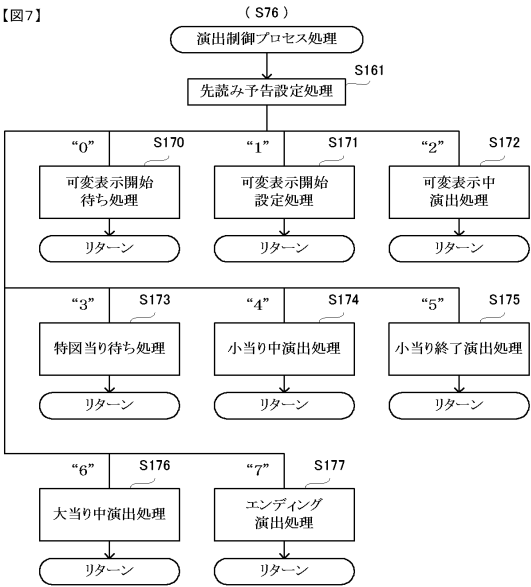
30

40

50

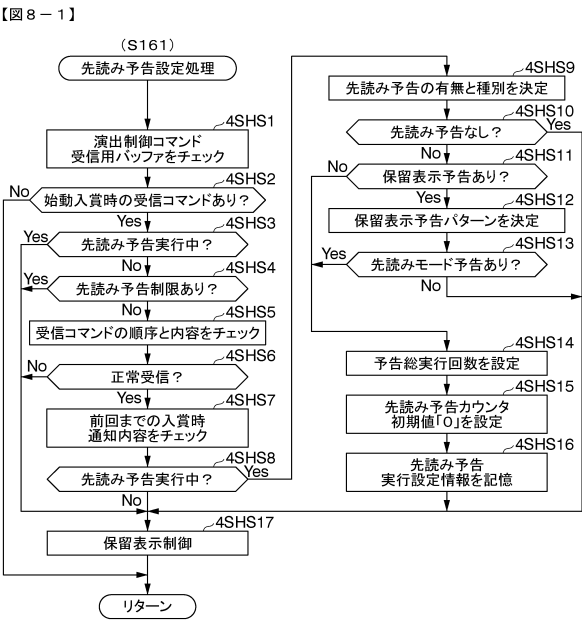
【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】



【図 8 - 2】

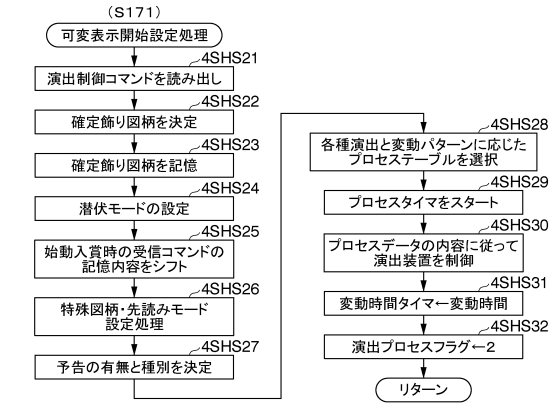
【図8-2】

先読み予告演出決定テーブル(4SHS9)

入賞時判定結果	決定割合(%)			
	予告なし	特殊図柄	保留表示	保留表示+先読みモード
スーパーリーチ以外のハズレ	96	2	2	0
スーパーリーチハズレ	40	20	30	10
大当り	3	11	6	80

【図 8 - 3】

【図8-3】



10

20

30

40

50

【 図 8 - 4 】

【 図 8 - 4 】

(A) 低確又は高確時

潜伏モード(20回)	低確状態又は高確状態に応じた演出モード		
------------	---------------------	--	--

(B) 低確又は高確時

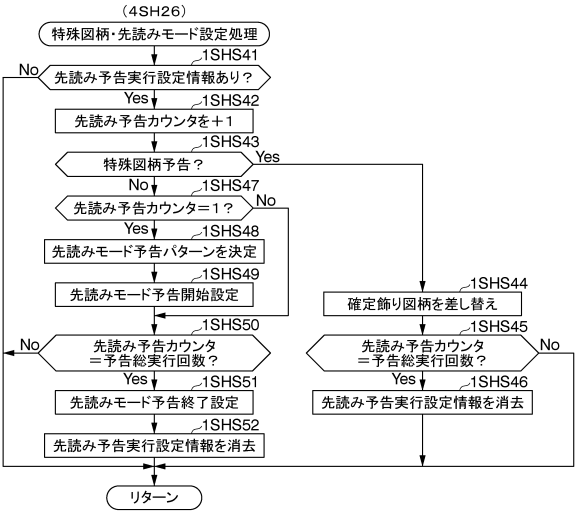
潜伏モード(20回)	潜伏モード(+5回)	低確状態又は高確状態に応じた演出モード	
------------	------------	---------------------	--

(C) 高確時

潜伏モード(20回)	潜伏モード(+5回)	潜伏モード(+5回)	高確状態に応じた演出モード
------------	------------	------------	---------------

【 図 8 - 5 】

【 図 8 - 5 】



【 図 8 - 6 】

【 図 8 - 6 】

先読みモード予告パターン決定テーブル(4SHS48)

(A) 通常モードのとき

入賞時判定結果	決定割合(%)			
	先読みモード梅	先読みモード竹	先読みモード松	先読みモード竹→松
スーパーリーチハズレ	85	5	5	5
大当り	5	10	40	45

(B) 潜伏モードのとき

入賞時判定結果	決定割合(%)			
	先読みモード梅	先読みモード竹	先読みモード松	先読みモード竹→松
スーパーリーチハズレ	25	25	25	25
大当り	1	14	40	45

【 図 8 - 7 】

【 図 8 - 7 】

予告決定テーブル(4SHS27)

(A) 潜伏モード期間ではない場合

表示結果	演出モード	決定割合(%)						
		予告なし	予告A	予告B	予告C	予告D	予告E	予告F
ハズレ	先読みモードなし	86	0	0	0	14	0	0
	先読みモード梅	87	5	0	0	8	0	0
	先読みモード竹	93	0	5	0	2	0	0
	先読みモード松	94	0	0	5	1	0	0
大当り	先読みモードなし	85	0	0	0	15	0	0
	先読みモード梅	78	13	0	0	9	0	0
	先読みモード竹	77	0	20	0	3	0	0
	先読みモード松	48	0	0	50	2	0	0

(B) 潜伏モード期間である場合

表示結果	演出モード	決定割合(%)						
		予告なし	予告A	予告B	予告C	予告D	予告E	予告F
ハズレ	先読みモードなし	81	0	0	0	14	5	0
	先読みモード梅	82	5	0	0	8	5	0
	先読みモード竹	83	0	5	0	2	5	5
	先読みモード松	89	0	0	5	1	5	0
大当り	先読みモードなし	75	0	0	0	15	10	0
	先読みモード梅	68	13	0	0	9	10	0
	先読みモード竹	42	0	20	0	3	10	25
	先読みモード松	38	0	0	50	2	10	0

10

20

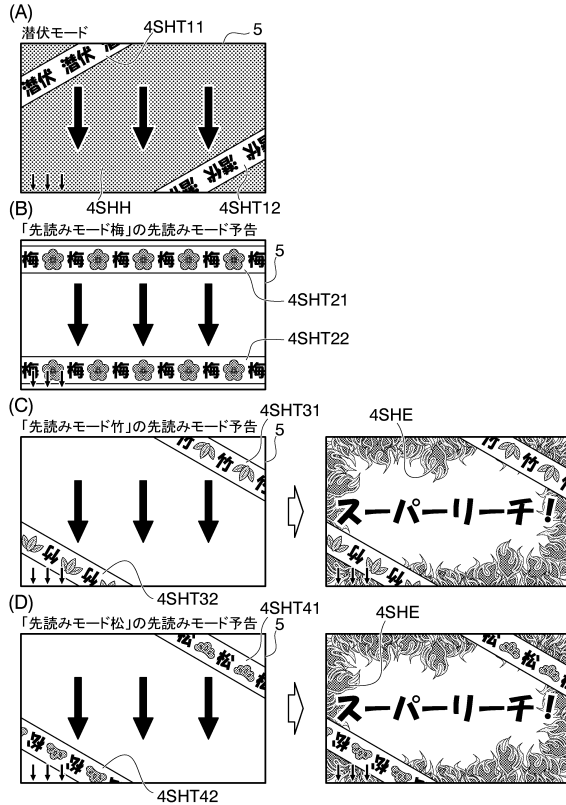
30

40

50

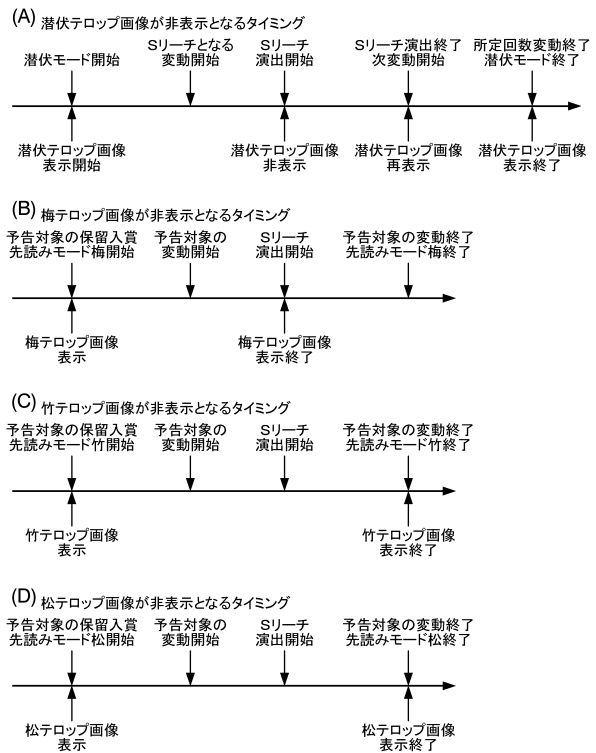
【図 8 - 8】

【図 8 - 8】



【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

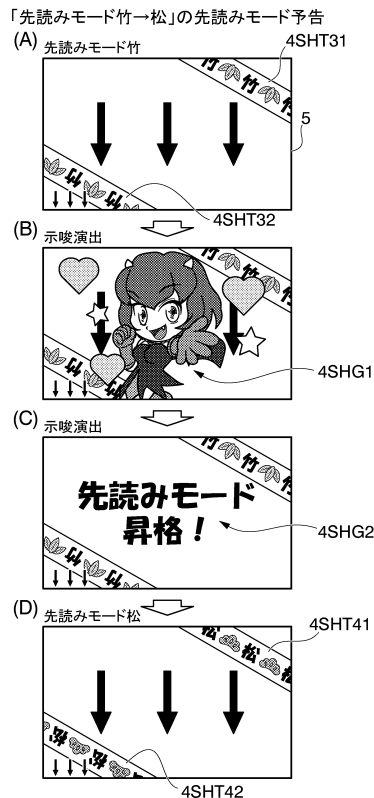


10

20

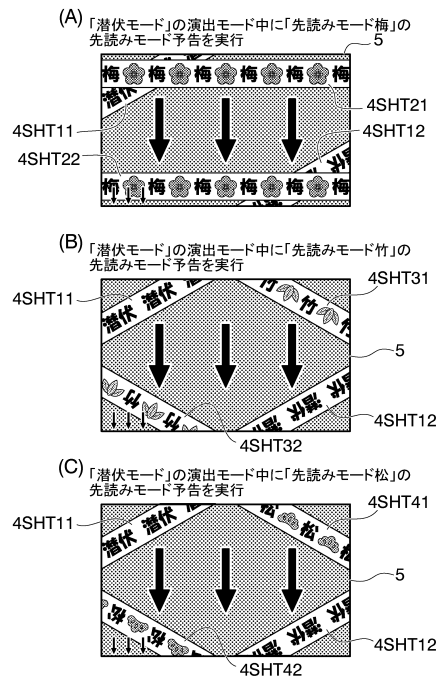
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】

【図 8 - 11】



30

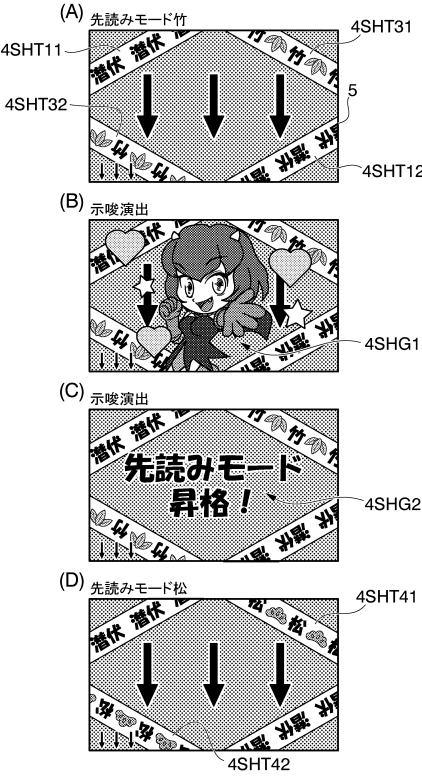
40

50

【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】

「潜伏モード」の演出モード中に「先読みモード竹→松」の先読みモード予告を実行



10

20

30

40

50



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 0 8 6 8 8 9 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 1 1 - 2 0 6 4 6 2 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 0 5 0 6 0 9 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2