

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7015563号
(P7015563)

(45)発行日 令和4年2月3日(2022.2.3)

(24)登録日 令和4年1月26日(2022.1.26)

(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 2 (全33頁)

(21)出願番号	特願2019-154917(P2019-154917)	(73)特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22)出願日	令和1年8月27日(2019.8.27)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
(65)公開番号	特開2021-29740(P2021-29740A)		
(43)公開日	令和3年3月1日(2021.3.1)	(74)代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	令和2年9月25日(2020.9.25)	(74)代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563 弁理士 山本 実
		(72)発明者	鈴木 里奈 名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
		(72)発明者	土谷 賢二 名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 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】

図柄変動ゲームに関する制御を行う主制御手段と、
前記主制御手段から受信した制御情報に基づいて各種の制御を行う副制御手段と、
前記副制御手段の制御によって画像を表示する表示手段と、を備え、
前記表示手段が表示可能な画像には、前記図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像があり、
前記情報画像が示唆する情報には、主情報と副情報とがあり、
前記副制御手段は、前記情報画像の表示態様が変化する情報変化演出を連続する複数の図柄変動ゲームに跨って実行させる制御が可能であり、
前記情報変化演出では、前記主情報を継続して認識可能とする一方で前記副情報を視認不能な状態又は視認性を低下させる状態とする特定情報画像を表示可能であり、
連続する複数の図柄変動ゲームに跨って前記副情報を視認不能な状態又は前記副情報の視認性を低下させた状態が続いた後に前記副情報が視認可能な状態となったこと又は前記副情報の視認性を低下させた状態が解除されたことを契機に、前記情報画像の表示態様が変化し得るようになっており、
前記情報画像の表示態様には、複数の段階があり、
前記情報画像の表示態様が上位段階へ変化する期待度は、前記副情報が視認不能な状態又は視認性を低下させた状態となっている期間が長い程、高くなり得るようになっており、
前記情報変化演出には、前記情報画像の表示態様を当該情報画像が保留中の図柄変動ゲ

ームに対応する画像であるときに変化する第1態様と、前記情報画像の表示態様を当該情報画像が実行中の図柄変動ゲームに対応する画像であるときに変化する第2態様と、があり、

前記第1態様と前記第2態様では、前記情報画像の表示態様に変化するまでに跨った前記図柄変動ゲームの回数が同数であっても、前記第2態様のときには前記実行中の図柄変動ゲームに対する期待度を示す付加演出がさらに実行されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記特定情報画像は、前記情報画像の少なくとも一部に重なるように表示される請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、保留条件が成立した図柄変動ゲームの内容を事前判定し、該事前判定の結果に基づいて事前演出を実行するものがある。また、このようなパチンコ遊技機の中には、事前演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行するものがある。

【0003】

例えば、特許文献1に記載の遊技機では、保留条件が成立した図柄変動ゲームを示す保留画像を変化させることにより、保留条件が成立した図柄変動ゲームにおける大当たり期待度を特定可能とする情報変化演出を実行している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2012-24273号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このようなパチンコ遊技機について、保留画像の変化態様が一定であるため、情報変化演出が単調な演出となる。このため、保留画像の変化態様に対する飽きにより、遊技者の興趣を低下させてしまう虞がある。

【0006】

本発明は、このような従来の技術に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者の興趣が低下することを抑制できる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決する遊技機は、図柄変動ゲームに関する制御を行う主制御手段と、前記主制御手段から受信した制御情報に基づいて各種の制御を行う副制御手段と、前記副制御手段の制御によって画像を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段が表示可能な画像には、前記図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像があり、前記情報画像が示唆する情報には、主情報と副情報とがあり、前記副制御手段は、前記情報画像の表示態様に変化する情報変化演出を連続する複数の図柄変動ゲームに跨って実行させる制御が可能であり、前記情報変化演出では、前記主情報を継続して認識可能とする一方で前記副情報を視認不能な状態又は視認性を低下させる状態とする特定情報画像を表示可能であり、連続する複数の図柄変動ゲームに跨って前記副情報を視認不能な状態又は前記副情報の視認性を低下させた状態が続いた後に前記副情報が視認可能な状態となったこと又は前記副情報の視認性を低下させた状態が解除されたことを契機に、前記情報画像の表示態様に変化し得ようになり、前記情報画像の表示態様には、複数の段階があり、前記情報画像の表示態

10

20

30

40

50

様が上位段階へ変化する期待度は、前記副情報が視認不能な状態又は視認性を低下させた状態となっている期間が長い程、高くなり得るようになっており、前記情報変化演出には、前記情報画像の表示態様を当該情報画像が保留中の図柄変動ゲームに対応する画像であるときに変化する第1態様と、前記情報画像の表示態様を当該情報画像が実行中の図柄変動ゲームに対応する画像であるときに変化する第2態様と、があり、前記第1態様と前記第2態様では、前記情報画像の表示態様に変化するまでに跨った前記図柄変動ゲームの回数が同数であっても、前記第2態様のときには前記実行中の図柄変動ゲームに対する期待度を示す付加演出がさらに実行されることを要旨とする。

【0008】

上記遊技機において、前記特定情報画像は、前記情報画像の少なくとも一部に重なるように表示されるようにしてもよい。

10

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、遊技者の興味が低下することを抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す正面図。

【図2】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図3】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図4】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

20

【図5】変動パターンを説明する説明図。

【図6】情報画像の表示態様を示す説明図。

【図7】(a)～(g)は、情報画像の種類を示す説明図。

【図8】(a)～(f)は、情報変化演出の一例を説明する説明図。

【図9】(a)～(e)は、情報変化演出の一例を説明する説明図。

【図10】(a)～(d)は、情報変化演出の一例を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、パチンコ遊技機の一実施形態について説明する。

本明細書における上、下、左、右、前(表)及び後(裏)は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

30

【0016】

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10は、枠体11を備えている。枠体11は、遊技盤20などの各種の部品を搭載するための部材である。

パチンコ遊技機10は、発射ハンドル16を備えている。例えば、発射ハンドル16は、枠体11の前面側に設けられている。パチンコ遊技機10では、発射ハンドル16の操作量(回動量)に応じた強度にて、遊技球(遊技媒体)が遊技盤20の遊技領域21に向けて発射される。

【0017】

パチンコ遊技機10は、装飾ランプ17を備えている。例えば、装飾ランプ17は、枠体11の前面側に設けられている。装飾ランプ17は、図示しない発光体を内蔵しており、当該発光体によって発光、点滅及び消灯が可能に構成されている。装飾ランプ17は、演出の1つとして、発光、点滅及び消灯する演出を実行する。

40

【0018】

パチンコ遊技機10は、スピーカ18を備えている。例えば、スピーカ18は、枠体11の前面側に設けられている。スピーカ18は、演出の1つとして、人や動物の声、効果音及び楽曲などの音声を出力する演出を実行する。

【0019】

パチンコ遊技機10は、情報表示装置22を備えている。例えば、情報表示装置22は、遊技盤20において、遊技者から視認可能な位置に設けられている。情報表示装置22で

50

は、パチンコ遊技機 10 の制御状態を示す各種の情報が報知される。

【0020】

情報表示装置 22 は、第 1 特別図柄表示部 22 a を備えている。第 1 特別図柄表示部 22 a は、1 種類又は複数種類の第 1 特別図柄を表示可能に構成されている。第 1 特別図柄表示部 22 a は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 1 特別図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームとしての第 1 特別図柄変動ゲームを実行可能である。以下の説明では、「第 1 特別図柄変動ゲーム」を略して「第 1 特別ゲーム」と示す場合がある。

【0021】

情報表示装置 22 は、第 2 特別図柄表示部 22 b を備えている。第 2 特別図柄表示部 22 b は、1 種類又は複数種類の第 2 特別図柄を表示可能に構成されている。第 2 特別図柄表示部 22 b は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 2 特別図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームとしての第 2 特別図柄変動ゲームを実行可能である。以下の説明では、「第 2 特別図柄変動ゲーム」を略して「第 2 特別ゲーム」と示す場合がある。

【0022】

また、以下の説明では、第 1 特別図柄変動ゲームと第 2 特別図柄変動ゲームとを区別しない場合、これらを纏めて「特別ゲーム」と示す場合がある。また、以下の説明では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを区別しない場合、これらを纏めて「特別図柄」と示す場合がある。特別ゲームでは、所定の図柄が変動表示され、最終的に特別図柄が確定停止表示される。特別図柄は、パチンコ遊技機 10 において内部的に実行される大当たり抽選の結果を報知するための図柄である。

【0023】

本明細書において「変動表示」とは、表示されている図柄の種類が時間の経過とともに変化している状態を意味している。本明細書において「確定停止表示」とは、図柄が確定的に停止表示されており、表示されている図柄の種類が変化しない状態を意味している。本明細書においては、図柄について「確定停止表示」と「導出」とは同じ意味である。特別図柄表示部 22 a, 22 b において導出可能な特別図柄には、それぞれ大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄とがある。特別ゲームにおいて、大当たり図柄が導出された場合、遊技者は、大当たりを認識可能である。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が導出された場合、遊技者は、はずれを認識可能である。

【0024】

本実施形態において、第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームは、同時に実行されない。本実施形態において、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームに優先して実行される。本実施形態では、大当たり抽選において大当たり当選した場合、特別ゲームにおいて大当たり図柄が導出され、当該特別ゲームの終了後、大当たり遊技が付与される。

【0025】

情報表示装置 22 は、第 1 特別保留表示部 22 c を備えている。第 1 特別保留表示部 22 c は、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている保留中の第 1 特別ゲームの回数（以下、「第 1 特別保留数」と示す）を特定可能な情報を表示する。また、情報表示装置 22 は、第 2 特別保留表示部 22 d を備えている。第 2 特別保留表示部 22 d は、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている保留中の第 2 特別ゲームの回数（以下、「第 2 特別保留数」と示す）を特定可能な情報を表示する。本実施形態において第 1 特別保留数及び第 2 特別保留数の上限数は、それぞれ「4」である。パチンコ遊技機 10 は、予め定められた上限数の第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームの実行をそれぞれ保留可能である。

【0026】

情報表示装置 22 は、普通図柄表示部 22 e を備えている。普通図柄表示部 22 e は、1 種類又は複数種類の普通図柄を表示可能に構成されている。普通図柄表示部 22 e は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に普通図柄を確定停止表示させる普通図柄変動ゲームを実行可能である。以下の説明では、普通図柄変動ゲームを略して「普通ゲーム」と示す。普通図柄表示部 22 e に導出可能な普通図柄には、普通当たり図柄と、普通はずれ図柄とが

10

20

30

40

50

ある。普通ゲームにおいて普通当り図柄が導出された場合、遊技者は、普通当りを認識可能である。普通ゲームにおいて、普通はずれ図柄が導出された場合、遊技者は、普通はずれを認識可能である。本実施形態では、普通図柄の大当り抽選に当選すると、普通ゲームにおいて普通当り図柄が導出され、当該普通ゲームの終了後、普通当り遊技が付与される。普通当り遊技は、遊技者が第2特別ゲームの保留条件を成立させ易くなることから、遊技者にとって有利な状態である。

【0027】

情報表示装置22は、普通保留表示部22fを備えている。普通保留表示部22fは、保留条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている普通ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。例えば、普通保留数の上限数は、「4」である。

10

【0028】

パチンコ遊技機10は、所定の画像を表示可能な表示手段としての演出表示装置27を備えている。演出表示装置27は、例えば、液晶ディスプレイ型の表示装置である。なお、演出表示装置27は、有機ELディスプレイ型の表示装置であってもよく、プロジェクタとスクリーンとを含んで構成された表示装置であってもよい。演出表示装置27は、演出の1つとして、所定のキャラクタや文字を模した画像(絵柄)を表示する演出(以下、表示演出と示す)を実行する。

【0029】

演出表示装置27では、表示演出の1つとして、演出図柄を用いた演出図柄変動ゲーム(以下、「演出ゲーム」と示す)が表示される。演出ゲームでは、複数列の演出図柄が変動表示され、最終的に演出図柄の組合せ(以下、図柄組合せと示す)が導出される。演出図柄(飾り図柄)は、キャラクタや模様等の装飾が施された図柄であって、表示演出を多様化させるための図柄である。一例として、本実施形態の演出ゲームは、左図柄列、中図柄列、及び右図柄列の演出図柄をそれぞれ所定方向に変動表示(スクロール表示)させて行われる。

20

【0030】

演出ゲームは、特別ゲームとともに開始され、特別ゲームとともに終了される。演出ゲームでは、特別ゲームで導出される特別図柄に応じた図柄組合せが導出される。特別ゲームにおいて、大当り図柄が導出されるとき、演出ゲームでは、大当りの図柄組合せが導出される。大当りの図柄組合せは、「777」などのように、全列の演出図柄が同一の演出図柄となる図柄組合せである。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が導出されるとき、演出ゲームでは、はずれの図柄組合せが導出される。はずれの図柄組合せは、一例として、「778」や「787」などのように、少なくとも一部列の演出図柄が他列の演出図柄とは異なる図柄組合せである。本明細書において、「一旦停止表示」とは、ゆれ変動表示などのように、演出図柄が確定停止表示される前の仮停止状態である。

30

【0031】

演出ゲームでは、リーチ演出が実行され得る。リーチ演出は、演出ゲームにおいて、リーチを形成するとともに、最終的に所定の図柄組合せを導出させる演出である。リーチは、複数である特定の図柄列において、同一の演出図柄が一旦停止表示されており、且つ、他の図柄列において、演出図柄が引き続き変動表示されている状態である。一例として、本実施形態では、左図柄列及び右図柄列が特定の図柄列に相当し、中図柄列が他の図柄列に相当する。リーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、当該ノーマルリーチ演出に比して大当り期待度が高いスーパーリーチ演出と、が含まれる。

40

【0032】

遊技盤20の遊技領域21には、第1始動口28が配設されている。第1始動口28は、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。第1始動口28には、入球した遊技球を遊技盤20の後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第1始動口28に入球した遊技球を検知する第1始動センサSE1(図2に示す)が配設されている。本実施形態では、遊技球が第1始動センサSE1で検知されると、第1

50

特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 2 0 の遊技領域 2 1 には、第 2 始動口 2 9 が配設されている。第 2 始動口 2 9 には、入球した遊技球を遊技盤 2 0 の後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には第 2 始動口 2 9 に入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2 (図 2 に示す) が配設されている。本実施形態では、遊技球が第 2 始動センサ S E 2 で検知されると、第 2 特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。

【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 0 の遊技領域 2 1 には、許容状態 (開状態) と、規制状態 (閉状態) と、に動作が可能な普通可変部材 3 0 が配設されている。許容状態は、遊技球を第 2 始動口 2 9 へ入球させることができる、又は入球させ易い状態である。規制状態は、遊技球を第 2 始動口 2 9 へ入球させることができない、又は入球させ難い状態である。パチンコ遊技機 1 0 は、普通可変部材 3 0 を動作させる普通アクチュエータ A 1 を備えている (図 2 に示す) 。普通可変部材 3 0 は、普通当り遊技において、許容状態に動作される。

10

【 0 0 3 5 】

遊技盤 2 0 の遊技領域 2 1 には、大入賞口 3 1 が配設されている。大入賞口 3 1 には、入球した遊技球を遊技盤 2 0 の後側に導く図示しない球通路が連設されており、その球通路には大入賞口 3 1 に入球した遊技球を検知する特別入賞センサ S E 3 (図 2 に示す) が配設されている。本実施形態では、遊技球が特別入賞センサ S E 3 で検知されると、賞球の払出条件が成立する。

20

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 0 の遊技領域 2 1 には、許容状態 (開状態) と、規制状態 (閉状態) と、に動作が可能な特別可変部材 3 2 が配設されている。許容状態は、遊技球を大入賞口 3 1 へ入球させることができる、又は入球させ易い状態である。規制状態は、遊技球を大入賞口 3 1 へ入球させることができない、又は入球させ難い状態である。パチンコ遊技機 1 0 は、特別可変部材 3 2 を動作させる特別アクチュエータ A 2 を備えている (図 2 に示す) 。特別可変部材 3 2 は、大当り遊技において、許容状態に動作される。

【 0 0 3 7 】

大当り遊技は、大入賞口 3 1 への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限として複数回行われる。そして、大当り遊技が生起される場合、最初のラウンド遊技が開始する前にオープニング時間が設定され、そのオープニング時間中には大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。また、大当り遊技が生起される場合、最終のラウンド遊技が終了するとエンディング時間が設定され、そのエンディング時間中には大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われる。

30

【 0 0 3 8 】

遊技盤 2 0 の遊技領域 2 1 には、遊技球が通過 (入球) 可能なゲート 3 3 が配設されている。ゲート 3 3 は、ゲート 3 3 を通過する遊技球を検知するゲートセンサ S E 4 を備えている (図 2 に示す) 。本実施形態では、遊技球がゲートセンサ S E 4 で検知されると、普通ゲームの保留条件が成立し得る。

【 0 0 3 9 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 は、大当り確率が異なる遊技状態として、低確率状態と高確率状態とを備えている。大当り確率は、大当り抽選において大当りに当選する確率である。高確率状態は、低確率状態に比して、大当り確率が高い遊技状態である。高確率状態では、大当り抽選において大当りに当選する可能性が低確率状態に比して高まることから、遊技者にとって有利な遊技状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態 (確変状態) 」である。

40

【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球の発射個数に対する賞球個数の割合が異なる遊技状態として、低ベース状態と高ベース状態とを備えている。高ベース状態は、低ベース状態に比して、遊技球が第 2 始動口 2 9 に入球する確率が高い遊技状態である。高ベース状態は、所

50

謂「電サポ状態」であり、低ベース状態は、所謂「非電サポ状態」である。高ベース状態では、遊技球が第2始動口29に入球する確率が高まり、第2始動口29への遊技球の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な遊技状態（入球容易状態）となる。

【0041】

例えば、高ベース状態は、次に説明する3つの制御のうち任意に選択された1の制御を行うことにより、又は複数の制御を組合せて行うことにより実現できる。第1の制御は、普通ゲームの変動時間を、低ベース状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通図柄の当り抽選に当選する確率（普通当り確率）を、低ベース状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、1回の普通当り遊技における普通可変部材30の合計開放時間を、低ベース状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御としては、1回の普通当り遊技における普通可変部材30の開放回数を、低ベース状態のときよりも多くする制御及び普通当り遊技における普通可変部材30の1回の開放時間を、低ベース状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方の制御を行うとよい。

10

【0042】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成について説明する。

図2に示すように、パチンコ遊技機10は、遊技盤20の裏側（後方）に主基板40を備えている。主基板40は、各種の処理を行い、当該処理の結果に応じて制御信号（制御情報）を送信する。

【0043】

また、パチンコ遊技機10は、遊技盤20の裏側（後方）に副基板41を備えている。副基板41は、主基板40から受信した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。

まず、主基板40について説明する。

【0044】

主基板40は、主制御CPU40aと、主制御ROM40bと、主制御RWM40cと、を備えている。主制御CPU40aは、主制御プログラムを実行することにより、各種の処理を行う。本実施形態において、主制御CPU40aは、図柄変動ゲームに関する制御を行う主制御手段に相当する。

20

【0045】

主制御ROM40bは、主制御プログラムや、所定の抽選に用いられるテーブルや判定値などを記憶している。また、主制御ROM40bは、複数種類の変動パターンを記憶している。変動パターンは、特別ゲームが開始されてから、特別ゲームが終了される迄の変動時間を特定可能な情報である。

30

【0046】

主制御RWM40cは、パチンコ遊技機10の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。主制御RWM40cが記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、タイマ、第1特別保留数、及び第2特別保留数などである。本実施形態において、主制御RWM40cは、主制御手段によって記憶内容を更新可能であって、実行が保留されている図柄変動ゲームの保留数である第1特別保留数及び第2特別保留数を特定可能な主保留情報を記憶可能な主記憶手段に相当する。また、主基板40は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、ハードウェア乱数として生成してもよく、ソフトウェア乱数として生成してもよい。

40

【0047】

主制御CPU40aと、センサSE1～SE4とは、接続されている。主制御CPU40aは、センサSE1～SE4が遊技球を検知した際に送信する検知信号を受信可能に構成されている。主制御CPU40aと、アクチュエータA1、A2とは、接続されている。主制御CPU40aは、アクチュエータA1、A2の動作を制御可能に構成されている。主制御CPU40aと、情報表示装置22とは、接続されている。主制御CPU40aは、情報表示装置22の表示内容を制御可能に構成されている。

【0048】

50

次に、副基板 4 1 について説明する。

副基板 4 1 は、副制御 CPU 4 1 a と、副制御 ROM 4 1 b と、副制御 RWM 4 1 c と、を備えている。副制御 CPU 4 1 a は、副制御プログラムを実行することにより、各種の処理（例えば、演出に関する処理）を行う。そして、副制御 CPU 4 1 a は、主制御 CPU 4 0 a から送信される制御情報を受信すると、その制御情報に基づいた制御を実行する。本実施形態において、副制御 CPU 4 1 a は、主制御手段から受信した制御情報に基づいて各種の制御を行う副制御手段に相当する。

【 0 0 4 9 】

副制御 ROM 4 1 b は、副制御プログラムや、抽選に用いられるテーブルや判定値などを記憶している。副制御 ROM 4 1 b は、演出表示装置 2 7 における表示演出に関する表示演出データを記憶している。この表示演出データをもとに副制御 CPU 4 1 a は、演出表示装置 2 7 の表示態様を制御可能である。本実施形態において、演出表示装置 2 7 は、副制御手段の制御によって画像を表示する表示手段に相当する。また、副制御 ROM 4 1 b は、装飾ランプ 1 7 における発光演出に関する発光演出データを記憶している。この発光演出データをもとに副制御 CPU 4 1 a は、装飾ランプ 1 7 の発光態様を制御可能である。また、副制御 ROM 4 1 b は、スピーカ 1 8 における音声演出に関する音声演出データを記憶している。この音声演出データをもとに副制御 CPU 4 1 a は、スピーカ 1 8 の音声出力態様を制御可能である。

10

【 0 0 5 0 】

副制御 RWM 4 1 c は、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。副制御 RWM 4 1 c が記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、タイマ、第 1 特別保留数、及び第 2 特別保留数などである。本実施形態において、副制御 RWM 4 1 c は、副制御手段によって記憶内容を更新可能であって、実行が保留されている図柄変動ゲームの保留数を特定可能な副保留情報を記憶可能な副記憶手段に相当する。また、副基板 4 1 は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、ハードウェア乱数として生成してもよく、ソフトウェア乱数として生成してもよい。

20

【 0 0 5 1 】

次に、主制御 CPU 4 0 a が実行する各種の処理について説明する。

主制御 CPU 4 0 a は、所定の制御周期（例えば 4 m s ）毎に行う割り込み処理として、特別図柄入力処理、及び特別図柄開始処理などを実行する。なお、本実施形態において、送信バッファに設定された制御コマンドは、割り込み処理として実行されるコマンド送信処理において、副基板 4 1 へと送信される。

30

【 0 0 5 2 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

図 3 に示すように、主制御 CPU 4 0 a は、第 1 始動センサ S E 1 で遊技球を検知したか否かを判定する（ステップ S 1 0 1 ）。第 1 始動センサ S E 1 で遊技球を検知していない場合（ステップ S 1 0 1 : N O ）、主制御 CPU 4 0 a は、ステップ S 1 0 6 の処理へ移行する。その一方で、第 1 始動センサ S E 1 で遊技球を検知した場合（ステップ S 1 0 1 : Y E S ）、主制御 CPU 4 0 a は、主制御 RWM 4 0 c に記憶されている第 1 特別保留数が 4 未満であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 2 ）。第 1 特別保留数が 4 未満ではない場合（ステップ S 1 0 2 : N O ）、主制御 CPU 4 0 a は、ステップ S 1 0 6 の処理へ移行する。

40

【 0 0 5 3 】

その一方で、第 1 特別保留数が 4 未満である場合（ステップ S 1 0 2 : Y E S ）、主制御 CPU 4 0 a は、第 1 特別ゲームの保留条件が成立したとして主制御 RWM 4 0 c に記憶されている第 1 特別保留数を 1 加算して更新する（ステップ S 1 0 3 ）。また、ステップ S 1 0 3 の処理において、主制御 CPU 4 0 a は、更新後の第 1 特別保留数を表示するように第 1 特別保留表示部 2 2 c を制御する。

【 0 0 5 4 】

次に、主制御 CPU 4 0 a は、主基板 4 0 で生成している乱数を取得し、取得した乱数に

50

基づく乱数情報を主制御 R W M 4 0 c に記憶させる (ステップ S 1 0 4)。例えば、乱数は、大当たり抽選に用いる乱数、大当たり図柄の決定に用いる乱数、変動パターンの決定に用いる乱数などである。ステップ S 1 0 4 の処理において、主制御 C P U 4 0 a は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報であることと乱数情報の記憶順序又は取得順序とを特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。本実施形態では、第 1 特別ゲーム用の乱数情報を主制御 R W M 4 0 c に記憶させておくことで、当該第 1 特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。なお、乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。

【 0 0 5 5 】

次に、主制御 C P U 4 0 a は、副制御 C P U 4 1 a に送信する制御情報である制御コマンドの設定処理を行う (ステップ S 1 0 5)。主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄入力処理のステップ S 1 0 4 において取得した乱数をもとに、新たに保留された第 1 特別ゲームの内容を特定可能な制御コマンド (以下、先読みコマンドと示す) を生成し、送信バッファに設定する。なお、ステップ S 1 0 5 のコマンド設定処理は、特別図柄入力処理とは異なる処理として実行してもよい。即ち、ステップ S 1 0 5 のコマンド設定処理は、特別図柄入力処理のステップ S 1 0 4 において乱数を取得したときと同じ割り込み処理など、第 1 特別ゲームの保留条件が成立したときに制御コマンドを生成可能であればよい。

10

【 0 0 5 6 】

先読みコマンドから特定可能な第 1 特別ゲームの内容には、現在の第 1 特別保留数、高確率状態であるか否かに応じて後述する大当たり抽選に当選するか否か (大当たりか否か) に関する情報、及び、後述する変動処理 (大当たり変動処理又ははずれ変動処理) において決定される変動パターンを特定可能な情報を含む。

20

【 0 0 5 7 】

次に、主制御 C P U 4 0 a は、ステップ S 1 0 6 の処理において、第 2 始動センサ S E 2 で遊技球を検知したか否かを判定する。第 2 始動センサ S E 2 で遊技球を検知していない場合 (ステップ S 1 0 6 : N O)、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。その一方で、第 2 始動センサ S E 2 で遊技球を検知した場合 (ステップ S 1 0 6 : Y E S)、主制御 C P U 4 0 a は、主制御 R W M 4 0 c に記憶されている第 2 特別保留数が 4 未満であるか否かを判定する (ステップ S 1 0 7)。第 2 特別保留数が 4 未満ではない場合 (ステップ S 1 0 7 : N O)、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄入力処理を終了する。

30

【 0 0 5 8 】

その一方で、第 2 特別保留数が 4 未満である場合 (ステップ S 1 0 7 : Y E S)、主制御 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲームの保留条件が成立したとして主制御 R W M 4 0 c に記憶されている第 2 特別保留数を 1 加算して更新する (ステップ S 1 0 8)。また、ステップ S 1 0 8 の処理において、主制御 C P U 4 0 a は、更新後の第 2 特別保留数を表示するように第 2 特別保留表示部 2 2 d を制御する。

【 0 0 5 9 】

次に、主制御 C P U 4 0 a は、ステップ S 1 0 4 と同様に主基板 4 0 で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主制御 R W M 4 0 c に記憶させる (ステップ S 1 0 9)。ステップ S 1 0 9 の処理において、主制御 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲーム用の乱数情報であることと乱数情報の記憶順序又は取得順序とを特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。本実施形態では、第 2 特別ゲーム用の乱数情報を主制御 R W M 4 0 c に記憶させておくことで、当該第 2 特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。

40

【 0 0 6 0 】

次に、主制御 C P U 4 0 a は、ステップ S 1 0 5 と同様に副制御 C P U 4 1 a に送信する制御情報である制御コマンドの設定処理を行う (ステップ S 1 1 0)。主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄入力処理のステップ S 1 0 9 において取得した乱数をもとに、新たに保留された第 2 特別ゲームの内容を特定可能な先読み制御コマンドを生成し、送信バッファに設定する。なお、ステップ S 1 1 0 のコマンド設定処理は、特別図柄入力処理とは異なる

50

処理として実行してもよい。即ち、ステップS 1 1 0のコマンド設定処理は、特別図柄入力処理のステップS 1 0 9において乱数を取得したときと同じ割り込み処理など、第2特別ゲームの保留条件が成立したときに先読みコマンドを生成可能であればよい。ステップS 1 1 0の処理を終了すると、主制御CPU 4 0 aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0061】

先読みコマンドから特定可能な第2特別ゲームの内容には、現在の第2特別保留数、高確率状態であるか否かに応じて後述する大当り抽選に当選するか否か（大当りか否か）に関する情報、及び、後述する変動処理（大当り変動処理又ははずれ変動処理）において決定される変動パターンを特定可能な情報を含む。

【0062】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

図4に示すように、主制御CPU 4 0 aは、特別ゲームの実行条件が成立しているかを判定する（ステップS 2 0 1）。ステップS 2 0 1の処理において、主制御CPU 4 0 aは、大当り遊技中でなく、且つ特別ゲームの実行中ではない場合に特別ゲームの実行条件が成立していると判定する一方で、大当り遊技中又は特別ゲームの実行中である場合に特別ゲームの実行条件が成立していないと判定する。特別ゲームの実行条件が成立していない場合（ステップS 2 0 1：NO）、主制御CPU 4 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0063】

その一方で、特別ゲームの実行条件が成立している場合（ステップS 2 0 1：YES）、主制御CPU 4 0 aは、主制御RWM 4 0 cに記憶されている第2特別保留数が0（零）よりも大きいかを判定する（ステップS 2 0 2）。第2特別保留数が0（零）よりも大きくない、つまり第2特別保留数が0（零）である場合（ステップS 2 0 2：NO）、主制御CPU 4 0 aは、主制御RWM 4 0 cに記憶されている第1特別保留数が0（零）よりも大きいかを判定する（ステップS 2 0 3）。

【0064】

第1特別保留数が0（零）よりも大きい、つまり第1特別保留数が1以上の場合（ステップS 2 0 3：YES）、主制御CPU 4 0 aは、主制御RWM 4 0 cに記憶されている第1特別保留数を1減算して更新する（ステップS 2 0 4）。また、ステップS 2 0 4の処理において、主制御CPU 4 0 aは、更新後の第1特別保留数を表示するように第1特別保留表示部2 2 cを制御する。続けて、主制御CPU 4 0 aは、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主制御RWM 4 0 cから読み出す（ステップS 2 0 5）。なお、主制御CPU 4 0 aは、最先の乱数情報を読み出すと、最先に記憶された乱数情報を主制御RWM 4 0 cから消去する。

【0065】

次に、主制御CPU 4 0 aは、遊技状態を特定する（ステップS 2 0 6）。続けて、主制御CPU 4 0 aは、ステップS 2 0 6の処理にて特定した遊技状態と、取得した乱数情報から特定される大当り抽選に用いる乱数と、に基づいて、大当りに当選とするか否かの大当り抽選を行う（ステップS 2 0 7）。ステップS 2 0 7において、主制御CPU 4 0 aは、低確率状態である場合には低確率時用の大当り判定値を用いて大当り抽選を行い、高確率状態である場合には高確率時用の大当り判定値を用いて大当り抽選を行う。

【0066】

そして、主制御CPU 4 0 aは、ステップS 2 0 5で読み出した大当り抽選に用いる乱数の値と大当り判定値とが一致しており、大当りに当選した場合（ステップS 2 0 7：YES）、主制御CPU 4 0 aは、大当り変動処理を行う（ステップS 2 0 8）。大当り変動処理において、主制御CPU 4 0 aは、乱数情報から特定可能な大当り図柄の決定に用いる乱数を用いて、大当り図柄抽選を行い、特別図柄の大当り図柄を決定する。主制御CPU 4 0 aは、乱数情報から特定可能な変動パターンの決定に用いる乱数を用いて、変動パターン決定抽選を行い、大当り用の変動パターンを決定する。その後、主制御CPU 4 0 aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0067】

10

20

30

40

50

大当りに当選しなかった場合（ステップ S 2 0 7 : N O）、主制御 C P U 4 0 a は、はずれ変動処理を行う（ステップ S 2 0 9）。はずれ変動処理において、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄のはずれ図柄を決定する。主制御 C P U 4 0 a は、乱数情報から特定可能な変動パターンの決定に用いる乱数を用いて、変動パターン決定抽選を行い、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるか、及び、ステップ S 2 0 4 で更新した第 1 特別保留数を条件として、リーチあり、又はリーチ無しのはずれ用の変動パターンを決定する。その後、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 6 8 】

第 2 特別ゲームを開始させる場合、主制御 C P U 4 0 a は、ステップ S 2 1 0 ~ S 2 1 5 において、第 1 特別ゲームを開始させるとときと同様の処理を、第 2 特別ゲームを対象として行う。即ち、主制御 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲームの始動保留数の減算（ステップ S 2 1 0）と、大当り抽選（ステップ S 2 1 3）と、当該大当り抽選の結果に基づく何れかの変動処理（ステップ S 2 1 4 , S 2 1 5）と、を行う。その後、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 6 9 】

そして、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理を終了すると、当該特別図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、特別ゲームを実行させる。具体的に、主制御 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理における大当り変動処理、及びはずれ変動処理で決定した特別図柄を特定可能な制御コマンド（以下、特別図柄コマンドと示す）を送信バッファに設定する。また、主制御 C P U 4 0 a は、特別ゲームの開始と、決定済みの変動パターンと、を特定可能な制御コマンド（以下、変動開始コマンドと示す）を送信バッファに設定する。変動開始コマンドは、特別ゲームの種別も特定可能であるとよい。

20

【 0 0 7 0 】

また、主制御 C P U 4 0 a は、所定の図柄の変動表示を開始することによって、特別ゲームを開始するように、第 1 特別図柄表示部 2 2 a , 第 2 特別図柄表示部 2 2 b を制御する。主制御 C P U 4 0 a は、決定済みの変動パターンに定められた変動時間を計測する。主制御 C P U 4 0 a は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を導出するように、第 1 特別図柄表示部 2 2 a , 第 2 特別図柄表示部 2 2 b を制御する。また、主制御 C P U 4 0 a は、決定済みの変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別ゲームの終了を特定可能な制御コマンド（以下、変動停止コマンドと示す）を送信バッファに設定する。

30

【 0 0 7 1 】

次に、主制御 C P U 4 0 a が決定可能な変動パターンについて説明する。

図 5 に示すように、主制御 C P U 4 0 a が決定可能なリーチ無しのはずれ用の変動パターンには、変動パターン H P 1 と変動パターン H P 2 とがある。変動パターン H P 1 は、通常はずれの変動パターンであり、変動パターン H P 2 は、短縮はずれの変動パターンである。通常はずれと短縮はずれとは、何れも全列の演出図柄が異なるはずれの図柄組合せが導出される演出ゲームが実行される。また、短縮はずれにおける演出ゲームは、通常はずれにおける演出ゲームに比して演出ゲームが終了される迄の変動時間が短い。

【 0 0 7 2 】

変動パターン H P 1 , H P 2 の選択確率は、遊技状態が低ベース状態のときと遊技状態が高ベース状態のときとで異なり、さらに、低ベース状態のときには第 1 特別保留数によって異なる。遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 1 」である場合、変動パターン H P 1 の選択確率 R 1 と変動パターン H P 2 の選択確率 R 2 は、 $R 2 < R 1$ の順で選択確率が高い。このため、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 1 」である場合、通常はずれが実行され易い。

40

【 0 0 7 3 】

遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 4 」である場合、変動パターン H P 1 の選択確率 R 3 と変動パターン H P 2 の選択確率 R 4 は、 $R 3 < R 4$ の順で選択確率が高い。このため、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 4 」である場合、短縮はず

50

れが実行され易い。

【 0 0 7 4 】

また、変動パターン H P 1 の選択確率は、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 1 」である場合に比して遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 2 」である場合で低く、また、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 2 」である場合に比して遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 3 」である場合で低い。さらに、変動パターン H P 1 の選択確率は、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 3 」である場合に比して遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 4 」である場合で低い。

【 0 0 7 5 】

また、変動パターン H P 2 の選択確率は、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 1 」である場合に比して遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 2 」である場合で高く、また、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 2 」である場合に比して遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 3 」である場合で高い。さらに、変動パターン H P 2 の選択確率は、遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 3 」である場合に比して遊技状態が低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 4 」である場合で高い。

10

【 0 0 7 6 】

遊技状態が高ベース状態である場合、変動パターン H P 1 の選択確率 R 5 と変動パターン H P 2 の選択確率 R 6 は、 $R 5 < R 6$ の順で選択確率が高い。このため、遊技状態が高ベース状態である場合、短縮はずれが実行され易い。本実施形態において、遊技状態が高ベース状態である場合の選択確率は、第 1 特別保留数及び第 2 特別保留数に依らず変動パターン H P 1 の選択確率は R 5 であり、また変動パターン H P 2 の選択確率は R 6 である。

20

【 0 0 7 7 】

変動パターン H P 1 , H P 2 には、変動時間が定められている。変動パターン H P 1 には、変動時間 T 1 が定められている。また、変動パターン H P 2 には、変動時間 T 2 が定められている。変動時間 T 1 と変動時間 T 2 は、 $T 2 < T 1$ の順で変動時間が長い。このため、短い変動時間が定められている変動パターン H P 2 の選択確率が高い遊技状態では、変動パターン H P 2 の選択確率が低い遊技状態に比して特別ゲームの変動時間が短くなり易い。本実施形態において、低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 1 」である遊技状態は、第 1 状態に相当し、低ベース状態且つ第 1 特別保留数が「 4 」である遊技状態及び高ベース状態である遊技状態は、第 1 状態に比して 1 回の図柄変動ゲームの変動時間が短くなり易い第 2 状態に相当する。

30

【 0 0 7 8 】

本実施形態において、図示した変動パターンの他に図示しない変動パターンとして、演出ゲームにおいてリーチ演出が実行される変動パターンがある。リーチ演出が実行される変動パターンには、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンと、スーパーリーチ演出が実行される変動パターンと、がある。ノーマルリーチ演出では、スーパーリーチ演出に発展する演出、リーチありのいずれの図柄組合せが導出される演出、又は大当りの図柄組合せが導出される演出、の何れかの演出となる。スーパーリーチ演出では、リーチありのいずれの図柄組合せが導出、又は大当りの図柄組合せが導出、のどちらかの演出となる。大当り用の変動パターンは、リーチ演出が実行される変動パターンのうち大当りの図柄組合せが導出される変動パターンである。

40

【 0 0 7 9 】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において演出表示装置 2 7 に表示される表示内容について説明する。

図 6 に示すように、副制御 CPU 4 1 a は、演出ゲームが行われるように、演出表示装置 2 7 を制御する。演出表示装置 2 7 には、演出ゲームを表示する表示領域の他に情報を表示する情報表示領域が設けられている。情報表示領域には、実行中の特別ゲームに対応する情報画像 H G 0 を表示する 1 つの領域 H R 0 と、保留中の特別ゲームに対応する情報画像 H G 1 ~ H G 4 を表示する 4 つの領域 H R 1 ~ H R 4 と、を含む。以下の説明では、情報画像 H G 1 ~ H G 4 を区別しない場合、これらを纏めて「保留画像」と示す場合がある。

50

【 0 0 8 0 】

情報画像 H G 0 は実行中の特別ゲームが存在していることを報知する情報画像であり、この情報画像 H G 0 によってパチンコ遊技機 1 0 は実行中の特別ゲームの存在を遊技者に特定させる情報を提供する。本実施形態において、実行中の特別ゲームの存在を遊技者に特定させる情報を提供する情報画像 H G 0 は、図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像に相当する。領域 H R 0 に表示される情報画像 H G 0 は、例えば情報画像 H G 0 の表示態様が変わることによって実行中の特別ゲームの大当たり期待度を示唆するなどの予告機能を果たす。

【 0 0 8 1 】

また、領域 H R 1 ~ H R 4 に表示される情報画像 H G 1 ~ H G 4 は、その表示数によって保留中の特別ゲームの数を報知する。具体的に言えば、保留中の特別ゲームの数が [1] であるときには 1 つの情報画像 H G 1 が表示され、保留中の特別ゲームの数が [2] であるときには 2 つの情報画像 H G 1 , H G 2 が表示される。また、保留中の特別ゲームの数が [3] であるときには 3 つの情報画像 H G 1 , H G 2 , H G 3 が表示され、保留中の特別ゲームの数が [4] であるときには情報画像 H G 1 , H G 2 , H G 3 , H G 4 が表示される。情報画像 H G 1 ~ H G 4 は保留中の特別ゲームが存在していることを報知する情報画像であり、この情報画像 H G 1 ~ H G 4 によってパチンコ遊技機 1 0 は保留中の特別ゲームの存在及びその数を遊技者に特定させる情報を提供する。以下の説明では、情報画像 H G 0 ~ H G 4 の何れの情報画像であるかを区別しない場合、これらを纏めて「情報画像 H G」と示す場合がある。

【 0 0 8 2 】

なお、情報画像 H G 1 ~ H G 4 は、前述した情報画像 H G 0 と同様に画像の変化によって大当たり期待度を示唆するなどの予告機能を備えている。予告機能は所謂先読み演出であり、表示態様が変わった情報画像 H G に対応する特別ゲームの大当たり期待度を示唆する。また、本実施形態では説明を簡略化するため、演出表示装置 2 7 の情報表示領域には低ベース状態において第 1 特別ゲームに関する情報画像 H G 0 ~ H G 4 を表示し、高ベース状態において第 2 特別ゲームに関する情報画像 H G 0 ~ H G 4 を表示するものとする。なお、演出表示装置 2 7 の情報表示領域の別例として、領域 H R 0 を第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームとで共通の領域とし、保留中の第 1 特別ゲームに関する情報を表示する 4 つの領域 H R 1 ~ H R 4 と、保留中の第 2 特別ゲームに関する情報を表示する 4 つの領域 H R 1 ~ H R 4 と、を別々に設けてもよい。本実施形態において、情報画像 H G 1 ~ H G 4 は、図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像に相当する。

【 0 0 8 3 】

本実施形態において、情報画像 H G の表示態様を変化させ、変化した表示態様により情報画像 H G に対応する特別ゲームの大当たり期待度を示唆する情報変化演出が実行可能である。情報変化演出の詳細については後述する。

【 0 0 8 4 】

図 7 (a) ~ (g) に示すように、情報画像 H G の表示態様には、複数の表示態様がある。本明細書における左下がりの斜線は、青色を示すものとし、右下がりの斜線は、緑色を示すものとし、左下がりの斜線と右下がりの斜線とを交差させた場合、赤色を示すものとする。また、本明細書における斜線が記載されていない図 7 (a) の状態は、白色を示すものとする。情報画像 H G の表示態様には、図 7 (a) ~ (d) に示すように、表示される色が異なる表示態様と、図 7 (e) ~ (g) に示すように、猫のキャラクタを模した表示態様と、がある。

【 0 0 8 5 】

情報画像 H G の表示態様には、図 7 (a) に示すような白色の球体を模した表示態様と、図 7 (b) に示すような青色の球体を模した表示態様と、図 7 (c) に示すような緑色の球体を模した表示態様と、図 7 (d) に示すような赤色の球体を模した表示態様と、がある。また、情報画像 H G の表示態様には、猫のキャラクタを模した 3 種類の表示態様がある。猫のキャラクタを模した 3 種類の表示態様は、猫のキャラクタの模様の違いにより 3

種類のキャラクタを異ならせた表示態様である。

【 0 0 8 6 】

また、以下の説明では、図 7 (e) に示すような猫のキャラクタを模した表示態様の情報画像 H G を「第 1 情報画像」と示す。第 1 情報画像は、左下がりの斜線と右下がりの斜線とを含まないことから、白色を基調とした猫のキャラクタを模した表示態様の情報画像 H G である。図 7 (f) に示すような猫のキャラクタを模した表示態様の情報画像 H G を「第 2 情報画像」と示す。第 2 情報画像は、左下がりの斜線を含み、且つ、右下がりの斜線を含まないことから、白色及び青色を含んだ猫のキャラクタを模した表示態様の情報画像 H G である。図 7 (g) に示すような猫のキャラクタを模した表示態様の情報画像 H G を「第 3 情報画像」を示す。第 3 情報画像は、左下がりの斜線と右下がりの斜線とを含んで

10

【 0 0 8 7 】

本実施形態において、青情報画像は、白情報画像よりも大当り期待度が高いことを示唆する情報画像 H G である。また、本実施形態において、緑情報画像は、白情報画像及び青情報画像よりも大当り期待度が高いことを示唆する情報画像 H G である。また、本実施形態において、赤情報画像は、白情報画像、青情報画像及び緑情報画像よりも大当り期待度が高いことを示唆する情報画像 H G である。つまり、情報画像 H G が示唆する大当り期待度は、白情報画像 青情報画像 緑情報画像 赤情報画像というように段階的に大当り期待度が高くなる。本実施形態において、球体を模した情報画像 H G で表示される色は、大当り期待度を示唆する副情報に相当する。また、本実施形態において、白情報画像、青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像は、情報画像の表示態様が変化可能な段階に相当する。また、本実施形態において、示唆する大当り期待度が低い情報画像 H G から示唆する大当り期待度が高い情報画像 H G へ変化することは、情報画像 H G の表示態様が上位段階へ変化することに相当する。

20

【 0 0 8 8 】

本実施形態において、第 1 情報画像は、白色を基調とした情報画像 H G であることから、白色より上位段階の情報画像 H G に変化可能であることを示唆する情報画像 H G である。つまり、第 1 情報画像は、情報画像 H G の表示態様が最終的に青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れかの色の球体を模した表示態様の情報画像 H G になることを示唆する情報画像 H G である。本実施形態において、第 2 情報画像は、白色及び青色を含んだ情報画像 H G であることから、白色及び青色より上位段階の情報画像 H G に変化可能であることを示唆する情報画像 H G である。つまり、第 2 情報画像は、情報画像 H G の表示態様が最終的に緑情報画像及び赤情報画像のどちらかの色の球体を模した表示態様の情報画像 H G になることを示唆する情報画像 H G である。本実施形態において、第 3 情報画像は、白色、青色及び緑色を含んだ情報画像 H G であることから、白色、青色及び緑色より上位段階の情報画像 H G に変化可能であることを示唆する情報画像 H G である。つまり、第 3 情報画像は、情報画像 H G の表示態様が最終的に赤情報画像になることを示唆する情報画像 H G である。本実施形態において、第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像は、情報変化演出において最終的に表示される情報画像 H G が模した球体の色のうち、最も大当り期待度が低い色と一定の関係性をもった情報画像 H G である。本実施形態において、赤情報画像は、特定情報画像によって情報画像が視認不能とされたときに当該情報画像が取り得る表示態様の中で最も高い大当り期待度を示唆する段階に相当する。また、本実施形態において、赤情報画像は、特定情報画像の表示態様が何れの表示態様に変化した場合であっても変化可能な段階に相当する。

30

40

【 0 0 8 9 】

次に、演出表示装置 2 7 に表示される情報変化演出について説明する。

本実施形態において、情報変化演出は、複数の特別ゲームに跨って実行される。また、本実施形態において、情報変化演出は、情報画像 H G の表示態様を変化させ、最終的に青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れかの色の球体を模した何れの表示態様となるか

50

によって、表示態様が変化した情報画像HGに対応する特別ゲームの大当たり期待度を示唆する演出である。

【0090】

ここで、副制御CPU41aが行う先読み演出決定処理について説明する。この先読み演出決定処理は、情報変化演出を実行させるか否かを決定するための処理である。先読み演出決定処理は、先読みコマンドの入力を契機に行われる。

【0091】

先読みコマンドを入力した場合、副制御CPU41aは、入力した先読みコマンドを副制御RWM41cに記憶する。具体的に、副制御CPU41aは、入力した先読みコマンドが第1特別ゲームと第2特別ゲームのうち何れに対応する先読みコマンドであるかを特定し、第1特別ゲームに対応する先読みコマンドと第2特別ゲームに対応する先読みコマンドに別けて、副制御RWM41cに記憶する。このとき、副制御CPU41aは、先読みコマンドから特定可能な第1特別保留数又は第2特別保留数に応じて、先読みコマンドの記憶順序が特定可能となるように、副制御RWM41cに記憶する。

10

【0092】

入力された先読みコマンドが第2特別保留数に対応する先読みコマンドである場合、副制御CPU41aは、先読みコマンドに対応する情報画像HG(ターゲット変動になる可能性がある情報画像HG)において、先読みコマンドから特定可能な、現在の第2特別保留数、大当たりか否かに関する情報、及び、決定される変動パターンに基づいた実行確率にて、情報変化演出を実行させるかを抽選する。

20

【0093】

先読み演出を実行させることを決定しなかった場合、副制御CPU41aは、先読み演出決定処理を終了する。一方、先読み演出を実行させることを決定した場合、副制御CPU41aは、情報変化演出の演出パターンを決定する。

【0094】

一方、情報変化演出を実行させることを決定した場合、副制御CPU41aは、先読みコマンドに基づいて、情報変化演出の演出内容を決定する。副制御CPU41aは、大当たり用の変動パターンを特定可能な先読みコマンドが入力された場合には、はずれ用の変動パターンを特定可能な先読みコマンドが入力された場合よりも高い割合で跨る演出ゲームが多い演出内容を決定する。このため、情報変化演出は、連続する複数の演出ゲームにおいて、跨る演出ゲームの数が多い程、大当たり期待度が高いことが特定可能となる。

30

【0095】

ここで、情報変化演出の演出内容決定処理について説明する。

まず、副制御CPU41aは、情報変化演出において、ターゲット変動になる可能性がある情報画像HGの表示態様に変化する演出とするか、ターゲット変動になる可能性がある情報画像HGの表示態様に変化しない演出とするか、を決定する。ターゲット変動になる可能性がある情報画像HGの表示態様に変化しない演出は、ガセ演出である。ガセ演出の決定割合は、先読みコマンドから特定可能な、大当たりか否かに関する情報に基づいた決定割合である。ガセ演出は、大当たりである場合に決定され難く、はずれである場合に決定され易い。ガセ演出を実行することを決定した場合、副制御CPU41aは、情報変化演出の演出内容決定処理を終了する。

40

【0096】

情報画像HGの表示態様に変化する演出の実行を決定した場合、副制御CPU41aは、ターゲット変動になる情報画像HGが保留中を報知している間に最終的な情報画像HGを表示するか、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像HGを表示するか、を決定する。ターゲット変動になる可能性がある情報画像HGの表示態様に変化する演出を実行することを決定した場合、情報変化演出では、ターゲット変動になる情報画像HGとして第1情報画像を表示させる。以下の説明において、第1情報画像が表示された特別ゲームを1変動目の特別ゲームとする。

【0097】

50

先読みコマンドから特定される第2特別保留数が「1」であるとき、副制御CPU41aは、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像HGを表示する情報変化演出の実行を決定する。また、副制御CPU41aは、最終的な情報画像HGが青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れの情報画像HGになるかを決定すると、同時に、最終的な情報画像HGが表示された際に合わせて表示される特殊画像TGの表示態様を決定する。

【0098】

特殊画像TGは、特殊画像TGの表示態様により、情報画像HG0とは別に、情報画像HG0に対応する実行中の特別ゲームにおける大当たり期待度を示唆する画像である。特殊画像TGについては、後述する。最終的な情報画像HGと特殊画像TGの表示態様とを決定した場合、副制御CPU41aは、情報変化演出の演出内容決定処理を終了する。

10

【0099】

先読みコマンドから特定した第2特別保留数が「1」であるときに決定された情報変化演出では、決定された最終的な情報画像HGと特殊画像TGが2変動目の特別ゲームにおいて表示される。2変動目の特別ゲームは、第1情報画像が表示された特別ゲームを1変動目の特別ゲームとしたとき、その1変動目の特別ゲームの次に実行される特別ゲームである。

【0100】

先読みコマンドから特定した第2特別保留数が「2」であるとき、副制御CPU41aは、ターゲット変動になる情報画像HGが保留中を報知している間に最終的な情報画像HGを表示するか、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像HGを表示するか、を決定する。本実施形態において、ターゲット変動になる情報画像HGが保留中を報知している間に最終的な情報画像HGを表示する情報変化演出は、情報画像の表示態様を当該情報画像が保留中の図柄変動ゲームに対応する画像であるときに変化する第1態様の情報変化演出に相当する。また、本実施形態において、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像HGを表示する情報変化演出は、情報画像の表示態様を当該情報画像が実行中の図柄変動ゲームに対応する画像であるときに変化する第2態様の情報変化演出に相当する。そして、ターゲット変動になる情報画像HGが保留中を報知している間に最終的な情報画像HGを表示することを決定した場合、副制御CPU41aは、最終的な情報画像HGが青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れの情報画像HGになるかを決定する。決定された最終的な情報画像HGは、2変動目の特別ゲームにおいて表示される。

20

30

【0101】

また、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像HGを表示することを決定した場合、副制御CPU41aは、最終的な情報画像HGが緑情報画像及び赤情報画像の何れの情報画像HGになるかを決定する。また、副制御CPU41aは、最終的な情報画像HGが表示された際に合わせて表示される特殊画像TGの表示態様を決定する。決定された最終的な情報画像HGと特殊画像TGとは、2変動目の特別ゲームの後に実行される3変動目の特別ゲームにおいて表示される。本実施形態において、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに表示される特殊画像TGが表示される演出は、実行中の図柄変動ゲームに対する期待度を示す付加演出に相当する。

40

【0102】

先読みコマンドから特定した第2特別保留数が「1」であるときに決定された情報変化演出には、決定された最終的な情報画像HGと特殊画像TGが2変動目の特別ゲームにおいて表示される情報変化演出がある。また、先読みコマンドから特定した第2特別保留数が「2」であるときに決定された情報変化演出には、ターゲット変動になる情報画像HGが保留中を報知している間に最終的な情報画像HGを表示することを決定した場合、決定された最終的な情報画像HGは、2変動目の特別ゲームにおいて表示される情報変化演出がある。本実施形態において、情報変化演出には、最終的な情報画像HGが表示される演出

50

が同数であっても、特殊画像 T G が表示される情報変化演出と特殊画像 T G が表示されない情報変化演出とがある。

【 0 1 0 3 】

先読みコマンドから特定した第 2 特別保留数が「 3 」であるとき、副制御 C P U 4 1 a は、ターゲット変動になる情報画像 H G が保留中を報知している間に最終的な情報画像 H G を表示するか、ターゲット変動になる情報画像 H G に対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像 H G を表示するか、を決定する。そして、ターゲット変動になる情報画像 H G が保留中を報知している間に最終的な情報画像 H G を表示することを決定した場合、副制御 C P U 4 1 a は、最終的な情報画像 H G が青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れの情報画像になるかを決定する。決定された最終的な情報画像 H G は、2 変動目又は 3 変動目の特別ゲームにおいて表示される。なお、3 変動目で最終的な情報画像 H G が表示される場合は、緑情報画像又は赤情報画像の何れかである。

10

【 0 1 0 4 】

また、ターゲット変動になる情報画像 H G に対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像 H G を表示することを決定した場合、副制御 C P U 4 1 a は、最終的な情報画像 H G として赤情報画像を決定する。また、副制御 C P U 4 1 a は、最終的な情報画像 H G が表示された際に合わせて表示される特殊画像 T G の表示態様を決定する。決定された最終的な情報画像 H G と特殊画像 T G とは、3 変動目の特別ゲームの後に実行される 4 変動目の特別ゲームにおいて表示される。

【 0 1 0 5 】

先読みコマンドから特定した第 2 特別保留数が「 4 」であるとき、副制御 C P U 4 1 a は、ターゲット変動になる情報画像 H G が保留中を報知している間に最終的な情報画像 H G を表示するか、ターゲット変動になる情報画像 H G に対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像 H G を表示するか、を決定する。そして、ターゲット変動になる情報画像 H G が保留中を報知している間に最終的な情報画像 H G を表示することを決定した場合、副制御 C P U 4 1 a は、最終的な情報画像 H G が青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れの情報画像 H G になるかを決定する。決定された最終的な情報画像 H G は、2 変動目、3 変動目、又は 4 変動目の特別ゲームにおいて表示される。なお、3 変動目で最終的な情報画像 H G が表示される場合は、緑情報画像又は赤情報画像の何れかである。また、4 変動目で最終的な情報画像 H G が表示される場合は、赤情報画像である。

20

30

【 0 1 0 6 】

情報変化演出において、1 変動目の特別ゲームから最終的な情報画像 H G が表示されるまでの間、第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像のうち何れかの画像が表示されている。副制御 C P U 4 1 a は、第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像のうち、最終的な情報画像 H G までの色の段階数に応じた画像の中から抽選により、表示される画像を決定する。第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像は、ターゲット変動になる情報画像 H G が模した球体の色を視認不能にするように表示される。第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像を用いた情報変化演出の具体的な演出の流れについては、後述する。

【 0 1 0 7 】

情報変化演出のうちガセ演出とならない演出は、情報画像 H G が青情報画像、緑情報画像及び赤情報画像の何れの情報画像 H G に変化することが確定する演出である。本実施形態において、情報変化演出のうちガセ演出とならない演出は、情報画像 H G の表示態様が少なくとも 1 段階以上変化することが確定する演出に相当する。

40

【 0 1 0 8 】

以下、本実施形態において、情報変化演出の具体的な演出の流れの一例について、副制御 C P U 4 1 a が行う演出表示装置 2 7 の制御内容とともに説明する。なお、以下の説明では、情報変化演出により表示態様が変化する情報画像 H G に対応した演出ゲーム（特別ゲーム）を、単に「対象ゲーム」と示す場合がある。

【 0 1 0 9 】

50

図 8 ~ 図 10 に示すように、本実施形態において、情報変化演出は、高ペース状態における複数回の演出ゲームに跨って実行される演出である。図 8 ~ 図 10 における情報画像 H G は、高ペース状態において第 2 特別ゲームに関する情報画像 H G 0 ~ H G 4 である。

【 0 1 1 0 】

まず、2 変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像 H G が表示される情報変化演出について説明する。

図 8 (a) に示すように、領域 H R 0 に表示されている情報画像 H G 0 に対応する演出ゲームが演出表示装置 2 7 で実行されている。実行されている演出ゲームに対応する特別ゲームは、大当り抽選にて大当りに当選せず、変動パターン決定抽選にて決定されたり無しのはずれ用の変動パターンに基づく特別ゲームである。なお、図中の下向き矢印は、図柄列が変動している状態を示す。このとき、情報画像 H G 0 ~ H G 4 が表示されており、第 1 特別保留数が「 4 」であることを遊技者に認識させることができる。そして、図 8 (b) に示すように、情報画像 H G 0 に対応する演出ゲームが終了すると、はずれの図柄組合せが導出される。

【 0 1 1 1 】

その後、図 8 (c) 及び図 8 (d) に示すように、図 8 (b) において領域 H R 1 に表示されていた白情報画像に対応する演出ゲームが開始される。図 8 (c) 及び図 8 (d) では、特別ゲームの開始に伴って第 1 情報画像が表示される。図 8 (c) では、2 変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像 H G が表示されること、及び、最終的な情報画像 H G が青情報画像となることが決定されている。図 8 (d) では、ガセ演出が実行されることが決定されている。

【 0 1 1 2 】

図 8 (c) では、特別ゲームの開始に伴って表示された第 1 情報画像が情報画像 H G 3 として表示される。図 8 (c) における第 1 情報画像は、図 8 (b) において領域 H R 4 に表示されていたターゲット変動である白情報画像全体に重なるように領域 H R 3 に表示される。このため、図 8 (c) における領域 H R 3 では、球体を模した情報画像 H G の表示される色が視認不能となる。本実施形態において、球体を模した情報画像 H G の表示される色を視認不能な状態とする第 1 情報画像は、副情報を視認不能な状態とする特定情報画像に相当する。猫のキャラクタを模した表示態様の情報画像 H G は、球体を模した表示態様の情報画像 H G に比して、演出表示装置 2 7 に大きく表示される情報画像 H G である。

【 0 1 1 3 】

なお、図 8 (c) に示すように、領域 H R 3 に表示された第 1 情報画像は、領域 H R 3 に表示されていることにより、保留中の特別ゲームの数が [3] であることを遊技者に認識させることができる。本実施形態において、情報画像 H G の表示態様が変化しても継続して認識可能である保留中の特別ゲームの数は、主情報に相当する。

【 0 1 1 4 】

図 8 (d) では、特別ゲームの開始に伴って表示された第 1 情報画像が図 8 (b) において領域 H R 4 に表示されていたターゲット変動になる可能性がある白情報画像に重ならないように表示される。つまり、図 8 (d) における第 1 情報画像は、情報画像 H G 3 として表示されない。本実施形態において、第 1 情報画像が情報画像 H G として表示されない演出は、ガセ演出である。本実施形態において、ガセ演出は、特定情報画像によって副情報が視認不能とされず、情報画像の表示態様が変化することが確定しない演出に相当する。本実施形態において、情報画像 H G として表示されなかった第 1 情報画像は、ガセ演出であることを報知するガセ報知画像 G G となる。

【 0 1 1 5 】

また、図 8 (e) に示すように、図 8 (c) において開始された演出ゲームが終了すると、はずれの図柄組合せが導出される。このとき、情報画像 H G 3 は、第 1 情報画像から変化していない。そして、図 8 (f) に示すように、図 8 (e) において領域 H R 1 に表示されていた白情報画像に対応する演出ゲームが開始される。この開始に伴い、図 8 (e) において表示されていた情報画像 H G 3 は、図 8 (f) において領域 H R 2 に情報画像 H

10

20

30

40

50

G 2として表示される。領域HR 2に表示されることに伴い、情報画像HGの表示態様が第1情報画像から青情報画像に変化し、第1情報画像が非表示になる。本実施形態において、球体を模した情報画像HGの表示される色が視認（認識）不能である図8（c）の演出から図8（e）の演出を経て図8（f）の演出になることは、副情報が視認不能な状態になった後に副情報が視認可能な状態となることにより、情報画像の表示態様が変化することに相当する。

【0116】

本実施形態において、図8（c）の演出から図8（e）の演出における変動時間は、変動時間T 1又は変動時間T 2の何れかの変動時間である。このため、図8（c）から図8（f）に示すように、情報画像HGが青情報画像に変化するまでの時間は、図8（c）の演出から図8（e）の演出における変動時間によって変化し得る。本実施形態において、図8（c）の演出から図8（e）の演出を経て図8（f）の演出における情報変化演出は、複数種類の変動時間で実行される演出に相当する。

10

【0117】

次に、3変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示される情報変化演出について説明する。

図9（a）に示すように、領域HR 0に表示されている情報画像HG 0に対応する演出ゲームが演出表示装置27で実行されている。実行されている演出ゲームに対応する特別ゲームは、大当たり抽選にて大当たり当選せず、変動パターン決定抽選にて決定されたリーチ無しのはずれ用の変動パターンに基づく特別ゲームである。また、3変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示されること、及び、最終的な情報画像HGが緑情報画像になることが決定されている。図9（a）では、情報画像HG 0～HG 3が表示されており、第1特別保留数が「3」であることを遊技者に認識させることができる。そして、図9（b）に示すように、図9（a）において実行されていた演出ゲームが終了すると、はずれの図柄組合せが導出される。このとき、情報画像HG 3は、第1情報画像から変化していない。

20

【0118】

そして、図9（c）に示すように、図9（b）において領域HR 1に表示されていた白情報画像に対応する演出ゲームが開始される。この開始に伴い、図9（b）において表示されていたターゲット変動である情報画像HG 3は、図9（c）において領域HR 2に情報画像HG 2として表示される。領域HR 2に表示されることに伴い、情報画像HGの表示態様が第1情報画像から第2情報画像に変化する。

30

【0119】

第1情報画像から第2情報画像又は青情報画像に変化する場合、情報画像HGに対応した特別ゲームの変動パターンが変動パターンHP 1に定められた変動時間T 1以上の変動時間であるときに特定演出を行ってもよい。特定演出は、例えば、第1情報画像が揺れて表示されることにより、第2情報画像又は青情報画像に変化することを煽る演出である。本実施形態において、変動時間T 1は、第1時間に相当し、変動時間T 1以上の変動時間は、第1時間に比して長い第2時間に相当する。また、本実施形態において、特定演出は、特定情報画像の表示態様が変化するか、特定情報画像によって視認不能とされた情報画像が視認可能になるかを煽る煽り演出に相当する。

40

【0120】

第2情報画像は、第1情報画像と同様に、球体を模した情報画像HGの表示される色が視認不能に表示される。本実施形態において、球体を模した情報画像HGの表示される色を視認不能な状態とする第2情報画像は、副情報を視認不能な状態とする特定情報画像に相当する。また、本実施形態において、演出ゲームの開始に伴い、第1情報画像から第2情報画像に変化することは、1の図柄変動ゲームを跨ぐ毎に特定情報画像の表示態様が変化することに相当する。

【0121】

図9（d）に示すように、図9（c）において実行されていた演出ゲームが終了すると、

50

はずれの図柄組合せが導出される。このとき、情報画像HG2は、第2情報画像から変化していない。そして、図9(e)に示すように、図9(d)において領域HR1に表示されていた白情報画像に対応する演出ゲームが開始される。この開始に伴い、図9(d)において表示されていた情報画像HG2は、図9(e)において領域HR1に情報画像HG1として表示される。領域HR1に表示されることに伴い、情報画像HGの表示態様が第2情報画像から緑情報画像に変化し、第2情報画像が非表示になる。本実施形態において、球体を模した情報画像HGの表示される色が認識不能である図9(a)の演出～図9(e)の演出は、副情報が視認不能な状態になった後に副情報が視認可能な状態となることにより、情報画像の表示態様が変化することに相当する。

【0122】

本実施形態において、図9(a)～図9(b)における変動時間は、変動時間T1又は変動時間T2の何れかの変動時間である。また、本実施形態において、図9(c)～図9(d)における変動時間は、変動時間T1又は変動時間T2の何れかの変動時間である。このため、図9(a)から図9(e)に示すように、情報画像HGが緑情報画像に変化するまでの時間は、図9(a)～図9(b)における変動時間と図9(c)～図9(d)における変動時間によって変化し得る。本実施形態において、図9(a)～図9(e)における情報変化演出は、複数種類の変動時間で実行される演出に相当する。

【0123】

上述したように、情報変化演出は、1の演出ゲームを跨ぐことで情報画像HGの表示態様が変化する演出である。情報変化演出の一例として、2変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示される情報変化演出と3変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示される情報変化演出について説明したが、情報変化演出は、2変動目及び3変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示される情報変化演出と同様の变化態様で、4変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示される情報変化演出が実行される。

【0124】

4変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示される情報変化演出では、1変動目で情報画像HGが第1情報画像に変化し、2変動目の開始時に第1情報画像から第2情報画像に変化し、3変動目の開始時に第2情報画像から第3情報画像に変化し、4変動目の開始時に第3情報画像から赤情報画像に変化する。情報画像HGが第1情報画像に変化してから赤情報画像に変化する間、球体を模した情報画像HGの表示される色は視認不能な状態である。本実施形態において、球体を模した情報画像HGの表示される色を視認不能な状態とする第3情報画像は、副情報を視認不能な状態とする特定情報画像に相当する。また、本実施形態において、演出ゲームの開始に伴い、第2情報画像から第3情報画像に変化することは、1の図柄変動ゲームを跨ぐ毎に特定情報画像の表示態様が変化することに相当する。第2情報画像から第3情報画像に変化する場合、情報画像HGに対応した特別ゲームの変動パターンが変動時間T1以上の変動時間であるときに特定演出を行ってもよい。

【0125】

第1情報画像、第2情報画像及び第3情報画像は、情報変化演出において、球体を模した情報画像HGの最終的に表示される色を示唆している。本実施形態において、第1情報画像から変化可能な情報画像HGは、青情報画像及び第2情報画像である。第2情報画像から変化可能な情報画像HGは、緑情報画像及び第3情報画像である。第3情報画像から変化可能な情報画像HGは、赤情報画像である。つまり、第1情報画像が表示された場合、最終的な球体を模した情報画像HGは、青情報画像、第2情報画像を経た緑情報画像又は第3情報画像を経て赤情報画像の何れかである。同様に、第2情報画像が表示された場合、最終的な球体を模した情報画像HGは、緑情報画像又は赤情報画像のどちらかであり、第3情報画像が表示された場合、最終的な球体を模した情報画像HGは、赤情報画像である。

【0126】

10

20

30

40

50

本実施形態において、第1情報画像から第2情報画像に変化する場合、1の図柄変動ゲームを跨ぎ、さらに、第2情報画像から第3情報画像に変化する場合、さらに1の図柄変動ゲームを跨ぐ。このため、第2情報画像は、第1情報画像に比して、跨った図柄変動ゲームの数が多く、第3情報画像は、第1情報画像及び第2情報画像に比して、跨った図柄変動ゲームの数が多い。本実施形態において、第2情報画像では、第1情報画像に比して、緑情報画像及び赤情報画像に変化する期待度が高く設定されている。また、本実施形態において、第3情報画像では、第1情報画像及び第2情報画像に比して、赤情報画像に変化する期待度が高く設定されている。本実施形態において、第1情報画像に比して第2情報画像の緑情報画像及び赤情報画像に変化する期待度が高いことは、跨った図柄変動ゲームの数が多い程、情報画像HGの表示態様が上位段階へ変化する期待度が高くなることに相当する。また、本実施形態において、第2情報画像に比して第3情報画像の赤情報画像に変化する期待度が高いことは、跨った図柄変動ゲームの数が多い程、情報画像HGの表示態様が上位段階へ変化する期待度が高くなることに相当する。

10

【0127】

次に、実行中の特別ゲームに対応する情報画像HG0と、保留中の特別ゲームに対応する情報画像HG1とに跨って実行される情報変化演出について説明する。以下の情報変化演出では、2変動目の特別ゲームにおいて最終的な情報画像HGが表示され、最終的な情報画像HGが緑情報画像となることが決定されている。

【0128】

図10(a)に示すように、領域HR0に表示されている情報画像HG0に対応する演出ゲームが演出表示装置27で実行されている。実行されている演出ゲームに対応する特別ゲームは、大当たり抽選にて大当たり当選せず、変動パターン決定抽選にて決定されたリーチ無しのはずれ用の変動パターンに基づく特別ゲームである。図10(a)では、領域HR0に白情報画像が表示され、領域HR1に第1情報画像が表示されている。このため、図10(a)において、第1特別保留数が「1」であることを遊技者に認識させることができる。そして、図10(b)に示すように、図10(a)において実行されていた演出ゲームが終了すると、はずれの図柄組合せが導出される。このとき、情報画像HG1は、第1情報画像から変化していない。

20

【0129】

そして、図10(c)に示すように、図10(b)において領域HR1に表示されていた第1情報画像に対応する演出ゲームが開始される。この開始に伴い、図10(b)において表示されていた情報画像HG1は、領域HR0に表示される前に、情報画像HGの表示態様が第1情報画像から第2情報画像に変化し、図10(c)において領域HR0に情報画像HG0として表示される。

30

【0130】

図10(d)に示すように、図10(c)において表示された第2情報画像は、領域HR0~HR4とは異なる領域に表示されていた画像と合わせて、特殊画像TGを形成する。特殊画像TGは、第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2によって構成されている。図10(d)では、図10(c)において表示された第2情報画像が第1特殊画像TG1として表示され、領域HR0~HR4とは異なる領域に表示されていた画像が第2特殊画像TG2として表示される。第2特殊画像TG2は、第1特殊画像TG1としての第2情報画像に関連した画像である。本実施形態において、第1特殊画像TG1は、猫のキャラクターの顔を模した画像であり、第2特殊画像TG2は、猫のキャラクターの体を模した画像である。本実施形態において、第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2を合わせて、顔と体を備えた1匹の猫を示す画像となる。

40

【0131】

情報画像HG0は、第2情報画像が第1特殊画像TG1として表示されると同時に、緑情報画像に変化する。特殊画像TGは、情報画像HG0として表示されている緑情報画像とは別に、情報画像HG0に対応する実行中の特別ゲームにおける大当たり期待度を示唆する画像である。

50

【 0 1 3 2 】

本実施形態において、図 1 0 (a) ~ 図 1 0 (b) における変動時間は、変動時間 T 1 又は変動時間 T 2 の何れかの変動時間である。また、本実施形態において、図 1 0 (c) ~ 図 1 0 (d) における変動時間は、変動時間 T 1 又は変動時間 T 2 の何れかの変動時間である。このため、図 1 0 (a) ~ 図 1 0 (d) に示すように、情報画像 H G が緑情報画像に変化し、特殊画像 T G が表示されるまでの時間は、図 1 0 (a) ~ 図 1 0 (b) における変動時間と図 1 0 (c) ~ 図 1 0 (d) における変動時間によって変化し得る。本実施形態において、図 1 0 (a) ~ 図 1 0 (d) における情報変化演出は、複数種類の変動時間で実行される演出に相当する。

【 0 1 3 3 】

したがって、本実施形態では、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 情報変化演出における球体を模した情報画像 H G の表示される色の変化する変化態様において、単に色を変化させるだけでなく、視認不能とする表示態様にするにより、変化態様が単調になることを抑制できる。このため、情報画像 H G の変化態様に対する飽きにより、遊技者の興味を低下させてしまうことを抑制できる。

【 0 1 3 4 】

(2) 情報変化演出において、球体を模した情報画像 H G の表示される色が変わるだけでなく、特定情報画像によって、情報画像 H G の色の变化数を示唆することができる。このため、特定情報画像の表示態様にも注目させることができ、情報画像 H G の変化態様に対する飽きにより、遊技者の興味を低下させてしまうことを抑制できる。

【 0 1 3 5 】

(3) 情報変化演出において、球体を模した情報画像 H G の表示される色が変わるまでの間、特定情報画像により、球体を模した情報画像 H G の表示される色を認識不能な状態とすることにより、遊技者に情報画像 H G の変化を期待させる時間を与えることができる。

【 0 1 3 6 】

(4) 大当たり期待度は、遊技者が知りたいと思う演出であるため、球体を模した情報画像 H G の表示される色により大当たり期待度を示唆することにより、情報変化演出における情報画像 H G の変化に対する遊技者の期待を更に高めることができる。

【 0 1 3 7 】

(5) 情報変化演出には、特定情報画像として特定情報画像が表示される。特定情報画像が表示された場合、領域 H R 1 ~ H R 4 に表示される演出であるか否かに注目させることができる。このため、特定情報画像が表示された後においても演出の展開に注目させることができ、情報変化演出を多様化させることができる。

【 0 1 3 8 】

(6) 情報変化演出では、実行中の特別ゲームに対応する領域 H R 0 まで特定情報画像が継続して表示されることにより、特殊画像 T G が表示される。特殊画像 T G の表示により、球体を模した情報画像 H G の表示される色とは別に、大当たり期待度が示唆される。このため、大当たり期待度を知りたいと思う遊技者に対して、より多くの大当たり期待度に関する情報を知る機会を与えることができる。

【 0 1 3 9 】

(7) 情報画像 H G の表示態様が変わる期待度が低い演出は、特定情報画像によって副情報が視認不能とされない演出であることにより、特定情報画像が表示された場合において、副情報を視認不能となるか否かに注目させることができる。また、特定情報画像によって副情報が視認不能な状態となった情報変化演出は、情報画像 H G の表示態様が少なくとも 1 段階変化することが確定する演出であることにより、情報変化演出における情報画像 H G の表示態様が変わることに対して安心感を与え、情報変化演出の展開に期待させることができる。

【 0 1 4 0 】

(8) 跨る回数が同数であっても、何れのタイミングで情報画像 H G の表示態様が変わるかによって異なる演出を実行させることができる。

10

20

30

40

50

(9) 情報画像 H G の表示態様が変化する態様は、跨る図柄変動ゲームの回数に依存することにより、注目すべき点に分かり易い演出を実現できる。

【 0 1 4 1 】

(1 0) 煽り演出を実行させることによって、副情報を視認不能な状態が継続するか否かを遊技者に期待させることができる。

(1 1) 何れの特定情報画像においても情報変化演出において最も高い大当たり期待度を示唆する赤情報画像に変化することを期待させることができる。

【 0 1 4 2 】

(1 2) 情報画像 H G の表示態様に変化可能な段階には、特定情報画像の何れの表示態様に変化した場合であっても変化可能な段階があることにより、特定情報画像毎に異なる段階の情報画像 H G に変化可能とする遊技機に比して、制御する情報画像 H G の表示態様の段階の数を減らすことができ、制御負担を軽減できる。

10

【 0 1 4 3 】

なお、実施形態は、以下のように変更して実施することができる。実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・本実施形態において、特定情報画像は、情報変化演出において、球体を模した情報画像 H G の表示される色を視認不能としたが、これに限らない。特定情報画像は、情報画像 H G の視認性を低下させるように表示されてもよい。例えば、特定情報画像は、球体を模した情報画像 H G の全体に重なるように表示されるが、特定情報画像が点滅することにより、球体を模した情報画像 H G の色を確認できるように変化する期間を備えていてもよい。

20

【 0 1 4 4 】

・本実施形態において、ガセ演出は、ターゲット変動になる可能性がある白情報画像にガセ報知画像 G G が重ならないように表示される演出であるが、これに限らない。特定情報画像が情報画像 H G の視認性を低下させるように表示される場合、情報変化演出におけるガセ演出とガセ演出にならない演出とにおいて、特定情報画像による情報画像 H G の視認性の低下具合を変化させてもよい。例えば、特定情報画像と球体を模した情報画像 H G とが、特定面積以上重なると情報変化演出におけるガセ演出にならない演出である一方で重なった面積が特定面積未満である場合には、ガセ演出であるとしてもよい。

30

【 0 1 4 5 】

・情報画像 H G が示唆する主情報及び副情報には、大当たり確率を定めた設定値、リーチ演出が発生する期待度、を示唆する情報が含まれていてもよい。

・本実施形態において、情報画像 H G の表示態様に変化する期待度を示唆する特別演出を実行可能としてもよい。また、特別演出は、領域 H R 0 ~ H R 4 以外の領域で実行されてもよい。また、特別演出は、領域 H R 0 ~ H R 4 にて行われてもよく、また、特定情報画像の表示されている間に実行されてもよい。

【 0 1 4 6 】

・本実施形態において、第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像は、情報画像 H G の表示態様に変化可能な段階の数において、それぞれ異なる数を示唆したが、これに限らない。第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像は、情報画像 H G の表示態様に変化可能な段階の数において、それぞれ同じ数を示唆する一方で、情報画像 H G の表示態様に変化する期待度を示唆してもよい。また、情報画像 H G の表示態様に変化する期待度は、第 1 情報画像 < 第 2 情報画像 < 第 3 情報画像の順で高くしてもよい。また、第 1 情報画像、第 2 情報画像及び第 3 情報画像は、情報画像 H G の表示態様に変化可能な段階の数及び情報画像 H G の表示態様に変化する期待度の両方を示唆してもよい。

40

【 0 1 4 7 】

・本実施形態において、特定情報画像の表示態様は、1 の演出ゲームを跨ぐ毎に変化したがる、これに限らない。例えば、1 の演出ゲームを跨いでも特定情報画像の表示態様に変化せず、複数の演出ゲームにおいて、同じ特定情報画像が表示されてもよい。例えば、1 の

50

演出ゲームを跨がずに特定情報画像の表示態様が変化してもよい。

【0148】

・本実施形態において、第1情報画像から第2情報画像への変化、及び第2情報画像から第3情報画像への変化は、特別ゲームの開始時に行われたが、これに限らない。第1情報画像から第2情報画像への変化、及び第2情報画像から第3情報画像への変化は、特別ゲームの開始から特定の時間が経過してから行われてもよい。これによれば、情報変化演出において図柄変動ゲームを跨いだときだけでなく、図柄変動ゲームを跨いだ後においても情報画像HGの表示態様の変化を期待させることができ、情報画像HGの変化態様に対する飽きにより、遊技者の興趣を低下させてしまうことを抑制できる。また、特別ゲームの開始から特定の時間が経過するまでの間、特定演出が行われてもよい。

10

【0149】

・本実施形態において、情報変化演出が実行される場合、最初に表示される特定情報画像として第1情報画像が表示されたが、これに限らない。情報変化演出では、最初に表示される特定情報画像を抽選により決定してもよい。最初に表示される特定情報画像は、先読みコマンドから特定した第2特別保留数又は大当り期待度によって決定してもよい。これによれば、情報変化演出において、最初に特定情報画像が表示されるときから、何れの特定情報画像が表示されるのかに注目させることができる。このため、情報変化演出において、情報変化演出の開始時から情報画像HGの表示態様について注目させることができる。

【0150】

・本実施形態において、特定情報画像の変化は、第1情報画像、第2情報画像、第3情報画像の順に変化する段階演出としたが、これに限らない。第1情報画像が表示されずに、第2情報画像が表示されてもよい。また、第2情報画像が表示されずに、第3情報画像が表示されてもよい。つまり、第1情報画像、第2情報画像、第3情報画像の順に変化する段階演出における段階を飛ばしてもよい。これによれば、情報変化演出における特定情報画像の変化態様を多様化させることができ、情報画像HGの変化態様に対する飽きにより、遊技者の興趣を低下させてしまうことを抑制できる。

20

【0151】

・特定情報画像の表示態様と、最終的に表示される球体を模した情報画像HGの色とは、関係性がないものとしてもよい。これによれば、遊技者に最終的に表示される球体を模した情報画像HGの色を推測させず、遊技者に情報画像HGの変化を期待させる時間を与えることができる。

30

【0152】

・本実施形態において、第1情報画像が表示されても、球体を模した情報画像HGに重ならないガセ演出を実行可能としたが、これに限らない。例えば、ガセ演出を実行せずに、第1情報画像が表示されると、球体を模した情報画像HGの表示される色が変化することが確定してもよい。例えば、第1情報画像が白情報画像に重なるように表示されても球体を模した情報画像HGの表示される色が変化しなくてもよい。

【0153】

・本実施形態において、特定情報画像が表示されることで、情報変化演出が実行されたが、これに限らない。特定情報画像が表示されずに、情報画像HGの表示態様に変化する情報変化演出を実行可能であってもよい。特定情報画像が表示されずに実行される情報変化演出では、特定情報画像が表示される情報変化演出と異なる情報画像HGに変化可能としてもよい。

40

【0154】

・本実施形態において、ターゲット変動になる情報画像HGに対応する特別ゲームが実行されたときに最終的な情報画像HGを表示することを決定した場合、特殊画像TGが同時に表示されたが、これに限らない。特殊画像TGを表示するか、を抽選によって決定してもよい。例えば、先読みコマンドから特定した第2特別保留数又は大当りの期待度によって抽選を行ってもよい。

【0155】

50

・情報画像HGの表示態様は、球体を模した情報画像HG及び猫のキャラクタを模した情報画像HGに限定されるものではなく、色又は形状を任意に変更可能である。また、表示態様の変化として、表示される画像の大きさ又は表示される位置を変化させてもよい。

【0156】

・本実施形態において、情報画像HGは、球体を模した情報画像HGで表示される色の種類及び猫のキャラクタの模様の違いにより表示態様を異ならせたが、これに限らない。例えば、情報画像HGが点滅して表示され、情報画像HGの点滅態様を変化させることにより、情報画像HGの表示態様が変化してもよい。

【0157】

・本実施形態において、情報変化演出にて変化可能な情報画像HGのうち最も大当たり期待度が高い情報画像HGは、赤情報画像であるが、これに限らない。赤情報画像より大当たり期待度が高い情報画像を備えていてもよい。また、赤情報画像より大当たり期待度が高い情報画像は、大当たりの特別ゲームを対象として実行される大当たり確定演出としてもよい。また、情報変化演出において表示される特定情報画像には、大当たり確定演出となる情報画像に変化することを示唆する特定情報画像を含んでいてもよい。

10

【0158】

・本実施形態において、情報画像HGの表示態様には、球体を模した表示態様と猫のキャラクタを模した表示態様とがあるが、これに限らない。

・本実施形態において、特殊画像TGを形成する第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とは、関連した画像であるが、これに限らない。第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とが関連した画像として表示される場合と、第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とが関連しない画像として表示される場合があってもよい。例えば、第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とが関連しない画像は、第1特殊画像TG1が猫のキャラクタを模した画像であり、第2特殊画像TG2が猫とは異なる動物のキャラクタを模した画像である。第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とが関連した画像として表示される場合は、第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とが関連しない画像として表示される場合に比して、高い大当たり期待度が示唆されてもよい。

20

【0159】

・第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とが表示されても特殊画像TGが形成されなくてもよい。特殊画像TGが形成されるか否かによって、大当たり期待度を示唆してもよい。

30

【0160】

・本実施形態において、特殊画像TGは、全列の演出図柄が変動表示しているときに形成されたが、これに限らない。例えば、特殊画像TGは、1列の演出図柄が一旦停止表示しているときに形成され、特殊画像TGの表示態様によりリーチ演出となる期待度を示唆してもよい。

【0161】

・本実施形態において、特殊画像TGは、第1特殊画像TG1と第2特殊画像TG2とを合わせて形成されたが、これに限らない。例えば、特殊画像TGは、第2特殊画像TG2の一部に第1特殊画像TG1が重なるように表示されることにより形成されてもよい。第2特殊画像TG2は、特定情報画像が領域HR0に情報画像HG0として表示された場合に、表示される画像であってもよい。

40

【0162】

・本実施形態において、遊技状態が高ベース状態である場合、第1特別保留数及び第2特別保留数に依らず、変動パターンHP1、HP2の選択確率が一定の選択確率であるが、これに限らない。遊技状態が高ベース状態である場合、低ベース状態である場合と同様に第1特別保留数及び第2特別保留数によって変動パターンHP1、HP2の選択確率を異ならせてもよい。

【0163】

・本実施形態において、通常はずれの変動パターンとして変動パターンHP1を備え、短縮はずれの変動パターンとして変動パターンHP2を備えているが、これに限らない。例

50

例えば、通常はずれの変動パターンとして、変動時間の異なる複数の変動パターンを備えていてもよい。また、短縮はずれの変動パターンとして、変動時間の異なる複数の変動パターンを備えていてもよい。短縮はずれの変動パターンには、最も短い変動時間の変動パターンと、最も短い変動パターンに比して変動時間の長い変動パターンがあり、最も短い変動パターンに比して変動時間の長い変動パターンにおいて、煽り演出を実行させてもよい。

【0164】

・本実施形態において、煽り演出の演出は、特定情報画像が揺れて表示されることにより実行されたが、これに限らない。表示されている特定情報画像によって煽り演出の演出内容を変更してもよい。また、煽り演出の演出内容を抽選によって決定してもよい。

【0165】

・本実施形態において、煽り演出は、例えば、第1情報画像が揺れて表示されることにより、第2情報画像又は青情報画像に変化することを煽る演出であるが、これに限らない。煽り演出は、特定情報画像が揺れて表示されることにより、最終的に表示される情報画像HGに変化せず、異なる特定情報画像に変化することが確定する演出としてもよい。

【0166】

・本実施形態において、情報変化演出は、高ベース時に実行されたが、これに限らない。低ベース状態、及び、高ベース状態に依らず、1回の図柄変動ゲームの変動時間が短くなり易い遊技状態で情報変化演出を実行可能としてもよい。

【0167】

・副制御CPU41aは、演出表示装置27に表示される背景画像が異なる複数の演出モードを制御可能としてもよい。演出モードには、情報変化演出を実行可能な演出モードがあってもよい。また、情報変化演出を実行可能な演出モードは、作動回数の変動ゲームが終了すると、終了するモードであってもよい。つまり、情報変化演出が実行可能な期間が定められていてもよい。

【0168】

・本実施形態の演出表示装置27をメイン表示装置としたときにパチンコ遊技機10はメイン表示装置に加えて単数又は複数のサブ表示装置を備えていてもよい。また、そのサブ表示装置を用いて情報変化演出を実行させるようにしてもよい。

【0169】

・パチンコ遊技機において、小当り抽選や小当り遊技を利用した状態（例えば、小当りRUSH）を生起可能に構成してもよい。例えば、小当り抽選や小当り遊技を利用した状態は、高ベース状態に比して、有利な状態であってもよい。情報変化演出では、大当り期待度の他に特別ゲームにおいて小当り図柄が導出され、当該特別ゲームが小当りとなる期待度を示唆してもよい。

【0170】

・変動内容は、本実施形態にて説明した変動内容に限定されるものではなく、任意に変更可能である。例えば、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが実行されることによって、擬似的に複数回の図柄変動ゲームが実行されたような演出となる擬似連続演出（所謂、擬似連）を備えていてもよいし、NR演出及びSR演出において期待度の異なる複数のリーチ演出を備えていてもよい。

【0171】

・低ベース状態のときの普通当り確率は零であってもよい。この場合、普通図柄の当り抽選時の遊技状態が非入球率向上状態のときであれば普通図柄の当り抽選を行わず、普通図柄の当り抽選時の遊技状態が高ベース状態のときに普通図柄の当り抽選を行うように構成してもよい。

【0172】

・副基板41をサブ統括制御基板とし、副基板41とは別に演出表示装置27を専門に制御する表示制御基板、装飾ランプ17を専門に制御する発光制御基板、スピーカ18を専門に制御する音声制御基板を設けてもよい。このようなサブ統括制御基板とその他の演出を制御する基板を含めて副基板41としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 3 】

・また、単一の基板に主基板 4 0 の主制御 CPU 4 0 a と副基板 4 1 の副制御 CPU 4 1 a とを搭載してもよい。また、上記の別例において、表示制御基板、発光制御基板、及び音声制御基板を任意に組み合わせて単数の基板、又は複数の基板としてもよい。

【 0 1 7 4 】

・実施形態のパチンコ遊技機 1 0 を、遊技球が特定領域を通過することを契機に大当たり遊技を付与する遊技機（所謂「1種2種混合機」）に具体化してもよい。

・確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機 1 0 として、次回の大当たりで当選するまで確率変動状態を付与する仕様や、転落抽選に当選するまで確率変動状態を付与する仕様（転落機）、又は、予め定めた回数分の図柄変動ゲームが終了するまで確率変動状態を付与する仕様（ST機）がある。また、確率変動機能を搭載したパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に確率変動状態を付与する仕様（V確変機）がある。実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機 1 0 は、上記した転落機とV確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であってもよい。

10

【 0 1 7 5 】

・第1特別ゲーム及び第2特別ゲームを同時に実行可能なパチンコ遊技機に適用してもよい。例えば、第1特別ゲームは、第2特別ゲームが実行されているか否かに関係なく、大当たり遊技の生起中でないときに実行可能に構成してもよい。更に、例えば、第2特別ゲームは、第1特別ゲームが実行されているか否かに関係なく、大当たり遊技の生起中でないときに実行可能に構成してもよい。

20

【 0 1 7 6 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）情報変化演出は、保留中の図柄変動ゲーム及び実行中の図柄変動ゲームを対象に実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 7 】

（ロ）前記複数種類の変動時間には、第1時間と当該第1時間に比して長い第2時間があり、前記特定情報画像によって前記情報画像が視認不能とされているときに実行される前記図柄変動ゲームの変動時間が第2時間であるときには当該図柄変動ゲームの実行中に前記特定情報画像の表示態様が変化するか、前記特定情報画像によって視認不能とされた前記情報画像が視認可能になるかを煽る煽り演出が実行されることを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 7 8 】

（ハ）図柄変動ゲームに関する制御を行う主制御手段と、前記主制御手段から受信した制御情報に基づいて各種の制御を行う副制御手段と、前記副制御手段の制御によって画像を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段が表示可能な画像には、前記図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像があり、前記情報画像が示唆する情報には、主情報と副情報とがあり、前記副制御手段は、前記情報画像の表示態様が変化する情報変化演出を実行させる制御が可能であり、前記情報変化演出では、前記主情報を継続して認識可能とする一方で前記副情報を視認不能な状態とする特定情報画像を表示可能であり、前記副情報が視認不能な状態になった後に前記副情報が視認可能な状態となることにより、前記情報画像の表示態様が変化することを特徴とする遊技機。

40

【 0 1 7 9 】

（ニ）図柄変動ゲームに関する制御を行う主制御手段と、前記主制御手段から受信した制御情報に基づいて各種の制御を行う副制御手段と、前記副制御手段の制御によって画像を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段が表示可能な画像には、前記図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像があり、前記情報画像が示唆する情報には、主情報と副情報とがあり、前記副制御手段は、前記情報画像の表示態様が変化する情報変化演出を実行させる制御が可能であり、前記情報変化演出では、前記主情報を継続して認識可能とする一方で前記副情報の視認性を低下させる特定情報画像を表示可能であり、前記副情報の視認性を低下させた後に前記副情報の視認性を低下させた状態を解除することにより、前記情報

50

画像の表示態様が変化することを特徴とする遊技機。

【0180】

(ホ)前記副情報は、大当たり期待度を示唆する情報であり、前記特定情報画像は、1の図柄変動ゲームを跨ぐ毎に表示態様に変化可能であり、前記情報画像の表示態様には、複数の段階があり、前記情報画像の表示態様に変化可能な段階の数と前記情報画像の表示態様に変化する期待度との少なくとも一方は、前記特定情報画像の表示態様に依りて異なり、前記情報画像において表示態様の段階が上がると、示唆する大当たり期待度が高くなる前記技術的思想(八)又は(二)に記載の遊技機。

【0181】

(ヘ)前記情報変化演出には、前記特定情報画像が表示され、前記情報画像の表示態様に変化する期待度が高い演出と、前記特定情報画像が表示されても、前記情報画像の表示態様に変化する期待度が低い演出とがある前記技術的思想(八)~(ホ)の何れか一項に記載の遊技機。

10

【0182】

(ト)前記情報画像の表示態様に変化する期待度が高い演出と、前記情報画像の表示態様に変化する期待度が低い演出と、において、前記情報画像の表示態様に変化する期待度を示唆する特別演出を実行させる制御が可能である前記技術的思想(ヘ)に記載の遊技機。

【0183】

(チ)図柄変動ゲームに関する制御を行う主制御手段と、前記主制御手段から受信した制御情報に基づいて各種の制御を行う副制御手段と、前記副制御手段の制御によって画像を表示する表示手段と、を備え、前記表示手段が表示可能な画像には、前記図柄変動ゲームの情報を示唆する情報画像があり、前記情報画像が示唆する情報には、主情報と副情報とがあり、前記副制御手段は、前記情報画像の表示態様に変化する情報変化演出を連続する複数の図柄変動ゲームに跨って実行させる制御が可能であり、前記情報変化演出では、前記主情報を継続して認識可能とする一方で前記副情報を視認不能な状態とする特定情報画像を表示可能であり、連続する複数の図柄変動ゲームに跨って前記副情報を視認不能な状態が続いた後に前記副情報が視認可能な状態となることにより、前記情報画像の表示態様に変化し、第1状態と、前記第1状態に比して1回の図柄変動ゲームの変動時間が短くなり易い第2状態と、を有し、前記情報変化演出は、少なくとも前記第2状態において実行可能であることを特徴とする遊技機。

20

30

【0184】

(リ)前記副情報は、大当たり期待度を示唆する情報であり、前記特定情報画像は、1の図柄変動ゲームを跨ぐ毎に表示態様に変化可能であり、前記情報画像の表示態様には、複数の段階があり、前記情報画像の表示態様に変化可能な段階の数と前記情報画像の表示態様に変化する期待度との少なくとも一方は、前記特定情報画像の表示態様に依りて異なり、前記情報画像において表示態様の段階が上がると、示唆する大当たり期待度が高くなる前記技術的思想(チ)に記載の遊技機。

【0185】

(ヌ)前記情報画像の表示態様に変化可能な段階には、前記特定情報画像の何れの表示態様に变化した場合であっても変化可能な段階がある前記技術的思想(リ)に記載の遊技機。

40

【0186】

(ル)前記特定情報画像の表示態様は何れの表示態様に变化した場合であっても変化可能な段階は、前記特定情報画像によって前記情報画像が視認不能とされたときに当該情報画像が取り得る表示態様の中で最も高い大当たり期待度を示唆する段階である前記技術的思想(ヌ)に記載の遊技機。

【0187】

(ヲ)前記第2状態において実行可能な前記図柄変動ゲームの変動時間には複数の変動時間があり、前記複数の変動時間には、第1時間と当該第1時間に比して長い第2時間があり、前記特定情報画像によって前記副情報が視認不能とされているときに実行される前記図柄変動ゲームの変動時間が前記第2時間であるときには当該図柄変動ゲームの実行中に

50

前記特定情報画像の表示態様が変化するか、前記特定情報画像によって視認不能とされた前記情報画像が視認可能になるかを煽る煽り演出が実行される前記技術的思想(リ)~(ル)の何れか一項に記載の遊技機。

【符号の説明】

【0188】

10...パチンコ遊技機、27...演出表示装置、40...主基板、40a...主制御CPU、41...副基板、41a...副制御CPU、HG...情報画像、TG...特殊画像、T1,T2...変動時間。

10

20

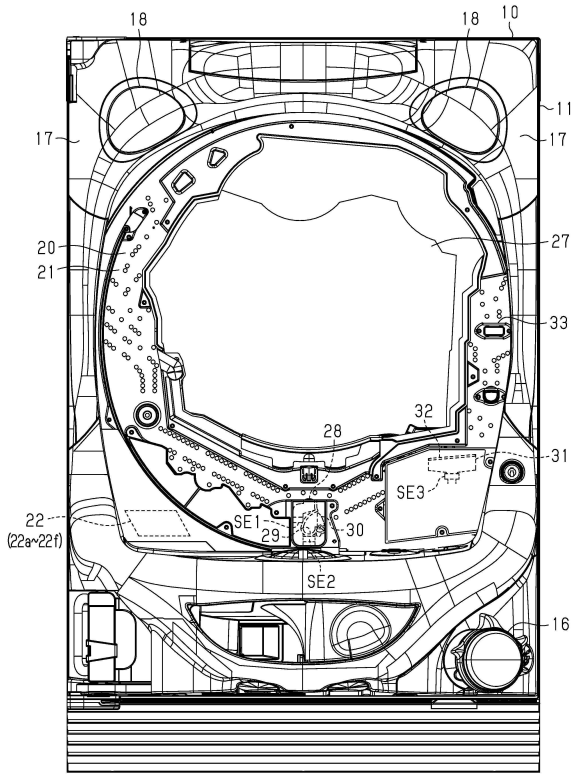
30

40

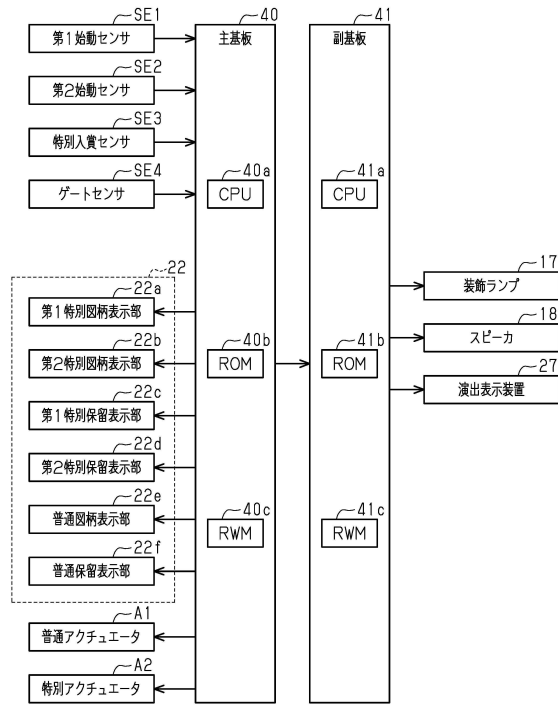
50

【図面】

【図 1】



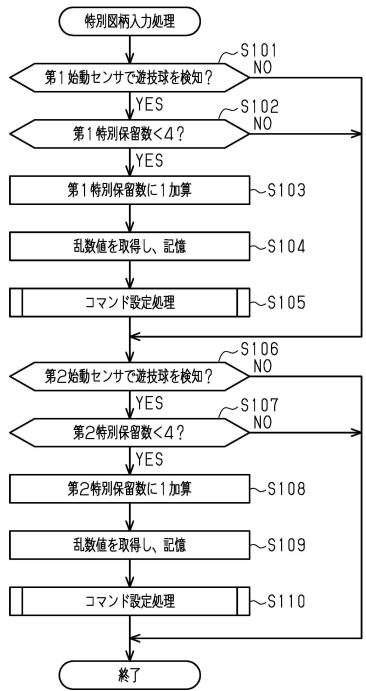
【図 2】



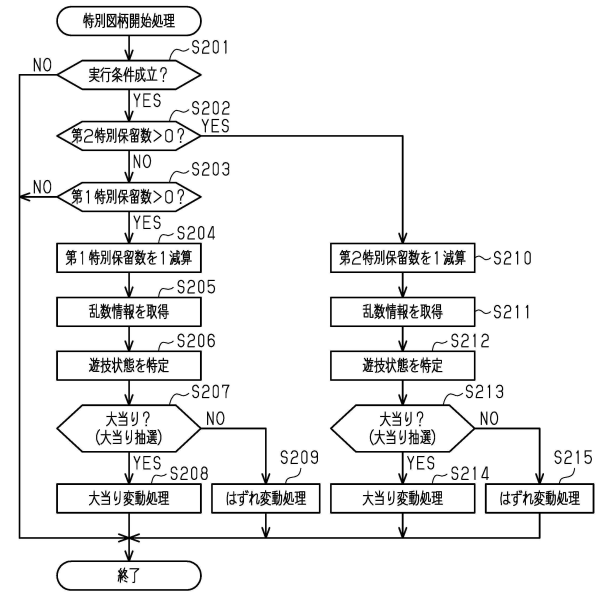
10

20

【図 3】



【図 4】



30

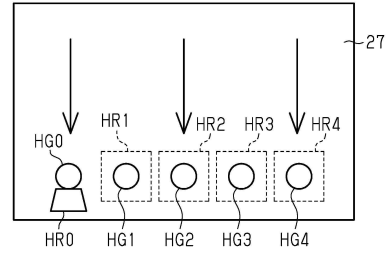
40

50

【 図 5 】

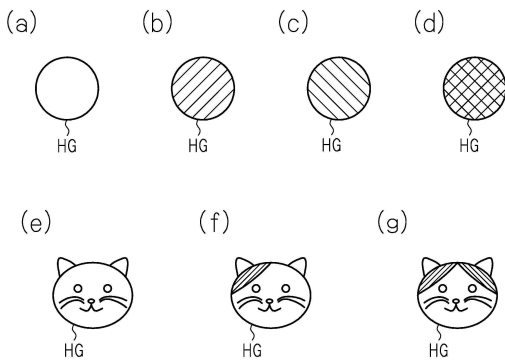
変動パターン	変動名称	変動パターン選択確率			変動時間
		保留1 (低ベース)	保留4 (低ベース)	高ベース	
HP1	通常はずれ	R1	R3	R5	T1
HP2	短縮はずれ	R2	R4	R6	T2

【 図 6 】

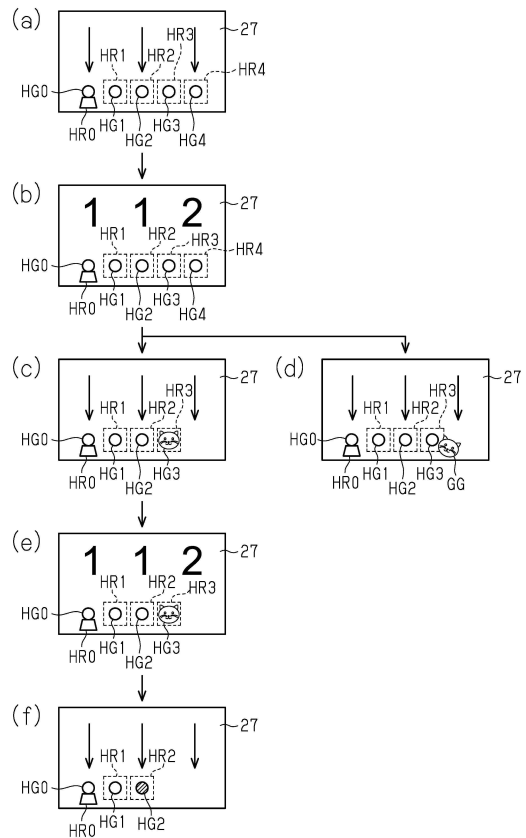


10

【 図 7 】



【 図 8 】



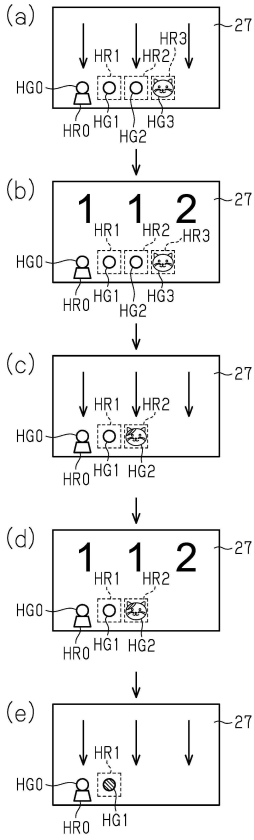
20

30

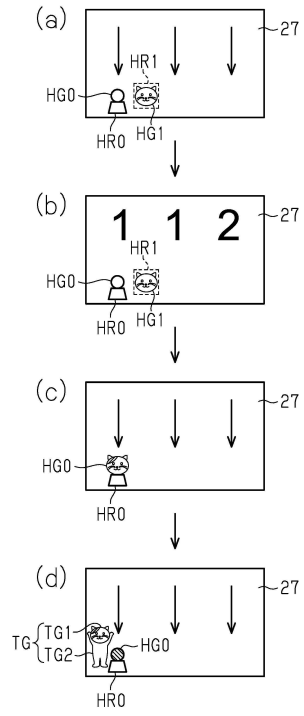
40

50

【 図 9 】



【 図 10 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

株式会社ニューギン内

審査官 荒井 隆一

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 9 8 8 3 1 (J P , A)

特許第 6 5 6 3 5 4 4 (J P , B 1)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2