

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-201833

(P2019-201833A)

(43) 公開日 令和1年11月28日(2019.11.28)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2018-98389 (P2018-98389)
 (22) 出願日 平成30年5月23日 (2018. 5. 23)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA49 CA60 CA76 CA77

(54) 【発明の名称】 遊技機

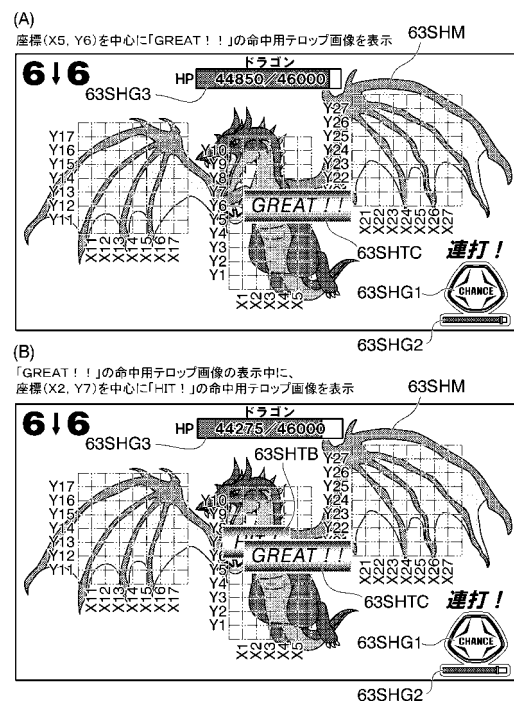
(57) 【要約】

【課題】一連の所定演出の実行中に複数の画像を表示する演出として、より興趣を向上させつつ、より効果的な演出を実行可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技を行うことが可能な遊技機であって、一連の所定演出を実行可能な所定演出手段と、所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段とを備え、示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なり、種類が異なる複数の示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、第1示唆画像と、該第1示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第2示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、第1示唆画像よりも第2示唆画像を優先的に表示する。

【選択図】図20-9

【図20-9】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、
一連の所定演出を実行可能な所定演出手段と、
前記所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と
を備え、
前記示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なり、
種類が異なる複数の前記示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、
第 1 示唆画像と、該第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、前記第 1 示唆画像よりも前記第 2 示唆画像を優先的に表示する
ことを特徴とする遊技機。

10

【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】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、一連の所定演出の実行中に複数の画像を表示する演出を実行可能な遊技機が知られている。例えば、特許文献 1 には、一連の演出ボタン操作契機演出の実行中に複数のエフェクト画像を表示する演出を実行可能なパチンコ遊技機が開示されている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2015 - 093049 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

30

一連の所定演出の実行中に複数の画像を表示する演出として、より興趣を向上させつつ、より効果的な演出を実行することが求められている。

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、一連の所定演出の実行中に複数の画像を表示する演出として、より興趣を向上させつつ、より効果的な演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって(例えば、パチンコ遊技機 1 等)、一連の所定演出を実行可能な所定演出手段と(例えば、一連のバトル演出を実行可能な演出制御用 CPU 120 等)、前記所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と(例えば、バトル演出の実行中に複数の命中用テロップ画像を表示して大当り信頼度を示唆するバトル中演出を実行可能な演出制御用 CPU 120 等)を備え、前記示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なり(例えば、命中用テロップ画像の種類に応じて、示唆される大当り信頼度が異なること等)、種類が異なる複数の前記示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり(例えば、種類が異なる複数の命中用テロップ画像を互いに重複し得る位置に表示可能であること等)、第 1 示唆画像と、該第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、前記第 1 示唆画像よりも前記第 2 示唆画像を優先的に

40

50

表示する（例えば、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B と、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B よりも大当り信頼度が高い「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C とが互いに重複し得る位置に表示される場合、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B よりも前面側に、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C を重複して表示すること等）。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、一連の所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能であり、示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なるので、より興趣を向上させることができる。また、このような構成によれば、種類が異なる複数の示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、第 1 示唆画像と、該第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、第 1 示唆画像よりも第 2 示唆画像を優先的に表示するので、第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像の視認性を阻害しないようにすることができ、第 2 示唆画像の印象が高まり、より効果的な示唆演出とすることができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記示唆画像を消去するにあたり、該示唆画像の態様を変化させる消去演出を実行可能な消去演出手段（例えば、命中用テロップ画像の大きさが徐々に縮小するアニメーション表示を実行する消去演出を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 等）を更に備え、前記第 2 示唆画像に対する消去演出が実行されているときに、該第 2 示唆画像と重畳する位置に前記第 1 示唆画像を表示する場合、該第 2 示唆画像よりも該第 1 示唆画像を優先的に表示可能としてもよい（例えば、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に対する消去演出が実行されているときに、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C と重複する位置に「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B を表示する場合、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C よりも前面側に、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B を重複して表示すること等）。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、第 1 示唆画像を表示するにあたり、過度な制限がかかってしまうことを防止することができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、前記第 1 示唆画像と前記第 2 示唆画像とのいずれにも重畳する第 3 示唆画像を表示可能としてもよい（例えば、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B と「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C とのいずれにも重畳する「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D を表示可能であること等）。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、示唆演出における示唆画像の見え方のバリエーションが豊かになり、より興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記示唆画像が表示されたことに応じて特定演出を実行可能な特定演出手段を更に備えてもよい（例えば、命中用テロップ画像が表示されたことに応じてエフェクト画像の表示、効果音の出力を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 等）。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、示唆演出を、より盛り上げることができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、前記示唆画像の種類に応じて、該示唆画像が消去されるまでの表示期間が異なってもよい（例えば、命中用テロップ画像の種類に応じて、命中用テロップ画像が消去されるまでの表示期間が異なること等）

10

20

30

40

50

。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、示唆画像の種類に応じたタイミングで示唆画像を消去することができる。

【 0 0 1 6 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段 (例えば、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作を検出可能なプッシュセンサ 3 5 B 等) を更に備え、遊技者の動作が検出されたことに応じて、抽選で決定された種類の前記示唆画像を表示可能としてもよい (例えば、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作が検出されたことに応じて、抽選で決定された種類の命中用テロップ画像を表示可能であること等) 。

10

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、いずれのタイミングでいずれの種類の示唆画像が表示されるか分からない演出において、第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像に第 1 画像が重畳しないため、より効果的な演出を実行することができる。

【 0 0 1 8 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、同じ種類の前記示唆画像が互いに重畳し得る場合、先に表示される示唆画像よりも後に表示される示唆画像を優先的に表示してもよい (例えば、同じ種類の命中用テロップ画像が互いに重畳する場合、先に表示される命中用テロップ画像よりも前面側に、後に表示される命中用テロップ画像を重畳して表示すること等) 。

20

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、同じ種類の示唆画像を表示するにあたり、無駄な制限がかかってしまうことを防止することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 0 】

【 図 1 】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【 図 2 】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【 図 3 】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 4 】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 図 5 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 6 】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 8 】 変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【 図 9 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 0 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 1 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 2 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 3 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 4 】 演出動作例を示す図である。

40

【 図 1 5 】 予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【 図 1 7 】 変形例の演出動作例を示す図である。

【 図 1 8 】 変形例の演出動作例を示す図である。

【 図 1 9 】 変形例の演出動作例を示す図である。

【 図 2 0 - 1 】 一連のバトル演出を説明するための図である。

【 図 2 0 - 2 】 命中用テロップ画像の一例を示す図である。

【 図 2 0 - 3 】 消去演出の演出動作例を示す図である。

【 図 2 0 - 4 】 命中用テロップ画像の表示に伴う演出を説明するための図である。

【 図 2 0 - 5 】 バトル中演出処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 20 - 6】命中用テロップ画像の種類の決定割合を示す図である。
【図 20 - 7】命中用テロップ画像を表示可能な表示位置の一例を示す図である。
【図 20 - 8】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【図 20 - 9】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【図 20 - 10】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【図 20 - 11】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【図 20 - 12】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【図 20 - 13】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【図 20 - 14】バトル中演出の演出動作例を示す図である。
【発明を実施するための形態】

10

【0021】

(基本説明)

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

【0022】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

20

【0023】

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

【0024】

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

30

【0025】

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。

40

【0026】

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

【0027】

50

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。

【0028】

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。

10

【0029】

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。

【0030】

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

20

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

30

40

【0034】

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。

【0035】

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。

50

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

20

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

30

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

40

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1

50

Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ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。

【0048】

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。

【0049】

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。

10

【0050】

(遊技の進行の概略)

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

【0051】

20

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)。

【0052】

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。

【0053】

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。

30

【0054】

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。

【0055】

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。

40

【0056】

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。

【0057】

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

50

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。

【0058】

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。

10

【0059】

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

【0060】

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

20

【0061】

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

【0062】

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。

30

【0063】

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

【0064】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り(回数切り時短、回数切り確変等)ともいう。

40

【0065】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態(例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき)と同一に制御される状態である。

【0066】

50

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0067】

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。

10

【0068】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0069】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

20

【0070】

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

【0071】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

30

【0072】

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

40

【0073】

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

【0074】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変

50

状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0078】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0079】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0080】

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

【0081】

(基板構成)

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 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。

【0082】

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）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 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。

10

【0083】

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。

【0084】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【0085】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 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。

30

【0086】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0087】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

40

【0088】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【0089】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドに

50

は、例えば主基板 1 1 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。

【 0 0 9 0 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 9 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

10

20

30

40

50

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

10

【0102】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0103】

（主基板11の主要な動作）

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

【0104】

20

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。

【0105】

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。

30

【0106】

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。

【0107】

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

40

50

(ステップS 8)を実行する。

【0108】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS 4 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS 5)。ステップS 5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【0109】

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

【0110】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合(ステップS 5 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、主基板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S 6)を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0111】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS 7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0112】

復旧処理または初期化处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は、C P U 1 0 3 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S 10)。そして、所定時間(例えば2 m s)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C T C のレジスタの設定を行い(ステップS 11)、割込みを許可する(ステップS 12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2 m s)ごとにC T C から割込み要求信号がC P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0113】

こうした遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS 21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS 22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS 23)。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 0 1 1 5 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基

10

【 0 1 1 6 】

づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

【 0 1 1 7 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板

【 0 1 1 8 】

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。

30

【 0 1 1 9 】

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

40

【 0 1 2 0 】

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

50

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

【 0 1 2 1 】

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

10

【 0 1 2 2 】

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

20

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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。

30

【 0 1 2 5 】

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

40

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには

50

、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 7 】

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

10

【 0 1 2 8 】

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

20

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

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。

30

【 0 1 3 1 】

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。

40

【 0 1 3 2 】

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。

【 0 1 3 3 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源

50

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

【0134】

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

10

【0135】

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

20

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフ

50

トウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 9 】

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

10

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

20

【 0 1 4 2 】

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

30

【 0 1 4 3 】

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

40

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマン

50

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。

【 0 1 4 5 】

10

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

【 0 1 4 6 】

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

20

【 0 1 4 7 】

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

30

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

(基本説明の変形例)

40

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

50

が表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 5 2 】

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

10

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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。

20

【 0 1 5 5 】

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

30

【 0 1 5 6 】

（特徴部 3 1 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 3 1 A K について説明する。図 8 は、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図 8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

40

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようにな

50

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行
30 されていることを示している。その後、例えば、図9（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0162】

（スーパーリーチA）

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

【0163】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8
50

からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図9(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0164】

(スーパーリーチB)

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

(スーパーリーチD)

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

【0168】

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

10

20

30

40

50

チの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0169】

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

10

【0170】

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

【0171】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われず。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

20

【0172】

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

30

【0173】

(タイトルの報知タイミング)

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

40

50

の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

【0174】

(タイトルの表示領域)

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

10

【0175】

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

20

【0176】

(期待度示唆表示)

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

30

【0177】

なお期待度示唆表示は、図9(H)等に応示するように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9(H)等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

40

【0178】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知

50

を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【0179】

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

【0180】

(決め演出)

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

【0181】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【0182】

図9、図10に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様(大きさ、位置、濃淡、数等)を異ならせてもよい。

【0183】

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

【0184】

(発展演出)

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

【0185】

なお、発展演出は図11(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにし

てもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0186】

(期待度示唆演出)

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

【0187】

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

10

20

【0188】

図12(A)~(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

30

40

50

【0189】

(演出モード)

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

【0190】

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

、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチ D 2 における期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 は、星型ではなく菱形となっている。

【0191】

その後、図 1 2 (H) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の星より大きな黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が表示され、図 1 2 (I) に示すように、黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ボン」という音声出力される。図 1 2 (J)、(K) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 に期待度に対応した数の黒い菱形が収まった段階で、図 1 2 (L) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

10

【0192】

図 1 2 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

20

【0193】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようになっていてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようになっていてもよいし、代えて実行するようになっていてもよい。

【0194】

（発展演出の他の例）

30

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図 1 3 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図 1 3 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 1 3 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2（ここでは「SPリーチ C」の文字）が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

40

【0195】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっていて、例えば図 1 4 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示

50

されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 4 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 4 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様 (表示色) が変化する可能性がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【 0 1 9 6 】

10

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

【 0 1 9 7 】

(タイトル報知の実行タイミング)

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

20

【 0 1 9 8 】

図 1 5 は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、主基板 1 1 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 3 1 A K S 0 0 1) 。

【 0 1 9 9 】

30

スーパーリーチの変動パターンである場合には (ステップ 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s) 、スーパーリーチのタイトルの表示色 (タイトル予告の実行の有無) を決定する (ステップ 3 1 A K S 0 0 2) 。

【 0 2 0 0 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 6 (A) に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 1 6 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番 (昇順) で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

40

【 0 2 0 1 】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図 1 4 に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパ

50

ーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

10

20

30

40

50

【0209】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

【0210】

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

10

【0211】

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

20

【0212】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様を変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変わらない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変わる割合（作用演出により演出態様が変わる割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変わるかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

40

【0213】

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

【0214】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

50

【0215】

(サブ液晶)

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

10

【0216】

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

20

【0217】

(特徴部31AKの変形例1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた(図10(B)~(D))。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

30

【0218】

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

40

【0219】

リーチ演出に伴い、図17(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0220】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを

50

示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【0221】

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

【0222】

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

10

【0223】

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

【0224】

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

20

【0225】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。

【0226】

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

30

【0227】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。

40

【0228】

(特徴部31AKの変形例2)

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

50

【0229】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1～E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1～E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

10

【0230】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

20

【0231】

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

30

【0232】

図19は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図19(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図19(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図19(c)に示すように、リーチ状態となる。

40

【0233】

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

【0234】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力す

50

る報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツ」のような大当り信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0235】

その後、図19(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当りが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図19(f)に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当り図柄が表示される。

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

（特徴部31AKに関する付記）

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図9(D)、(F)）。

【0241】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 2 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい (例えば図 9 (C))。

【 0 2 4 3 】

このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興趣が向上する。

【 0 2 4 4 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出 (例えば発展演出や予告演出) を実行可能であり、前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

10

【 0 2 4 5 】

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【 0 2 4 6 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出 (例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出) と第 2 示唆演出 (例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出) とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

20

【 0 2 4 7 】

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【 0 2 4 8 】

(5) 上記 (4) の遊技機において、前記第 2 示唆演出が実行された場合よりも前記第 1 示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

【 0 2 4 9 】

30

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【 0 2 5 0 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

【 0 2 5 1 】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【 0 2 5 2 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段 (例えばスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B) と、前記検出手段に対応した特定表示 (例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1) を行う特定表示実行手段 (例えば演出制御用 C P U 1 2 0) と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第 1 特定表示 (例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3) と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示 (例えば、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1) を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第 1 特定表示を表示した後に当該第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ (例えば図 1 7 (E)、図 1 8 (I))、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第 2 特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい (例えば図 1 8 (J)、(K))。

40

50

【0253】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0254】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、前記表示手段は、態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図19(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1~E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

10

【0255】

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

20

【0256】

(特徴部63SHに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部63SHについて説明する。特徴部63SHを有する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、一連の所定演出を実行可能な所定演出手段と、所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段とを備え、示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なり、種類が異なる複数の示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、第1示唆画像と、該第1示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第2示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、第1示唆画像よりも第2示唆画像を優先的に表示することを特徴とする遊技機である。

30

【0257】

特徴部63SHに関連して、演出制御用CPU120が、スーパーリーチBのリーチ演出として、モンスターと戦闘を行う一連のバトル演出を実行する実施の形態について説明する。

【0258】

(一連のバトル演出)

図20-1は、一連のバトル演出を説明するための図である。一連のバトル演出は、モンスターが出現するシーンにあたるバトル前演出と、モンスターとの戦闘を行うシーンにあたるバトル中演出と、モンスターとの戦闘後のシーンにあたるバトル後演出とを含む。このように、一連のバトル演出は、バトル前演出、バトル中演出、バトル後演出といった、関係のあるひとつづきの演出を連続的に実行する演出である。なお、一連のバトル演出は、この発明における「一連の所定演出」の一例である。

40

【0259】

図20-1は、一連のバトル演出を説明するための図である。演出制御用CPU120は、変動パターンに応じて、異なる態様のバトル後演出を実行する。例えば、スーパーリーチAに発展せずに表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-5である場合、演出制御用CPU120は、バトル後演出として、モンスターに勝利する演出を実行する。このような構成によれば、バトル後演出としてモンスターに勝利する演出が実行されることで、表示結果が「大当たり」となることを遊技者に認識させることができる。一方、スーパーリーチAに発展せずに表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-5である場

50

合、演出制御用CPU120は、バトル後演出として、モンスターに敗北する演出を実行する。このような構成によれば、バトル後演出としてモンスターに敗北する演出が実行されることで、表示結果が「ハズレ」となることを遊技者に認識させることができる。また、スーパーリーチAに発展する変動パターンPA3-4又は変動パターンPB3-4である場合、演出制御用CPU120は、バトル後演出として、モンスターが逃走する演出を実行する。このような構成によれば、バトル後演出としてモンスターが逃走する演出が実行されることで、スーパーリーチAに発展することを遊技者に認識させることができる。

【0260】

これに対し、演出制御用CPU120は、変動パターンにかかわらず、同じ態様のバトル前演出を実行する。このような構成によれば、バトル前演出が実行されても、表示結果が「大当たり」となるか、表示結果が「ハズレ」となるか、スーパーリーチAに発展するかを遊技者に認識されないようにすることができる。

【0261】

また、演出制御用CPU120は、バトル中演出として、複数の命中用テロップ画像を表示して、演出態様に応じて、表示結果が「大当たり」となる大当たり信頼度、スーパーリーチAに発展する発展信頼度とを示唆する演出を実行する。遊技者は、バトル中演出の実行期間において、プッシュボタン31Bに対する操作を連続的に行うことができる。演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bへの操作がプッシュセンサ35Bにて検出される度に、複数種類の命中用テロップ画像のうち、いずれかの命中用テロップ画像を表示する。なお、バトル中演出は、この発明における「示唆演出」の一例である。また、命中用テロップ画像は、この発明における「示唆画像」の一例である。また、大当たり信頼度及び発展信頼度は、この発明における「遊技者にとって有利となる有利度合」の一例である。また、プッシュボタン31Bへの操作は、この発明における「遊技者の動作」の一例である。また、プッシュセンサ35Bは、この発明における「検出手段」の一例である。

【0262】

(命中用テロップ画像)

ここで、テロップ画像とは、大当たり信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能な文字列が表示された画像である。命中用テロップ画像には、大当たり信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能な文字列として、モンスターへの攻撃が命中したか、あるいは、モンスターへのダメージの大きさを示す文字列が表示されている。

【0263】

図20-2は、命中用テロップ画像の一例を示す図である。演出制御用CPU120は、命中用テロップ画像として、図20-2(A)に示す「MISS」との文字列が表示された命中用テロップ画像63SHTAと、図20-2(B)に示す「HIT!」との文字列が表示された命中用テロップ画像63SHTBと、図20-2(C)に示す「GREAT!!」との文字列が表示された命中用テロップ画像63SHTCと、図20-2(D)に示す「EXCELLENT!!!」との文字列が表示された命中用テロップ画像63SHTDとを表示可能である。

【0264】

文字列「MISS」は、モンスターへの攻撃が命中しなかったことを示す文字列である。したがって、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTAが表示された場合には、大当たり信頼度、発展信頼度が低いことを遊技者が類推可能である。

【0265】

文字列「HIT!」は、モンスターへの攻撃が命中したが、モンスターへのダメージが小さいことを示す文字列であり、社会通念に照らして判断すれば、文字列「MISS」よりも良い意味であると理解することができる。したがって、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBが表示された場合には、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTAが表示される場合よりも、大当たり信頼度、発展信頼度が高いことを遊技者が類推可能である。

【0266】

文字列「G R E A T ! !」は、モンスターへの攻撃が命中して、モンスターへのダメージが大きいことを示す文字列であり、社会通念に照らして判断すれば、文字列「H I T !」よりも良い意味であると理解することができる。したがって、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C が表示された場合には、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B が表示される場合よりも、大当り信頼度が高いことを遊技者が類推可能である。

【 0 2 6 7 】

文字列「E X C E L L E N T ! ! !」は、モンスターへの攻撃が命中して、モンスターへのダメージが大きいことを示す文字列であり、社会通念に照らして判断すれば、文字列「G R E A T ! !」よりも良い意味であると理解することができる。したがって、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D が表示された場合には、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C が表示される場合よりも、大当り信頼度が高いことを遊技者が類推可能である。

10

【 0 2 6 8 】

なお、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B の大きさは、「M I S S」の命中用テロップ画像 6 3 S H T A の大きさよりも大きい。また、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C の大きさは、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B の大きさよりも大きい。また、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D の大きさは、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C の大きさよりも大きい。このような構成によれば、社会通念に照らして判断しても文字列の意味を理解することができない遊技者に対しても、命中用テロップ画像の大きさにより、大当り信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能である。

20

【 0 2 6 9 】

(消去演出)

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、命中用テロップ画像を表示してから所定時間が経過した場合、その命中用テロップ画像を消去するための消去演出を実行する。

【 0 2 7 0 】

図 2 0 - 3 は、消去演出の演出動作例を示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、命中用テロップ画像を表示してから所定時間が経過した場合、消去演出として、図 2 0 - 3 (A) (B) (C) に示すように、命中用テロップ画像の大きさが徐々に縮小するアニメーション表示を実行する。なお、命中用テロップ画像の大きさが徐々に縮小するアニメーション表示は、この発明における「示唆画像の態様を変化させる」ことの一例である。このような構成によれば、命中用テロップ画像の大きさが徐々に縮小すれば、その命中用テロップ画像が間もなく消去することを、遊技者に認識させることができる。

30

【 0 2 7 1 】

(命中用テロップ画像の表示に伴う演出)

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、バトル中演出において、「M I S S」の命中用テロップ画像 6 3 S H T A と、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B と、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C と、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D との 4 種類の命中用テロップ画像を表示可能である。

40

【 0 2 7 2 】

また、上述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、命中用テロップ画像を表示してから所定時間が経過した場合、その命中用テロップ画像を消去するための消去演出を実行するが、命中用テロップ画像の種類に応じて、その命中用テロップ画像が消去されるまでの表示期間が異なる。ここで、命中用テロップ画像が消去されるまでの表示期間とは、命中用テロップ画像が表示されてから、その命中用テロップ画像を消去するための消去演出が実行されることにより、図 2 0 - 3 (D) に示すように、その命中用テロップ画像が消去されるまでの期間である。

【 0 2 7 3 】

図 2 0 - 4 は、命中用テロップ画像の表示に伴う演出を説明するための図である。図 2

50

0 - 4 に示すように、命中用テロップ画像の表示期間は、「MISS」の命中用テロップ画像 63 SHTA が 200ms、「HIT!」の命中用テロップ画像 63 SHTB が 400ms、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63 SHTC が 600ms、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像 63 SHTD が 800ms である。このような構成によれば、命中用テロップ画像が消去されるまでの表示期間の長さにより、大当り信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能である。

【0274】

また、図 20 - 4 に示すように、命中用テロップ画像が表示された後に、その命中用テロップ画像の消去演出が開始されるタイミングは、「MISS」の命中用テロップ画像 63 SHTA が 100ms 後、「HIT!」の命中用テロップ画像 63 SHTB が 300ms 後、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63 SHTC が 500ms 後、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像 63 SHTD が 700ms 後である。このような構成によれば、命中用テロップ画像が表示されてから、その命中用テロップ画像の消去演出が開始されることに伴い、その命中用テロップ画像が縮小し始めるまでの表示期間の長さによっても、大当り信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能である。また、いずれの種類の命中用テロップ画像の消去演出の場合にも、消去演出の実行期間は 100ms であることから、消去演出の態様がいかなる態様であるかについて過度に注目させないようにすることができ、複数の命中用テロップ画像が表示されている場合に、既に消去演出が実行されている命中用テロップ画像よりも、未だ消去演出が実行されていない命中用テロップ画像への注目を高めることができる。

【0275】

また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に命中用テロップ画像を表示するにあたり、モンスターへの攻撃が命中してモンスターの体力が噴き出る様子を示すエフェクト画像を共に表示する演出を実行する場合がある。なお、エフェクト画像を表示する演出は、この発明における「特定演出」の一例である。

【0276】

図 20 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、「HIT!」の命中用テロップ画像 63 SHTB を表示する場合には「エフェクト画像 A」を表示し、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63 SHTC を表示する場合には「エフェクト画像 B」を表示し、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像 63 SHTD を表示する場合には「エフェクト画像 C」を表示する。例えば、「エフェクト画像 B」は、「エフェクト画像 A」よりも大量の体力が噴き出る様子を示す画像とする等、「エフェクト画像 A」よりも遊技者の注意を引き付ける態様の画像である。また、「エフェクト画像 C」は、「エフェクト画像 B」よりも大量の体力が噴き出る様子を示す画像とする等、「エフェクト画像 B」よりも遊技者の注意を引き付ける態様の画像である。一方、演出制御用 CPU 120 は、「MISS」の命中用テロップ画像 63 SHTA を表示する場合にはエフェクト画像を表示しない。このような構成によれば、バトル中演出を、より盛り上げることができる。また、命中用テロップ画像が表示されたときのエフェクト画像の有無、態様により、大当り信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能である。

【0277】

また、演出制御用 CPU 120 は、命中用テロップ画像を表示するにあたり、スピーカ 8 により、モンスターへの攻撃が命中したことを示す効果音を出力する演出を実行する場合がある。なお、効果音を出力する演出は、この発明における「特定演出」の一例である。

【0278】

図 20 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、「HIT!」の命中用テロップ画像 63 SHTB を表示する場合には「効果音 A」を出力し、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63 SHTC を表示する場合には「効果音 B」を出力し、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像 63 SHTD を表示する場合には「効果音 C」を出力する。例えば、「効果音 B」は、「効果音 A」よりも大きい音、派手な音、低い音、残

響の長い音とする等、「効果音 A」よりも遊技者の注意を引き付ける態様の音である。また、「効果音 C」は、「効果音 B」よりも大きい音、派手な音、低い音、残響の長い音とする等、「効果音 A」よりも遊技者の注意を引き付ける態様の音である。一方、演出制御用 CPU 120 は、「MISS」の命中用テロップ画像 63 SHTA を表示する場合には効果音を出力しない。このような構成によれば、バトル中演出を、より盛り上げることができる。また、命中用テロップ画像が表示されたときの効果音の有無、態様により、大当り信頼度、発展信頼度を遊技者が類推可能である。

【0279】

(バトル中演出処理)

図 20 - 5 は、バトル中演出の演出態様を決定すると共に、バトル中演出を実行するためのバトル中演出処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 7 に示す演出制御プロセス処理におけるステップ S 172 の可変表示中演出処理内で、バトル中演出処理を実行する。

10

【0280】

バトル中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、バトル中演出を実行するためのバトル中演出期間であるかを判定する(ステップ 63 SHS1)。バトル中演出期間は、例えば、図 7 に示す演出制御プロセス処理におけるステップ S 171 の可変表示開始設定処理にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。

【0281】

ステップ 63 SHS1 の処理にてバトル中演出期間であると判定された場合(ステップ 63 SHS1; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31B に対する操作が有効な操作有効期間であるかを判定する(ステップ 63 SHS2)。操作有効期間は、例えば、図 7 に示す演出制御プロセス処理におけるステップ S 171 の可変表示開始設定処理にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。ステップ 63 SHS2 の処理では、演出制御用 CPU 120 は、操作有効期間として予め定められた期間が経過した場合と、有効な操作として検出された回数が所定回数に達した場合とのうち、先に条件を達成したことを以て、操作有効期間が終了したと判定する。

20

【0282】

ここで、本実施の形態では、バトル中演出期間であるかの判定と、操作有効期間であるかの判定とを個別に行っている。このような構成によれば、例えば、バトル中演出期間における一部の期間を操作有効期間とする場合、バトル中演出期間における断続的な期間を操作有効期間とする場合といった、バトル中演出期間と操作有効期間とが完全に一致しない場合においても、バトル中演出において有効な操作を好適に検出することができる。なお、バトル中演出期間と操作有効期間とが完全に一致する場合、ステップ 63 SHS1 の処理と、ステップ 63 SHS2 の処理とのうち、いずれか一方の処理を省略することができる。

30

【0283】

ステップ 63 SHS2 の処理にて操作有効期間であると判定された場合(ステップ 63 SHS2; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31B に対する操作が検出されたかを判定する(ステップ 63 SHS3)。ステップ 63 SHS3 の処理では、演出制御用 CPU 120 は、プッシュセンサ 35B からの検出信号の有無に基づいて、プッシュボタン 31B に対する操作が検出されたかを判定する。

40

【0284】

ステップ 63 SHS3 の処理にてプッシュボタン 31B に対する操作が検出されたと判定された場合(ステップ 63 SHS3; Yes)、演出制御用 CPU 120 は、検出された操作が有効な操作であるかを判定する(ステップ 63 SHS4)。ここで、演出制御用 CPU 120 は、予め定められた所定回数分の操作を、有効な操作とする。本実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、検出された操作が、操作有効期間における 40 回目以下の操作であれば、その操作が有効な操作であると判定する。

【0285】

50

ステップ 6 3 S H S 4 の処理にて有効な操作であると判定された場合（ステップ 6 3 S H S 4 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、複数種類の命中用テロップ画像のうち、いずれの命中用テロップ画像を表示するかを決定する（ステップ 6 3 S H S 5 ）。ステップ 6 3 S H S 5 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、有効な操作であると判定された操作が操作有効期間における何回目の操作であるかと、変動パターンとに応じて、命中用テロップ画像の種類を決定する。

【 0 2 8 6 】

（命中用テロップ画像の種類の決定割合）

図 2 0 - 6 は、命中用テロップ画像の種類の決定割合を示す図である。有効な操作であると判定された操作が操作有効期間における 1 ~ 1 3 回目の操作である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 - 6 (A) に示す決定割合で命中用テロップ画像の種類を決定する。また、有効な操作であると判定された操作が操作有効期間における 1 4 ~ 2 6 回目の操作である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 - 6 (B) に示す決定割合で命中用テロップ画像の種類を決定する。また、有効な操作であると判定された操作が操作有効期間における 2 7 ~ 3 9 回目の操作である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 - 6 (C) に示す決定割合で命中用テロップ画像の種類を決定する。また、有効な操作であると判定された操作が操作有効期間における 4 0 回目の操作である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 - 6 (D) に示す決定割合で命中用テロップ画像の種類を決定する。

10

【 0 2 8 7 】

図 2 0 - 6 (A) ~ (C) に示す決定割合では、表示結果が「ハズレ」となる変動パターン P A 2 - 5、変動パターン P A 3 - 4 の場合、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B に決定される割合よりも、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に決定される割合の方が低く、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に決定される割合よりも、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D に決定される割合の方が低い。これに対し、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2 - 5、変動パターン P B 3 - 4 の場合、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B に決定される割合よりも、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に決定される割合の方が高く、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に決定される割合よりも、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D に決定される割合の方が高い。

20

30

【 0 2 8 8 】

このような決定割合によれば、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D が表示されたときの大当り信頼度が最も高く、次いで「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C が表示されたときの大当り信頼度が高く、次いで「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B が表示されたときの大当り信頼度が高く、「M I S S」の命中用テロップ画像 6 3 S H T A が表示されたときの大当り信頼度が最も低い。

【 0 2 8 9 】

このような構成によれば、命中用テロップ画像の種類に応じて、示唆される大当り信頼度を異ならせることができ、バトル中演出において、より大当り信頼度が高い命中用テロップ画像の表示回数が多いほど、大当り信頼度が高いことを示唆することができる。

40

【 0 2 9 0 】

また、図 2 0 - 6 (A) ~ (C) に示す決定割合では、表示結果が「ハズレ」となる変動パターン P A 2 - 5、変動パターン P A 3 - 4 に着目すれば、スーパーリーチ A に発展しない変動パターン P A 2 - 5 の場合よりも、スーパーリーチ A に発展する変動パターン P A 3 - 4 の場合の方が、「M I S S」の命中用テロップ画像 6 3 S H T A 以外の命中用テロップ画像に決定される割合が高い。また、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2 - 5、変動パターン P B 3 - 4 に着目すれば、スーパーリーチ A に発展しない変動パターン P B 2 - 5 の場合よりも、スーパーリーチ A に発展する変動パターン P B 3 - 4 の場合の方が、「M I S S」の命中用テロップ画像 6 3 S H T A 以外の命中用テロップ画像に決定される割合が高い。

50

【0291】

このような構成によれば、命中用テロップ画像の種類が、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTAであるかに応じて、示唆される発展信頼度を異ならせることができ、バトル中演出において、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA以外の命中用テロップ画像の表示回数が多いほど、発展信頼度が高いことを示唆することができる。

【0292】

また、図20-6(A)～(C)に示す決定割合では、14～26回目の操作である場合には、1～13回目の操作である場合と比較して、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA以外の命中用テロップ画像に決定される割合が2倍になっている。また、27～39回目の操作である場合には、14～26回目の操作である場合と比較して、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA以外の命中用テロップ画像に決定される割合が1.5倍になっている。

10

【0293】

このような構成によれば、バトル中演出において操作された回数が多いほど、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA以外の命中用テロップ画像が表示される頻度を高くすることができ、表示結果が「大当り」となること、スーパーリーチAに発展することへの期待感を徐々に高めることができる。

【0294】

また、図20-7(D)に示す決定割合では、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDに100%の割合で決定される。

20

【0295】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」となること、スーパーリーチAに発展することへの期待感が徐々に高まっているところ、最後の有効な操作となる40回目の操作に応じて、最も大当り信頼度が高い命中用テロップ画像が表示されるので、高い期待感を維持させたまま、バトル後演出に注目させることができる。

【0296】

ステップ63SHS5の処理を行った後、演出制御用CPU120は、命中用テロップ画像を表示可能な表示位置として予め定められた複数の表示位置のうち、いずれの表示位置に命中用テロップ画像を表示するかを決定する(ステップ63SHS6)。ステップ63SHS6の処理では、演出制御用CPU120は、乱数回路124により更新される表示位置決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された表示位置決定テーブルを参照すること等により、命中用テロップ画像の表示位置を決定する。

30

【0297】

(命中用テロップ画像を表示可能な表示位置)

図20-7は、命中用テロップ画像を表示可能な表示位置の一例を示す図である。本実施の形態では、命中用テロップ画像を表示可能な複数の表示位置が、モンスターの画像が表示される表示領域に対応して設定されている。図20-7に示す例では、モンスターの胴体が表示される表示領域と、モンスターの右翼が表示される表示領域と、モンスターの左翼が表示される表示領域とに対応して、命中用テロップ画像を表示可能な複数の表示位置が設定されている。

40

【0298】

例えば、モンスターの胴体が表示される表示領域では、命中用テロップ画像を表示可能な表示位置として、座標(X1,Y1)、(X1,Y2)、(X1,Y3)、・・・、(X5,Y8)、(X5,Y9)、(X5,Y10)の50箇所の表示位置が設定されている。また、モンスターの右翼が表示される表示領域では、命中用テロップ画像を表示可能な表示位置として、座標(X11,Y11)、(X11,Y12)、(X11,Y13)、・・・、(X17,Y15)、(X17,Y16)、(X17,Y17)の49箇所の表示位置が設定されている。また、モンスターの右翼が表示される表示領域では、命中用テロップ画像を表示可能な表示位置として、座標(X21,Y21)、(X21,Y22

50

)、(X21, Y23)、・・・、(X27, Y25)、(X27, Y26)、(X27, Y27)の49箇所の表示位置が設定されている。

【0299】

ステップ63SHS6の処理にて参照される表示位置決定テーブルでは、表示位置決定用の乱数値と比較される数値が、図20-7に示す複数の座標のいずれかに割り当てられている。演出制御用CPU120は、表示位置決定用の乱数値と合致する決定値が割り当てられた座標を、命中用テロップ画像の表示位置として決定する。

【0300】

ステップ63SHS6の処理を行った後、演出制御用CPU120は、新規レイヤーに命中用テロップ画像を表示する(ステップ63SHS7)。ここで、命中用テロップ画像には、命中用テロップ画像の大当り信頼度と、消去演出の実行中であるかと、表示された順序とに応じて、表示のプライオリティが設定されている。

【0301】

例えば、命中用テロップ画像が表示されたときの大当り信頼度が高いほどプライオリティが高く設定されている。したがって、種類が異なる複数の命中用テロップ画像を表示するにあたり、互いに重畳する位置に表示する場合があるが、例えば、ある命中用テロップ画像と、その命中用テロップ画像よりも大当り信頼度が高い命中用テロップ画像とが互いに重複する場合には、大当り信頼度の低い命中用テロップ画像よりも前面側に、大当り信頼度の高い命中用テロップ画像が表示される。

【0302】

また、例えば、消去演出の実行中でない命中用テロップ画像のプライオリティは、消去演出の実行中である命中用テロップ画像のプライオリティよりも高く設定されている。したがって、例えば、ある命中用テロップ画像に対する消去演出が実行されているときに、その命中用テロップ画像と重畳する位置に、その命中用テロップ画像よりも大当り信頼度の低い命中用テロップ画像を表示する場合には、消去演出が実行されている大当り信頼度の高い命中用テロップ画像よりも前面側に、大当り信頼度の低い命中用テロップ画像が表示される。

【0303】

また、例えば、同じ種類の命中用テロップ画像である場合、命中用テロップ画像が表示されてから経過した時間が短いほどプライオリティが高く設定されている。したがって、例えば、ある種類の命中用テロップ画像が時間的に先に表示されているときに、その命中用テロップ画像と重畳する位置に、その命中用テロップ画像と同じ種類の命中用テロップ画像が時間的に後から表示される場合には、先に表示されている命中用テロップ画像よりも前面側に、後から表示される命中用テロップ画像が表示される。

【0304】

なお、プライオリティが高い命中用テロップ画像を前面側に表示することは、この発明における「優先的に表示する」ことの一例である。

【0305】

本実施の形態では、消去演出の実行中でない「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDのプライオリティが最も高く、次いで消去演出の実行中でない「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのプライオリティが高く、次いで消去演出の実行中でない「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBのプライオリティが高く、次いで消去演出の実行中でない「MISS」の命中用テロップ画像63SHTAのプライオリティが高く、次いで消去演出の実行中である「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDのプライオリティが高く、次いで消去演出の実行中である「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのプライオリティが高く、次いで消去演出の実行中である「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBのプライオリティが高く、消去演出の実行中である「MISS」の命中用テロップ画像63SHTAのプライオリティが最も低い。

【0306】

ステップ 6 3 S H S 7 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、このような表示のプライオリティの設定に従って、命中用テロップ画像を新たに表示するための新規レイヤーを生成する。例えば、新たに表示する命中用テロップ画像よりも表示のプライオリティが低い命中用テロップ画像が既に表示されている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その既に表示されている命中用テロップ画像のレイヤーよりも前面側に新規レイヤーを生成する。また、例えば、新たに表示する命中用テロップ画像よりも表示のプライオリティが高い命中用テロップ画像が既に表示されている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その既に表示されている命中用テロップ画像のレイヤーよりも背面側に新規レイヤーを生成する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、新規レイヤーにおける、ステップ 6 3 S H S 6 にて決定された表示位置に、ステップ 6 3 S H S 5 の処理にて決定された種類の命中用テロップ画像を表示する。

10

【 0 3 0 7 】

ステップ 6 3 S H S 1 の処理にてバトル中演出期間でないと判定された場合（ステップ 6 3 S H S 1 ; N o ） 、 ステップ 6 3 S H S 2 の処理にて操作有効期間でないと判定された場合（ステップ 6 3 S H S 2 ; N o ） 、 ステップ 6 3 S H S 3 の処理にてブッシュボタン 3 1 B に対する操作が検出されていないと判定された場合（ステップ 6 3 S H S 3 ; N o ） 、 ステップ 6 3 S H S 4 の処理にて有効な操作でないと判定された場合（ステップ 6 3 S H S 4 ; N o ） 、 あるいは、ステップ 6 3 S H S 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、消去演出を開始する対象の命中用テロップ画像があるかを判定する（ステップ 6 3 S H S 8 ） 。 ステップ 6 3 S H S 8 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 0 - 4 に示す命中用テロップ画像の種類に応じて規定されている消去演出の開始タイミングの設定と、命中用テロップ画像の表示を開始してから経過時間とに基づいて、消去演出を開始する対象の命中用テロップ画像があるかを判定する。

20

【 0 3 0 8 】

ステップ 6 3 S H S 8 の処理にて消去演出を開始する対象の命中用テロップ画像があると判定された場合（ステップ 6 3 S H S 8 ; Y e s ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、その対象の命中用テロップ画像の消去演出を開始する（ステップ 6 3 S H S 9 ）。

【 0 3 0 9 】

ステップ 6 3 S H S 9 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、消去演出の実行中でない命中用テロップ画像があるかを判定する（ステップ 6 3 S H S 1 0 ）。

30

【 0 3 1 0 】

ステップ 6 3 S H S 1 0 の処理にて消去演出の実行中でない命中用テロップ画像があると判定された場合（ステップ 6 3 S H S 1 0 ; Y e s ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、レイヤーの重なり順を変更する（ステップ 6 3 S H S 1 1 ） 。 ステップ 6 3 S H S 1 1 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示のプライオリティの設定に従って、消去演出を開始した命中用テロップ画像が表示されているレイヤーを、このレイヤーよりもプライオリティの高いレイヤーよりも背面側に移動させる。

【 0 3 1 1 】

ステップ 6 3 S H S 8 の処理にて消去演出を開始する対象の命中用テロップ画像がないと判定された場合（ステップ 6 3 S H S 8 ; N o ） 、 ステップ 6 3 S H S 1 0 の処理にて消去演出の実行中でない命中用テロップ画像がないと判定された場合（ステップ 6 3 S H S 1 0 ; N o ） 、 あるいは、ステップ 6 3 S H S 1 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、バトル中演出処理を終了する。

40

【 0 3 1 2 】

このようなバトル中演出処理を、演出制御用 C P U 1 2 0 がタイマ割込み毎に実行することにより、複数の命中用テロップ画像を表示して、演出態様に応じて、表示結果が「大当り」となる大当り信頼度、スーパーリーチ A に発展する発展信頼度とを示唆するバトル中演出が実行される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作有効期間が終了した後に、バトル中演出処理にて表示した命中用テロップ画像を全て消去したことに応じて、バトル中演出を終了し、バトル後演出を実行する。

50

【0313】

(バトル中演出の演出動作例)

図20-8～図20-14は、バトル中演出の演出動作例を示す図である。図20-8～図20-14には、命中用テロップ画像の表示位置について分かり易く説明するために、命中用テロップ画像を表示可能な座標を示すグリッド線を図示しているが、実際にバトル中演出が実行されるときには、このようなグリッド線は表示されない。

【0314】

演出制御用CPU120は、バトル中演出の操作有効期間では、プッシュボタン31Bを示すボタン画像63SHG1を表示することにより、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下操作を促す促進報知を行う。また、演出制御用CPU120は、ボタン画像63SHG1と共にメーター画像63SHG2を表示し、メーター画像63SHG2の表示態様を、時間経過に伴い変化させることで、操作有効期間が開始されてから終了するまでの残り時間を、遊技者が認識可能に報知する。

10

【0315】

また、演出制御用CPU120は、バトル中演出では、モンスターを示すモンスター画像63SHSMと共に、モンスターのHP(ヒットポイント)を示すHP画像63SHG3を表示する。演出制御用CPU120は、HP画像63SHG3の表示態様を、命中用テロップ画像の表示に伴い変化させることで、モンスターのHPを、遊技者が認識可能に報知する。

20

【0316】

ここで、スーパーリーチAに発展せずに表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA2-5である場合、演出制御用CPU120は、モンスターのHPが最終的にゼロになるように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させる。このような構成によれば、モンスターのHPが最終的にゼロになった場合、表示結果が「大当たり」となることを遊技者に報知することができる。

【0317】

一方、スーパーリーチAに発展せずに表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-5である場合、あるいは、スーパーリーチAに発展する変動パターンPA3-4又は変動パターンPB3-4である場合、演出制御用CPU120は、モンスターのHPが最終的にゼロにならないように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させる。このような構成によれば、モンスターのHPが最終的にゼロにならなかった場合であっても、スーパーリーチAに発展することを遊技者に期待させることができる。

30

【0318】

また、演出制御用CPU120は、表示した命中用テロップ画像の種類に応じて、HP画像63SHG3の表示態様の变化の度合を異ならせる。例えば、演出制御用CPU120は、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTAを表示する場合には、HP画像63SHG3の表示態様を変化させない。一方、演出制御用CPU120は、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC、あるいは、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDを表示する場合には、HP画像63SHG3の表示態様を変化させる。その際、演出制御用CPU120は、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCを表示する場合には、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBを表示する場合よりも、モンスターのHPが大きく減少するように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させる。また、演出制御用CPU120は、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDを表示する場合には、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCを表示する場合よりも、モンスターのHPが大きく減少するように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させる。このような構成によれば、大当たり信頼度の高い種類の命中用テロップ画像が多く表示されるほど、モンスターのHPが最終的にゼロとなり、表示結果が「大当たり」となることへの期待感を向上させることができる。

40

【0319】

50

まず、図 20 - 8 に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。ある有効な操作が検出され、図 20 - 5 に示すバトル中演出処理におけるステップ 63SHS5 の処理にて命中用テロップ画像の種類が「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB に決定され、ステップ 63SHS6 の処理にて表示位置が座標 (X3, Y5) に決定された場合、演出制御用 CPU120 は、ステップ 63SHS7 の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標 (X3, Y5) を中心に「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB を表示する。

【0320】

このようにして、図 20 - 8 (A) に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標 (X3, Y5) を中心に、「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB が表示される。

10

【0321】

そして、再び有効な操作が連続して検出され、図 20 - 5 に示すバトル中演出処理におけるステップ 63SHS5 の処理にて命中用テロップ画像の種類が「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC に決定され、ステップ 63SHS6 の処理にて表示位置が座標 (X5, Y6) に決定された場合、演出制御用 CPU120 は、ステップ 63SHS7 の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標 (X5, Y6) を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC を表示する。このとき、「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB に対する消去演出が実行されていないければ、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC のプライオリティは、「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB のプライオリティよりも高い。したがって、演出制御用 CPU120 は、「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB のレイヤーよりも前面側に新規レイヤーを生成し、この新規レイヤーに「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC を表示する。

20

【0322】

このようにして、図 20 - 8 (B) に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標 (X5, Y6) を中心に、「HIT!」の命中用テロップ画像 63SHTB よりも前面側に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC が重畳して表示される。

【0323】

30

このような構成によれば、ある命中用テロップ画像を時間的に先に表示しているときに、その命中用テロップ画像よりも大当り信頼度が高い命中用テロップ画像を時間的に後から表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合、大当り信頼度が高い命中用テロップ画像が前面側に表示されるので、大当り信頼度が高い命中用テロップ画像の視認性を阻害しないようにすることができ、大当り信頼度が高い命中用テロップ画像の印象が高まり、より効果的なバトル中演出とすることができる。

【0324】

次に、図 20 - 9 に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。ある有効な操作が検出され、図 20 - 5 に示すバトル中演出処理におけるステップ 63SHS5 の処理にて命中用テロップ画像の種類が「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC に決定され、ステップ 63SHS6 の処理にて表示位置が座標 (X5, Y6) に決定された場合、演出制御用 CPU120 は、ステップ 63SHS7 の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標 (X5, Y6) を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC を表示する。

40

【0325】

このようにして、図 20 - 9 (A) に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標 (X5, Y6) を中心に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像 63SHTC が表示される。

【0326】

そして、再び有効な操作が連続して検出され、図 20 - 5 に示すバトル中演出処理にお

50

けるステップ63SHS5の処理にて命中用テロップ画像の種類が「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBに決定され、ステップ63SHS6の処理にて表示位置が座標(X2, Y7)に決定された場合、演出制御用CPU120は、ステップ63SHS7の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標(X2, Y7)を中心に「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBを表示する。このとき、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCに対する消去演出が実行されていなければ、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBのプライオリティは、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのプライオリティよりも低い。したがって、演出制御用CPU120は、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのレイヤーよりも背面側に新規レイヤーを生成し、この新規レイヤーに「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBを表示する。

10

【0327】

このようにして、図20-9(B)に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標(X2, Y7)を中心に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCよりも背面側に、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBが重畳して表示される。

【0328】

このような構成によれば、ある命中用テロップ画像を時間的に先に表示しているときに、その命中用テロップ画像よりも大当り信頼度が低い命中用テロップ画像を時間的に後から表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合、大当り信頼度が高い命中用テロップ画像が前面側に表示されるので、大当り信頼度が高い命中用テロップ画像の視認性を阻害しないようにすることができ、大当り信頼度が高い命中用テロップ画像の印象が高まり、より効果的なバトル中演出とすることができる。

20

【0329】

次に、図20-10に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。ある有効な操作が検出され、図20-5に示すバトル中演出処理におけるステップ63SHS5の処理にて命中用テロップ画像の種類が「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCに決定され、ステップ63SHS6の処理にて表示位置が座標(X5, Y6)に決定された場合、演出制御用CPU120は、ステップ63SHS7の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標(X5, Y6)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCを表示する。

30

【0330】

このようにして、図20-10(A)に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標(X5, Y6)を中心に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCが表示される。

【0331】

そして、再び有効な操作が連続して検出され、図20-5に示すバトル中演出処理におけるステップ63SHS5の処理にて命中用テロップ画像の種類が「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBに決定され、ステップ63SHS6の処理にて表示位置が座標(X21, Y21)に決定された場合、演出制御用CPU120は、ステップ63SHS7の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標(X21, Y21)を中心に「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBを表示する。このとき、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCに対する消去演出が実行されていなければ、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBのプライオリティは、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのプライオリティよりも低い。したがって、演出制御用CPU120は、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのレイヤーよりも背面側に新規レイヤーを生成し、この新規レイヤーに「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBを表示する。

40

【0332】

このようにして、図20-10(B)に示すように、モンスターの左翼が表示される表

50

示領域における座標（X 2 1 , Y 2 1）を中心に、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C よりも背面側に、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B が重畳して表示される。

【 0 3 3 3 】

このような構成によれば、大当たり信頼度が異なる複数種類の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合に、いずれの命中用テロップ画像に表示されている文字列も認識可能であっても、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像が前面側に表示されるので、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像の印象が高まり、より効果的なバトル中演出とすることができる。

【 0 3 3 4 】

次に、図 2 0 - 1 1 に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。ある有効な操作が検出され、図 2 0 - 5 に示すバトル中演出処理におけるステップ 6 3 S H S 5 の処理にて命中用テロップ画像の種類が「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に決定され、ステップ 6 3 S H S 6 の処理にて表示位置が座標（X 5 , Y 6）に決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 6 3 S H S 7 の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標（X 5 , Y 6）を中心に「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C を表示する。

【 0 3 3 5 】

このようにして、図 2 0 - 1 1（A）に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標（X 5 , Y 6）を中心に、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C が表示される。

【 0 3 3 6 】

そして、再び有効な操作が連続して検出され、図 2 0 - 5 に示すバトル中演出処理におけるステップ 6 3 S H S 5 の処理にて命中用テロップ画像の種類が「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B に決定され、ステップ 6 3 S H S 6 の処理にて表示位置が座標（X 2 , Y 7）に決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 6 3 S H S 7 の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標（X 2 , Y 7）を中心に「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B を表示する。このとき、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に対する消去演出が実行されていれば、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B のプライオリティは、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C のプライオリティよりも高い。したがって、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C のレイヤーよりも前面側に新規レイヤーを生成し、この新規レイヤーに「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B を表示する。

【 0 3 3 7 】

このようにして、図 2 0 - 1 1（B）に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標（X 2 , Y 7）を中心に、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C よりも前面側に、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B が重畳して表示される。

【 0 3 3 8 】

このような構成によれば、大当たり信頼度が異なる複数種類の命中用テロップ画像を表示するにあたり、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像に対して消去演出が実行されている場合、大当たり信頼度が低い命中用テロップ画像が前面側に重畳して表示されるので、大当たり信頼度が低い命中用テロップ画像に対する過度な制限がかかってしまうことを防止することができる。

【 0 3 3 9 】

次に、図 2 0 - 1 2 に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。ある有効な操作が検出され、図 2 0 - 5 に示すバトル中演出処理におけるステップ 6 3 S H S 5 の処理にて命中用テロップ画像の種類が「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に決定され、ステップ 6 3 S H S 6 の処理にて表示位置が座標（X 5 , Y 4）に決定され

10

20

30

40

50

た場合、演出制御用CPU120は、ステップ63SHS7の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標(X5, Y4)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCを表示する。

【0340】

このようにして、図20-12(A)に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標(X5, Y4)を中心に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCが表示される。また、図20-12(A)では、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標(X2, Y6)を中心に、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBが表示されている。

【0341】

そして、再び有効な操作が連続して検出され、図20-5に示すバトル中演出処理におけるステップ63SHS5の処理にて命中用テロップ画像の種類が「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDに決定され、ステップ63SHS6の処理にて表示位置が座標(X5, Y5)に決定された場合、演出制御用CPU120は、ステップ63SHS7の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標(X5, Y5)を中心に「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDを表示する。このとき、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDのプライオリティは、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCのプライオリティよりも高い。したがって、演出制御用CPU120は、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB、「GREAT!!!」の命中用テロップ画像63SHTCのレイヤーよりも前面側に新規レイヤーを生成し、この新規レイヤーに「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDを表示する。

【0342】

このようにして、図20-12(B)に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標(X5, Y5)を中心に、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCよりも前面側に、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDが重畳して表示される。

【0343】

このような構成によれば、大当たり信頼度が異なる3種類以上の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合に、大当たり信頼度が最も高い種類の命中用テロップ画像が、その他の2種類以上の命中用テロップ画像の前面側に重畳して表示されるので、バトル中演出における命中用テロップ画像の見え方のバリエーションが豊かになり、より興趣を向上させることができる。

【0344】

次に、図20-13に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。ある有効な操作が検出され、図20-5に示すバトル中演出処理におけるステップ63SHS5の処理にて命中用テロップ画像の種類「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC1に決定され、ステップ63SHS6の処理にて表示位置が座標(X5, Y6)に決定された場合、演出制御用CPU120は、ステップ63SHS7の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標(X5, Y6)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC1を表示する。

【0345】

このようにして、図20-13(A)に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標(X5, Y6)を中心に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC1が表示される。

【0346】

そして、再び有効な操作が連続して検出され、図20-5に示すバトル中演出処理におけるステップ63SHS5の処理にて命中用テロップ画像の種類が「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC2に決定され、ステップ63SHS6の処理にて表示位

10

20

30

40

50

置が座標 (X 4, Y 7) に決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 63 SHS 7 の処理にて、新規レイヤーを生成し、その新規レイヤーにおける座標 (X 4, Y 7) を中心に「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 2 を表示する。このとき、時間的に先に表示されている「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 1 に対する消去演出が実行されていなければ、時間的に後から表示される「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 2 のプライオリティは、先に表示されている「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 1 よりも高い。したがって、演出制御用 CPU 120 は、先に表示されている「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 1 のレイヤーよりも前面側に新規レイヤーを生成し、この新規レイヤーに後から表示される「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 2 を表示する。

10

【0347】

このようにして、図 20 - 13 (B) に示すように、モンスターの胴体が表示される表示領域における座標 (X 4, Y 7) を中心に、先に表示されている「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 1 よりも前面側に、後から表示される「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 2 が重畳して表示される。

【0348】

このような構成によれば、大当たり信頼度が同じ種類の複数の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合に、時間的に後から表示される命中用テロップ画像が前面側に表示されるので、無駄な制限がかかってしまうことを防止することができる。

20

【0349】

次に、図 20 - 14 に示すバトル中演出の演出動作例について説明する。上述したように、演出制御用 CPU 120 は、バトル中演出の操作有効期間において、押しボタン 31 B に対する有効な操作を検出する度に、有効な操作であると判定された操作が操作有効期間における何回目の操作であるかと、変動パターンとに応じて決定された種類の命中用テロップ画像を表示する。

【0350】

図 20 - 14 (A)、図 20 - 14 (B) に示す演出動作例では、共に、8 回の有効な操作に対応する 8 つの命中用テロップ画像が表示されている。

【0351】

図 20 - 14 (A) に示す演出動作例では、2 つの「M I S S」の命中用テロップ画像 63 SHTA 1、命中用テロップ画像 63 SHTA 2 と、2 つの「H I T !」の命中用テロップ画像 63 SHTB 1、命中用テロップ画像 73 SHTB 2 と、2 つの「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 1、命中用テロップ画像 63 SHTC 2 と、2 つの「E X C E L L E N T !!!」の命中用テロップ画像 63 SHTD 1、命中用テロップ画像 63 SHTD 2 とが表示されている。

30

【0352】

一方、図 20 - 14 (B) に示す演出動作例では、4 つの「M I S S」の命中用テロップ画像 63 SHTA 1 ~ 命中用テロップ画像 63 SHTA 4 と、2 つの「H I T !」の命中用テロップ画像 63 SHTB 1、命中用テロップ画像 73 SHTB 2 と、2 つの「G R E A T !!」の命中用テロップ画像 63 SHTC 1、命中用テロップ画像 63 SHTC 2 とが表示されている。

40

【0353】

このように、図 20 - 14 (B) に示す演出動作例よりも、図 20 - 14 (A) に示す演出動作例の方が、大当たり信頼度の高い命中用テロップ画像が多く表示されている。したがって、図 20 - 14 (A) に示す演出動作例の状況は、図 20 - 14 (B) に示す演出動作例の状況よりも、大当たり信頼度が高いことを示唆していると言える。

【0354】

なお、図 20 - 14 (A)、(B) に示す演出動作例では、時間的に先に表示された「M I S S」の命中用テロップ画像 63 SHTA 1 よりも前面側に、時間的に後に表示され

50

た「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA2が重複して表示されている。

【0355】

このように、図20-13に示す演出動作例に限らず、他の種類の命中用テロップ画像であっても、大当たり信頼度が同じ種類の複数の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合、時間的に後から表示される命中用テロップ画像が前面側に表示される。

【0356】

また、図20-14(A)に示す演出動作例では、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA1、命中用テロップ画像63SHTA2よりも前面側に、「MISS」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度が高い「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC2が重複して表示されている。一方、図20-14(B)に示す演出動作例では、「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA2、命中用テロップ画像63SHTA3よりも前面側に、「MISS」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度が高い「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB2が重複して表示されている。

【0357】

このように、図20-12に示す演出動作例に限らず、他の種類の命中用テロップ画像であっても、大当たり信頼度が異なる3種類以上の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合、大当たり信頼度が最も高い種類の命中用テロップ画像が、その他の2種類以上の命中用テロップ画像の前面側に重畳して表示される。

【0358】

また、図20-14(A)に示す演出動作例では、消去演出が実行されている「EXCELENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTD1よりも前面側に、「EXCELENT!!!」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度は低いが消去演出が実行されていない「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB2が重複して表示されている。一方、図20-14(B)に示す演出動作例では、消去演出が実行されている「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC1よりも前面側に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度は低いが消去演出が実行されていない「MISS」の命中用テロップ画像63SHTA4が重複して表示されている。

【0359】

このように、図20-11に示す演出動作例に限らず、他の種類の命中用テロップ画像であっても、大当たり信頼度が異なる複数種類の命中用テロップ画像を表示するにあたり、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像に対して消去演出が実行されている場合、大当たり信頼度が低い命中用テロップ画像が前面側に重畳して表示される。

【0360】

また、図20-14(A)に示す演出動作例では、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB2よりも前面側に、「HIT!」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度が高い「EXCELENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTD2が重複して表示されている。

【0361】

このように、図20-8～図20-10に示す演出動作例に限らず、他の種類の命中用テロップ画像であっても、大当たり信頼度が異なる複数種類の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像が前面側に表示される。

【0362】

また、図20-14(A)に示す演出動作例では、消去演出が実行されている「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTB1よりも前面側に、「HIT!」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度が高く消去演出が実行されている「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTC1が重複して表示されている。一方、図20-14(B)に示す演出動作例では、消去演出が実行されている「MISS」の命中用テロップ画像63S

10

20

30

40

50

H T A 1 よりも前面側に、「 M I S S 」の命中用テロップ画像よりも大当たり信頼度が高く消去演出が実行されている「 H I T ! 」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B 1 が重複して表示されている。

【 0 3 6 3 】

このように、大当たり信頼度が異なる複数種類の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像が互いに重複する場合、これらの命中用テロップ画像に対する消去演出がそれぞれ実行されていれば、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像が前面側に表示される。

【 0 3 6 4 】

また、図 2 0 - 1 4 (B) に示す演出動作例では、「 G R E A T ! ! 」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C 2 が、他のいずれの命中用テロップ画像とも重複せずに表示されている。

10

【 0 3 6 5 】

このように、複数の命中用テロップ画像を表示するにあたり、これらの命中用テロップ画像同士が必ずしも重複して表示されとは限らない。

【 0 3 6 6 】

(特徴部 6 3 S H の変形例 1)

上記実施の形態では、いずれの種類の命中用テロップ画像であるかにかかわらず、その命中用テロップ画像の表示位置を抽選でランダムに決定している。即ち、いずれの種類の示唆画像であるかにかかわらず、該示唆画像の表示位置を抽選で決定している。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、示唆画像の表示位置を抽選にて決定可能であり、特定の種類の示唆画像については、抽選によらず、特定の表示態様で表示してもよい。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「 M I S S 」の命中用テロップ画像 6 3 S H T A、「 H I T ! 」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B、「 G R E A T ! ! 」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C の表示位置を抽選にてランダムに決定し、「 E X C E L L E N T ! ! ! 」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D については、表示領域の全体にわたって表示する、モンスターの画像の中心部にあたる表示領域に表示する、複数箇所の表示領域を順に移動するように表示する、といった特定の表示態様で表示する。このような態様によれば、示唆演出を、より盛り上げることができる。また、遊技者にとって有利となる有利度合が大きいことを示唆する示唆画像を、特定の種類の示唆画像とすれば、特定の種類の示唆画像の印象が高まり、より効果的な示唆演出とすることができる。

20

30

【 0 3 6 7 】

(特徴部 6 3 S H の変形例 2)

上記実施の形態では、いずれの種類の命中用テロップ画像が表示されても、必ずしも遊技者にとって有利になるとは限らない。即ち、遊技者にとって有利となるかにかかわらず、いずれの種類の示唆画像をも表示可能である。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、遊技者にとって有利となる場合、特定の種類の示唆画像を表示可能としてもよい。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「大当たり」となる変動パターン P B 2 - 5、変動パターン P B 3 - 4 である場合、「 P E R F E C T 」との文字列が表示された命中用テロップ画像を表示可能とする。このような態様によれば、遊技者にとって有利となることを確定的に報知することができる。また、遊技者にとって有利となる場合、特定の種類の示唆画像を低確率で表示可能とし、所謂、プレミア演出と称される演出とすれば、特定の種類の示唆画像が表示されるかの注目を高めることができ、特定の種類の示唆画像が表示されたときの興趣を大幅に高めることができる。また、遊技者にとって有利となる場合、特定の種類の示唆画像を表示するかについて先に決定しておき、特定の種類の示唆画像を表示する場合には、それまでに表示される示唆画像について、遊技者にとって有利となる有利度合が低いことを示唆する示唆画像が表示され易いようにすれば、遊技者にとって有利とならない場合に、遊技者にとって有利となる有利度合が低いことを示唆する示唆画像が表示され易い状況であっても、特定の種類の示唆画像が表示されることへの期待感を高めることができる。

40

50

【0368】

(特徴部63SHの変形例3)

上記実施の形態では、表示結果が「大当たり」となるかにかかわらず、また、スーパーリーチAに発展するかにかかわらず、最後の有効な操作が検出されたときに、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDを表示している。即ち、遊技者にとって有利となるかにかかわらず、遊技者の動作を検出した回数が特定回数に達した場合に、特定の種類の示唆画像を表示している。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、遊技者にとって有利となるかに応じて、遊技者の動作を検出した回数が特定回数に達した場合に、特定の種類の示唆画像を表示する割合を異ならせてもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となる場合には、表示結果が「ハズレ」となる場合よりも、最後の有効な操作が検出されたときに、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDが表示される割合を高くする。また、スーパーリーチAに発展する場合には、スーパーリーチAに発展しない場合よりも、最後の有効な操作が検出されたときに、「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像63SHTDが表示される割合を高くする。このような態様によれば、遊技者の動作を検出した回数が特定回数に達した場合に表示される示唆画像の種類への注目を高めることができる。

10

【0369】

(特徴部63SHの変形例4)

上記実施の形態では、表示結果が「大当たり」となるかにかかわらず、また、スーパーリーチAに発展するかにかかわらず、いずれの種類の命中用テロップ画像をいずれの表示位置に表示するかを、抽選でランダムに決定している。即ち、遊技者にとって有利となるかにかかわらず、いずれの種類の示唆画像をいずれの表示位置に表示するかを、抽選で決定している。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、遊技者にとって有利となるかに応じて、特定の種類の示唆画像が特定の表示位置に表示される割合を異ならせてもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となる場合には、表示結果が「ハズレ」となる場合よりも、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像がモンスターの胴体が表示される表示領域に表示される割合を高くする。また、スーパーリーチAに発展する場合には、スーパーリーチAに発展しない場合よりも、大当たり信頼度が高い命中用テロップ画像がモンスターの胴体が表示される表示領域に表示される割合を高くする。このような態様によれば、特定の表示位置に表示される示唆画像の種類への注目を高めることができる。

20

30

【0370】

(特徴部63SHの変形例5)

上記実施の形態では、表示される命中用テロップ画像の種類に応じて、モンスターのHPが減少する量が異なるように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させている。そして、スーパーリーチAに発展せずに表示結果が「大当たり」となる変動パターンPA2-5である場合、演出制御用CPU120は、モンスターのHPが最終的にゼロになるように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させている。一方、スーパーリーチAに発展せずに表示結果が「ハズレ」となる変動パターンPA2-5である場合、あるいは、スーパーリーチAに発展する変動パターンPA3-4又は変動パターンPB3-4である場合、演出制御用CPU120は、モンスターのHPが最終的にゼロにならないように、HP画像63SHG3の表示態様を変化させている。即ち、示唆演出の実行中に特別画像の態様を変化させる特別演出を実行可能な特別演出手段を備え、いずれの種類の示唆画像が表示されるかに応じて、特別画像の態様が変化するときの変化態様が異なり、特定画像の態様が特定態様に变化した場合、遊技者にとって有利となる。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、示唆演出の実行中に特別画像の態様を変化させる特別演出を実行可能な特別演出手段を備え、いずれの表示位置に示唆画像が表示されるかに応じて、特別画像の態様が変化するときの変化態様が異なり、特別画像の態様が特定態様に变化した場合、遊技者にとって有利となるようにしてもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となる場合には、表示結果が「ハズレ」となる場合よりも、命中用テロップ画像がモンスターの胴体が表示される表示領域に表示される割合を高くする。また、スーパーリー

40

50

チ A に発展する場合には、スーパーリーチ A に発展しない場合よりも、命中用テロップ画像がモンスターの胴体が表示される表示領域に表示される割合を高くする。そして、命中用テロップ画像がモンスターの翼が表示される表示領域に表示される場合よりも、モンスターの HP が減少する量が大きくなるように、HP 画像 6 3 S H G 3 の表示態様を変化させている。このような態様によれば、いずれの表示位置に示唆画像が表示されるかの注目を高めることができる。

【 0 3 7 1 】

(特徴部 6 3 S H の変形例 6)

上記実施の形態では、モンスターと戦闘を行う一連のバトル演出において、命中用テロップ画像を表示可能な複数の表示位置が、モンスターの画像が表示される表示領域に対応して設定されている。即ち、所定演出として、所定画像を表示する演出を実行可能であり、所定画像が表示される表示領域に対応する位置に示唆画像を表示している。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、所定演出として、複数種類の所定画像のうちのいずれかを表示する演出を実行可能であり、いずれの種類の所定画像が表示されるかに応じて、示唆画像を表示可能な位置が異なってもよい。例えば、バトル演出として、ドラゴンの画像と、巨人の画像とのうちのいずれかを表示する演出を実行するものにおいて、ドラゴンの画像を表示する場合には、ドラゴンの胴体が表示される表示領域と、ドラゴンの翼が表示される表示領域とに示唆画像を表示可能とする。一方、巨人の画像を表示する場合には、巨人の上半身が表示される表示領域と、巨人の下半身が表示される表示領域とに示唆画像を表示可能とする。このような態様によれば、いずれの種類の所定画像が表示されたとしても、所定画像が表示される表示領域に対応する位置に示唆画像を表示することができる。

10

20

【 0 3 7 2 】

(特徴部 6 3 S H の変形例 7)

上記実施の形態では、モンスターと戦闘を行う一連のバトル演出において、命中用テロップ画像を表示可能な複数の表示位置が、モンスターの画像が表示される表示領域に対応して設定されている。即ち、所定演出として、所定画像を表示する演出を実行可能であり、所定画像が表示される表示領域に対応する位置に示唆画像を表示している。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、所定演出として、複数種類の所定画像のうちのいずれかを表示する演出を実行可能であり、いずれの種類の所定画像が表示されるかにかかわらず、示唆画像を表示可能な位置を共通の位置としてもよい。例えば、バトル演出として、ドラゴンの画像と、巨人の画像とのうちのいずれかを表示する演出を実行するものにおいて、ドラゴンの画像を表示する場合には、ドラゴンの胴体が表示される表示領域に示唆画像を表示可能とする。一方、ドラゴンの胴体が表示される表示領域と同じ表示領域に巨人の上半身が表示されるようにして、巨人の画像を表示する場合には、巨人の上半身が表示される表示領域に示唆画像を表示可能とする。このような態様によれば、いずれの種類の所定画像が表示されたとしても、所定画像が表示される表示領域に対応する位置に示唆画像を表示することができるだけでなく、示唆画像の表示位置を決定する処理に係る負荷、データ容量を軽減することができる。

30

40

【 0 3 7 3 】

(特徴部 6 3 S H の変形例 8)

上記実施の形態では、モンスターと戦闘を行う一連のバトル演出において、複数種類の命中用テロップ画像を表示可能としている。即ち、所定演出として、所定画像を表示する演出を実行可能であり、複数種類の示唆画像を表示可能としている。このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、所定演出として、複数種類の所定画像のうちのいずれかを表示する演出を実行可能であり、いずれの種類の所定画像が表示されるかに応じて、表示可能な示唆画像の種類のうちの少なくとも一部の種類が異なってもよい。例えば、バトル演出として、ドラゴンの画像と、巨人の画像とのうちのいずれかを表示する演出を実行するものにおいて、ドラゴンの画像を表示する場合には、「M I S S」の

50

命中用テロップ画像と、「H I T !」の命中用テロップ画像と、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像と、「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像とを表示可能とする。一方、巨人の画像を表示する場合には、「M I S S」の命中用テロップ画像と、「誰だ!」との文字列が表示された命中用テロップ画像と、「巨人に何を!!」との文字列が表示された命中用テロップ画像と、「巨人になりたいと思いませんか?」との文字列が表示された命中用テロップ画像とを表示可能とする。このような態様によれば、示唆演出を、より盛り上げることができる。

【0374】

(特徴部63SHの変形例9)

上記実施の形態では、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作が検出されたことに
10 応じて、命中用テロップ画像を表示可能としている。即ち、遊技者の動作が検出されたことに
応じて、示唆画像を表示可能としている。このような態様に代えて、あるいは、この
ような態様に加えて、所定の表示タイミングに従って、示唆画像を表示可能としてもよい。
例えば、いずれのタイミングで命中用テロップ画像を表示するかを示唆演出の演出制御
パターンにて規定しておき、演出制御パターンに従って示唆演出を実行することにより、
演出制御パターンにて規定された所定の表示タイミングに従って、示唆画像を表示する。
このような態様によれば、遊技者の動作を伴わない示唆演出についても、より効果的な示
唆演出とすることができる。

【0375】

(特徴部63SHの変形例10)

上記実施の形態では、ある命中用テロップ画像と、この命中用テロップ画像よりも大
20 当り信頼度が高い命中用テロップ画像とが互いに重複し得る位置に表示される場合、大当り
信頼度が低い命中用テロップ画像よりも前面側に、大当り期待度が高い命中用テロップ画
像を重複して表示している。即ち、第1示唆画像と、該第1示唆画像よりも示唆される有
利度合が大きい第2示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、第1示唆画像
よりも第2示唆画像を優先的に表示している。これに関連する他の実施の形態として、あ
る命中用テロップ画像と、この命中用テロップ画像よりも大当り信頼度が高い命中用テロ
ップ画像とが互いに重複し得る位置に表示される場合、大当り信頼度が高い命中用テロ
ップ画像を表示する一方、大当り信頼度が低い命中用テロップ画像を表示しないようにして
30 もよい。

【0376】

(特徴部63SHの変形例11)

上記実施の形態では、命中用テロップ画像を消去するにあたり、命中用テロップ画像の
大きさを徐々に縮小させた後に消去する消去演出を実行している。即ち、示唆画像を消去
するにあたり、該示唆画像の態様を変化させる消去演出を実行可能としている。これに関
する他の実施の形態として、命中用テロップ画像を消去するにあたり、命中用テロップ画
像の透過度を徐々に高くした後に消去する消去演出を実行可能としてもよい。

【0377】

(特徴部63SHの変形例12)

上記実施の形態では、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作が検出されたことに
40 応じて、抽選で決定された種類の命中用テロップ画像を表示している。即ち、遊技者の動
作が検出されたことに応じて、抽選で決定された種類の示唆画像を表示可能としている。
これに関連する他の実施の形態として、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の
操作をはじめとする、遊技者の様々な動作が検出されたことに応じて、抽選で決定された
種類の示唆画像を表示可能としてもよい。

【0378】

(特徴部63SHの変形例13)

上記実施の形態では、命中用テロップ画像を表示してから所定時間が経過した場合、そ
の命中用テロップ画像を消去するための消去演出を実行している。即ち、示唆画像を表示
してから所定時間が経過したことに応じて、該所定画像を消去するための消去演出を実行
50

している。この関連する他の実施の形態として、このような態様に代えて、あるいは、このような態様に加えて、所定演出の態様に応じて、所定画像を消去するための消去演出を実行可能としてもよい。例えば、バトル中演出として、モンスターを攻撃するだけでなく、モンスターから攻撃される演出を実行可能であり、モンスターから攻撃される演出が実行されたことに応じて、命中用テロップ画像を消去するための消去演出を実行する。その場合、表示されている全ての命中用テロップ画像を一斉に消去してもよいし、上記実施の形態のように、表示されている全ての命中用テロップ画像の大きさを徐々に縮小するアニメーション表示を実行してもよい。表示されている全ての命中用テロップ画像の大きさを徐々に縮小するアニメーション表示を実行する場合には、モンスターから攻撃される演出に応じて一斉に消去されたかのような印象を与える程度の時間内でアニメーション表示を実行すればよい。また、例えば、表示結果が「大当り」となる大当り信頼度、スーパーリーチAに発展する発展信頼度が低いほど、モンスターから攻撃される演出の実行頻度が高いといったように、表示結果が「大当り」となる大当り信頼度、スーパーリーチAに発展する発展信頼度に応じて、モンスターから攻撃される演出の実行頻度が異なってもよい。また、表示結果が「大当り」となる大当り信頼度、スーパーリーチAに発展する発展信頼度にかかわらず、モンスターから攻撃される演出の実行頻度がランダムに決定されてもよい。このような態様とする場合、モンスターから攻撃される演出が実行されても、モンスターからの攻撃が「ミス」となったかのような演出を実行し、命中用テロップ画像を消去するための消去演出が実行されない場合があってもよい。その場合、例えば、表示結果が「大当り」となる大当り信頼度、スーパーリーチAに発展する発展信頼度が高いほど、モンスターからの攻撃が「ミス」となったかのような演出の実行頻度が高いといったように、表示結果が「大当り」となる大当り信頼度、スーパーリーチAに発展する発展信頼度に応じて、モンスターから攻撃される演出の実行頻度が異なってもよい。このような態様によれば、所定演出の興趣を大幅に向上させることができる。

10

20

30

40

【0379】

(特徴部63SHの変形例14)

特徴部63SHに関連して、ラウンド数を報知する演出、大当り遊技状態の価値が向上するかを示唆する昇格演出等を含む、大当り遊技状態を報知する一連の大当り中演出と、大当り中演出の実行中に複数の賞球示唆画像を表示して残りのラウンドにおいて得ることが可能な賞球数を示唆することで大当り遊技状態の価値が向上するかを示唆する昇格演出とを実行可能とし、賞球示唆画像の種類に応じて、示唆される賞球数が異なり、種類が異なる複数の賞球示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、10個の賞球を得ることが可能であることを示唆する「+10」との文字列が表示された賞球示唆画像と、50個の賞球を得ることが可能であることを示唆する「+50」との文字列が表示された賞球示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、「+10」の賞球示唆画像よりも前面側に、「+50」の賞球示唆画像を表示してもよい。ここで、一連の大当り中演出は、この発明における「一連の所定演出」の一例である。また、賞球示唆画像は、この発明における「示唆画像」の一例である。また、残りのラウンドにおいて得ることが可能な賞球数は、この発明における「遊技者にとって有利となる有利度合」の一例である。また、昇格演出は、この発明における「示唆演出」の一例である。また、「+10」の賞球示唆画像は、この発明における「第1示唆画像」の一例である。また、「+50」の賞球示唆画像は、この発明における「第2示唆画像」の一例である。また、「+10」の賞球示唆画像よりも前面側に、「+50」の賞球示唆画像を表示することは、この発明における「第1示唆画像よりも第2示唆画像を優先的に表示する」ことの一例である。

【0380】

このような実施の形態において、賞球示唆画像を消去するにあたり、賞球示唆画像の大きさを徐々に縮小させた後に消去する消去演出を実行可能としてもよい。なお、賞球示唆画像の大きさを徐々に縮小させた後に消去することは、この発明における「示唆画像の態様を変化させる」ことの一例である。

【0381】

50

また、このような実施の形態において、「+ 1 0」の賞球示唆画像と「+ 5 0」の賞球示唆画像とのいずれにも重複する、7 0 個の賞球を得ることが可能であることを示唆する「+ 7 0」との文字列が表示された賞球示唆画像を表示可能としてもよい。なお、「+ 7 0」の賞球示唆画像は、この発明における「第 3 示唆画像」の一例である。

【 0 3 8 2 】

また、このような実施の形態において、賞球示唆画像が表示されたことに応じて、エフェクト画像の表示、効果音の出力を実行可能としてもよい。なお、エフェクト画像の表示、効果音の出力は、この発明における「特定演出」の一例である。

【 0 3 8 3 】

また、このような実施の形態において、賞球示唆画像の種類に応じて、賞球示唆画像が消去されるまでの表示期間が異なってもよい。

10

【 0 3 8 4 】

また、このような実施の形態において、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作が検出されたことに応じて、抽選で決定された種類の賞球示唆画像を表示可能としてもよい。なお、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作は、この発明における「遊技者の動作」の一例である。

【 0 3 8 5 】

(特徴部 6 3 S H に関する付記)

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって (例えば、パチンコ遊技機 1 等) 、一連の所定演出を実行可能な所定演出手段と (例えば、一連のバトル演出を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 等) 、前記所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と (例えば、バトル演出の実行中に複数の命中用テロップ画像を表示して大当り信頼度を示唆するバトル中演出を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 等) を備え、前記示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なり (例えば、命中用テロップ画像の種類に応じて、示唆される大当り信頼度が異なること等) 、種類が異なる複数の前記示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり (例えば、種類が異なる複数の命中用テロップ画像を互いに重複し得る位置に表示可能であること等) 、第 1 示唆画像と、該第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、前記第 1 示唆画像よりも前記第 2 示唆画像を優先的に表示する (例えば、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B と、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B よりも大当り信頼度が高い「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C とが互いに重複し得る位置に表示される場合、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B よりも前面側に、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C を重複して表示すること等) 。

20

30

【 0 3 8 6 】

このような構成によれば、一連の所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能であり、示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なるので、より興趣を向上させることができる。また、このような構成によれば、種類が異なる複数の示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、第 1 示唆画像と、該第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、第 1 示唆画像よりも第 2 示唆画像を優先的に表示するので、第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像の視認性を阻害しないようにすることができ、第 2 示唆画像の印象が高まり、より効果的な示唆演出とすることができる。

40

【 0 3 8 7 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記示唆画像を消去するにあたり、該示唆画像の態様を変化させる消去演出を実行可能な消去演出手段 (例えば、命中用テロップ画像の大きさが徐々に縮小するアニメーション表示を実行する消去演出を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 等) を更に備え、前記第 2 示唆画像に対する消去演出が実行されているときに

50

、該第 2 示唆画像と重畳する位置に前記第 1 示唆画像を表示する場合、該第 2 示唆画像よりも該第 1 示唆画像を優先的に表示可能としてもよい（例えば、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C に対する消去演出が実行されているときに、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C と重複する位置に「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B を表示する場合、「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C よりも前面側に、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B を重複して表示すること等）。

【 0 3 8 8 】

このような構成によれば、第 1 示唆画像を表示するにあたり、過度な制限がかかってしまうことを防止することができる。

10

【 0 3 8 9 】

（ 3 ）上記（ 1 ）又は（ 2 ）の遊技機において、前記第 1 示唆画像と前記第 2 示唆画像とのいずれにも重畳する第 3 示唆画像を表示可能としてもよい（例えば、「H I T !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T B と「G R E A T ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T C とのいずれにも重畳する「E X C E L L E N T ! ! !」の命中用テロップ画像 6 3 S H T D を表示可能であること等）。

【 0 3 9 0 】

このような構成によれば、示唆演出における示唆画像の見え方のバリエーションが豊かになり、より興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 9 1 】

（ 4 ）上記（ 1 ）から（ 3 ）のいずれかの遊技機において、前記示唆画像が表示されたことに応じて特定演出を実行可能な特定演出手段を更に備えてもよい（例えば、命中用テロップ画像が表示されたことに応じてエフェクト画像の表示、効果音の出力を実行可能な演出制御用 C P U 1 2 0 等）。

【 0 3 9 2 】

このような構成によれば、示唆演出を、より盛り上げることができる。

【 0 3 9 3 】

（ 5 ）上記（ 1 ）から（ 4 ）のいずれかの遊技機において、前記示唆画像の種類に応じて、該示唆画像が消去されるまでの表示期間が異なってもよい（例えば、命中用テロップ画像の種類に応じて、命中用テロップ画像が消去されるまでの表示期間が異なること等）。

30

【 0 3 9 4 】

このような構成によれば、示唆画像の種類に応じたタイミングで示唆画像を消去することができる。

【 0 3 9 5 】

（ 6 ）上記（ 1 ）から（ 5 ）のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作を検出可能なプッシュセンサ 3 5 B 等）を更に備え、遊技者の動作が検出されたことに応じて、抽選で決定された種類の前記示唆画像を表示可能としてもよい（例えば、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作が検出されたことに応じて、抽選で決定された種類の命中用テロップ画像を表示可能であること等）。

40

【 0 3 9 6 】

このような構成によれば、いずれのタイミングでいずれの種類の示唆画像が表示されるか分からない演出において、第 1 示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第 2 示唆画像に第 1 画像が重畳しないため、より効果的な演出を実行することができる。

【 0 3 9 7 】

（ 7 ）上記（ 1 ）から（ 6 ）のいずれかの遊技機において、同じ種類の前記示唆画像が互いに重畳し得る場合、先に表示される示唆画像よりも後に表示される示唆画像を優先的に表示してもよい（例えば、同じ種類の命中用テロップ画像が互いに重畳する場合、先に表示される命中用テロップ画像よりも前面側に、後に表示される命中用テロップ画像を重

50

畳して表示すること等)。

【0398】

このような構成によれば、同じ種類の示唆画像を表示するにあたり、無駄な制限がかかってしまうことを防止することができる。

【0399】

(特徴部63SH+特徴部31AKに関する説明)

上述した特徴部63SHと特徴部31AKとを共に有する遊技機として、遊技を行うことが可能な遊技機であって、一連の所定演出を実行可能な所定演出手段と、所定演出の実行中に複数の示唆画像を表示して遊技者にとって有利となる有利度合を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、所定演出における示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備え、示唆演出を含む所定演出の開始から所定期間経過したときに該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、示唆画像の種類に応じて、示唆される有利度合が異なり、種類が異なる複数の示唆画像を互いに重畳し得る位置に表示可能であり、第1示唆画像と、該第1示唆画像よりも示唆される有利度合が大きい第2示唆画像とが互いに重畳し得る位置に表示される場合、第1示唆画像よりも第2示唆画像を優先的に表示することを特徴とする遊技機とすることが可能である。

10

【0400】

特徴部63SHと特徴部31AKとを共に有する遊技機の実施の形態には、特徴部63SHに対応する実施の形態、特徴部31AKに対応する実施の形態にて説明した内容を適用可能である。例えば、パチンコ遊技機1の演出制御用CPU120は、一連のバトル演出を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、バトル演出の実行中に複数の命中用テロップ画像を表示して大当り信頼度を示唆するバトル中演出を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、バトル演出におけるバトル中演出に対応したタイトルを報知可能である。そして、演出制御用CPU120は、バトル中演出を含むバトル演出の開始から所定期間経過してバトル中演出を開始するときに、バトル中演出に対応したタイトルを報知可能である。また、命中用テロップ画像の種類に応じて大当り信頼度が異なり、演出制御用CPU120は、種類が異なる複数の命中用テロップ画像を互いに重畳し得る位置に表示可能である。そして、演出制御用CPU120は、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBと、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBよりも大当り信頼度が高い「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCとが互いに重畳し得る位置に表示される場合、「HIT!」の命中用テロップ画像63SHTBよりも前面側に、「GREAT!!」の命中用テロップ画像63SHTCを重畳して表示する。

20

30

【0401】

また、特徴部63SH、特徴部31AKのその他の特徴群のサブコンビネーションについても、特徴部63SHに対応する実施の形態、特徴部31AKに対応する実施の形態にて説明した内容を適用可能である。

【符号の説明】

【0402】

- 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

40

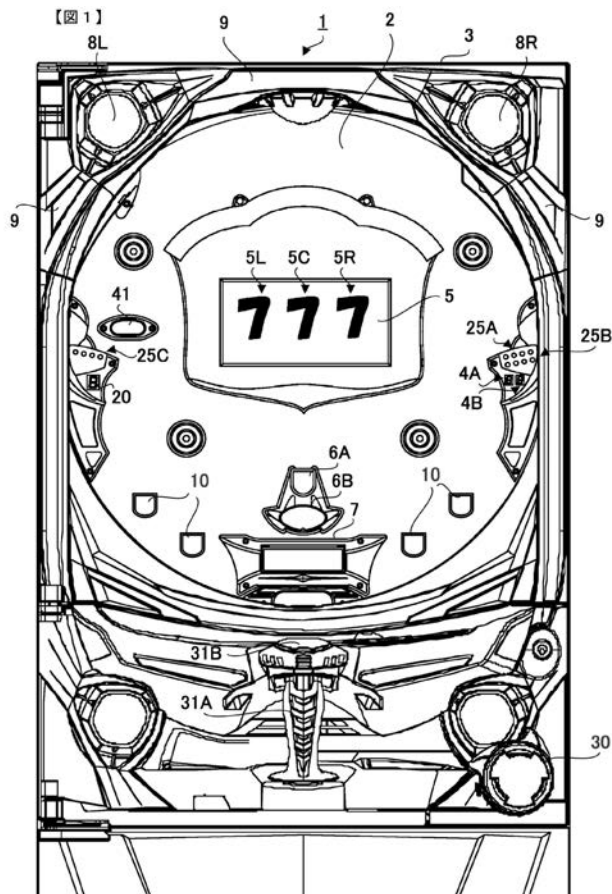
50

- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I/O
- 1 2 0 ... 演出制御用CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

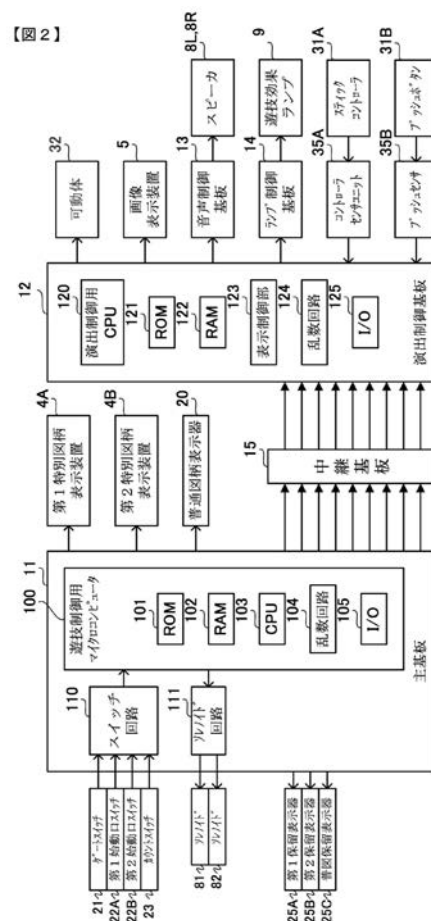
10

20

【図 1】

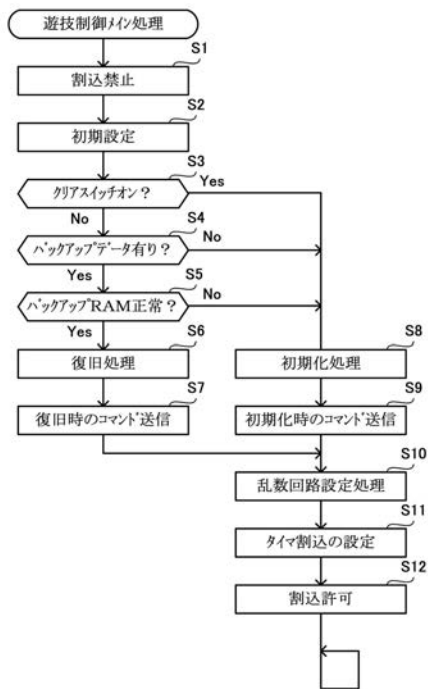


【図 2】



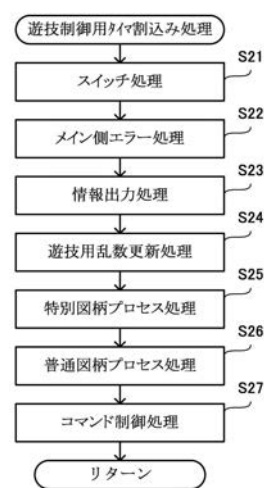
【図 3】

【図 3】



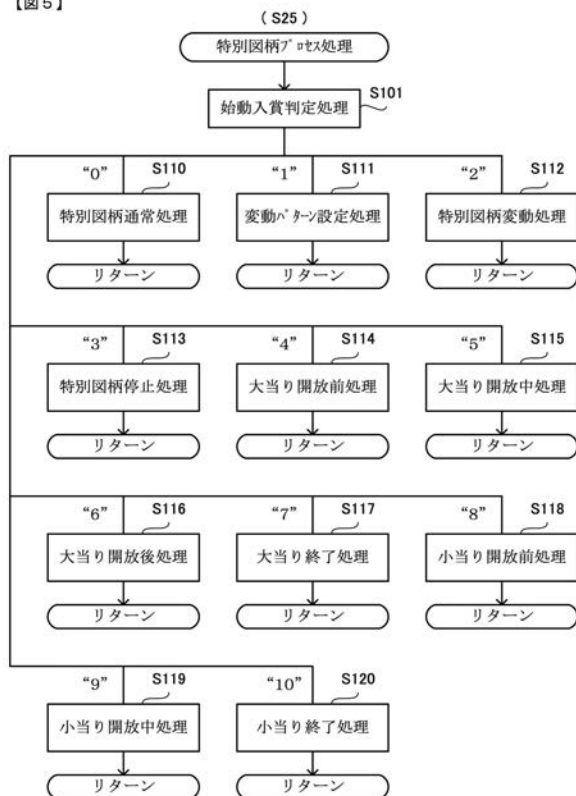
【図 4】

【図 4】



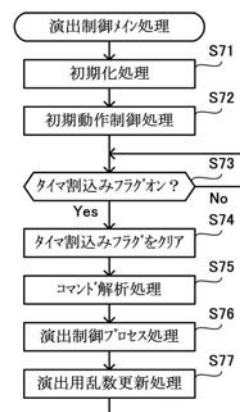
【図 5】

【図 5】



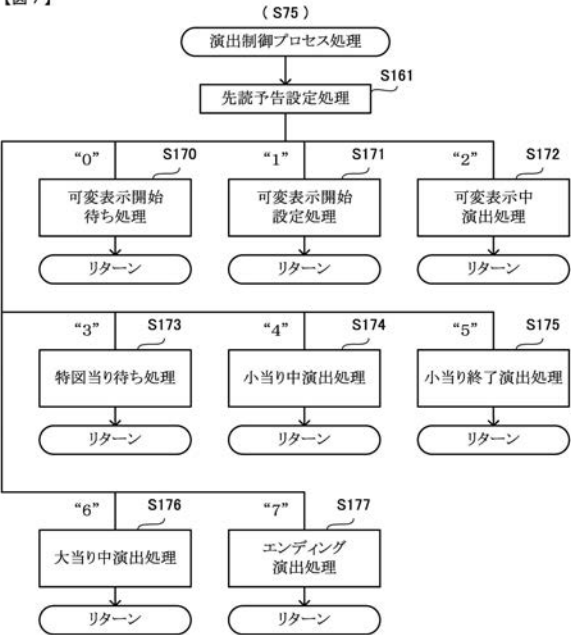
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A)

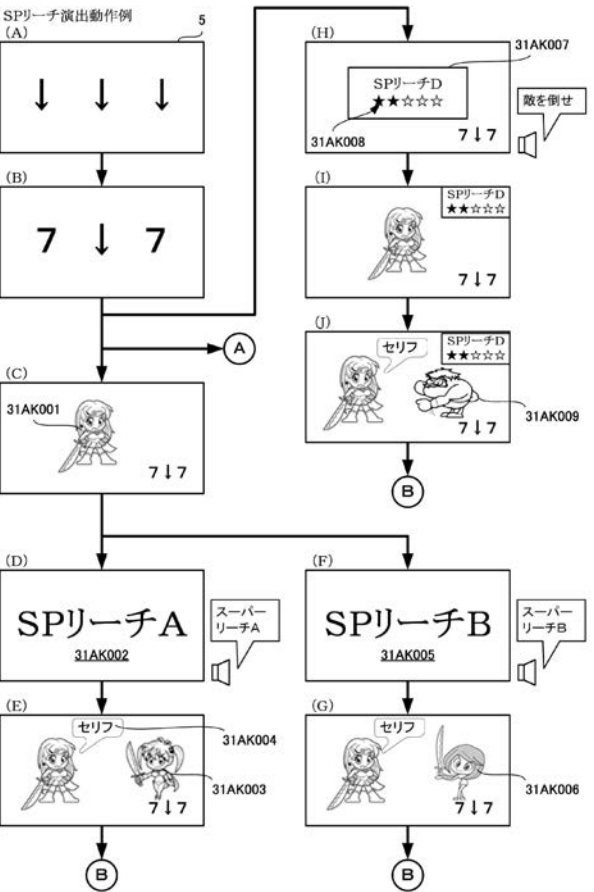
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

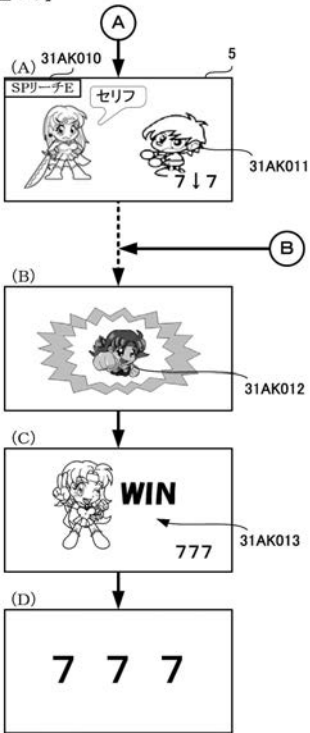
【図 9】

【図 9】



【図 10】

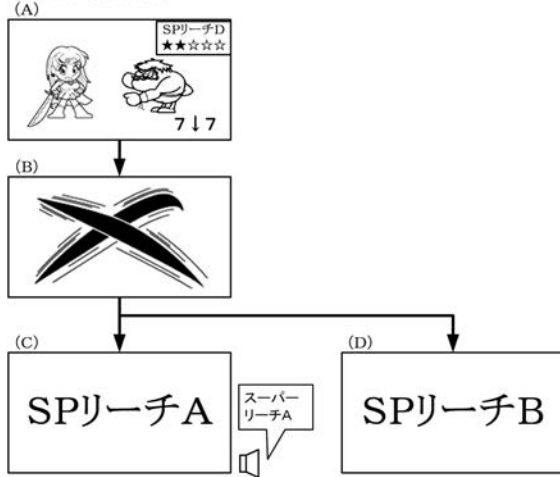
【図 10】



【図 1 1】

【図 1 1】

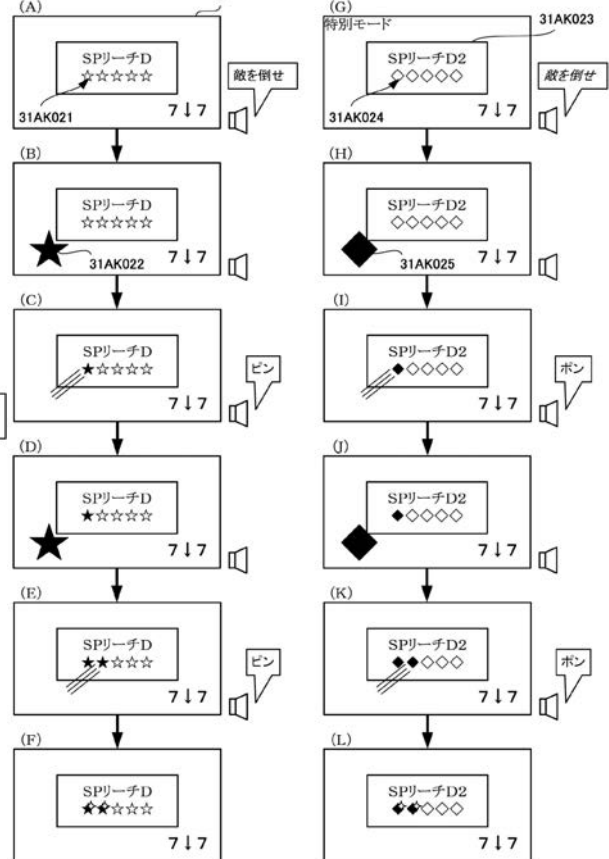
発展演出の演出動作例



【図 1 2】

【図 1 2】

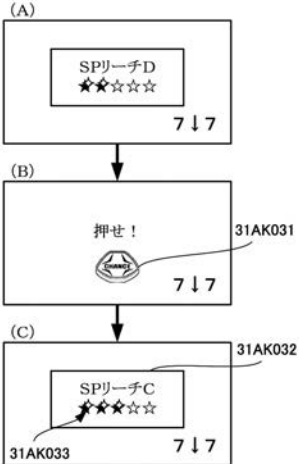
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 1 3】

【図 1 3】

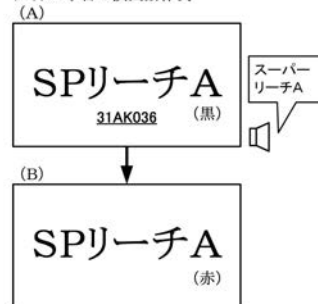
発展演出の演出動作例



【図 1 4】

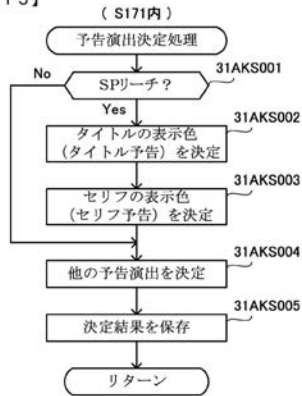
【図 1 4】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】

(A)31AKS002における決定割合

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

(B)31AKS002における決定割合 (特別モード)

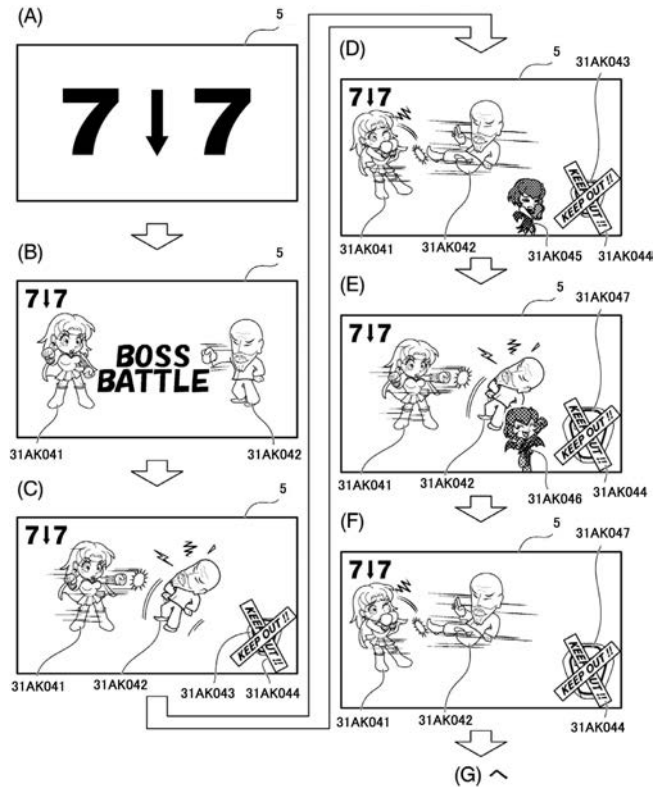
タイトル 表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C)31AKS003における決定割合

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

【図 17】

【図 17】



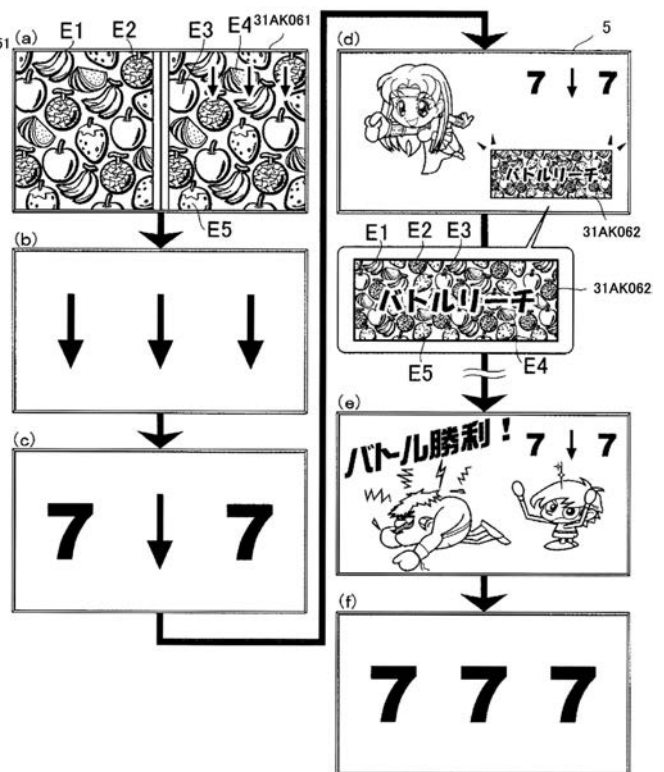
【図 18】

【図 18】



【図 19】

【図 19】



【図 20 - 1】

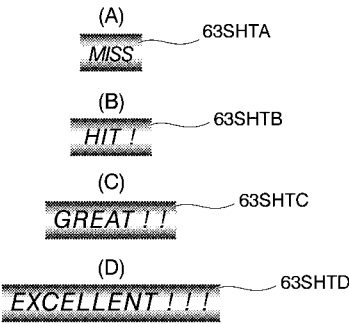
【図 20 - 1】

変動パターン	バトル前演出	バトル中演出	バトル後演出の内容
PA2-5	モンスターが出現	モンスターとの戦闘	モンスターに敗北する
PA3-4			モンスターが逃走する
PB2-5			モンスターに勝利する
PB3-4			モンスターが逃走する

【図 20 - 2】

【図 20 - 2】

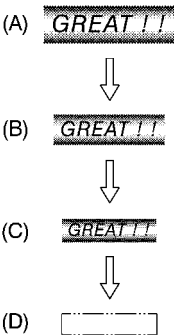
命中用テロップ画像の表示例



【図 20 - 3】

【図 20 - 3】

消去演出の演出動作例



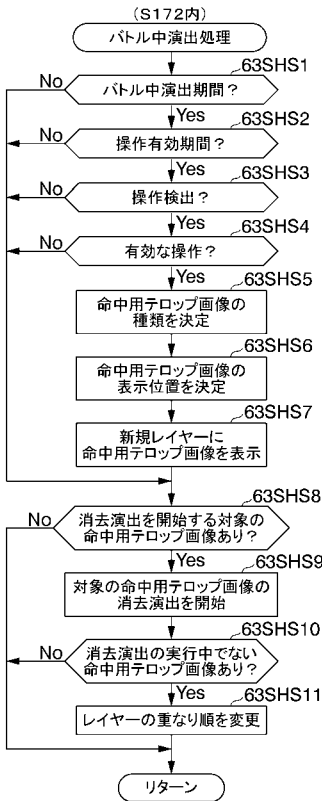
【図 20 - 4】

【図 20 - 4】

命中用テロップの種類	表示時間	消去演出の開始タイミング	エフェクト画像	効果音
MISS	200ms	100ms後	なし	なし
HIT !	400ms	300ms後	エフェクト画像A	効果音A
GREAT ! !	600ms	500ms後	エフェクト画像B	効果音B
EXCELLENT ! ! !	800ms	700ms後	エフェクト画像C	効果音C

【図 20 - 5】

【図 20 - 5】



【図 20 - 6】

【図 20 - 6】

命中用テロップの表示例

(A) 63SHS4における決定割合 (1~13回目の操作)

命中用テロップ画像の種類	変動パターン				信頼度
	PA2-5	PA3-4	PB2-5	PB3-4	
MISS	94%	85%	76%	67%	低
HIT !	3%	6%	7%	10%	中
GREAT ! !	2%	5%	8%	11%	高
EXCELLENT ! ! !	1%	4%	9%	12%	最高

(B) 63SHS4における決定割合 (14~26回目の操作)

命中用テロップ画像の種類	変動パターン				信頼度
	PA2-5	PA3-4	PB2-5	PB3-4	
MISS	88%	70%	52%	34%	低
HIT !	6%	12%	14%	20%	中
GREAT ! !	4%	10%	16%	22%	高
EXCELLENT ! ! !	2%	8%	18%	24%	最高

(C) 63SHS4における決定割合 (27~39回目の操作)

命中用テロップ画像の種類	変動パターン				信頼度
	PA2-5	PA3-4	PB2-5	PB3-4	
MISS	82%	55%	28%	1%	低
HIT !	9%	18%	21%	30%	中
GREAT ! !	6%	15%	24%	33%	高
EXCELLENT ! ! !	3%	12%	27%	36%	最高

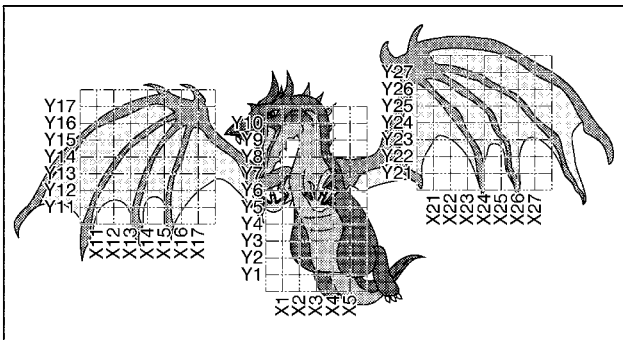
(D) 63SHS4における決定割合 (40回目の操作)

命中用テロップ画像の種類	変動パターン				信頼度
	PA2-5	PA3-4	PB2-5	PB3-4	
MISS	0%	0%	0%	0%	低
HIT !	0%	0%	0%	0%	中
GREAT ! !	0%	0%	0%	0%	高
EXCELLENT ! ! !	100%	100%	100%	100%	最高

【図 20 - 7】

【図 20-7】

命中用テロップ画像を表示可能な表示位置の一例

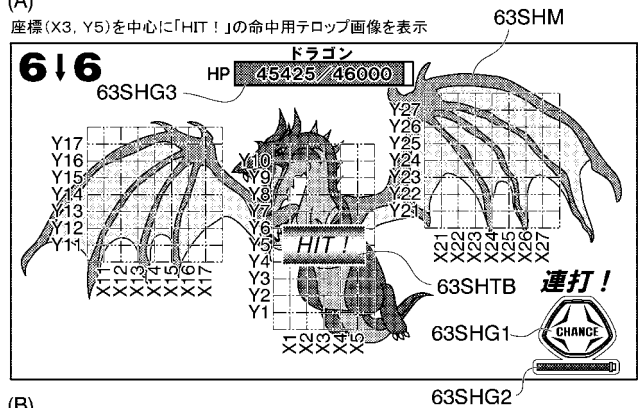


【図 20 - 8】

【図 20-8】

(A)

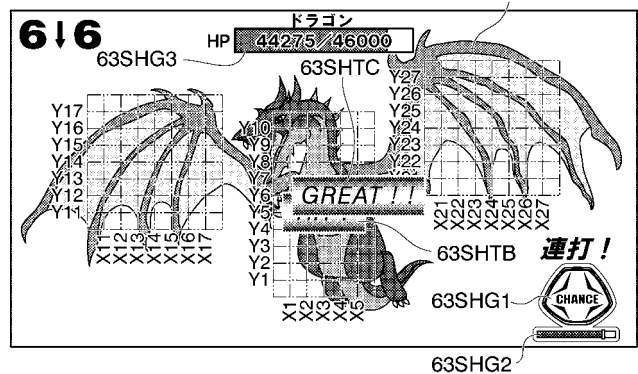
座標(X3, Y5)を中心に「HIT！」の命中用テロップ画像を表示



(B)

「HIT！」の命中用テロップ画像の表示中に、

座標(X5, Y6)を中心に「GREAT！！」の命中用テロップ画像を表示

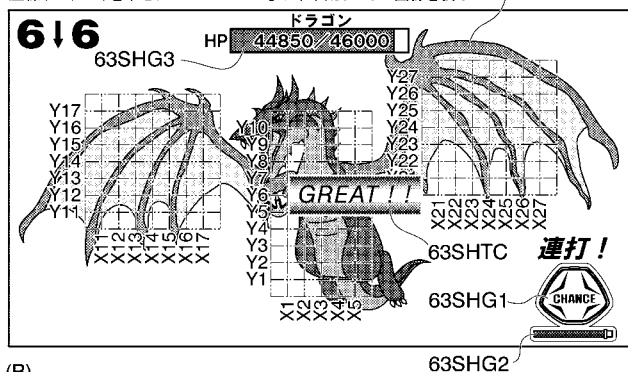


【図 20 - 9】

【図 20-9】

(A)

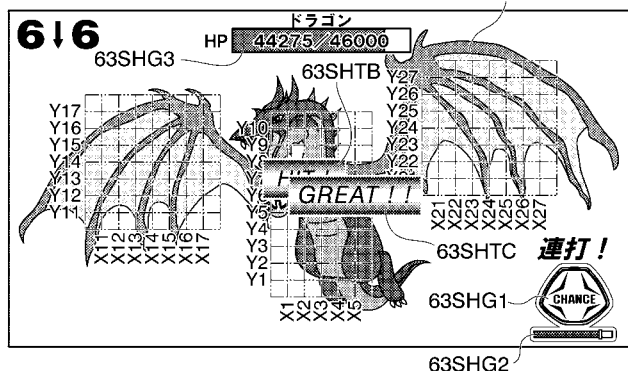
座標(X5, Y6)を中心に「GREAT！！」の命中用テロップ画像を表示



(B)

「GREAT！！」の命中用テロップ画像の表示中に、

座標(X2, Y7)を中心に「HIT！」の命中用テロップ画像を表示

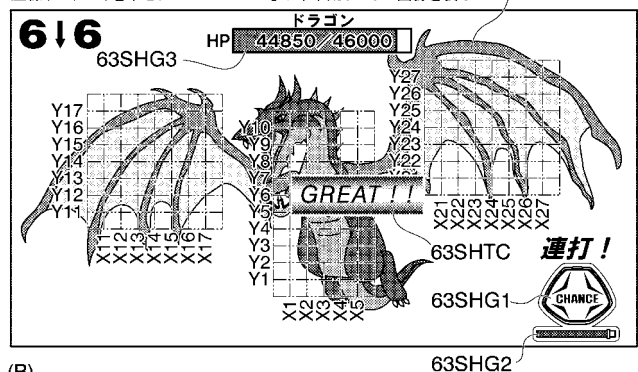


【図 20 - 10】

【図 20-10】

(A)

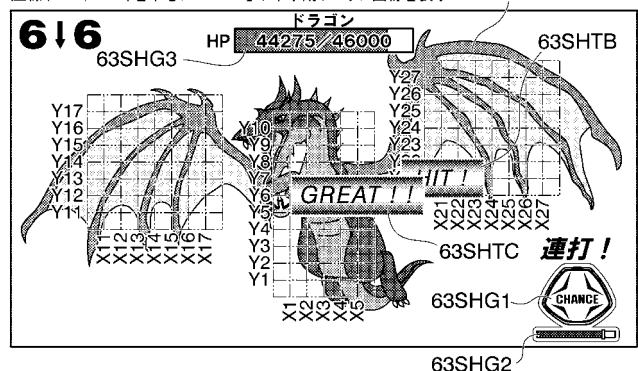
座標(X5, Y6)を中心に「GREAT！！」の命中用テロップ画像を表示



(B)

「GREAT！！」の命中用テロップ画像の表示中に、

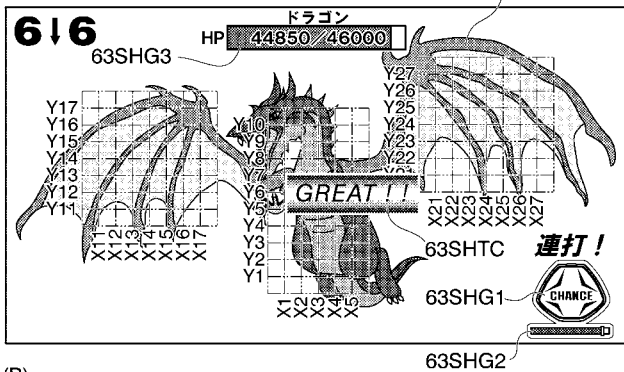
座標(X21, Y21)を中心に「HIT！」の命中用テロップ画像を表示



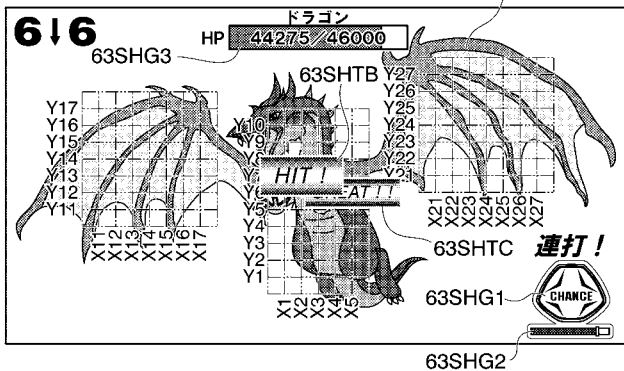
【図 20 - 11】

【図 20-11】

(A) 座標(X5, Y6)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像を表示 63SHM



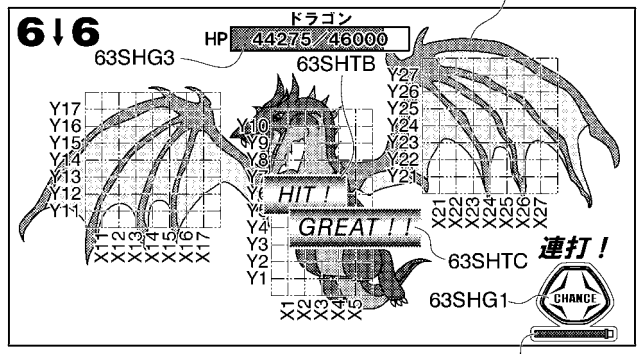
(B) 「GREAT!!」の命中用テロップ画像の消去演出中に、座標(X2, Y7)を中心に「HIT!」の命中用テロップ画像を表示 63SHM



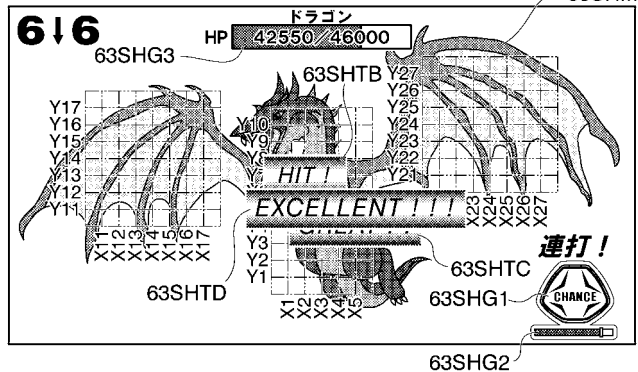
【図 20 - 12】

【図 20-12】

(A) 「HIT!」の命中用テロップ画像の表示中に、座標(X5, Y4)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像を表示 63SHM



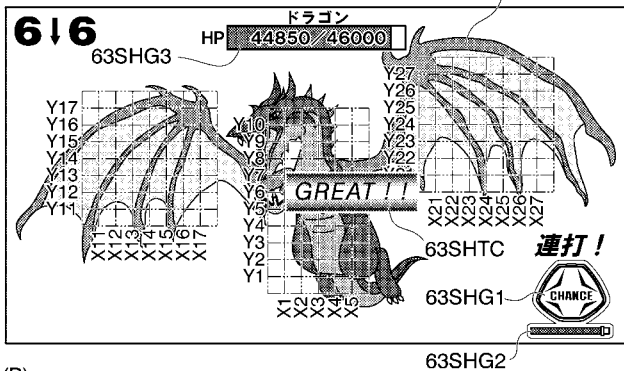
(B) 「HIT!」の命中用テロップ画像、「GREAT!!」の命中用テロップ画像の表示中に、座標(X5, Y5)を中心に「EXCELLENT!!!」の命中用テロップ画像を表示 63SHM



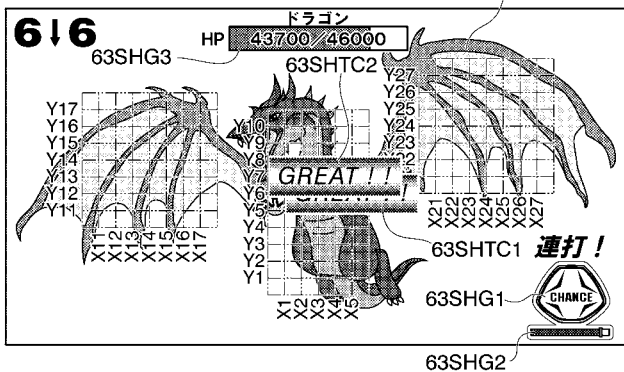
【図 20 - 13】

【図 20-13】

(A) 座標(X5, Y6)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像を表示 63SHM



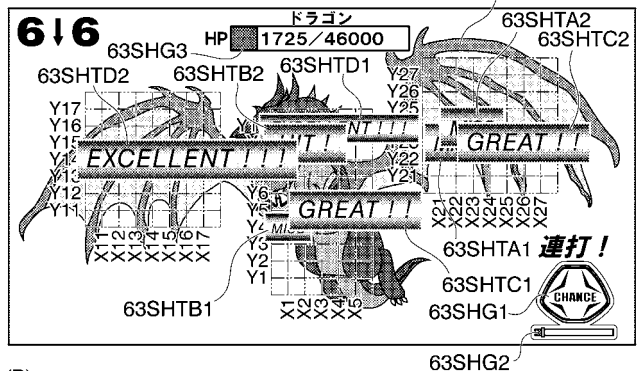
(B) 「GREAT!!」の命中用テロップ画像の表示中に、座標(X4, Y7)を中心に「GREAT!!」の命中用テロップ画像を表示 63SHM



【図 20 - 14】

【図 20-14】

(A) 大当たり信頼度が高いことを示唆するバトル中演出の演出動作例 63SHM



(B) 大当たり信頼度が低いことを示唆するバトル中演出の演出動作例 63SHM

