

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-36696

(P2020-36696A)

(43) 公開日 令和2年3月12日(2020.3.12)

(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 88 頁)

(21) 出願番号	特願2018-164487 (P2018-164487)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年9月3日 (2018.9.3)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA49

(54) 【発明の名称】 遊技機

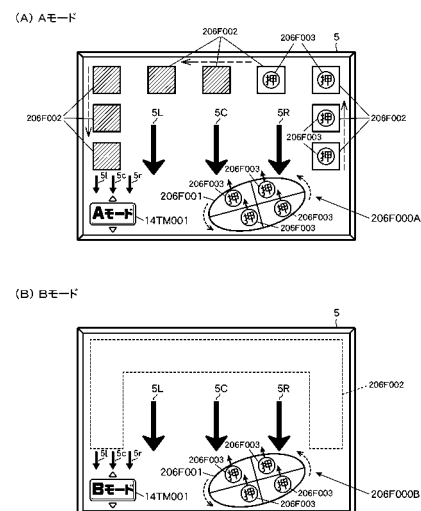
(57) 【要約】

【課題】演出の実行回数に関連した情報の表示を多様化する。

【解決手段】演出モードが「Aモード」であるときには、貯留予告演出で示唆されたボタン画像206F003の個数の全てが、第1領域206F001と第2領域206F002との複数の領域からなるボタン画像貯留表示領域に貯留表示される一方で、演出モードが「Bモード」であるときには、貯留予告演出で示唆されたボタン画像206F003の個数の一部のみが、第1領域206F001のみからなるボタン画像貯留表示領域に貯留表示され、貯留予告演出で示唆されたボタン画像206F003の個数の残りが、遊技者から特定困難となる。

【選択図】 図19-1

【図19-1】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示手段を備え、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出と、
前記所定演出の実行回数を示唆する示唆演出と、を実行可能な演出実行手段を備え、
前記示唆演出が実行されたことに基づいて、前記所定演出の実行回数に関連した関連情報
を表示可能であり、

前記関連情報を表示するときの表示パターンとして、前記示唆演出により示唆された回数
に応じた態様で表示する第 1 表示パターンと、前記示唆演出により示唆された回数のう
ちの一部の回数に応じた態様を表示し、残りの回数を遊技者が特定困難とする第 2 表示パ
ターンと、を有する

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

このような遊技機として、特許文献 1 には、加算する操作回数の表示（+ 1 ~ 3 回の操
作回数の表示）S が表示されるたびに、画面左上に表示された操作回数（ストック回数）
に、前記表示の操作回数が加算されてゆき、ストック期間が終了すると、加算された操作
回数（加算された合計回数）を操作指示回数として報知する画面が表示されるものが開示
されている。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 168261 号公報（段落 0334 等）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

30

前述した特許文献 1 の遊技機は、遊技者が行うことになる操作（動作）の合計回数を報
知するものに過ぎず、バリエーションが乏しいという問題があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、演出の実行回数に
関連した情報の表示を多様化し、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する
ことである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

手段 B 1 の遊技機は、

表示手段（演出表示装置 5）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態
）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

40

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（成功演出、失敗演出）と、

前記所定演出の実行回数を示唆する示唆演出（貯留予告演出）と、を実行可能な演出実
行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記示唆演出が実行されたことに基づいて、前記所定演出の実行回数に関連した関連情
報を表示可能であり（図 19 - 3 及び図 19 - 6 に示すように、貯留予告演出が実行され
たことに基づいて、成功演出又は失敗演出の実行回数に関連したボタン画像 206 F 00
3 を、演出表示装置 5 の第 1 領域 206 F 001 に表示可能であり）、

前記関連情報を表示するときの表示パターンとして、前記示唆演出により示唆された回
数に応じた態様で表示する（図 19 - 3（2）及び（3）に示すように、貯留予告演出に

50

より6個のストック用ボタンアイコン画像206F004が表示されたときに、第1領域206F001の4つの空き貯留部に4個のボタン画像206F003を貯留表示させ、第1領域206F001に貯留表示可能な個数を超えた2個分のボタン画像206F003を第2領域206F002の空き貯留部に貯留表示させる)第1表示パターンと、前記示唆演出により示唆された回数のうちの一部の回数に応じた態様を表示し、残りの回数を遊技者が特定困難とする(図19-6(2)及び(3)に示すように、貯留予告演出により6個のストック用ボタンアイコン画像206F004が表示されたときに、第1領域206F001の4つの空き貯留部に4個のボタン画像206F003を貯留表示させ、第1領域206F001に貯留表示可能な個数を超えた2個分のボタン画像は表示させない)第2表示パターンと、を有する

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、関連情報を表示するときの表示パターンを複数有することにより、演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0007】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

複数種類の演出モード(Aモード、Bモード)のうちの何れかの演出モードに設定可能な設定手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記第1表示パターン及び前記第2表示パターンのうち、前記設定手段により設定された演出モードに対応した表示パターンにより前記関連情報を表示可能である(演出制御用CPU120は、図19-3に示すように、演出モードが「Aモード」であるときは、第1表示パターンでボタン画像206F003を表示しており、図19-6に示すように、演出モードが「Bモード」であるときは、第2表示パターンでボタン画像206F003を表示している)

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードに対応した表示パターンにより関連情報を表示可能であり、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0008】

手段B3の遊技機は、

手段B2の遊技機であって、

前記設定手段は、遊技者の操作に応じて前記複数種類の演出モードのうちの何れかの演出モードに設定可能である(演出制御用CPU120は、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作することにより、「Aモード」又は「Bモード」の2つの演出モードから何れかの演出モードを選択可能となっている)

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者の好みに応じた演出モードに設定可能であることにより、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

手段B4の遊技機は、

手段B1～手段B3から選択される何れかの遊技機であって、

前記第1表示パターンにより前記関連情報を表示するとき、前記示唆演出により示唆された回数に対応した数のオブジェクトを表示可能である(図19-3に示すように、貯留予告演出で示唆された6個のストック用ボタンアイコン画像206F004に対応した6個のボタン画像206F003を特定領域206F000Aに並べて表示している)

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、関連表示に関する演出効果を高めて、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

手段B5の遊技機は、

50

手段 B 1 ~ 手段 B 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出表示装置 5）における情報領域（特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A）には、前記示唆演出（貯留予告演出）により示唆された回数のうちの所定回数（4 回）に対応した数のオブジェクト（ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3）を表示可能な第 1 表示領域（4 つの貯留部を備える第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1）と、前記示唆演出により示唆された回数のうちの所定回数（4 回）を超えた部分に対応した数のオブジェクト（ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3）を表示可能な第 2 表示領域（第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 で表示された 4 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を超えた分のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を表示可能な 9 つの貯留部を備える第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2）と、が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、情報領域における複数の領域でオブジェクトを表示可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0 0 1 1】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 5 の遊技機であって、

前記第 1 表示領域に表示されるオブジェクトの表示態様と、前記第 2 表示領域に表示されるオブジェクトの表示態様とは異なる（図 1 9 - 1（A）に示すように、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が貯留表示されるときには、槍形状（図中太線矢印）の武器が付加された円形状のボタン画像であり、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が貯留表示されるときには、槍形状の武器が除去された円形状のボタン画像である）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、表示領域に応じた表示態様でオブジェクトを表示可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0 0 1 2】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 5 又は手段 B 6 の遊技機であって、

前記第 1 表示パターンにより前記関連情報を表示するときには、前記第 2 表示領域を特定可能とする第 2 表示領域情報を表示可能であり（図 1 9 - 1（A）に示すように、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 を特定可能とする矩形の貯留部を表示しており）、

30

前記第 2 表示パターンにより前記関連情報を表示するときには、前記第 2 表示領域情報を表示させない（図 1 9 - 1（B）に示すように、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 を特定可能とする矩形の貯留部を表示していない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 2 表示パターンの場合には第 2 表示領域情報を表示させないことにより、遊技者が関連情報に関して誤認することを防止することができる。

【0 0 1 3】

遊技機として、特開 2 0 1 6 - 1 6 8 2 6 1 号公報（段落 0 3 3 4 等）には、加算する操作回数の表示（+ 1 ~ 3 回の操作回数の表示）S が表示されるたびに、画面左上に表示された操作回数（ストック回数）に、前記表示の操作回数が加算されてゆき、ストック期間が終了すると、加算された操作回数（加算された合計回数）を操作指示回数として報知する画面が表示されるものが開示されている。前述した特開 2 0 1 6 - 1 6 8 2 6 1 号公報（段落 0 3 3 4 等）の遊技機は、遊技者が行うことになる操作（動作）の合計回数を報知するものに過ぎず、バリエーションが乏しいという問題があった。手段 A 1 ~ 手段 A 7 に係る発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、演出の実行回数に関連した情報の表示を多様化し、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

40

【0 0 1 4】

50

手段 A 1 の遊技機は、

表示手段（演出表示装置 5）と、遊技者の動作を検出する動作検出手段（ブッシュセンサ 35B）とを備える遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の動作を促す動作促進演出（ボタン画像 206F003）と、

前記動作検出手段の検出結果に応じた動作検出演出（成功演出、失敗演出）と、

前記動作検出演出の実行回数を示唆する示唆演出（貯留予告演出）と、を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記示唆演出が実行されたことに基づいて、前記動作検出演出の実行回数に関連した関連情報を表示可能であり（図 19 - 3 及び図 19 - 6 に示すように、貯留予告演出が実行されたことに基づいて、成功演出又は失敗演出の実行回数に関連したボタン画像 206F003 を、演出表示装置 5 の第 1 領域 206F001 に表示可能であり）、

前記関連情報を表示するときの表示パターンとして、前記示唆演出により示唆された回数に応じた態様で表示する（図 19 - 3（2）及び（3）に示すように、貯留予告演出により 6 個のストック用ボタンアイコン画像 206F004 が表示されたときに、第 1 領域 206F001 の 4 つの空き貯留部に 4 個のボタン画像 206F003 を貯留表示させ、第 1 領域 206F001 に貯留表示可能な個数を超えた 2 個分のボタン画像 206F003 を第 2 領域 206F002 の空き貯留部に貯留表示させる）第 1 表示パターンと、前記示唆演出により示唆された回数のうちの一部の回数に応じた態様を表示し、残りの回数を遊技者が特定困難とする（図 19 - 6（2）及び（3）に示すように、貯留予告演出により 6 個のストック用ボタンアイコン画像 206F004 が表示されたときに、第 1 領域 206F001 の 4 つの空き貯留部に 4 個のボタン画像 206F003 を貯留表示させ、第 1 領域 206F001 に貯留表示可能な個数を超えた 2 個分のボタン画像は表示させない）第 2 表示パターンと、を有する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、関連情報を表示するときの表示パターンを複数有することにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションが豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0015】

手段 A 2 の遊技機は、

手段 A 1 の遊技機であって、

複数種類の演出モード（A モード、B モード）のうちの何れかの演出モードに設定可能な設定手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記第 1 表示パターン及び前記第 2 表示パターンのうち、前記設定手段により設定された演出モードに対応した表示パターンにより前記関連情報を表示可能である（演出制御用 CPU 120 は、図 19 - 3 に示すように、演出モードが「A モード」であるときは、第 1 表示パターンでボタン画像 206F003 を表示しており、図 19 - 6 に示すように、演出モードが「B モード」であるときは、第 2 表示パターンでボタン画像 206F003 を表示している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出モードに対応した表示パターンにより関連情報を表示可能であり、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0016】

手段 A 3 の遊技機は、

手段 A 2 の遊技機であって、

前記設定手段は、遊技者の操作に応じて前記複数種類の演出モードのうちの何れかの演出モードに設定可能である（演出制御用 CPU 120 は、遊技者がスティックコントローラ 31A を操作することにより、「A モード」又は「B モード」の 2 つの演出モードから何れかの演出モードを選択可能となっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者の好みに応じた演出モードに設定可能であることにより、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0017】

手段A4の遊技機は、

手段A1～手段A3から選択される何れかの遊技機であって、

前記第1表示パターンにより前記関連情報を表示するときに、前記示唆演出により示唆された回数に対応した数のオブジェクトを表示可能である(図19-3に示すように、貯留予告演出で示唆された6個のストック用ボタンアイコン画像206F004に対応した6個のボタン画像206F003を特定領域206F000Aに並べて表示している)

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、関連表示に関する演出効果を高めて、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0018】

手段A5の遊技機は、

手段A1～手段A4から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段(演出表示装置5)における情報領域(特定領域206F000A)には、前記示唆演出(貯留予告演出)により示唆された回数のうちの所定回数(4回)に対応した数のオブジェクト(ボタン画像206F003)を表示可能な第1表示領域(4つの貯留部を備える第1領域206F001)と、前記示唆演出により示唆された回数のうちの所定回数(4回)を超えた部分に対応した数のオブジェクト(ボタン画像206F003)を表示可能な第2表示領域(第1領域206F001で表示された4個のボタン画像206F003を超えた分のボタン画像206F003を表示可能な9つの貯留部を備える第2領域206F002)と、が含まれる

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、情報領域における複数の領域でオブジェクトを表示可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0019】

手段A6の遊技機は、

手段A5の遊技機であって、

前記第1表示領域に表示されるオブジェクトの表示態様と、前記第2表示領域に表示されるオブジェクトの表示態様とは異なる(図19-1(A)に示すように、第1領域206F001にボタン画像206F003が貯留表示されるときには、槍形状(図中太線矢印)の武器が付加された円形状のボタン画像であり、第2領域206F002にボタン画像206F003が貯留表示されるときには、槍形状の武器が除去された円形状のボタン画像である)

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、表示領域に応じた表示態様でオブジェクトを表示可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0020】

手段A7の遊技機は、

手段A5又は手段A6の遊技機であって、

前記第1表示パターンにより前記関連情報を表示するときには、前記第2表示領域を特定可能とする第2表示領域情報を表示可能であり(図19-1(A)に示すように、第2領域206F002を特定可能とする矩形の貯留部を表示しており)、

前記第2表示パターンにより前記関連情報を表示するときには、前記第2表示領域情報を表示させない(図19-1(B)に示すように、第2領域206F002を特定可能とする矩形の貯留部を表示していない)

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、第2表示パターンの場合には第2表示領域情報を表示させないことにより、遊技者が関連情報に関して誤認することを防止することができる。

【0021】

パチンコ遊技機等の遊技機として、所定演出を実行する前の演出画面において、ボタン画像のような遊技者による動作を促進する動作促進画像を、遊技者の動作（操作）に必要な操作回数分だけ事前に動作促進示唆画像として貯留表示（ストック）していくものがあった（特開2016-168261号公報（段落0334～0336等））。しかし、前述した特開2016-168261号公報（段落0334～0336等）に示された遊技機では、動作促進示唆画像の貯留表示数の全てを1回の所定演出で動作促進画像に変更して使用するだけであり、演出のバリエーションが乏しいという問題があった。以下の（1）～（21）に係る発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

10

【0022】

（1） 遊技を行う遊技機（パチンコ遊技機1等）であって、

遊技者による動作（操作動作等）を検出可能な動作検出手段（ブッシュセンサ35B等）と、

遊技者による動作を促進する動作促進画像（ボタン画像206F003等）を所定表示領域（図8の特定表示領域206F000以外の表示領域等）で表示可能な動作促進表示手段（演出制御用CPU120、図7のS171、S172等）と、

20

前記動作検出手段の検出結果に基づいて、遊技者の動作に対応する動作対応演出（発展演出等）を実行可能な動作対応演出手段（演出制御用CPU120、図7のS171、S172等）と、

前記動作促進画像が表示されることを事前に示唆する（図8（A）のように、ボタン画像206F003を貯留表示することにより、ボタン画像206F003が放出表示されることを示唆する等）動作促進示唆画像（貯留表示されるボタン画像206F003）を表示する動作促進示唆手段（演出制御用CPU120、図7のS171、S172、図12の206FS004等）と、

前記動作促進示唆画像を前記所定表示領域における前記動作促進画像に変更表示する（図8（B）のように、貯留表示されたボタン画像206F003を放出（移動）表示して操作促進演出用のボタン画像206F003として表示する等）示唆画像変更手段（演出制御用CPU120、図7のS171、S172等）とを備え、

30

前記動作促進示唆手段は、複数の前記動作促進示唆画像を事前に表示可能であり（図8（A）、（B）等）、

前記示唆画像変更手段は、複数の前記動作促進示唆画像を、所定回数（図10（B）～（D）の演出パターンのような2回等）に分割して前記動作促進画像に変更表示可能である（図8（B）のような図10（B）～（D）の第1～第9貯留放出演出の演出パターンによる複数回に分割したボタン画像206F003の放出演出、図12の206FS004等）。

【0023】

40

このような構成によれば、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0024】

（2） 前記（1）の遊技機において、

前記動作対応演出手段は、一契機の前記動作対応演出（図9に示す1回実行される成功演出表示のような動作対応演出等）に対応して、複数の前記動作促進画像を表示可能である（図10（B）～（D）の貯留放出演出パターンのように、1回実行される動作対応演出に関して複数の画像206F003を放出表示可能等）。

【0025】

このような構成によれば、一契機の動作対応演出に対応して複数の動作促進画像を表示

50

可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0026】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記示唆画像変更手段により前記動作促進示唆画像から前記動作促進画像に変更表示された画像数(放出表示して操作促進演出用のボタン画像206F003として表示するボタン画像数等)に応じて、前記動作対応演出手段により遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出が実行される割合が異なる(図10(A)~(D)のように、大当たり時に放出(使用)するボタン画像数の選択割合と、はずれ時に放出(使用)するボタン画像数の選択割合とが異なる等)。

10

【0027】

このような構成によれば、動作促進示唆画像から動作促進画像に変更表示された画像数に応じて遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出が実行される割合が異なることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0028】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記動作促進表示手段は、一契機の前記動作対応演出(1回実行される動作対応演出等)に対応して前記示唆画像変更手段により前記動作促進示唆画像から前記動作促進画像に変更表示された画像数を特定可能な特別画像(図8(B)のボタン画像の放出演出における「放出×3」という特別画像等)を表示可能である。

20

【0029】

このような構成によれば、一契機の動作対応演出に対応して動作促進示唆画像から動作促進画像に変更表示された画像数を特定可能な特別画像を表示可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0030】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記動作対応演出手段は、分割して変更表示された特定数の前記動作促進画像のうち、全ての前記動作促進画像に対応する回数の遊技者の動作が前記動作検出手段により検出される前に、前記動作対応演出として、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出(図9(B)の3個検出時成功演出制御等)を実行可能である(図12の206FS005~206FS008等)。

30

【0031】

このような構成によれば、分割して変更表示された特定数の動作促進画像のうち、全ての動作促進画像に対応する回数の遊技者の動作が検出される前に、動作対応演出として、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を実行可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0032】

40

(6) 前記(5)の遊技機において、

前記動作対応演出手段により、全ての前記動作促進画像に対応する回数の遊技者の動作が前記動作検出手段により検出される前に、前記動作対応演出として、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出が実行されたときに、残余の動作促進画像を前記動作促進示唆画像に変更表示する(図9(B)の3個検出時成功演出制御でのボタン画像戻し貯留表示等)残余動作促進画像変更手段を実行可能である(図12の206FS009, 206FS010等)をさらに備えた。

【0033】

このような構成によれば、全ての動作促進画像に対応する回数の遊技者の動作が検出される前に、動作対応演出として、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出が

50

実行されたときに、残余の動作促進画像を動作促進示唆画像に変更表示することにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0034】

(7) 前記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記動作促進示唆画像を事前に表示する個数を事前に示唆する個数示唆演出(図11の第1～第4貯留予告演出等)を実行可能な個数示唆演出手段(演出制御用CPU120、図7のS171、S172、図12の206FS012等)をさらに備え、

前記個数示唆演出は、複数種類の演出態様(図11の第1～第4貯留予告演出等)から選択された演出態様で実行される(図12の206FS012等)。

10

【0035】

このような構成によれば、複数種類の演出態様から選択された演出態様で個数示唆演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0036】

(8) 前記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記動作促進画像は、前記動作促進示唆画像から変更表示されたとき(図8(B)のボタン放出演出等)と、前記動作促進示唆画像から変更表示されずに表示されたとき(図8(C)の通常ボタン演出等)とで表示態様が異なる(図中太線矢印の画像の有無が異なる等)。

20

【0037】

このような構成によれば、動作促進画像が動作促進示唆画像から変更表示されたときと、動作促進示唆画像から変更表示されずに表示されたときとで表示態様が異なることにより、遊技者が、動作促進画像について、動作促進示唆画像から変更表示されたときと、動作促進示唆画像から変更表示されずに表示されたときとの区別に関して、遊技者に誤認を与えにくくすることができる。

【0038】

(9) 前記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、

前記動作対応演出手段は、複数の前記動作促進示唆画像が前記動作促進画像に変更表示されたときにおいて、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されなかったときは、変更表示された全ての前記動作促進画像を消化して前記動作対応演出を実行し、かつ、当該動作対応演出の実行に必要とされた個数以外の前記動作促進画像を前記動作促進示唆画像に戻す演出を実行する(「遊技者動作非検出時の演出制御例」)。

30

【0039】

このような構成によれば、複数の動作促進示唆画像が動作促進画像に変更表示されたときにおいて、遊技者の動作が検出されなかったときは、変更表示された全ての動作促進画像を消化して動作対応演出を実行し、かつ、当該動作対応演出の実行に必要とされた個数以外の動作促進画像を動作促進示唆画像に戻す演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0040】

(10) 前記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、

前記動作促進画像は、第1動作促進画像(非突出状態のプッシュボタンの画像等)と第2動作促進画像(突出状態のプッシュボタンの画像等)とのいずれかが表示され(演出表示装置5等)、

前記第1動作促進画像の表示中に前記動作検出手段により遊技者の動作が検出された場合には、当該検出時から第1期間が経過したことに基づいて前記第1動作促進画像の表示を終了し(図14(A)に示すように、操作促進画像として非突出状態のプッシュボタンの画像の表示中にプッシュボタンが操作された場合には、該操作から期間L2が経過したタイミングでプッシュボタンの画像を消去する部分等)、

50

前記第2動作促進画像の表示中に前記動作検出手段により遊技者の動作が検出された場合には、当該検出時から前記第1期間とは異なる第2期間が経過したことに基づいて前記第2動作促進画像の表示を終了する(図14(A)に示すように、操作促進画像として非突出状態のプッシュボタンの画像の表示中にプッシュボタンが操作された場合には、該操作から期間L2が経過したタイミングでプッシュボタン31Bの画像を消去する部分等)。

【0041】

このような構成によれば、表示される動作促進画像に応じて遊技者の動作が検出されてから動作促進画像の表示が終了されるまでの期間を異ならせることにより、遊技興趣を向上できる。

【0042】

(11) 前記(10)の遊技機において、

遊技者による動作により操作可能な操作体(例えば、プッシュボタン31B)をさらに備え、

前記操作体の態様は、第1態様(例えば、非突出状態)と、該第1態様とは異なる第2態様(例えば、突出状態)と、を含み、

前記第1動作促進画像は、前記第1態様に対応する動作促進画像(例えば、非突出状態のプッシュボタン31Bの画像)であり、

前記第2動作促進画像は、前記第2態様に対応する動作促進画像(例えば、突出状態のプッシュボタン31Bの画像)である。

このような構成によれば、操作体の態様に適した動作促進画像を表示できる。

【0043】

(12) 前記(10)または(11)の遊技機において、

前記第2期間は、前記第1期間よりも長い期間(例えば、 $L3 > L2$)であり、

前記第2期間において特別演出(例えば、操作後演出)を実行する特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13に示す操作後演出実行処理を実行する部分)をさらに備える。

【0044】

このような構成によれば、特別演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0045】

(13) 前記(10)から(12)のいずれかの遊技機において、

前記特別演出は、前記第2動作促進画像が前記第1動作促進画像に変化する演出である(例えば、図17に示すように、突出状態のプッシュボタン31Bの画像が非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新される部分)。

【0046】

このような構成によれば、操作体の動作に対応して動作促進画像の表示態様が変化したことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0047】

(14) 前記(10)から(13)のいずれかの遊技機において、

特定演出(例えば、リーチ演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記第1動作促進画像と前記第2動作促進画像とは、前記特定演出の同一タイミングから表示を開始する画像である(例えば、図14及び図15に示すように、変動開始から期間L1が経過したタイミングから非突出状態のプッシュボタン31Bの画像または突出状態のプッシュボタン31Bの画像の表示を開始する部分)。

【0048】

このような構成によれば、第1動作促進画像と第2動作促進画像との表示が開始されるタイミングを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0049】

10

20

30

40

50

(1 5) 前記 (1 0) から (1 4) のいずれかの遊技機において、

前記第 2 動作促進画像は、動作演出に対応して前記第 1 動作促進画像に変化可能である (例えば、図 1 7 に示すように、可動体 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動 (落下) に対応して突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新される部分)。

このような構成によれば、動作演出に対応して動作促進画像の表示態様が変化したことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 5 0 】

(1 6) 前記 (1 5) の遊技機において、

前記表示手段は、前記動作演出に対応して前記動作促進画像の表示を終了する (例えば、図 1 4 (B) に示すように、可動体 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動 (落下) に対応してプッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置 5 から消去する部分)。

【 0 0 5 1 】

(1 7) 前記 (1 6) の遊技機において、

前記表示手段は、前記動作演出が開始されてから前記動作促進画像の表示を終了する (例えば、図 1 4 (B) に示すように、可動体 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動 (落下) 開始後にプッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置 5 から消去する部分)。

【 0 0 5 2 】

このような構成によれば、動作演出に対応して操作体対応画像の表示が終了したことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 5 3 】

(1 8) 前記 (1 5) から (1 7) のいずれかの遊技機において、

前記操作体対応画像は、第 1 動作促進画像 (例えば、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) と、該第 1 動作促進画像とは表示態様が異なる第 2 動作促進画像 (例えば、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) と、を含み、

前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記動作演出が実行されないとき (例えば、図 1 5 に示すように、可変表示結果がはずれである場合) には、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されてから第 3 期間が経過したことに基づいて前記第 1 動作促進画像の表示を終了し (例えば、図 1 5 (A) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 2 が経過したタイミングでプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する部分)、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されてから前記第 3 期間が経過したことに基づいて前記第 2 動作促進画像の表示を終了する (例えば、図 1 5 (B) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 2 が経過したタイミングでプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する部分)。

【 0 0 5 4 】

このような構成によれば、動作演出が実行されないときの表示期間を共通とすることができるので、遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 0 0 5 5 】

(1 9) 前記 (1 5) から (1 8) のいずれかの遊技機において、

前記動作促進画像は、第 1 動作促進画像 (例えば、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) と、該第 1 動作促進画像とは表示態様が異なる第 2 動作促進画像 (例えば、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) と、を含み、

前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記動作演出が実行される場合 (例えば、可変表示結果が大当たりである場合) には、第 1 態様にて前記第 2 動作促進画像の表示を終了し (例えば、図 1 4 (B) に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 3 に亘って突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新し、該更新後の非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置 5 から消去する部分)、

前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記動作演出が実行されない場合 (例えば、可変表示結果がはずれである場合) には、前記第 1 態様とは異な

10

20

30

40

50

る第2態様にて前記第2動作促進画像の表示を終了する（例えば、図15（B）に示すように、押しボタン31Bが操作されてから期間L2が経過したタイミングで突出状態の押しボタン31Bの画像を演出表示装置5から消去する部分）。

【0056】

このような構成によれば、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて動作演出が実行される場合と実行されない場合とで第2動作促進画像の表示を終了する態様が異なることによって、遊技興趣を向上できる。

【0057】

（20）前記（15）から（19）のいずれかの遊技機において、

前記動作促進画像は、第1動作促進画像（例えば、変形例2における非突出状態の押しボタン31Bの画像）と、該第1動作促進画像とは表示開始タイミングが異なる第2動作促進画像（例えば、変形例2における突出状態の押しボタン31Bの画像）と、を含み、

前記第1動作促進画像が表示されている場合は、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記第1動作促進画像の表示を第1態様にて終了し、

前記第2動作促進画像が表示されている場合は、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記第2動作促進画像の表示を前記第1態様とは異なる第2態様にて終了する（例えば、変形例2に示すように、突出状態の押しボタン31Bの画像が表示されているときに押しボタン31Bが操作されたことに基づいて該突出状態の押しボタン31Bの画像を消去する態様と、非突出状態の押しボタン31Bの画像が表示されているときに押しボタン31Bが操作されたことに基づいて該非突出状態の押しボタン31Bの画像を消去する態様と、が異なる部分）。

【0058】

このような構成によれば、動作促進画像の表示開始タイミングに応じて動作促進画像の表示の終了態様が異なることによって遊技興趣を向上できる。

【0059】

（21）前記（10）から（20）のいずれかの遊技機において、

前記動作検出手段に対応した特定表示を行う特定表示実行手段（例えば、演出表示装置5）とを備え、

前記特定表示実行手段は、第1動作促進画像（例えば、非突出状態の押しボタン31Bの画像）と、該第1動作促進画像とは表示態様が異なる動作促進画像であって、該第1操作体対応画像よりも遊技者にとって有利度が高い第2動作促進画像（例えば、非突出状態の押しボタン31Bの画像）と、を含み、

前記第1動作促進画像を表示した後、該第1動作促進画像に作用する作用演出が実行されることにより前記第2動作促進画像を表示可能である（例えば、変形例1として図18に示すように、作用演出に応じて非突出状態の押しボタン31Bの画像を突出状態の押しボタン31Bの画像に変化させる部分）。

【0060】

このような構成によれば、作用演出が実行されることによって第1動作促進画像が第2動作促進画像に変化することが解り易くなるので、演出効果を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0061】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】ボタン画像の貯留放出演出を示す表示画面図である。

10

20

30

40

50

【図 9】貯留放出演出における成功演出の第 1 演出制御例および第 2 演出制御例を示すタイミングチャートである。

【図 10】貯留放出演出のために使用される各種データテーブルを示す図である。

【図 11】貯留予告演出の予告演出パターンを選択決定するための貯留予告演出選択テーブルである。

【図 12】特別操作演出設処理を示すフローチャートである。

【図 13】操作後演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 14】(A) は、プッシュボタンの突出無しで大当たりとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートであり、(B) は、プッシュボタンの突出有りで大当たりとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートである。

10

【図 15】(A) は、プッシュボタンの突出無しではずれとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートであり、(B) は、プッシュボタンの突出有りでずれとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートである。

【図 16】リーチ演出での演出表示装置の表示態様及び可動役物の動作態様を示す図である。

【図 17】リーチ演出での演出表示装置の表示態様及び可動役物の動作態様を示す図である。

【図 18】変形例 1 におけるリーチ演出での演出表示装置の表示態様及び可動役物の動作態様を示す図である。

【図 19 - 1】遊技者が選択可能な 2 つの演出モード各々における関連情報の表示態様の具体例を示す説明図である。

20

【図 19 - 2】A モードにおける各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 19 - 3】A モードに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 19 - 4】A モードに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 19 - 5】B モードにおける各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 19 - 6】B モードに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 19 - 7】B モードに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0062】

(基本説明)

30

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。

【0063】

(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。

【0064】

40

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。

【0065】

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

50

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。

【0066】

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

10

【0067】

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。

【0068】

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

20

【0069】

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。

【0070】

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。

30

【0071】

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

【0072】

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

40

【0073】

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

【0074】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であ

50

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。

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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。

【0084】

10

20

30

40

50

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

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

（遊技の進行の概略）

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

10

20

30

40

50

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。

【００９６】

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。

10

【００９７】

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。

【００９８】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【００９９】

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。

【０１００】

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。

30

【０１０１】

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。

40

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

50

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

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。

10

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

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。

20

【 0 1 0 8 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 1 0 9 】

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。

30

【 0 1 1 0 】

（演出の進行など）

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

【 0 1 1 1 】

40

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

【 0 1 1 2 】

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

50

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状態などのことである。

【0113】

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

【0114】

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。

【0115】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ状態となった後に、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。

【0116】

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状態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。

【0117】

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状態とならずに、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状態となった後に、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。

【0118】

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。

【0119】

10

20

30

40

50

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。

【0120】

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

【0121】

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）。

【0122】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0123】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などを有する。

【0124】

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

【0125】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 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 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0126】

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

【0127】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種

信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

10

20

30

40

50

をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作させる信号を当該可動体 32 又は当該可動体 32 を駆動する駆動回路に供給する。

【0137】

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

【0138】

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

10

【0139】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0140】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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。

20

【0141】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 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。

【0142】

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。

【0143】

（動作）

30

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0144】

（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、CPU 103 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 CPU 103 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。

【0145】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【0146】

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、CPU 103 は、RAM 102 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。

50

【 0 1 4 7 】

また、CPU 103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。

【 0 1 4 8 】

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）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。

【 0 1 5 2 】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 5 3 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0)。そして、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 1 1)、割込みを許可する (ステップ S 1 2)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が 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。

【 0 1 5 4 】

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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 2 1)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 2 2)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報 (大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報 (始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報 (確変状態となった回数等を示す情報) などのデータを出力する (ステップ S 2 3)。

【 0 1 5 5 】

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、C P U 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)。C P U 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 5 6 】

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)。C P U 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づく) 普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 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。

【 0 1 5 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が行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する (ステップ S 2 7)。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

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、C P U 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)。

【 0 1 5 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果 (大当り種別を含む) 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

10

20

30

40

50

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

【0160】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

10

【0161】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

【0162】

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

30

【0163】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0164】

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。

40

【0165】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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

50

グの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 6 6 】

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。

10

【 0 1 6 7 】

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つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

20

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

30

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

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。

40

【 0 1 7 1 】

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

50

了する。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 7 3 】

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 7 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 7 5 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 7 6 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1

10

20

30

40

50

1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。

【0178】

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。

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【 0 1 8 4 】

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

10

【 0 1 8 5 】

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

20

【 0 1 8 6 】

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。

30

【 0 1 8 7 】

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。

40

【 0 1 8 8 】

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。

【 0 1 8 9 】

50

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

【 0 1 9 0 】

(基本説明の変形例)

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

10

【 0 1 9 1 】

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 9 2 】

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

20

【 0 1 9 3 】

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。

【 0 1 9 4 】

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。

30

【 0 1 9 5 】

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

40

【 0 1 9 6 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 (「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 9 7 】

(特徴部 2 0 6 F に関する説明)

50

次に、本実施の形態の特徴部 206F について説明する。図 8 は、画像表示装置 5 におけるボタン画像の貯留放出演出を示す表示画面図である。ボタン画像の貯留放出演出は、飾り図柄の可変表示中において、プッシュセンサ 35B 等の遊技者による動作（操作）が検出可能な動作検出手段の検出対象となるプッシュボタン 31B 等の操作手段を示すボタン画像 206F003 について、貯留表示をする貯留演出と、放出表示をする放出演出とを実行可能な演出である。ボタン画像 206F003 は、遊技者による動作（操作）を促進する動作促進画像であり、操作促進画像とも呼ばれる。

【0198】

図 8（A）には、縮小化されて画面左下隅部に小図柄として表示された「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における飾り図柄の可変表示中において、ボタン画像 206F003 が出現し、出現した画像を第 1 領域 206F001 および第 2 領域 206F002 よりなる特定表示領域 206F000 にストック（貯留）していく演出態様で貯留表示をするボタン画像の貯留演出が示されている。

【0199】

図 8（B）には、縮小化されて画面左下隅部に小図柄として表示された「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R における飾り図柄の可変表示中において、特定表示領域 206F000 に貯留表示されたボタン画像 206F003 を放出していく演出態様で放出表示をするボタン画像の放出演出が示されている。

【0200】

図 8（A）のようにボタン画像 206F003 を貯留表示する演出は、ボタン画像 206F003 のような動作促進画像が表示を貯留表示することにより、ボタン画像 206F003 が放出表示されて動作促進画像が表示されることを事前に示唆する動作促進示唆画像である。

【0201】

図 8（C）には、ボタン画像 206F003 の貯留放出演出により放出されたボタン画像 206F003 以外の通常のボタン画像 206F008 を用いる演出の代表例としての通常ボタン画像演出が示されている。

【0202】

この実施の形態では、複数種類の変動パターンによる可変表示において、ボタン画像の貯留放出演出が実行可能であり、第 1 の特定の変動パターン（第 1 のスーパーリーチ、第 1 のノーマルリーチ等）では、図 8（A）、（B）のようなボタン画像の貯留放出演出が実行される。また、この実施の形態では、第 1 の特定の変動パターン以外の変動パターン（1 種類の変動パターンでも複数種類の変動パターンでもよい）における演出として、可変表示中において、ボタン画像の貯留放出演出を実行せずに、図 8（C）のようなバトル演出時において通常のボタン画像 206F008 を出現表示させ、プッシュセンサ 35B 等の遊技者による動作（操作）によりプッシュボタン 31B 等の操作手段の操作動作が検出されたときに、成功演出／失敗演出等の各種演出を実行する通常ボタン画像演出が実行される場合がある。通常ボタン画像演出では、図 8（A）、（B）に示すような第 1 領域 206F001 および第 2 領域 206F002 よりなる特定表示領域 206F000 が背景画像的に表示されるが、ボタン画像の貯留放出演出自体は実行されない。

【0203】

なお、複数種類の変動パターンによる可変表示において、ボタン画像の貯留放出演出が実行可能であり、第 1 の特定の変動パターン（第 1 のスーパーリーチ、第 1 のノーマルリーチ等）では、図 8（A）、（B）のようなボタン画像の貯留放出演出が実行され、第 2 の特定の変動パターン（第 2 のスーパーリーチ、第 2 のノーマルリーチ等）では、第 1 領域 206F001 および第 2 領域 206F002 よりなる特定表示領域 206F000 を用いるボタン画像の貯留放出演出の貯留表示が実行されるが、ボタン画像の放出表示が実行されずに、図 8（C）のようなバトル演出が実行されて、貯留放出演出で用いられるボタン画像とは無関係なボタン画像を所定領域に出現表示させる演出が実行可能となるようにしてもよい。その場合には、図 8（A）、（B）のボタン画像の貯留放出演出と、図 8

(C)のボタン画像の貯留放出演出とは、ボタン画像の貯留演出の演出パターンが同様の演出態様であり、バトル演出、および、成功演出/失敗演出等のボタン画像の操作動作を促進する演出に用いるボタン画像が、放出演出により放出されたボタン画像か、放出演出によらずに出現表示されたボタン画像であるかという演出態様で異なる。

【0204】

また、図8(A)、(B)のボタン画像の貯留放出演出と、図8(C)の通常ボタン画像演出とは、同じ変動パターンコマンドに基づく同じ変動パターンによる可変表示において実行可能としてもよい。たとえば、演出制御用CPU120側において、特定の変動パターンコマンドを受信したときに、その変動パターンでの可変表示において、ボタン画像の貯留放出演出を実行しつつ、その可変表示中の所定タイミングで通常ボタン画像を出現させる通常ボタン画像演出をする演出パターンを実行するか否かを抽選により選択してもよい。そのような抽選としては、たとえば、ボタン画像の貯留放出演出を実行するが通常ボタン画像演出を実行しない演出パターンと、ボタン画像の貯留放出演出を実行するとともに、通常ボタン画像演出を所定タイミングで実行する演出パターンとを含む複数種類の演出パターンのうちから、演出制御用CPU120が実行する演出パターンをランダムに選択して実行すればよい。そのように、ボタン画像の貯留放出演出を実行しつつ通常ボタン画像演出を実行する演出パターンにおいては、ボタン画像の貯留放出演出により放出されたボタン画像による操作促進表示と、通常ボタン画像演出により出現したボタン画像による操作促進表示とのうちのどちらの表示であるかを遊技者が認識しやすいようにするために、ボタン画像の貯留放出演出により放出されるボタン画像の出現動作表示と、通常ボタン画像演出によるボタン画像の出現動作表示とで、出現動作表示態様(出現パターン)を異ならせることが好ましい。また、ボタン画像の貯留放出演出により放出されるボタン画像の出現動作表示と、通常ボタン画像演出によるボタン画像の出現動作表示とで、出現表示されたボタン画像の表示態様(例えば色、形状、大きさ等を含む各種表示態様)を異ならせるようにしてもよい。

【0205】

まず、ボタン画像の貯留放出演出の概要を説明する。ボタン画像の貯留放出演出では、図8(A)、(B)に示すような「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示中において、ボタン画像206F003が、第1領域206F001と第2領域206F002とからなる特定領域206F000で貯留表示される貯留演出が所定タイミングで実行される。その後、遊技者が戦うバトル演出の対象となる敵キャラクタの画像(図示省略)が表示された後、特定タイミングで遊技者が敵キャラクタを攻撃等するためのボタンを操作する動作を促進する演出として、貯留表示されていたボタン画像206F003が放出表示される放出演出が実行される。そのボタン画像206F003は、図8(A)、(B)に示すような攻撃用の槍を示唆する槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれる円形の画像である。そして、遊技者がプッシュボタン31B等の操作手段を所定回数操作し、その動作がプッシュセンサ35Bにより検出されることに基づいて、放出表示されたボタン画像206F003が消化されつつ敵キャラクタを攻撃する等の特定の演出が行われた後、敵キャラクタに遊技者が勝利して成功演出が実行されるか、または、敵キャラクタに遊技者が敗北して失敗演出が実行される。具体的には、以下に説明するような、図8(A)に示すボタン画像の貯留演出と、図8(B)に示すボタン画像の放出演出とが複数回繰返し実行される。このような遊技者の操作動作に対応して実行される演出は、動作対応演出という総称で呼ばれる場合がある。

【0206】

この実施の形態では、貯留演出と放出演出との組合せによる演出が第1回目の演出と、第2回目の演出とで合計2回実行される。第1回目の演出では、敵キャラクタが登場し、遊技者の操作動作の検出に基づき、第1回目に放出表示されたボタン画像206F003の消化に応じて、敵キャラクタが一部破壊されていく演出表示が実行され、敵キャラクタとの対戦が勝利に至るか敗北に至るかまでは表示されない。この実施の形態では、第1回目の演出で成功演出となるか、失敗演出となるかが示されることとなる。

【0207】

なお、可変表示結果に基づいて大当たりとなるか否に応じて、第1回目の演出における敵キャラクタの破壊度合が異なるようにしてもよい（大当たりとなるときははずれとなるときと比べて破壊度合が大きい等）。これにより、この実施の形態では、第2回目の貯留演出と放出演出との組合せによる演出では、1回目の演出における敵キャラクタとの対戦の続きが実行される。この実施の形態では、第2回目の貯留演出と放出演出との組合せによる演出の表示後に成功演出または失敗演出が実行されることとなる。

【0208】

なお、1回目の貯留演出と放出演出と組合せ演出と、2回目の貯留演出と放出演出と組合せ演出との両方で敵キャラクタとの対戦に基づく成功演出と失敗演出とが実行され、1回目の演出で失敗演出が実行され、2回目の演出でも失敗演出が実行される第1演出パターン、1回目の演出で失敗演出が実行されるが、2回目の演出で成功演出が実行される第2演出パターン、および、1回目の演出で成功演出が実行され、さらに2回目の演出でも成功演出が実行される第3演出パターンのうちから演出パターンが選択されるようにしてもよい。その場合には、大当たりの期待度の関係が「第3演出パターン>第2演出パターン>第1演出パターン」となるように選択割合を設定すればよい。

【0209】

成功演出は、例えば、遊技者が敵キャラクタ206に勝利し、擬似連の演出が開始される、スーパーリーチの演出に発展する、または、大当たり図柄が停止表示される等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出である。一方、この場合の失敗演出は、例えば、遊技者が敵キャラクタ206に敗北し、擬似連の演出が開始されない、スーパーリーチの演出に発展しない、または、大当たり図柄が停止表示されない等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆しない演出である。成功演出および失敗演出は、変動パターンの種類に応じて、異なる種類の演出が選択されて実行される。なお、成功演出および失敗演出は、変動パターンの種類によらず、全ての可変表示において、同じ種類の演出が実行されるようにしてもよい。

【0210】

このような成功演出として実行可能な各種演出は、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出である。

【0211】

以下に、ボタン画像の貯留放出演出の具体的な説明をする。ボタン画像の貯留放出演出は、例えば、特定のスーパーリーチ演出の実行を指定する変動パターンコマンドまたは特定のノーマルリーチ演出の事項を指定する変動パターンコマンドを演出制御用CPU120側が受信したときに実行される。ボタン画像の貯留放出演出が実行されるときには、図8(A)、(B)に示すように、画像表示装置5において、ボタン画像206F003を貯留表示可能な表示領域である特定領域206F000が表示される。

【0212】

特定領域206F000は、第1領域206F001と、第2領域206F002との複数の領域からなるボタン画像貯留表示領域である。第1領域206F001は、図中の破線矢印で示されるような方向に回転可能であり、最大4個のボタン画像206F003を貯留表示可能な4つの貯留部を備えた領域である。第2領域206F002は、第1領域206F001の周囲を取り囲む態様で9つ列設された矩形の貯留部を備えた領域であり、図8(A)の破線矢印に示すような方向へ順番にボタン画像206F003を貯留表示していくことが可能な領域である。第2領域206F002は、最大9個のボタン画像206F003を貯留表示可能である。これにより、特定領域206F000は、最大13個のボタン画像206F003を貯留表示可能である。

【0213】

このように、第1領域206F001と、第2領域206F002とを含む特定領域206F000において、貯留表示されたボタン画像206F003のような複数の動作促進示唆画像を事前に表示可能である。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエ

10

20

30

40

50

ーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0214】

ボタン画像の貯留放出演出のうち、ボタン画像の貯留演出は、次のように実行される。ボタン画像の貯留演出が実行されるときには、ボタン画像の貯留表示をする前に、貯留表示をするボタン画像の個数を事前に示唆可能な個数示唆演出としての貯留予告演出が実行される。図8(A)には、複数種類の貯留予告演出のうち、基本予告演出と呼ばれる演出が一例として示されている。

【0215】

基本予告演出では、図8(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、第1回目の貯留タイミングとなると、予め選択された貯留表示個数に対応する個数分のストック用ボタンアイコン画像206F004が、画面中央部に貯留予告表示として出現表示される。ストック用ボタンアイコン画像206F004は、ボタン画像が5角形状のストックアイコン内に収容された態様の画像として表示される。このような貯留表示される個数のストック用ボタンアイコン画像206F004が予告演出として表示されることにより、貯留表示をするボタン画像の個数をストック用ボタンアイコン画像数により事前に示唆可能な個数示唆演出が貯留予告演出として実行される。さらに、個数示唆演出としては、「貯留×2!」というような貯留表示される個数を数値により示す貯留追加数値画像も貯留予告演出として表示される。これにより、遊技者に正確な貯留追加数を予告報知することができる。ストック用ボタンアイコン画像206F004は、特定表示領域206F000以外の表示領域であればどのような表示領域に表示されてもよい。

【0216】

ストック用ボタンアイコン画像206F004内のボタン画像は、図8(C)に示す通常のボタン画像206F008とは異なり、円形状のボタンに槍形状(図中太線矢印)の武器が付加された形状のボタン画像であり、武器と関連することが示されている。ストック用ボタンアイコン画像206F004内のボタン画像は、図中の破線矢印に示す方向に移動表示し、回転する第1領域206F001の4つの貯留部のうちの空き貯留部にボタン画像206F003として貯留表示されていく。そのときに、5角形状のストックアイコンは消去される。なお、ストック表示(貯留表示)されるとききのボタン画像(ストック前のボタンアイコン画像含む)としては、槍以外に剣等のその他の武器がボタン画像に付加される複数種類の画像が用いることが可能であってもよい。その場合においては、ボタン画像に付加される武器の種類に応じて、大当たりとなる期待度が異なるように設定してもよい。また、ボタン画像(ストック前のボタンアイコン画像含む)自体の表示態様を、通常の画像よりも濃度が薄い画像で表示したり、通常の画像とは異なる色で表示することで、ストック表示(貯留表示)されていないボタン画像(ボタンアイコン画像含む)と、ストック表示(貯留表示)されているボタン画像(ボタンアイコン画像含む)とを差別化(区別)して視認可能となるようにしてもよい。

【0217】

このように、貯留予告演出が実行された後に貯留演出が実行されるので、貯留放出演出に対する遊技者の期待感を高め、演出の面白みを向上させることができる。

【0218】

1回のボタン画像の貯留演出で貯留表示されるボタン画像206F003の個数は、複数種類の演出パターン(図10(B)~(D)参照)のうちから選択決定された演出パターンに応じた個数に決定される。このような貯留表示は、1回の可変表示中に複数回(この実施の形態では2回)実行される。貯留表示において、第1領域206F001の4つの貯留部がボタン画像206F003で満杯となったときには、9つの第2領域206F002内において、図8(A)の破線矢印に示す方向に並ぶ順番に従い、ボタン画像206F003が、1つつシフトする移動態様で移動表示され、空き貯留部に貯留表示されていく。これにより、第1領域206F001で表示された所定数を超えた数のボタン画像206F003のような動作促進示唆画像が第2領域206F002において表示可能であることにより、複数の表示領域で動作促進示唆画像が可能となるので、遊技者の動作

を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0219】

9つの第2領域206F002のそれぞれが、ボタン画像206F003が表示されていない空き状態では、グレースケール(図中斜線部がある状態)で目立ちにくく表示され、ボタン画像206F003が表示されていない空き状態では、カラー表示(図中斜線部がない状態)で目立ちやすく表示される。

【0220】

なお、第2領域206F002については、ボタン画像206F003が表示されていない空き状態において、グレースケールとする以外に、例えば、目立ちにくいカラー表示としてもよい等、ボタン画像206F003が表示されている状態と異なる表示態様となるものであれば、どのような表示態様にしてもよい。また、逆に、第1領域206F001について、ボタン画像206F003が表示されていない状態と表示されている状態とで異なる表示態様となるようにしてもよい。すなわち、第1領域206F001と第2領域206F002との少なくとも一方の表示領域について、ボタン画像206F003が表示されていない状態と表示されている状態とで異なる表示態様となるようにすればよい。このような表示態様とすることにより、貯留表示されたボタン画像206F003のような動作促進示唆画像が事前に表示されるか否かに応じて表示態様が異なるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0221】

第2領域206F002にボタン画像206F003が貯留表示されるときには、槍形状の武器が除去された円形のボタン画像であり、第1領域206F001に貯留表示されるときとは異なる表示態様で貯留表示される(図8(B)参照)。このように、第1領域206F001と、第2領域206F002を含む特定表示領域206F000において複数のボタン画像206F003を事前に表示可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。また、第1領域206F001に表示されるボタン画像206F003のような動作促進示唆画像と、第2領域206F002に表示されるボタン画像206F003のような動作促進示唆画像とで表示態様が異なることにより、表示領域に応じた表示態様となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0222】

ボタン画像の貯留放出演出のうち、ボタン画像の放出演出は、次のように実行される。図8(B)に示すように、飾り図柄の可変表示中において、第1回目の放出タイミングとなると、第1領域206F001および第2領域206F002よりなる特定表示領域206F000に貯留表示されたボタン画像206F003が、第1領域206F001が回転することに伴って、第1領域206F001に貯留された画像から順番に放出されていく。例えば、第1領域206F001が回転して貯留表示されたボタン画像206F003が所定位置に達したときにそれぞれの所定位置からボタン画像206F003が1個ずつ連続的に放出表示されてもよく、第1領域206F001が回転しながらボタン画像206F003が貯留表示された全ての位置からボタン画像206F003が一度に放出表示されてもよい。

【0223】

第1領域206F001から放出されたボタン画像206F003は、画面中央部の表示領域まで移動表示され、画面中央部において、「押せ!」という操作を促進するメッセージ画像と一列に並んで表示されることにより、遊技者によるプッシュボタン31B等の操作手段の操作動作を促進する動作促進画像に変更表示される。このような動作促進画像としてのボタン画像206F003は、特定表示領域206F000以外の表示領域以外の表示領域であれば、固定的な表示領域に限らず非固定的な表示領域(ランダムに変更可

能な表示領域等)等、どのような表示領域に表示してもよい。

【0224】

1回のボタン画像の放出演出で放出されるボタン画像206F003の個数は、複数種類の演出パターン(図10参照)のうちから選択決定された演出パターンに応じた個数に決定される。このような放出表示は、1回の可変表示中に複数回(この実施の形態では2回)実行され、第1領域206F001の4つの貯留部が空き貯留部となったときにおいて、第2領域206F002にボタン画像206F003が貯留されているときには、図8(B)の破線矢印に示すように、第2領域206F002から第1領域206F001の空き貯留部にボタン画像206F003が移動表示され、第1領域206F001からさらに放出可能となる。

10

【0225】

そして、第1領域206F001で表示されていたボタン画像206F003が放出表示されたことに基づいて、第2領域206F002で表示されていたボタン画像206F003を第1領域206F001に移動表示させることにより、遊技者の動作を促進する演出に間を持たせることが可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0226】

また、第1領域206F001で表示されていたボタン画像206F003が放出表示されて動作促進画像に変更表示されたときに、第2領域206F002で表示されていたボタン画像206F003を第1領域206F001に移動表示させるというような所定動作が第1領域206F001で実行される。例えば、これにより、動作促進画像への変更表示に対応した第1表示領域の動作が可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0227】

第2領域206F002から第1領域206F001にボタン画像206F003が移動表示されたときには、それに伴い、第1領域206F001内で、移動してきたボタン画像206F003が複数の貯留部で第1領域206F001の回転方向にシフトする移動態様で移動表示されるとともに、図8(B)の破線矢印に示す方向に並ぶ順番(貯留時と逆の順番)に従い、第2領域206F002内でボタン画像206F003が1つずつシフトする移動態様で移動表示されていく。第2領域206F002から第1領域206F001に移動表示されたボタン画像206F003は、図8(B)に示すように、槍形状の武器が付加された形状のボタン画像206F003に変更表示され、放出表示可能となる。

30

【0228】

このように、第1領域206F001と第2領域206F002とのそれぞれの表示領域内で、ボタン画像206F003が移動表示可能であり、第1領域206F001と第2領域206F002とで移動表示態様が異なる。これにより、表示領域に応じた移動表示態様でボタン画像206F003を移動表示させることが可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0229】

ボタン画像の放出演出によりボタン画像206F003が放出表示されるときには、放出されて操作動作促進表示に変更表示されたボタン画像個数が「放出×3!」というような放出数画像として表示される。これにより、遊技者に正確な放出数を報知することができる。また、「放出×3!」というような放出数画像の表示がされることにより、一契機の動作対応演出(1回実行される動作対応演出)に対応して、貯留表示されたボタン画像206F003のような動作促進示唆画像から放出表示されたボタン画像206F003のような動作促進画像に変更表示された画像数を特定可能な特別画像が表示可能である。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、かつ、遊技者が変更表示された画像数を特定しやすくなるので、より一層遊技の興趣を向上させる

50

ことができる。

【0230】

また、貯留演出および放出演出のそれぞれにおいては、画面右下隅部において、第1領域206F001および第2領域206F002よりなる特定表示領域206F000に貯留表示されているボタン画像206F003の数をデジタル数字により表示するためのアイコン画像としてのボタン画像貯留数表示アイコン画像206F005が表示される。これにより、特定表示領域206F000に貯留表示されているボタン画像206F003が増減しても、貯留表示数を正確に報知することができ、特定表示領域206F000に貯留表示されているボタン画像206F003の数が容易に視認可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0231】

図8(C)に示す通常ボタン画像演出では、図中の破線で示した第1領域206F001と第2領域206F002とからなる特定領域206F000で図8(A)，(B)に示すようなボタン画像の貯留放出演出が実行されない。

【0232】

図8(C)では、図8(A)，(B)に示すような特定領域206F000から放出演示されたボタン画像206F003ではなく、特定領域206F000で貯留されていなかった円形の通常のボタン画像206F008が出現表示された状態が示されている。図8(C)に示す通常ボタン画像演出では、特定領域206F000において、第1領域206F001および第2領域206F002が背景画像的な画像として表示されているが、ボタン画像206F003の貯留表示および放出演示に関する演出が実行されない。

20

【0233】

図8(C)に示すような通常ボタン画像演出では、画像表示装置5において、縮小化されて画面左下隅部に小図柄として表示された「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示中において、例えば、味方キャラクター206F006と、敵キャラクター206F007とが戦うバトル画像が表示され、所定タイミングで遊技者がボタンを操作する動作を促進する演出として、円形のボタン画像206F008が、特定領域206F000を用いる貯留放出演出が実行されていない状態で貯留放出演出とは無関係な態様で出現表示されるととともに、「押せ!」という操作を促進するメッセージを示す画像が表示される。

30

【0234】

図8(C)のボタン画像206F008は、図8(A)，(B)で説明するようなボタン画像の貯留放出演出で放出演示されるボタン画像206F003と形状が異なるような表示態様が異なるボタン画像である。具体的には、図8(C)のボタン画像206F008は、図8(A)，(B)のボタン画像206F003に含まれる槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれていない。このように、ボタン画像206F008が、貯留表示から放出されたときと、貯留表示とは関係なく出現表示されたときとで表示態様が異なることにより、遊技者が、ボタン画像について、貯留表示から放出されたときと、貯留表示とは関係なく出現表示されたときとの区別に関して、遊技者に誤認を与えにくくすることができる。

40

【0235】

図8(C)のボタン画像206F008が表示された状態で遊技者がブッシュボタン31B等の操作手段を1回操作すると、その動作がブッシュセンサ35Bにより検出されることに基づいて、成功演出または失敗演出が実行される。

【0236】

この場合の成功演出は、例えば、味方キャラクター206F006が勝利し、擬似連の演出が開始される、スーパーリーチの演出に発展する、または、大当り図柄が停止表示される等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出である。一方、この場合の失敗演出は、例えば、味方キャラクター206F006が敗北し、擬似連の演出が開始されな

50

い、スーパーリーチの演出に発展しない、または、大当たり図柄が停止表示されない等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆しない演出である。

【0237】

なお、図8(A)、(B)に示すようなボタン画像の貯留放出演出が実行される可変表示においては、貯留放出演出により放出表示された図8(B)のような特別な形状のボタン画像206F003が表示される演出と、貯留表示とは関係なく出現表示された図8(C)のような通常の形状のボタン画像206F008が表示される演出とを所定の割合で選択して実行可能としてもよい。このようにすれば、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0238】

次に、図8に示した貯留放出演出における成功演出の制御例として、放出表示された個数の全てのボタン画像206F003に対応する回数の遊技者の動作(操作)が検出されたときに制御演出が表示される第1演出制御例と、放出表示された個数のうち一部のボタン画像206F003に対応する回数の遊技者の動作(操作)が検出されたときに制御演出が表示される第2演出制御例とについて説明する。

【0239】

図9は、貯留放出演出における成功演出の第1演出制御例および第2演出制御例を示すタイミングチャートである。図9(A)には、貯留放出演出における成功演出の第1演出制御例が示されている。図9(B)には、貯留放出演出における成功演出の第2演出制御例が示されている。図9(A)、(B)のそれぞれでは、ボタン画像表示の状態と、ボタン操作検出の状態と、成功演出表示の状態との関係が時間経過に応じて示されている。

【0240】

図9(A)、(B)では、10個のボタン画像206F003が成功演出表示の実行前に放出表示され、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作動作がプッシュセンサ35Bにより検出されると、1回の検出ごとに1個のボタン画像206F003が消化表示される(消える)演出表示がされる。

【0241】

図9(A)の第1演出制御例では、放出表示された10個のうち全てのボタン画像206F003に対応する回数(10回)の遊技者の操作動作が検出されたことに応じて、成功演出表示の実行が開始される。

【0242】

一方、図9(B)の第1演出制御例では、放出表示された10個のうち一部(例えば、3個)のボタン画像206F003に対応する回数(3回)の遊技者の操作動作が検出されたことに応じて、成功演出表示の実行が開始される。そして、放出表示された10個のうち、遊技者の操作動作の検出に応じて消化表示(消える)された3個以外に、余った7個のボタン画像206F003を特定表示領域206F000に戻すボタン画像戻し貯留表示の演出が実行される。

【0243】

このように貯留放出演出では、図9(A)のように、放出表示されたボタン画像206F003のうち全てに対応する回数の操作動作が検出されたことに応じて、成功演出表示の実行が開始される場合と、図9(B)のように、放出表示されたボタン画像206F003のうち一部に対応する回数の遊技者の操作動作が検出されたことに応じて、成功演出表示の実行が開始される場合とがある。これにより、遊技者の動作と演出の変化との関係にバリエーションを持たせることができる。そして、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0244】

また、貯留放出演出では、図9(B)のボタン画像戻し貯留表示のように、放出表示されたボタン画像206F003のような動作促進画像のうち一部に対応する回数の遊技者の操作動作が検出されたことに応じて、成功演出表示の実行が開始される場合において、残余の動作促進画像を貯留表示されたボタン画像206F003のような動作促進示唆画

10

20

30

40

50

像に変更表示することがある。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0245】

このような貯留放出演出における遊技者の操作動作回数と、動作対応演出との関係に関する第1演出制御例および第2演出制御例は、貯留放出演出において失敗演出が行われるときにも実行される。なお、このような遊技者の操作動作回数と、動作対応演出との関係に関する第1演出制御例および第2演出制御例は、貯留放出演出において成功演出が行われるときのみ実行されるようにしてもよい。

【0246】

次に、貯留放出演出のために使用されるデータテーブルを説明する。以下に示す各種データテーブルは、ROM121に記憶されている。図10は、ボタン画像の貯留放出演出のために使用される各種データテーブルを示す図である。

【0247】

図10(A)のボタン画像使用個数選択テーブルは、一連の貯留放出演出において使用(貯留、放出)されるボタン画像206F003の合計個数(以下、ボタン画像使用個数という)を選択決定するために用いられる。図10(A)のボタン画像使用個数選択テーブルでは、一連の貯留放出演出において使用(貯留、放出)されるボタン画像206F003の合計個数(以下、ボタン画像使用個数という)の種類と、演出選択用乱数SR2の割振り(合計100個のSR2の割振られた数値の個数)との対応関係が示されている。

【0248】

ボタン画像使用個数選択テーブルは、SR2の割振りが、大当り表示結果となるときには、「20個>15個>10個」という関係で、ボタン画像使用個数が多い程選択割合が高くなり、はずれ表示結果となるときは、その逆の関係で、ボタン画像使用個数が少ない程、選択割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、一連の貯留放出演出において使用されるボタン画像206F003の個数が多くなる程大当り期待度が高くなり、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0249】

図10(B)~(D)のボタン画像使用演出選択テーブルは、図10(A)のボタン画像使用個数選択テーブルで選択決定されたボタン画像使用個数別に、貯留放出演出の演出パターンについて、複数種類の演出パターンから実行する演出パターンを選択決定するために用いられる。

【0250】

図10(B)~(D)の各ボタン画像使用演出選択テーブルでは、第1回貯留表示個数、第1回放出表示個数、第2回貯留表示個数、および、第2回放出表示個数が予め定められた複数種類の演出パターンのそれぞれについて、大当り決定時(表示結果が大当り表示結果となる可変表示時)と、はずれ決定時(表示結果がはずれ表示結果となる可変表示時)とに分けて演出選択用乱数SR3の割振り(合計150個のSR3の割振られた数値の個数)との対応関係が示されている。

【0251】

図10(B)は、ボタン画像20個使用決定時に用いられるボタン画像20個使用演出選択テーブルである。図10(C)は、ボタン画像15個使用決定時に用いられるボタン画像15個使用演出選択テーブルである。図10(D)は、ボタン画像10個使用決定時に用いられるボタン画像10個使用演出選択テーブルである。

【0252】

図10(B)~(D)に示すように、この実施の形態では、ボタン画像の貯留放出演出として貯留演出および放出演出よりなる1組の演出が、2回に亘り実行された後、動作(操作)対応演出としての成功演出か失敗演出が実行される。図中において、「第1回貯留表示個数」は、1回目の貯留演出において貯留表示されるボタン画像206F003の個数である。「第1回放出表示個数」は、1回目の放出演出において放出表示されるボタン画像206F003の個数である。「第2回貯留表示個数」は、2回目の貯留演出におい

10

20

30

40

50

て貯留表示されるボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の個数である。「第 2 回放出表示個数」は、2 回目の放出演出において放出表示されるボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の個数である。図 1 0 (B) ~ (D) の演出パターンの欄においては、各演出が終了した時点でのボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の貯留数が括弧書きで示されている。

【 0 2 5 3 】

例えば、図 1 0 (B) に示す第 1 貯留放出演出は、第 1 回目の貯留演出で 1 1 個のボタン画像が新たに貯留表示され、貯留演出終了時点で合計 1 1 個のボタン画像が貯留表示される。そして、第 1 回目の放出演出で 7 個のボタン画像が放出表示され、その放出演出終了時点で合計 4 個のボタン画像が貯留表示されて残る。次に、第 2 回目の貯留演出で 9 個のボタン画像が新たに貯留表示され、貯留演出終了時点で合計 1 3 個のボタン画像が貯留表示される。そして、第 2 回目の放出演出で 1 3 個のボタン画像が放出表示され、その放出演出終了時点でボタン画像は、貯留表示数は合計 0 個とされて残らない。

10

【 0 2 5 4 】

図 1 0 (B) ~ (D) に示すボタン画像の貯留放出演出では、例えば、貯留表示された複数の動作促進示唆画像であるボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を、例えば 2 回のような所定回数に分割して、遊技者による操作動作を促進する動作促進画像に変更表示可能である。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 5 5 】

また、図 1 0 (A) ~ (D) のように、大当たり時に放出 (使用) するボタン画像数の選択割合と、はずれ時に放出 (使用) するボタン画像数の選択割合とが異なる。これにより、貯留表示されたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のような動作促進示唆画像から、放出表示されたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のような動作促進画像に変更表示された画像数に応じて遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出が実行される割合が異なることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 2 5 6 】

図 1 0 (B) ~ (D) に示すボタン画像の貯留放出演出では、予め定められた個数のボタン画像のうちの全部の個数のボタン画像が使用 (放出) される。しかし、これに限らず、ボタン画像の貯留放出演出では、予め定められた個数のボタン画像のうちの一部の個数のボタン画像が使用される (放出) 演出パターンで実行されてもよい。例えば、予め定められた個数のボタン画像の全部が出現して貯留されるが、一連の貯留放出演出の終了時点で一部のボタン画像が貯留表示状態で残留する演出をしてもよい。

30

【 0 2 5 7 】

図 1 0 (B) ~ (D) に示すボタン画像の貯留放出演出では、1 回目の貯留放出演出と、2 回目の貯留放出演出とのそれぞれで、貯留および放出されるボタン画像の個数が多い程、大当たり表示結果となる期待度が高いので、貯留演出および放出演出で表示されるボタン画像の演出状況を視認することにより、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。例えば、「第 1 ~ 第 3 貯留放出演出 > 第 4 ~ 第 6 貯留放出演出 > 第 7 ~ 第 9 貯留放出演出」というような関係により、演出パターンによる大当たりの期待度が異なる。

40

【 0 2 5 8 】

なお、1 回目の貯留放出演出で表示されるボタン画像の個数が多い程、大当たりとなる期待度が高くなるような演出の選択方法を設定してもよく、逆に、2 回目の貯留放出演出で表示されるボタン画像の個数が多い程、大当たりとなる期待度が高くなるような演出パターンの選択態様を設定してもよい。また、貯留放出演出中におけるボタン画像の最大貯留個数が多い程、大当たりとなる期待度が高くなるよう演出パターンの選択態様を設定してもよい。

【 0 2 5 9 】

図 1 0 (B) ~ (D) に示すボタン画像の貯留放出演出では、図 9 に示す 1 回実行される成功演出表示のような動作対応演出に対応して、複数のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を放

50

出して動作促進画像を表示可能である。これにより、一契機の動作対応演出に対応して複数の動作促進画像を表示可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0260】

図10(E)のボタン画像演出成功失敗操作検出数選択テーブルは、2回目の貯留放出演出で、ボタン画像の貯留放出演出の実行後に成功演出または失敗演出を実行する場合において、成功演出または失敗演出の実行を開始する条件となる遊技者によるプッシュボタン31Bの操作による操作検出数を選択決定するためのデータテーブルである。

【0261】

図10(E)のボタン画像演出成功失敗操作検出数選択テーブルでは、全個数操作検出と3個操作検出という2種類の操作検出数と、演出選択用乱数SR4の割振り(合計160個のSR4の割振られた数値の個数)との対応関係が示されている。

【0262】

ボタン画像演出成功失敗操作検出数選択テーブルは、SR4の割振りが、「全個数操作検出>3個操作検出」という関係で、基本的に全個数分の操作検出がされたときに成功演出または失敗演出が実行され、たまに3個分というような一部個数分の操作演出がされたときに成功演出または失敗演出が実行されるようにデータが設定されている。これにより、たまに全部の個数分の操作をしなくても途中で成功演出または失敗演出が実行されることがあるので、遊技者に演出の意外感を与えられるため、演出の面白みを向上させることができる。

【0263】

なお、SR4の割振りは、「全個数操作検出<3個操作検出」というような逆の関係に設定してもよい。また、一部個数分の操作演出がされたときに成功演出または失敗演出が実行されるようにデータを設定する場合には、1個検出、2個検出、3個操作検出...というように、一部個数分の操作演出がされたときに成功演出または失敗演出が実行されるケースを複数種類選択可能なようにデータを設定してもよい。

【0264】

図11は、図8(A)に示したような貯留予告演出の予告演出パターンを選択決定するための貯留予告演出選択テーブルである。貯留予告演出選択テーブルは、ROM121に記憶されている。

【0265】

ボタン画像の貯留演出が実行される場合には、図8(A)に示すように、貯留予告演出が実行された後、ボタン画像206F003が貯留表示される演出が実行される。貯留予告演出は、基本予告演出、フリーズ予告演出、タッチセンサ予告演出、および、セリフ予告演出というような複数種類の予告演出のうちから選択されたものが実行される。これらの複数種類の貯留予告演出は、個数示唆演出でもあり、複数種類の演出態様から選択された演出態様で個数示唆演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0266】

基本予告演出は、図8(A)に示すストック用ボタンアイコン画像206F004が特有の演出を伴わずに直接的に表示される基本的な予告演出である。フリーズ予告演出は、画像表示がフリーズ状態(画像動作が中断して停止した状態)となった後、フリーズ状態が解除されて、追加貯留表示数におうストック用ボタンアイコン画像206F004が表示される特別な予告演出である。タッチセンサ予告演出は、「画面にタッチして!」というような遊技者動作の動作促進表示がされた後、遊技者が手を画面に接触させると、その接触が検出された後、ストック用ボタンアイコン画像206F004が表示される特別な予告演出である。パチンコ遊技機1においては、画像表示装置5の表示領域(全領域でも一部領域でもよい)にタッチパネルが設けられており、タッチパネルへの遊技者の接触を検出するためのタッチセンサも設けられている。タッチセンサの検出信号は、演出制御用CPU120に入力される。セリフ予告演出は、所定のキャラクタ画像が表示されてそ

10

20

30

40

50

のキャラクタが特定のセリフを話す表示がされた後、ストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 が表示される特別な予告演出である。

【0267】

図 1 1 に示すように、この実施の形態では、ボタン画像の貯留予告演出が 1 回目の貯留表示時と、2 回目の貯留表示時との 2 回の貯留表示時に実行される。図中において、「第 1 回貯留表示時」は、1 回目の貯留演出時における貯留表示前に実行される貯留予告演出の種類が設定され、「第 2 回貯留表示時」は、2 回目の貯留演出時における貯留表示前に実行される貯留予告演出の種類が設定されている。

【0268】

例えば、貯留予告演出としては、第 1 ～ 第 4 貯留予告演出の 4 種類の貯留予告演出が選択可能に設定されており、例えば、第 1 貯留予告演出は、第 1 回目の貯留表示時に基本予告演出を実行し、第 2 回目の貯留表示時にフリーズ予告演出を実行する予告演出パターンである。第 2 貯留予告演出は、第 1 回目の貯留表示時に基本予告演出を実行し、第 2 回目の貯留表示時にタッチセンサ予告演出を実行する予告演出パターンである。第 3 貯留予告演出は、第 1 回目の貯留表示時に基本予告演出を実行し、第 2 回目の貯留表示時にセリフ予告演出を実行する予告演出パターンである。第 4 貯留予告演出は、第 1 回目の貯留表示時に基本予告演出を実行し、第 2 回目の貯留表示時にさらに基本予告演出を実行する予告演出パターンである。

【0269】

このように、複数種類の演出態様から選択された演出態様で貯留予告演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0270】

図 1 1 の貯留予告演出選択テーブルでは、第 1 回貯留表示時の予告演出と、第 2 回貯留表示時の予告演出とが予め定められた複数種類の演出パターンのそれぞれについて、大当たり決定時（表示結果が大当たり表示結果となる可変表示時）と、はずれ決定時（表示結果がはずれ表示結果となる可変表示時）とに分けて、演出選択用乱数 S R 5 の割振り（合計 1 7 0 個の S R 5 の割振られた数値の個数）との対応関係が示されている。

【0271】

貯留予告演出選択テーブルは、S R 5 の割振りが、大当たり表示結果となるときには、「第 1 貯留予告演出 > 第 2 貯留予告演出 > 第 3 貯留予告演出 > 第 4 貯留予告演出」という関係が設定され、はずれ表示結果となるときには、「第 1 貯留予告演出 < 第 2 貯留予告演出 < 第 3 貯留予告演出 < 第 4 貯留予告演出」という関係が設定されている。これにより、基本予告演出の種類の大当たりに対する期待度は、「フリーズ予告演出 > タッチセンサ予告演出 > セリフ予告演出 > 基本予告演出」という関係が設定されている。このような設定により、フリーズ予告演出、タッチセンサ予告演出、または、セリフ予告演出のような基本予告演出以外の貯留予告演出が実行されたときには、基本予告演出が実行されたときと比べて、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができるので、演出の面白みが向上し、遊技の興趣を向上させることができる。また、「フリーズ予告演出 > タッチセンサ予告演出 > セリフ予告演出」という基本予告演出以外の貯留予告演出の大当たりに対する期待度の関係により、貯留予告演出の種類に応じて、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0272】

なお、図 1 1 では、第 1 回貯留表示時について基本予告演出のみが選択される例を示したが、これに限らず、フリーズ予告演出、タッチセンサ予告演出、または、セリフ予告演出のような、その他の予告演出が選択可能となるような予告演出パターンを設定してもよい。このようにすれば、複数回実行される貯留予告演出の種類の変換に際して、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0273】

次に、図 8 ～ 図 1 1 で説明したボタン画像の貯留放出演出を実行するための演出設定を

行う特別操作演出設処理を説明する。特別操作演出設処理は、図7の可変表示開始設定処理（S171）における一部の処理として実行される。

【0274】

図12は、特別操作演出設処理を示すフローチャートである。特別操作演出設処理においては、まず、今回の可変表示は、複数種類のスーパーリーチのうちの特定のスーパーリーチの変動パターンコマンド、または、複数種類のノーマルリーチの内の特定のノーマルリーチに基づく可変表示であるか否かを判断することにより、ボタン画像の貯留放出演出を実行する変動パターンの可変表示であるか否かを、今回の可変表示の開始時に演出制御用CPU120側で受信した変動パターンコマンドの種類を確認することにより判断する（206FS001）。

10

【0275】

ボタン画像の貯留放出演出を実行する可変表示でないときは、処理を終了する。一方、ボタン画像の貯留放出演出を実行する可変表示であるときは、演出選択用乱数SR2を抽出し、図10（A）のボタン画像使用個数選択テーブルを用いて、SR2の抽出値に対応するボタン画像使用個数を選択決定する（206FS002）。これにより、ボタン画像使用個数が、20個、15個、又は10個のいずれかに決定される。

【0276】

次に、演出選択用乱数SR3を抽出し、206FS002で決定したボタン画像使用個数（20個、15個、又は10個）に応じたボタン画像使用演出選択テーブルを、図10（B）～（D）のボタン画像使用演出選択テーブルのうちから選択する。そして、選択したボタン画像使用演出選択テーブルを用いて、SR3の抽出値に対応する貯留放出演出の演出パターンを選択決定する（206FS003）。これにより、ボタン画像の貯留放出演出が、図10（B）～（D）の第1～第9貯留放出演出のうちのいずれかの演出パターンに決定される。そして、決定された貯留放出演出の演出パターンを実行するための演出データ設定をする（206FS004）。

20

【0277】

次に、演出選択用乱数SR4を抽出し、図10（E）のボタン画像演出成功失敗操作検出選択テーブルを用いて、SR4の抽出値に対応するボタン画像演出成功失敗操作検出数を選択決定する（206FS005）。これにより、ボタン画像演出成功失敗操作検出数が、全個数操作検出と3個操作検出とのうちのいずれかに決定される。

30

【0278】

次に、ボタン画像演出成功失敗操作検出数が全個数操作検出に決定されたか否かを確認する（206FS006）。全個数操作検出に決定されたときには、決定された全個数操作検出の演出パターンを実行するための演出データ設定をし（206FS007）、一方、全個数操作検出に決定されていないとき（3個操作検出に決定時）には、決定された3個操作検出の演出パターンを実行するための演出データ設定をする（206FS008）。そして、図9（B）に示すような、ボタン画像の戻し貯留表示の演出においてボタン画像を戻す個数を演算により決定する（206FS009）。例えば、ボタン画像の放出個数が10個で3個操作検出により成功演出が実行されたときには、「10個 - 3個 = 7個」が、ボタン画像を戻す個数として決定される。

40

【0279】

次に、演算により決定された個数のボタン画像を戻すボタン画像戻し貯留表示の演出パターンを実行するための演出データ設定をし（206FS010）、206FS011に進む。

【0280】

206FS011では、貯留放出演出における貯留演出時に実行する貯留予告演出を実行するために、演出選択用乱数SR5を抽出し、図11の貯留予告演出選択テーブルを用いて、SR5の抽出値に対応する貯留予告演出の予告演出パターンを選択決定する（206FS011）。これにより、ボタン画像の貯留予告演出が、第1～第4貯留予告演出のうちのいずれかの予告演出パターンに決定される。そして、決定された貯留予告演出の予

50

告演出パターンを実行するための演出データ設定をし(206FS012)、処理を終了する。

【0281】

このように、特別操作演出設定処理でボタン画像の貯留放出演出の演出パターンを実行するための演出データ設定がされると、図7の可変表示中演出処理(S172)により、飾り図柄の可変表示が実行されるときに、設定された演出データに基づいたボタン画像の貯留放出演出が所定タイミングで実行される。これにより、図8および図9に示したようなボタン画像の貯留放出演出が可変表示中に実行されることとなる。

【0282】

なお、図12の特別操作演出設定処理に関しては、次のような変形例を用いてもよい。206FS001において、特定のスーパーリーチの変動パターンコマンド、または、特定のノーマルリーチに基づく可変表示が実行されるときのような特定条件が成立したときに、100%の割合でボタン画像の貯留放出演出が実行される判断をする例を示した。しかし、これに限らず、特定条件が成立したときに、100%未満の所定割合でボタン画像の貯留放出演出が実行される判断をするようにしてもよい。また、ボタン画像の貯留放出演出は、スーパーリーチに関しては、複数種類のスーパーリーチの変動パターンのうち、特別なスーパーリーチの変動パターンが実行されるときにのみ実行される判断をするようにしてもよく、複数種類のスーパーリーチの変動パターンのうち、全てのスーパーリーチの変動パターンが実行されるときに実行されるようにしてもよい。

10

【0283】

また、206FS001において、特定のスーパーリーチの変動パターンコマンド、または、特定のノーマルリーチに基づく可変表示が実行されるときに、ボタン画像の貯留放出演出を実行する判断をする例を示した。しかし、これに限らず、リーチとならない非リーチではずれ表示結果となる可変表示が実行されるときも、所定の割合でボタン画像の貯留放出演出を実行可能となるようにしてもよい。また、ボタン画像の貯留放出演出は、スーパーリーチとなる可変表示のうち、擬似連の演出が実行されるスーパーリーチの可変表示を対象として実行可能となる例を示した。しかし、これに限らず、擬似連の演出が実行されないスーパーリーチの可変表示を対象として実行可能となるようにしてもよい。また、ボタン画像の貯留放出演出は、スーパーリーチとなる可変表示のみを対象として実行可能となるようにしてもよい。

20

30

【0284】

また、ボタン画像の貯留放出演出については、貯留したボタン画像206F003の全てを放出演出で消化するようにしてもよく、貯留したボタン画像206F003の一部が残るような態様で貯留したボタン画像206F003を消化するようにしてもよい。貯留したボタン画像206F003の全てを放出演出で消化するか否かは、演出全体の流れにおいて違和感が生じないような表示態様となるのであれば、どちらを採用してもよい。ボタン画像の貯留放出演出において、貯留したボタン画像206F003の一部が残る演出をする場合には、残ったボタン画像206F003をリセットする態様で消去してもよく、その後に実行する特定の演出で使用するようにしてもよい。特に、ノーマルリーチ(表示結果ははずれ)となる可変表示、および、リーチとならない非リーチ(表示結果ははずれ)の可変表示が実行されるときには、演出の進行上、一部残ったボタン画像206F003を消去してリセットする演出を実行することが一般的に考えられるが、その場合には、消去してリセットせずに、当該可変表示の実行中のいずれかのタイミングで使用(放出して消化)するようにすることが好ましい。

40

【0285】

また、貯留予告演出は、ボタン画像の貯留表示をするときに100%の割合で実行する例を示した。しかし、これに限らず、貯留予告演出は、ボタン画像の貯留表示をするときに100%未満の所定割合で実行するようにしてもよい。例えば、ストック用ボタンアイコン画像206F004を表示するような貯留予告演出をせずにボタン画像206F003の貯留表示数を増加させる演出を、所定割合で実行してもよい。

50

【 0 2 8 6 】

〔 遊技者動作非検出時の演出制御例 〕

次に、貯留表示されていた複数の動作促進示唆画像であるボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出表示されて動作促進画像としてのボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 に変更表示されたときにおいて、プッシュセンサ 3 5 B により遊技者の動作が検出されなかったときは、変更表示された全ての動作促進画像を消化して動作対応演出を実行し、かつ、その動作対応演出が、前述のように放出表示されたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のうち一部（例えば、3 個）に対応する回数の遊技者の操作動作が検出されたことに応じて成功演出表示の実行が開始され、ボタン画像戻し貯留表示を実行する演出制御が設定されていた場合の演出制御例を説明する。

10

【 0 2 8 7 】

この実施の形態では、図 8（B）のように貯留表示されていた複数のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出演出により動作促進画像として表示されたときに、図 1 2 の 2 0 6 F S 0 1 0 において図 1 0（E）のボタン画像演出成功失敗操作演出数選択テーブルを用いて一部回数動作の検出に応じて成功演出表示または失敗演出表示が実行される場合に、実際に遊技者が操作動作した場合に演出上残り、ボタン画像戻し貯留表示に残ったボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が、特定表示領域 2 0 6 F 0 0 0 に貯留表示として戻される場合がある。

【 0 2 8 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者動作非検出時の演出制御例として、動作促進示唆画像であるボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出表示されて動作促進画像としてのボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 に変更表示されたときにおいて、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 に変更表示されたときにおいて、予め定められた操作有効期間内において、プッシュセンサ 3 5 B により遊技者の動作が検出されなかったときに、動作が検出されたときの演出表示に代えて、ボタン画像表示数に対応する回数の遊技者の動作が検出されて全ての動作促進画像が消化される場合と同様の表示を、変更表示された全ての動作促進画像を対象として実行する演出制御をしてもよい。

20

【 0 2 8 9 】

そのような遊技者動作非検出時の演出制御を実行する場合において、実行対象となる演出が、一部回数動作の検出に応じて成功演出表示または失敗演出表示が実行される設定がされている場合には、前述したように残余のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示に戻す演出が実行される。このため、成功演出表示等の実行後におけるボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の合計貯留表示数を、遊技者動作検出時の演出後と、遊技者動作非検出時の演出後とで整合させるために、見た目上は動作促進画像として表示された全てのボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を消化する表示をするが、その後、特定表示領域 2 0 6 F 0 0 0 においては、遊技者動作検出時の演出が実行されたときの残余のボタン画像数と同じ画像数のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示として戻す表示を実行する。

30

【 0 2 9 0 】

残余のボタン画像数と同じ画像数のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示として戻す表示は、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の消化終了直後のタイミングで実行してもよく、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の消化終了後において、成功演出および失敗演出のような所定の演出が実行された後のタイミングで実行してもよい。

40

【 0 2 9 1 】

このような演出表示を実行すれば、複数の貯留表示されていたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出されて動作促進画像に変更表示されたときにおいて、遊技者の動作が検出されなかったときは、変更表示された全ての動作促進画像を消化して成功演出のような動作対応演出を実行し、かつ、当該動作対応演出の実行に必要とされた個数以外のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のような動作促進画像を貯留表示するボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 としての動作促進示唆画像に戻す演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 9 2 】

50

なお、遊技者動作非検出時の演出制御を実行する場合において、実行対象となる演出が、一部回数動作の検出に応じて成功演出表示または失敗演出表示が実行される設定がされている場合には、遊技者操作検出時と同様に一部のボタン画像 206F003 を残して、前述のようなボタン画像戻し貯留表示を明確に視認可能な表示態様で実行してもよい。

【0293】

〔第2領域から第1領域への移動タイミングのその他の制御例〕

次に、特定表示領域 206F000 における第2領域から 206F002 第1領域 206F001 への移動タイミングのその他の制御例を説明する。図8(B)に示す放出演出時における第1領域 206F001 で空いた貯留部に第2領域 206F002 で表示されていたボタン画像 206F003 が移動表示されるタイミングとしては、一契機で放出演示されるボタン画像 206F003 の個数に関わらず、放出演出の実行中のタイミングにおいて、第2領域から第1領域にボタン画像 206F003 が移動表示される例を示した。

10

【0294】

しかし、一契機で放出演示されるボタン画像 206F003 の個数により、第2領域 206F002 から第1領域 206F001 にボタン画像 206F003 が移動表示されるタイミングを異ならせてもよい。例えば、一契機(1回)の放出演出時において、第1領域 206F001 で表示されていたボタン画像 206F003 が最大貯留表示数の4個以内で放出された場合には、成功演出等の終了後に、第1領域 206F001 で空いた貯留部に第2領域 206F002 で表示されていたボタン画像 206F003 が移動表示させる演出制御を行う。一方、一契機(1回)の放出演出時において、第1領域 206F001 で表示されていたボタン画像 206F003 が最大貯留表示数の4個を超えて放出された場合には、成功演出等の終了後に、第1領域 206F001 で空いた貯留部に第2領域 206F002 で表示されていたボタン画像 206F003 が移動表示させる演出制御を行う。

20

【0295】

このように、一契機で放出演示されるボタン画像 206F003 の個数により、第2領域 206F002 から第1領域にボタン画像 206F003 が移動表示されるタイミングを異ならせる演出制御を実行すれば、第1領域 206F001 で貯留表示されていた所定数以内のボタン画像 206F003 のような動作促進示唆画像が放出演示されて動作促進画像に変更表示されたときと、第1領域 206F001 で貯留表示されていた所定数を超えるボタン画像 206F003 のような動作促進示唆画像が動作促進画像に変更表示されたときとで、第2領域 206F002 で表示されていた動作促進示唆画像を第1領域 206F001 に移動表示させるタイミングが異なるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0296】

次に、特徴部 206F に関する主な効果を説明する。

(1) 図10(B)~(D)に示すように、ボタン画像の貯留放出演出では、例えば、貯留表示された複数の動作促進示唆画像であるボタン画像 206F003 を、例えば2回のような所定回数に分割して、遊技者による操作動作を促進する動作促進画像に変更表示可能である。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0297】

(2) 図9(B)のように、放出演示されたボタン画像 206F003 の全てに対応する回数の遊技者の操作動作が検出される前に、動作対応演出として、成功演出が実行される場合があることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0298】

(3) 図8(B)のように、第1領域 206F001 で表示されていたボタン画像 206F003 が放出演示されたことに基づいて、第2領域 206F002 で表示されてい

50

たボタン画像 206F003 を第 1 領域 206F001 に移動表示させることにより、遊技者の動作を促進する演出に間を持たせることが可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0299】

(4) 図 8 (B) のように、第 1 領域 206F001 と、第 2 領域 206F002 とを含む特定領域 206F000 において、貯留表示されたボタン画像 206F003 のような複数の動作促進示唆画像を事前に表示可能である。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0300】

(5) 図 10 (B) ~ (D) に示すボタン画像の貯留放出演出では、図 9 に示す 1 回実行される成功演出表示のような動作対応演出に対応して、複数のボタン画像 206F003 を放出して動作促進画像を表示可能である。これにより、一契機の動作対応演出に対応して複数の動作促進画像を表示可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0301】

(6) 図 10 (A) ~ (D) のように、大当たり時に放出 (使用) するボタン画像数の選択割合と、はずれ時に放出 (使用) するボタン画像数の選択割合とが異なる。これにより、貯留表示されたボタン画像 206F003 のような動作促進示唆画像から、放出表示されたボタン画像 206F003 のような動作促進画像に変更表示された画像数に応じて遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出が実行される割合が異なることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0302】

(7) 図 8 (B) のように、「放出 × 3 !」というような放出数画像の表示がされることにより、一契機の前記動作対応演出 (1 回実行される動作対応演出) に対応して、貯留表示されたボタン画像 206F003 のような動作促進示唆画像から放出表示されたボタン画像 206F003 のような動作促進画像に変更表示された画像数を特定可能な特別画像が表示可能である。これにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0303】

(8) 図 9 (B) のボタン画像戻し貯留表示のように、放出表示されたボタン画像 206F003 の全てに対応する回数の遊技者の操作動作が検出される前に、動作対応演出として、成功演出が実行されたときに、残余のボタン画像 206F003 を貯留表示に変更表示することにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0304】

(9) 図 11 に示すように、複数種類の貯留予告演出が、個数示唆演出でもあり、複数種類の演出態様から選択された演出態様で個数示唆演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0305】

(10) 図 8 (C) の通常ボタン画像演出のボタン画像 206F008 が、図 8 (B) のボタン画像の放出演出で表示されるボタン画像 206F003 に含まれる槍画像 (図中太線矢印の画像) が含まれていない。このように、ボタン画像 206F008 が、貯留表示から放出されたときと、貯留表示とは無関係に出現表示されたときとで表示態様が異なることにより、遊技者が、ボタン画像 206F008 について、貯留表示から放出されたときと、貯留表示とは無関係に出現表示されたときとの区別に関して、遊技者に誤認を与えにくくすることができる。

【0306】

10

20

30

40

50

(1 1) 「遊技者動作非検出時の演出制御例」において説明したように、複数の貯留表示されていたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出されて動作促進画像に変更表示されたときにおいて、遊技者の動作が検出されなかったときは、変更表示された全ての動作促進画像を消化して成功演出のような動作対応演出を実行し、かつ、当該動作対応演出の実行に必要とされた個数以外のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のような動作促進画像を貯留表示するボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 としての動作促進示唆画像に戻す演出が実行されることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 7 】

(1 2) 図 8 (B) のように、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 ではボタン (円形) および槍 (矢印形) がボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 として表示され、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 ではボタンのみがボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 として表示されることにより、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 とで、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のような動作促進示唆画像の表示態様が異なることにより、表示領域に応じた表示態様となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 8 】

(1 3) 図 8 (A) , (B) のように、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 について、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が表示されないときはグレースケール表示の表示態様となり、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が表示されるときはカラー表示の表示態様となることにより、貯留表示されたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のような動作促進示唆画像が事前に表示されるか否かに応じて表示態様が異なるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 9 】

(1 4) 図 8 (B) のように、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 で表示されていたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出表示されたことに基づいて、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 で表示されていたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 に移動表示させることにより、遊技者の動作を促進する演出に間を持たせることが可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 0 】

(1 5) 図 8 (A) , (B) に示されるように、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 内では、回転方向にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が移動表示可能であり、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 内では、直線方向にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が移動表示可能である。これにより、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 とのそれぞれの表示領域内で、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が移動表示可能であり、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 とで移動表示態様が異なる。これにより、表示領域に応じた移動表示態様でボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を移動表示させることが可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 1 】

(1 6) 貯留演出および放出演出のそれぞれにおいて、画面右下隅部において、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 および第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 よりなる特定表示領域 2 0 6 F 0 0 0 に貯留表示されているボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の数を表示するためのボタン画像貯留数表示アイコン画像 2 0 6 F 0 0 5 が表示される。これにより、特定表示領域 2 0 6 F 0 0 0 に貯留表示されているボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の数が容易に視認可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 2 】

(1 7) 貯留表示において、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの貯留部がボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 で満杯となったときには、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 に移動表示され、空き貯

10

20

30

40

50

留部に貯留表示されていく。これにより、複数の表示領域で動作促進示唆画像が可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0313】

(18) 〔第2領域から第1領域への移動タイミングのその他の制御例〕に示したように、一契機で放出表示されるボタン画像206F003の個数により、第2領域206F002から第1領域にボタン画像206F003が移動表示されるタイミングを異ならせる演出制御を実行すれば、第1領域206F001で貯留表示されていた所定数以内のボタン画像206F003のような動作促進示唆画像が放出表示されて動作促進画像に変更表示されたときと、第1領域206F001で貯留表示されていた所定数を超えるボタン画像206F003のような動作促進示唆画像が動作促進画像に変更表示されたときとで、第2領域206F002で表示されていた動作促進示唆画像を第1領域206F001に移動表示させるタイミングが異なるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0314】

(19) 図8(B)のように、第1領域206F001で表示されていたボタン画像206F003が放出表示されて動作促進画像に変更表示されたときに、第2領域206F002で表示されていたボタン画像206F003を第1領域206F001に移動表示させるというような所定動作が第1領域206F001で実行される。これにより、動作促進画像への変更表示に対応した第1表示領域の動作が可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0315】

〔特徴部206Fの各種変形例〕

[1] ボタン画像の貯留放出演出については、ボタン画像206F003を放出した後、遊技者の操作動作に応じて保留表示の表示態様を変化させる演出、遊技者の操作動作に応じてアクティブ表示の表示態様を変化させる演出、疑似連の仮停止図柄が停止するかどうかを示唆する演出、スーパーリーチ演出においてカットイン画像を表示する演出、および、スーパーリーチ演出において表示されたカットイン画像を連打操作動作により変化させ得る演出等の各種演出に用いてもよい。

【0316】

[2] ボタン画像の貯留放出演出については、放出表示されたボタン画像206F003が1回の操作動作を促進する画像であることを説明したが、これに限らず、放出表示されたボタン画像206F003が複数回の操作動作(例えば連打)を促進する画像である演出を実行してもよい。また、ボタン画像の貯留放出演出については、放出表示されたボタン画像206F003が1回の操作動作(例えば単打)を促進する画像である場合と、放出表示されたボタン画像206F003が複数回の操作動作(例えば連打)を促進する画像である場合とが混在(所定の割合で選択される等)するものであってもよく、1画面上に複数のボタン画像が放出されたときに、第1のボタン画像は1回の操作動作(例えば単打)を促進する画像であるが、第2のボタン画像は複数回の操作動作(例えば連打)の操作動作を促進する画像である演出を実行してもよい(例えば、1回の演出で単打と連打との両方の操作演出をする等)。

【0317】

[3] ボタン画像の貯留放出演出については、貯留表示したボタン画像206F003を最終的に全部放出する演出例を示したが、これに限らず、貯留表示したボタン画像206F003の一部の貯留表示を残留させておき、その後に行われる各種演出(例えば、一旦はずれ図柄が表示された後の再抽選を示す演出の演出結果を示す契機となる操作促進演出、大当たり表示結果となった後の大当たり遊技状態中における確変大当たりであるか否かを示す契機となる操作促進演出等)に使用するようにしてもよい。

【0318】

〔４〕 基本的に、図８（Ｃ）に示すような通常ボタン画像２０６Ｆ００８は、ボタン画像の貯留放出演出とは無関係にボタン画像が出現表示される演出で用いられるが、変形例として、ボタン画像の貯留放出演出の実行中において、図８（Ｃ）に示すような通常ボタン画像２０６Ｆ００８を表示する場合がある例を前述した。その場合には、ボタン画像の貯留放出演出の実行中において、通常ボタン画像２０６Ｆ００８の表示を制限（表示禁止、表示実行割合を他の演出時よりも低下させる）するようにしてもよい。

【０３１９】

〔５〕 前述したボタン画像の貯留放出演出は、遊技者用の演出設定モードにおいて、実行するか否かを遊技者の操作動作に応じて設定変更可能なようにしてもよく、遊技場用の演出設定モードにおいて、実行するか否かを管理者の操作動作に応じて設定変更可能なようにしてもよい。

10

【０３２０】

〔６〕 前述したボタン画像の貯留放出演出における、遊技者による操作動作は、遊技者用の演出設定モードにおいて、遊技者の操作動作を要せずに自動的に操作動作検出がなされたと判定する自動操作動作モード（所謂オードボタンモード）に設定変更可能なようにしてもよい。

【０３２１】

〔７〕 前述したボタン画像の貯留放出演出においては、可変表示結果に基づいて大当りになる期待度に応じて、貯留表示するボタン画像の表示態様（色、形状、大きさ等）が異なるようにしてもよい。例えば、大当りとなる期待度が「白＜青＜緑＜赤」という関係となるような表示態様でボタン画像を表示してもよい。そのような表示態様は、第１領域２０６Ｆ００１と第２領域２０６Ｆ００２との少なくとも一方で実行可能とすればよい。

20

【０３２２】

〔８〕 前述したボタン画像の貯留放出演出においては、放出演出において放出されたボタン画像２０６Ｆ００３の表示態様（例えば、表示位置、表示色、表示形状、大きさ等）により、大当りとなる期待度が異なるようにしてもよい。また、貯留表示されるボタン画像２０６Ｆ００３が大当り期待度に応じた色で表示可能な場合には、放出演出において放出されて動作促進画像として表示されるときに、ボタン画像２０６Ｆ００３の表示色に変化可能となる演出制御を実行してもよい。

【０３２３】

30

〔９〕 前述したボタン画像の貯留放出演出においては、１回の放出演出において放出表示されたボタン画像２０６Ｆ００３の個数が特定個数以上となったときに、可変表示が大当り表示結果となることが確定することとなるような演出制御をしてもよい。

【０３２４】

〔１０〕 前述したボタン画像の貯留放出演出においては、ボタン画像を貯留表示可能な特定表示領域２０６Ｆ０００として、第１領域２０６Ｆ００１と、第２領域２０６Ｆ００２との２種類の表示領域を設けた例を示したが、これに限らず、ボタン画像を貯留表示可能な特定表示領域２０６Ｆ０００として、１種類のみの表示領域を設けてもよい。

【０３２５】

〔１１〕 前述したボタン画像の貯留放出演出においては、放出演出においてボタン画像２０６Ｆ００３が放出表示されるときに移動表示速度の高低に応じて、大当りとなる期待度が異なるようにしてもよい。

40

【０３２６】

〔１２〕 前述したボタン画像の貯留放出演出については、可変表示を開始する前に、貯留演出における貯留表示個数と、放出演出における放出表示個数との関係を複数種類の演出パターンから選択する例を示した。しかし、これに限らず、貯留演出における貯留表示個数と、放出演出における放出表示個数との関係は、ボタン画像の貯留放出演出の実行中に選択決定してもよい。また、貯留演出における貯留表示個数と、放出演出における放出表示個数との関係は、演出パターンに基づいて決定するのではなく、各貯留演出と各放出演出とについて、個別に、ランダムに決定するようにしてもよい。

50

【 0 3 2 7 】

【 1 3 】 遊技者にとって有利な状態としては、前述した大当り遊技状態の他に、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【 0 3 2 8 】

【 1 4 】 前述した操作演出では、遊技者の動作（操作）を検出可能な検出手段として、プッシュボタン 3 1 B のような遊技者により操作可能な操作手段のような検出手段を一例として示した。しかし、これに限らず、遊技者の動作を検出可能な検出手段としては、スティックコントローラ 1 2 2 の操作を検出可能な傾倒方向センサユニット 1 2 3 のような検出手段でもよい。また、遊技者の動作（操作）を検出可能な検出手段としては、操作手段の操作を検出する手段ではなく、赤外線センサ、および、モーションセンサ等のような遊技者の動作を直接的に検出可能な検出手段を用いてもよい。

【 0 3 2 9 】

【 1 5 】 前述した操作演出では、遊技者の1回の動作（操作）を検出したことにより、貯留放出演出で放出された1個のボタン画像を消化する演出についての操作促進表示が実行される例を示した。しかし、これに限らず、遊技者の1回の動作（操作）を検出したことにより、貯留放出演出で放出された複数個のボタン画像に相当するボタン画像を消化する演出についての操作促進表示が実行されるようにしてもよい。たとえば、貯留放出演出で放出された複数個のボタン画像に相当する特別ボタン画像として、放出表示された複数のボタン画像が合体して1個の特別ボタン画像（合体したことが特定可能な特別な形状のボタン画像であることが望ましい）を表示し、その特別ボタン画像が表示されているときに、遊技者の1回の動作（操作）が検出されたときに、合体したボタン画像の個数に相当する放出数のボタン画像が消化される演出を実行してもよい。

【 0 3 3 0 】

（特徴部 0 4 0 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 6 F について説明する。以下の説明においては、可動役物（図 1 6（A）参照）と突出動作が可能なプッシュボタン 3 1 B（図 1 6（D）参照）とを備え、これらを用いた演出制御をする例を説明する。

【 0 3 3 1 】

図 1 3 は、図 7 の可変表示中演出処理の一部の処理である操作後演出実行処理を示すフローチャートである。操作後演出実行処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、操作後演出プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（S 4 0 1）。操作後演出プロセスタイマが動作中である場合（S 4 0 1；Y）は S 4 0 8 に進み、操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合（S 4 0 1；N）は、可変表示結果（変動表示結果）が大当りであるか否かを判定する（S 4 0 2）。可変表示結果（変動表示結果）が大当りである場合（S 4 0 2；Y）は大当り用の操作後演出プロセステーブルを選択し（S 4 0 3）、変動表示結果（可変表示結果）がはずれである場合（S 4 0 2；N）ははずれ用の操作後演出プロセステーブルを選択する（S 4 0 4）。

【 0 3 3 2 】

そして、S 4 0 3 または S 4 0 4 の実行後は、選択した操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 における操作後演出プロセスタイマをスタートさせる（S 4 0 5）。

【 0 3 3 3 】

尚、操作後演出プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するための LED 制御実行データ、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、可動役物 4 0 0（図 1 6（A）参照）の動作を制御するための可動役物制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1～N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 3 3 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作後演出プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、LED 制御実行データ 1、音制御実行データ 1、可動役物制御実行データ 1

、)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種LED及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、可動役物400等)の制御を実行する(S406)。例えば、画像表示装置5において変動表示結果(可変表示結果)に応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種LEDを点灯/消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号(LED制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。また、可動役物400を動作させるために、可動役物第1駆動モータや可動役物第2駆動モータを駆動させる。また、画像表示装置5に表示されている操作促進画像を操作後画像として更新を開始して操作後演出実行処理を終了する(S407)。

10

【0335】

また、S408において演出制御用CPU120は、操作後演出プロセスタイマの値を-1する。そして、操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(S409)。操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(S409;Y)は、操作後演出プロセスデータの切り替えを行う(S410)。即ち、操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を操作後演出プロセスタイマに設定することによって操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる(S411)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、可動役物制御実行データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(S412)。一方、操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(S409;N)は、操作後演出プロセスタイマに対応する操作後演出プロセスデータの内容(表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、可動役物制御実行データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(S413)。

20

【0336】

そして、S412またはS413の実行後は、画像表示装置5に表示されている操作後画像を更新し(S414)、変動表示結果が大当たりであるか否かを判定する(S415)。変動表示結果がはずれである場合(S415;N)は操作後演出実行処理を終了し、変動表示結果が大当たりである場合(S415;Y)は、演出制御用CPU120によって制御される可動役物第1駆動モータの正転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物400の退避位置から演出位置に向けての移動期間中であるか否かを判定する(S416)。可動役物第1駆動モータの正転駆動期間中である場合(S416;Y)は可動役物第1駆動モータを正転駆動させることによって可動役物400を演出位置に向けて移動させ、S418に進む(S417)。また、可動役物第1駆動モータの正転駆動期間中でない場合(S416;N)は、S417を経由することなくS418に進む。

30

【0337】

S418において演出制御用CPU120は、可動役物第1駆動モータの逆転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物400の演出位置から退避位置に向けての移動期間中であるか否かを判定する。可動役物第1駆動モータの逆転駆動期間中である場合(S418;Y)は、可動役物第1駆動モータを逆転駆動させることによって可動役物400を退避位置に向けて移動させ、S420に進む(S419)。また、可動役物第1駆動モータの逆転駆動期間中でない場合(S418;N)は、S419を経由することなくS420に進む。

40

【0338】

S420において演出制御用CPU120は、可動役物第2駆動モータの正転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物400が演出位置に位置している状態において、可動役物400を第1可動部401と第2可動部402とが近接する近接状態から第1可動部401と第2可動部402とが離間する離間状態に変化させる期間中であるか否かを判定する。可動役物第2駆動モータの正転駆動期間中である場合(S420;Y)は、演出制御用CPU120によって制御される可動役物第2駆動モータを正転駆動させることによって可動役物400を離間状態に変化させるとともに(S421)、画像表示装置5に可

50

動役物 4 0 0 が退避位置に移動したことに対応するエフェクト画像を表示して S 4 2 3 に進む (S 4 2 2)。また、可動役物第 2 駆動モータの正転駆動期間中でない場合 (S 4 2 0 ; N) は、S 4 2 1 及び S 4 2 2 を経由せず、つまり、画像表示装置 5 でのプッシュボタン 3 1 B (図 1 6 (D) 参照) の画像の表示中であれば、該プッシュボタン 3 1 B の画像の表示を継続して S 4 2 3 に進む。

【0339】

S 4 2 3 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動役物第 2 駆動モータの逆転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物 4 0 0 が演出位置に位置している状態において第 1 可動部 4 0 1 及び第 2 可動部 4 0 2 の離間位置から近接位置に向けての移動期間中であるか否かを判定する。可動役物第 2 駆動モータの逆転駆動期間中である場合 (S 4 2 3 ; Y) は、可動役物第 2 駆動モータを逆転駆動させることによって第 1 可動部 4 0 1 及び第 2 可動部 4 0 2 を近接位置に向けて移動させて操作後演出実行処理を終了する (S 4 2 4)。また、可動役物第 2 駆動モータの逆転駆動期間中でない場合 (S 4 2 3 ; N) は、S 4 2 4 を経由せずに操作後演出実行処理を終了する。

【0340】

以上のように演出制御用 CPU 1 2 0 によって演出図柄変動開始処理、演出図柄変動中処理、操作後演出実行処理が実行されることによって、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させず (演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の非実行を決定した場合) 変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 1 4 (A) に示すように、変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング (リーチ演出実行中のタイミング) から画像表示装置 5 に操作促進画像としての非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と操作促進メッセージの表示が開始される。そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されるかプッシュボタン 3 1 B が操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

【0341】

また、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 に亘って、操作促進画像 (非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) である操作後画像が画像表示装置 5 から消去される。更に、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 よりも長い期間である期間 L 3 に亘って、可動役物 4 0 0 を図 1 に示す退避位置から画像表示装置 5 と重畳する演出位置に向けての移動 (落下) が実行される。

【0342】

可動役物 4 0 0 の演出位置への移動完了後は、第 1 可動部 4 0 1 及び第 2 可動部 4 0 2 を移動させることによって演出位置において可動役物 4 0 0 を近接状態から離間状態に変化させた後、可動役物 4 0 0 を離間状態から近接状態に変化させる。そして、再び可動役物 4 0 0 を演出位置から退避位置に移動させ、変動表示が終了する。

【0343】

スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させて (演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合) 変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 1 4 (B) に示すように、変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング (リーチ演出実行中のタイミング) から画像表示装置 5 に操作促進画像としての突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と操作促進メッセージの表示が開始される。尚、プッシュボタン 3 1 B は、リーチ演出中における操作促進画像や操作促進メッセージの表示開始前タイミングの直前に非突出状態から突出状態に変化する。そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されるかプッシュボタン 3 1 B が操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1

10

20

30

40

50

Bの操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

【0344】

また、プッシュボタン31Bの操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了したタイミングから期間L3に亘って、可動役物400を図1に示す退避位置から画像表示装置5と重畳する演出位置に向けての移動（落下）が実行される。

【0345】

更に、可動役物400の退避位置から演出位置への移動（落下）期間中は、操作後演出として、操作促進画像（突出状態のプッシュボタン31Bの画像）である操作後画像を、非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新する。このように、可動役物400の退避位置から演出位置への移動に併せて操作後演出を実行することで、遊技者に対してあたかも落下する可動役物400が突出状態のプッシュボタン31Bの画像を操作して非突出状態に変化させるように見せることができる。

【0346】

尚、本実施例では、操作後画像である突出状態のプッシュボタン31Bの画像を非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新することによって、落下する可動役物400が突出状態のプッシュボタン31Bの画像を操作して非突出状態に変化させるように見せる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作後画像である突出状態のプッシュボタン31Bの画像は、可動役物400が突出状態のプッシュボタン31Bの画像を操作するように遊技者に対して見せかけることができるのであれば非突出状態のプッシュボタン31Bの画像とは異なる画像に更新するようにしてもよい。

【0347】

操作後演出として操作後画像である非突出状態のプッシュボタン31Bの画像の更新が終了した後は、該非突出状態のプッシュボタン31Bの画像が期間L2に亘って画像表示装置5から消去される。尚、本実施例では、図14（B）に示すように、突出状態から非突出状態に変化した後のプッシュボタン31Bの画像の消去が終了するタイミングが可動役物400の退避位置から演出位置への移動完了タイミングと同一タイミングとなっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出状態から非突出状態に変化した後のプッシュボタン31Bの画像の消去が終了するタイミングと可動役物400の退避位置から演出位置への移動完了タイミングとは異なるタイミングであってもよい。

【0348】

可動役物400の演出位置への移動完了後は、第1可動部401及び第2可動部402を移動させることによって演出位置において可動役物400を近接状態から離間状態に変化させる。尚、可動役物400の離間状態への変化が完了したタイミングでは、画像表示装置5に、可動役物400が演出位置において離間状態に変化したことを示すエフェクト画像を表示する。そして、可動役物400を離間状態から近接状態に変化させた後、再び可動役物400を演出位置から退避位置に移動させ、変動表示が終了する。

【0349】

スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させず（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の非実行を決定した場合）変動表示結果がはずれとなる場合は、図15（A）に示すように、変動開始から期間L1が経過したタイミング（リーチ演出実行中のタイミング）から画像表示装置5に操作促進画像としての非突出状態のプッシュボタン31Bの画像と操作促進メッセージの表示が開始される。そして、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bが操作されるかプッシュボタン31Bが操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン31Bの操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

【0350】

また、プッシュボタン31Bの操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン

3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 に亘って、操作促進画像（非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像）である操作後画像が画像表示装置 5 から消去される。そして、可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下することなく）変動表示が終了する。

【 0 3 5 1 】

スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させて（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果がはずれとなる場合は、図 1 5 （ B ）に示すように、変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング（リーチ演出実行中のタイミング）から画像表示装置 5 に操作促進画像としての突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と操作促進メ
10
ッセージの表示が開始される。尚、プッシュボタン 3 1 B は、リーチ演出中における操作促進画像や操作促進メッセージの表示開始前タイミングの直前に非突出状態から突出状態に変化する。そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されるかプッシュボタン 3 1 B が操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

【 0 3 5 2 】

そして、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 に亘って、操作促進画像（突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像）である操作後画像が画像表示装置 5 から消去され
20
る。そして、可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）することなく変動表示が終了する。

【 0 3 5 3 】

次に、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させることが決定されている場合での画像表示装置 5 の表示態様及び可動役物 4 0 0 の動作態様について図 1 6 及び図 1 7 に基づいて説明する。

【 0 3 5 4 】

先ず、図 1 6 （ A ）～図 1 6 （ D ）に示すように、可動役物 4 0 0 が退避位置に配置されている状態において演出図柄がリーチの組み合わせとなると、画像表示装置 5 においてリーチ演出（スーパーリーチ演出）が開始される。該スーパーリーチ演出中は、所定時間
30
が経過すると、演出制御用 C P U 1 2 0 によって制御されるボタン駆動モータの駆動によって非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が突出状態に変化する。そして、図 1 6 （ E ）に示すように、画像表示装置 5 に操作促進画像として突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と「押せ！！」等の操作促進メッセージが表示され、プッシュボタン 3 1 B の操作の受け付けが開始される。

【 0 3 5 5 】

プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することなくプッシュボタン 3 1 B の操作
40
受付期間が終了すると、図 1 7 （ F ）～図 1 7 （ H ）に示すように、画像表示装置 5 から操作促進メッセージが消去され、可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）を開始する。更に、該可動役物 4 0 0 の移動（落下）に連動して、操作後画像としての突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に漸次更新されている。

【 0 3 5 6 】

そして、図 1 7 （ I ）及び図 1 7 （ J ）に示すように、可動役物 4 0 0 の演出位置への移動（落下）と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像への更新が完了すると、画像表示装置 5 での操作後画像として非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示が終了され、可動役物 4 0 0 が近接状態から離間状態に変化する。また、画像表示装置 5 にエフェクト画像を表示する。

【 0 3 5 7 】

10

20

30

40

50

以上、本実施例のパチンコ遊技機 1 にあっては、図 17 に示すように、遊技者が突出状態の押しボタン 31B を操作したことに基づいて、操作後演出として可動役物 400 を落下させるとともに画像表示装置 5 に表示されている突出状態の押しボタン 31B の画像を非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新する（変化させる）ことによって、可動役物 400 があたかも突出状態の押しボタン 31B 画像を操作したように見せかけることができるので、これら可動役物 400 の動作と押しボタン 31B の画像の表示態様の变化との対応によって遊技興趣を向上できる。尚、本実施例では、操作促進画像である突出状態の押しボタン 31B の画像が変化する例として、非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新される形態を開示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像である突出状態の押しボタン 31B の画像の変化には、該押しボタン 31B の画像が非突出状態の押しボタン 31B の画像に変化した後、更に画像表示装置 5 から消去されるまでを含んでもよい。

10

【0358】

尚、本実施例では、可動役物 400 を落下させることによって可動役物 400 があたかも突出状態の押しボタン 31B の画像を操作したように見せかける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出状態の押しボタン 31B の画像を操作したように見せかけることが可能であれば、可動役物 400 の動作態様は落下以外であってもよい。

【0359】

また、操作後演出では、可動役物 400 の落下に応じて突出状態の押しボタン 31B の画像が非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新されるので、可動役物 400 の落下に対応して押しボタン 31B の画像の表示態様が変化したことを遊技者が認識し易くなるため、遊技興趣を向上できる。

20

【0360】

また、操作後演出では、可動役物 400 の落下に応じて突出状態の押しボタン 31B の画像が非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新された後に、該非突出状態の押しボタン 31B の画像を画像表示装置 5 から消去することで、操作後演出における可動役物 400 の落下による演出効果を向上できる。

【0361】

尚、本実施例の操作後演出では、可動役物 400 の落下に応じて突出状態の押しボタン 31B の画像を非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新した後、該非突出状態の押しボタン 31B の画像を画像表示装置 5 から消去する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作後演出では、可動役物 400 の落下に応じて突出状態の押しボタン 31B の画像を非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新することなく消去するようにしてもよいし、可動役物 400 の落下に応じて突出状態の押しボタン 31B の画像を非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新した後に画像表示装置 5 から消去しないようにしてもよい。つまり、本発明において、『操作体対応画像（突出状態の押しボタン 31B の画像）の表示態様を可動体（可動役物 400）の動作に対応して変化させることには、突出状態の押しボタン 31B の画像を非突出状態の押しボタン 31B の画像に更新することと、画像表示装置 5 から押しボタン 31B の画像を消去することの両方が含まれている。

30

40

【0362】

また、本実施例では、操作後演出が開始されてから画像表示装置 5 から操作後画像である押しボタン 31B の画像を消去するので、可動役物 400 の落下に対応して押しボタン 31B の画像が消去されたことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0363】

また、スーパーリーチの変動表示においてに変動表示結果がはずれとなる、つまり、押しボタン 31B の操作に基づいて操作後演出として可動役物 400 の移動（落下）が実行されない場合は、突出状態の押しボタン 31B が操作された場合と非突出状態の

50

プッシュボタン 3 1 B が操作された場合とのいずれにおいても、プッシュボタン 3 1 B の画像が期間 L 2 に亘って画像表示装置 5 から消去される、つまり、同一タイミングでプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 から消去されるので、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合とで可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されないときのプッシュボタン 3 1 B の画像の表示期間を共通とすることができ、遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【 0 3 6 4 】

尚、本実施例では、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて操作後演出として可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されない場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合とで共通のタイミングで画像表示装置 5 からプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて操作後演出として可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されない場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合とで異なるタイミングで画像表示装置 5 からプッシュボタン 3 1 B の画像を消去してもよい。

【 0 3 6 5 】

また、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させて（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 1 4（B）に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて、該プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 3 が経過したことに基づいてプッシュボタン 3 1 B の画像を消去し、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させて（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果がはずれとなる場合は、図 1 5（B）に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて、該プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 2（期間 L 3 > 期間 L 2）が経過したことに基づいてプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する、つまり、プッシュボタン 3 1 B が突出状態に変化しても、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行される場合と実行されない場合とでプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を終了する態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 6 6 】

また、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させず（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の非実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 1 4（A）に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 2 に亘って操作後画像である非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を画像表示装置 5 から消去し、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させて（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 1 4（B）に示すように、プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 3（期間 L 3 > 期間 L 2）に亘って、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像への更新と、操作後画像である該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の画像表示装置 5 からの消去を実行する、つまり、画像表示装置 5 に表示されるプッシュボタン 3 1 B の表示態様に応じてプッシュボタン 3 1 B が操作されてからプッシュボタン 3 1 B の画像の表示が終了されるまでの期間が異なるとにより、遊技興趣を向上できる。特に、期間 L 3 は、期間 L 2 よりも長い期間であり、該期間 L 3 中に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新することができるので、該プッシュボタン 3 1 B の画像の更新に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、期間 L 3 中に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新することで、可動役物 4 0 0 の移動（落下）に対応してプッシュボタン 3 1 B の画像が更新され

たことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0367】

また、スーパーリーチの変動表示において操作促進画像として表示されるプッシュボタン31Bの画像は、非突出状態のプッシュボタン31Bを示す画像と、突出状態のプッシュボタン31Bを示す画像と、であるので、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの態様（突出状態または非突出状態）に適したプッシュボタン31Bの画像を画像表示装置5に表示することができる。

【0368】

また、プッシュボタン31Bの突出の実行を決定した場合とプッシュボタン31Bの突出の非実行を決定した場合とでは、図14(A)、図14(B)、図15(A)、図15(B)に示すように、同一タイミング（変動開始から期間L1が経過したタイミング）から、操作促進画像として突出状態のプッシュボタン31Bの画像または非突出状態のプッシュボタン31Bの画像の表示を開始するので、突出状態のプッシュボタン31Bの画像や非突出状態のプッシュボタン31Bの画像の表示が開始されるタイミングを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。尚、本実施例では、本発明における第1操作促進表示を非突出状態のプッシュボタン31Bの画像、第2操作促進表示を突出状態のプッシュボタン31Bの画像とし、これら非突出状態のプッシュボタン31Bの画像と突出状態のプッシュボタン31Bの画像とを、同一タイミング（変動開始から期間L1が経過したタイミング）から操作促進画像として画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら非突出状態のプッシュボタン31Bの画像と突出状態のプッシュボタン31Bの画像とは、異なるタイミングから操作促進画像として画像表示装置5に表示してもよい。つまり、第1操作促進表示と第2操作促進表示とは、それぞれプッシュボタン31Bが非突出状態のときの異なるタイミングで表示されるものでもよく、また、それぞれプッシュボタン31Bが突出状態のときの異なるタイミングで表示されるものでもよい。

【0369】

また、操作後演出において可動役物400が退避位置から演出位置に移動（落下）した際には、画像表示装置5に表示されているプッシュボタン31Bの画像を更新しつつ維持する一方で、可動役物400が演出位置に配置されているときに、第1可動部401と第2可動部402とを可動役物400の左右幅方向略中央部に近接配置されている状態から互いが離間するように移動させることによって、可動役物400を近接状態から離間状態に変化させた場合は、画像表示装置5にプッシュボタン31Bの画像とは異なるエフェクト画像を表示することにより、好適に操作後演出を実行することができる。

【0370】

また、操作後演出は、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基づいて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0371】

また、画像表示装置5に操作促進画像として表示される突出状態のプッシュボタン31Bの画像は、可動役物400が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）したことに連動して、操作後画像として非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新されるので、遊技興趣を向上できる。

【0372】

また、操作後演出において可動役物400が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）する場合には、操作後画像として、突出状態のプッシュボタン31Bの画像が非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新されつつ継続して表示されるので、遊技興趣を向上できる。

【0373】

尚、本実施例では、本発明における所定画像であるプッシュボタン31Bの画像を、可動役物400が演出位置において近接状態から離間状態に変化開始する前のタイミングで画像表示装置5から消去する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものでは

なく、プッシュボタン 3 1 B の画像は、可動役物 4 0 0 が演出位置において近接状態から離間状態に変化開始タイミングで画像表示装置 5 から消去してもよい。このようにすることで、可動役物 4 0 0 の近接状態から離間状態への変化に対応して画像表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B の画像に替えてエフェクト画像が表示されるので、操作後演出の演出効果を高めることができる。

【 0 3 7 4 】

また、図 1 4 (B) に示すように、リーチ演出中にプッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作された場合には、プッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミングにおいて本発明における補助画像としての操作促進メッセージを画像表示装置 5 から消去し、操作後画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像は、可動役物 4 0 0 の落下が完了したタイミング（プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 3 が経過したタイミング）にて画像表示装置 5 から消去されるので、遊技興趣を向上しつつ、プッシュボタン 3 1 B の操作がパチンコ遊技機 1（演出制御用 C P U 1 2 0）に認識されたことを遊技者が把握し易くできる。

【 0 3 7 5 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 3 7 6 】

例えば、前記実施例では、操作後演出として、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて可動役物 4 0 0 を退避位置から演出位置に移動（落下）させるとともに、画像表示装置 5 に表示されている突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新することで、あたかも可動役物 4 0 0 がプッシュボタン 3 1 B の画像を操作しているように見せる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 1 8 (A) ~ 図 1 8 (C) に示すように、操作後演出では、可動役物 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動（落下）に替えて、画像表示装置 5 に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に所定のキャラクタ画像が作用する作用演出を表示するようにしてもよい。このようにすることで、作用演出に対応して突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新されるので、該作用演出に遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 7 7 】

尚、本変形例 1 では、作用演出に対応させてプッシュボタン 3 1 B の画像の態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B の画像の態様に対応させる演出は、作用演出以外の演出であってもよい。

【 0 3 7 8 】

また、前記実施例では、図 1 4 及び図 1 5 に示すように、画像表示装置 5 に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングと非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングとが同一である（変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 として、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングと非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングとが異なるようにしてもよい。

【 0 3 7 9 】

尚、このように突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングと非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングとが異なる場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて該突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する態様と、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する態様と、が異なるようにし、遊技興趣を向上できるようにしてもよい。

【 0 3 8 0 】

また、前記実施例のリーチ演出中に操作促進画像として突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される場合は、操作促進画像として非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される場合よりも変動表示結果が大当たりとなる割合が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 に非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を表示した後、該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化する場合を設けてもよい。更に、このように非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化する際には、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に特定のキャラクタの画像が作用する作用演出を実行し、該作用演出の実行後に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化させることによって、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化することを分かり易くし、遊技興趣を向上してもよい。

10

【0381】

また、前記実施例では、本発明における第 1 操作体対応画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像とし、本発明における第 2 操作体対応画像を突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像とし、可動役物 4 0 0 の退避位置から演出位置に移動（落下）に対応して突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における第 1 操作体対応画像と第 2 操作体対応画像とは、互いの表示態様が異なる画像であれば、例えば、色や大きさが異なる画像であってもよい。

20

【0382】

（特徴部 2 0 6 F と特徴部 0 4 0 S G との関係）

前述した特徴部 2 0 6 F については、特徴部 0 4 0 S G と組合せた演出制御を実行してもよく、特徴部 0 4 0 S G と組合せた演出制御を実行しなくてもよい。例えば、ボタン画像の貯留放出演出において、図 8（A）、（B）のように放出表示されたボタン画像を表示するときの演出として、特徴部 0 4 0 S G の演出を実行してもよく、図 8（C）のように、貯留表示されたボタン画像以外のボタン画像を表示するときの演出として、特徴部 0 4 0 S G の演出を実行してもよい。また、前述した特徴部 0 4 0 S G については、特徴部 2 0 6 F と組合せた演出制御を実行してもよく、特徴部 2 0 6 F と組合せた演出制御を実行しなくてもよい。

30

【0383】

なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0384】

[特徴部 1 4 T M に関する説明]

次に、特徴部 1 4 T M に関して説明する。本実施形態に示す遊技機は、前述した [特徴部 2 0 6 F に関する説明] において示したように、飾り図柄の変動表示中において、プッシュセンサ 3 5 B 等の遊技者による動作（操作）が検出可能な動作検出手段の検出対象となるプッシュボタン 3 1 B 等の操作手段を示すボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 について、貯留表示をする貯留演出と、放出表示をする放出演出とを実行可能な貯留放出演出を実行可能である。

40

【0385】

また、以下に示す実施形態では、図 1 9 - 1（A）に示すように、ボタン画像の貯留放出演出が実行されるときに、演出表示装置 5 において、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 との複数の領域からなる特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示可能な演出モードである A モードと、図 1 9 - 1（B）に示すように、ボタン画像の貯留放出演出が実行されるときに、演出表示装置 5 において、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 のみからなる特定領域 2 0 6 F 0 0 0 B にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示可能な演出モードである B モードと、に制御可能であるものとする。

50

【0386】

本実施形態では、AモードとBモードの何れの演出モードで遊技を行うかを遊技者が選択可能となっている。具体的には、遊技者の操作により、演出モード選択アイコン14TM001が示す演出モードを切り替えることにより、AモードとBモードとを選択することが可能となっている。

【0387】

演出モード選択アイコン14TM001は画面左下部に表示されており、その上方には上向きの三角形が表示され、その下方には下向きの三角形が表示される。演出モード選択アイコン14TM001には現在の演出モードが示されており、現在の演出モードがAモードであるときには「Aモード」の文字が示され、現在の演出モードがBモードであるときには「Bモード」の文字が示される。そして、演出モード選択アイコン14TM001の上方に表示された上向きの三角形により、[遊技者がスティックコントローラ31Aを奥に押し込む操作をすることで演出モードが変更される]ことが示されており、また、演出モード選択アイコン14TM001の下方に表示された下向きの三角形により、[遊技者がスティックコントローラ31Aを手前に引く操作をすることで演出モードが変更される]ことが示されている。

10

【0388】

そして、遊技者が、スティックコントローラ31Aを操作して演出モード選択アイコン14TM001の表示を「Aモード」とすることで演出モードがAモードとなり、スティックコントローラ31Aを操作して演出モード選択アイコン14TM001の表示を「Bモード」とすることで演出モードがBモードとなる。このように、遊技者は、複数の演出モードから所望の演出モードを選択可能となっている。

20

【0389】

ここで、本実施形態では、遊技者が遊技を行っている状態であるか否かにかかわらず、演出モードを変更可能となっている。具体的には、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理(S76)の可変表示中演出(S172)において、スティックコントローラ31Aの操作を検出して、検出結果に応じて演出モード(演出モード選択アイコン14TM001が示す情報)を変更するようにしている。従って、図19-1(A)及び(B)に示すように、特別図柄の変動表示(これに対応した飾り図柄の変動表示)が実行されている期間において、演出モード選択アイコン14TM001が、その上下の三角形を伴って表示されることになる。これにより、遊技者は、特別図柄の変動表示中(飾り図柄の変動表示中)に演出モードを変更可能であることを把握することができる。

30

【0390】

また、本実施形態では、遊技者が遊技を行っていないときに実行される客待ちデモ表示の期間中も、演出モードを変更可能である。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、特別図柄の変動表示が実行されておらず保留記憶数が0である期間が所定期間(例えば60秒)継続すると、客待ち状態であることを指定する客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。客待ちデモ表示指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出表示装置5において客待ちデモ表示を実行可能である。客待ちデモ表示の期間中において、演出モード選択アイコン14TM001が、その上下の三角形を伴って表示されることにより、遊技者は、遊技を開始する前に、演出モードを変更可能であることを把握することができる。

40

【0391】

なお、演出制御用CPU120は、客待ちデモ表示指定コマンドを受信後(客待ちデモ表示開始後)に所定期間(例えば5分間)を経過しても特別図柄の変動表示が開始されず、且つ、スティックコントローラ31Aの操作(即ち、演出モードを選択するための操作)を検出しなかった場合には、それまで継続していた演出モードがAモード及びBモードの何れの演出モードであったとしても、演出モードをAモードに設定する制御を実行する。即ち、遊技者が遊技を行っていないことが検出された場合には、これに基づいて、遊技者の操作によらず演出モードを所定の初期モード(本例ではAモード)に設定するように

50

している。

【0392】

なお、本実施形態では、客待ちデモ表示が実行されていない期間であっても演出モードを変更可能となっているが、このような形態に限らず、客待ちデモ表示が実行されている期間に限り演出モードを変更可能とし、客待ちデモ表示が実行されていない期間、即ち、遊技を行っていることが検出された期間には演出モードを変更させないようにしても良い。このような構成を採用した場合において、遊技者が遊技を行っている期間、例えば、特別図柄の変動表示が実行されている期間は、演出モードの変更を行うことはできないものの、演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1が画面左下に表示されることにより、現在の演出モードが遊技者に報知されるようになっている。このとき演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1の上下には三角形が表示されず、遊技者に対して演出モードを変更不能であることが報知されているものとする。これにより、遊技者は、スティックコントローラ31 Aを操作しても、演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1が示す文字が切り替わらず、演出モードを変更できないことを把握できる。

10

【0393】

このように、演出モードを変更可能な客待ちデモ表示の実行期間中は、演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1を第1態様（上下に三角形を表示させた態様）で表示することにより、遊技者の操作に応じて演出モードを変更可能であることを報知する一方、演出モードを変更不能な遊技期間中は、演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1を第1態様とは異なる第2態様（上下に三角形を表示させない態様）で表示することにより、遊技者の操作により演出モードを変更できないことを報知するようにしても良い。

20

【0394】

なお、本実施形態では、客待ちデモ表示の実行期間中であるか否かによらず（遊技が行われているか否かによらず）、演出モードを選択するときには、演出表示装置5の画面左下部に表示されている演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1が示す文字を切り替えることにより、演出モードを選択しているが、このような形態に限らず、客待ちデモ表示の実行期間中であるか否かに応じて（遊技が行われているか否かに応じて）、演出モードを選択するための選択アイコンの態様又は表示位置を異ならせるようにしても良い。

【0395】

例えば、特別図柄の変動表示期間中は、前述したように画面左下部に演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1を上下の三角形と共に表示させることにより、演出モードを変更するための選択アイコンが、飾り図柄の変動表示や予告演出等といった、遊技者の興味を引くより重要な演出の妨げにならないようにする。一方で、客待ちデモ表示の実行期間中は、重要な演出が実行されることはないため、画面中央に、演出モード選択アイコン14 T M 0 0 1を拡大した態様の選択アイコンを表示するとともに、「スティックコントローラを操作して演出モードを選択してください」というメッセージを上下の三角形に代えて表示することで、遊技者が遊技を開始する前に、[スティックコントローラ31 Aを操作することで演出モードを変更することが可能である]ことを認識し易い態様で報知するようにする。

30

【0396】

このように、遊技者がスティックコントローラ31 Aを操作することにより、「Aモード」及び「Bモード」の2つの演出モードから何れかの演出モードを選択可能となっている。遊技者は、所望の演出モードを選択して、その演出モードで遊技を行うことが可能となるため、複数の演出モードが存在することによる興味を一層向上させることができる。

40

【0397】

なお、本実施形態では、遊技者がスティックコントローラ31 Aを操作することにより、「Aモード」及び「Bモード」の2つの演出モードを選択可能となっている例を示したが、これに限らず、遊技者の介入なしに演出モードを切り替える構成を採用しても良い。例えば、飾り図柄の変動表示が50回実行される毎に、「Aモード」から「Bモード」に、また、「Bモード」から「Aモード」に演出モードを切り替えるようにしても良い。ま

50

た、所定の契機（例えば、大当り遊技状態終了時、背景画像変化のタイミング等）において、複数存在する演出モードのうち何れの演出モードに設定するのかを抽選により決定し、抽選結果に応じた演出モードに設定するようにしても良い。

【0398】

（各演出モードにおける画面表示の例）

演出モードを選択可能な期間において、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作して、演出モード選択アイコン14T M 0 0 1が示す文字を「Aモード」に設定することで、以降の演出モードが「Aモード」に設定される。演出モードが「Aモード」に設定されると、図19-1（A）に示すように、演出制御用CPU120は、演出表示装置5に、特定領域206 F 0 0 0 Aとして、第1領域206 F 0 0 1と、第2領域206 F 0 0 2との複数の領域からなるボタン画像貯留表示領域を表示する。

10

【0399】

第1領域206 F 0 0 1は、図19-1（A）の破線矢印で示されるような方向に回転可能であり、最大4個のボタン画像206 F 0 0 3を貯留表示可能な4つの貯留部を備えた領域である。第2領域206 F 0 0 2は、第1領域206 F 0 0 1の周囲を取り囲む態様で9つ列設された矩形の貯留部を備えた領域であり、図19-1（A）の破線矢印に示すような方向へ順番にボタン画像206 F 0 0 3を貯留表示していくことが可能な領域である。第2領域206 F 0 0 2は、最大9個のボタン画像206 F 0 0 3を貯留表示可能である。従って、演出モードが「Aモード」に制御されている期間は、特定領域206 F 0 0 0 Aに、最大13個のボタン画像206 F 0 0 3を貯留表示可能である。

20

【0400】

図19-1（A）に示す例は、演出モードが「Aモード」に設定されており、貯留数が8の状態である。このとき、演出制御用CPU120は、第1領域206 F 0 0 1に4個のボタン画像206 F 0 0 3を表示させ、第2領域206 F 0 0 2に4個のボタン画像206 F 0 0 3を表示させている。第1領域206 F 0 0 1に表示されているボタン画像206 F 0 0 3は、円形状のボタンに槍形状（図中太線矢印）の武器が付加された形状のボタン画像であり、武器と関連することが示されている。また、第2領域206 F 0 0 2に表示されているボタン画像206 F 0 0 3は、槍形状（図中太線矢印）の武器が除去された円形状のボタン画像である。

【0401】

30

図19-1（A）に示すように、第2領域206 F 0 0 2にボタン画像206 F 0 0 3が貯留表示されるときには、槍形状の武器が除去された円形状のボタン画像であり、第1領域206 F 0 0 1にボタン画像206 F 0 0 3が貯留表示されるときとは異なる表示態様で貯留表示される。このように、第1領域206 F 0 0 1と、第2領域206 F 0 0 2とを含む特定領域206 F 0 0 0 Aにおいて複数のボタン画像206 F 0 0 3を事前に表示可能であることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションを豊富化し、遊技の興趣を向上させることができる。また、第1領域206 F 0 0 1に表示されるボタン画像206 F 0 0 3のような動作促進示唆画像と、第2領域206 F 0 0 2に表示されるボタン画像206 F 0 0 3のような動作促進示唆画像とで表示態様が異なることにより、表示領域に応じた表示態様となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0402】

また、演出モードが「Aモード」に設定されているときには、貯留数によらず第2領域206 F 0 0 2に貯留表示可能となるボタン画像の上限数（本例では9個）に対応した数の矩形の貯留部（本例では5個目から13個目の各ボタン画像に対応した貯留部）を表示することにより、第2領域206 F 0 0 2に貯留表示可能となるボタン画像の上限数を容易に認識できるようにしている。また、現時点での貯留数のうち、第1領域206 F 0 0 1に表示可能なボタン画像の上限数（4個）を超えた部分（本例では5個目から13個目）に対応したボタン画像206 F 0 0 3を、それぞれ矩形の貯留部に表示させることで、第2領域206 F 0 0 2に貯留表示可能となるボタン画像の上限数に対して、現時点でど

50

こまでボタン画像が206F003が貯留表示されているかを容易に認識できるようにしている。

【0403】

演出モードを選択可能な期間において、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作して、演出モード選択アイコン14TM001が示す文字を「Bモード」に設定することで、以降の演出モードが「Bモード」に設定される。演出モードが「Bモード」に設定されると、図19-1(B)に示すように、演出制御用CPU120は、演出表示装置5に、特定領域206F000Bとして、第1領域206F001のみからなるボタン画像貯留表示領域を表示する。

【0404】

演出モードが「Bモード」に設定されている期間は、演出モードが「Aモード」に設定されている期間とは異なり、演出制御用CPU120が、第2領域206F002を認識可能とするための矩形の貯留部を表示しないことにより、ボタン画像貯留表示領域は第1領域206F001のみにより構成される。前述したように、第1領域206F001は、図19-1(B)の破線矢印で示されるような方向に回転可能であり、最大4個のボタン画像206F003を貯留表示可能な4つの貯留部を備えた領域である。従って、演出モードが「Bモード」に制御されている期間は、特定領域206F000Bに、最大4個のボタン画像206F003を貯留表示可能である。

【0405】

図19-1(B)に示す例は、演出モードが「Bモード」に設定されており、貯留数が8の状態である。このとき、演出制御用CPU120は、第1領域206F001に4個のボタン画像206F003を表示させている。前述したように、第1領域206F001に表示されているボタン画像206F003は、円形状のボタンに槍形状(図中太線矢印)の武器が付加された形状のボタン画像であり、武器と関連することが示されている。

【0406】

一方で、「Aモード」に設定されているときとは異なり、第2領域206F002にはボタン画像206F003を表示させていない。ここで、現時点での貯留数が8であるのに対して、第1領域206F001のみによって構成される特定領域206F004Bには4個のボタン画像206F003までしか表示されないため、「Aモード」であれば表示されていた[8-4=残り4個のボタン画像206F003]は表示されていない。現時点では表示されていない残り4個のボタン画像206F003は、これ以降に放出演出が実行されたことに応じて第1領域206F001に表示可能となる。即ち、現時点での貯留数(本例では8)のうちの一部であり第1領域206F001に表示可能なボタン画像の上限数(本例では4)に対応した数のボタン画像206F003のみが表示され、現時点での貯留数のうちの残りであり第1領域206F001に表示可能なボタン画像の上限数(本例では4)を超えた部分(本例では5~8)に対応したボタン画像206F003は表示されない。

【0407】

また、本実施形態では、「Bモード」に設定されているときには、「Aモード」に設定されているときに表示される矩形の貯留部を表示させないようにしている。

【0408】

前述した[特徴部206Fに関する説明]では、演出表示装置5の画面左下部において、飾り図柄が縮小化されて小図柄として表示される例(図8(A)及び(B)等を参照)を示したが、以下に示す「小図柄」とは、これとは異なるものであり、飾り図柄を単に縮小化した図柄ではなく、飾り図柄とは異なる他の演出図柄である。

【0409】

以下に示す例における「飾り図柄」は、図19-1(A)及び(B)に示すように、演出表示装置5の画面中央部に表示される演出図柄(複数種類の装飾識別情報としての図柄)である。飾り図柄の変動表示は特別図柄の変動表示と同期して実行される。飾り図柄が変動表示及び停止表示されるエリアを左から飾り図柄表示エリア5L、飾り図柄表示エリ

10

20

30

40

50

ア 5 C、及び飾り図柄表示エリア 5 R とする。

【 0 4 1 0 】

また、以下に示す例における「小図柄」は、図 1 9 - 1 (A) 及び (B) に示すように、演出表示装置 5 の画面左下部に表示される、飾り図柄よりも小さな演出図柄であって、飾り図柄が変動表示されているか否か、及び、飾り図柄の表示結果を示す演出図柄である。小図柄の変動表示は特別図柄の変動表示と同期して実行される。また、小図柄の変動表示は、飾り図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、飾り図柄の停止表示と並行して実行可能である。小図柄が変動表示及び停止表示されるエリアを左から小図柄表示エリア 5 1、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r とする。

【 0 4 1 1 】

(A モードに設定されているときの演出例)

次に、演出モードが「 A モード」に設定されているときに、特別図柄の変動表示結果が「大当り」となる場合の演出例に関して、図 1 9 - 2、図 1 9 - 3、及び図 1 9 - 4 を用いて説明する。図 1 9 - 2 は、演出モードとして「 A モード」が選択されているときに実行される各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 9 - 3 及び図 1 9 - 4 は、演出モードとして「 A モード」が選択されているときに画面に表示される各演出画像の一例を示す説明図である。

【 0 4 1 2 】

以下に示す例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、味方キャラクタと敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0 がバトルを行うバトル演出を実行に決定するとともに、可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) の一部処理である特別操作演出設定処理において、ボタン画像使用個数選択テーブル (図 1 0 (A) を参照) に基づいて、ボタン画像使用個数を 1 0 個に決定し (ステップ 2 0 6 F S 0 0 2)、ボタン画像 1 0 個使用演出選択テーブル (図 1 0 (D) を参照) に基づいて、貯留放出演出の演出パターンを第 9 貯留放出演出に決定し (ステップ 2 0 6 F S 0 0 3)、ボタン画像演出成功失敗操作検出数選択テーブル (図 1 0 (E) を参照) に基づいて、ボタン画像演出成功失敗操作検出数を全個数検出に決定し (ステップ 2 0 6 F S 0 0 5)、貯留予告演出選択テーブル (図 1 1 を参照) に基づいて、貯留予告演出の予告演出パターンを第 4 予告演出に決定したものとする (ステップ 2 0 6 F 0 1 1)。

【 0 4 1 3 】

まず、図 1 9 - 3 (1) に示すように、演出モードとして「 A モード」が選択されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出表示装置 5 の画面左下部に「 A モード」の文字が表示された演出モード選択アイコン 1 4 T M 0 0 1 を表示させている。ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、演出表示装置 5 の飾り図柄表示エリア 5 L、飾り図柄表示エリア 5 C、及び飾り図柄表示エリア 5 R において、飾り図柄の変動表示を開始するとともに、演出表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 1、小図柄表示エリア 5 c、及び小図柄表示エリア 5 r において、小図柄の変動表示を開始する (図 1 9 - 2 に示す T 1 のタイミング)。

【 0 4 1 4 】

前述したように、ボタン画像の貯留演出が実行されるときには、ボタン画像の貯留表示をする前に、貯留表示をするボタン画像の個数を事前に示唆可能な個数示唆演出としての貯留予告演出が実行される。また、予め選択された貯留予告演出パターンが第 4 貯留予告演出 (第 1 回目、第 2 回目の貯留予告演出が基本予告演出) である (ステップ 2 0 6 F S 0 1 1) ことに基づいて、貯留予告演出として基本予告演出を実行する。

【 0 4 1 5 】

基本予告演出では、貯留タイミングとなると、予め選択された貯留表示個数に対応する個数分のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 が、演出表示装置 5 の画面中央部に貯留予告表示として出現表示される。ストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 は、ボタン画像が 5 角形状のストックアイコン内に収容された態様の画像として表示される

10

20

30

40

50

。このような貯留表示される個数のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 が予告演出として表示されることにより、貯留表示をするボタン画像の個数をストック用ボタンアイコン画像数により事前に示唆可能な個数示唆演出が貯留予告演出として実行される。

【 0 4 1 6 】

さらに、基本予告演出では、図 1 9 - 3 (2) に示すように、「貯留 × 6 ! 」というような貯留表示される個数を数値により示す貯留追加数値画像も貯留予告演出として表示される。これにより、遊技者に正確な貯留追加数を予告報知することができる。ストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 は、特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A 以外の表示領域であればどのような表示領域に表示されてもよい。

【 0 4 1 7 】

また、ストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 内のボタン画像は、円形状のボタンに槍形状 (図中太線矢印) の武器が付加された形状のボタン画像であり、武器と関連することが示されている。ストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 内のボタン画像は、図中の破線矢印に示す方向に移動表示し、回転する第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの貯留部のうちの空き貯留部にボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 として貯留表示されていく。そのときに、5 角形状のストックアイコンは消去される。なお、ストック表示 (貯留表示) されるときにのボタン画像 (スtock前のボタンアイコン画像含む) としては、槍以外に剣等のその他の武器がボタン画像に付加される複数種類の画像が用いることが可能であってもよい。その場合においては、ボタン画像に付加される武器の種類に応じて、大当たりとなる期待度が異なるように設定してもよい。また、ボタン画像 (スtock前のボタンアイコン画像含む) 自体の表示態様を、通常の画像よりも濃度が薄い画像で表示したり、通常の画像とは異なる色で表示することで、ストック表示 (貯留表示) されていないボタン画像 (ボタンアイコン画像含む) と、ストック表示 (貯留表示) されているボタン画像 (ボタンアイコン画像含む) とを差別化 (区別) して視認可能となるようにしてもよい。

【 0 4 1 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 9 - 3 (2) に示すように、第 1 回目の貯留タイミングとなると (図 1 9 - 2 に示す T 2 のタイミングで)、貯留予告演出としての基本予告演出を実行し、予め選択された貯留表示個数である 6 個に対応する 6 個のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 を、演出表示装置 5 の画面中央部に貯留予告表示として出現表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出表示装置 5 の画面中央下部に、「貯留 × 6 ! 」という貯留追加数値画像を表示させる。

【 0 4 1 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 9 - 3 (3) に示すように、貯留予告演出を実行した後に続けて貯留演出を実行する。本例では、6 個のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 内のボタン画像を、図 1 9 - 3 (2) 中の破線矢印に示す方向に移動表示させ、回転する第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの空き貯留部に 4 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 として貯留表示させ、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 に貯留表示可能な個数を超えた分のボタン画像を、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 に $6 - 4 = 2$ 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 として貯留表示させる (図 1 9 - 2 に示す T 3 のタイミング)。このとき、貯留数が 6 となる。

【 0 4 2 0 】

図 1 9 - 3 (3) に示すように、貯留予告演出を実行した後に続けて貯留演出を実行し、6 個のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 に対応する 6 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を、演出表示装置 5 の第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 との複数の領域からなる特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A に並べて貯留表示させている。このように、ボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を、演出表示装置 5 の第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 及び第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 の複数の領域に貯留表示として並べて表示することにより、単に背景画像上に貯留表示個数分のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を一定間隔で並べて表示する場合よりも演出効果を高めて、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 1 】

1回のボタン画像の貯留演出で貯留表示されるボタン画像206F003の個数は、複数種類の演出パターン(図10(B)~(D)参照)のうちから選択決定された演出パターンに応じた個数に決定される。このような貯留表示は、1回の可変表示中に複数回(この実施の形態では2回)実行される。貯留表示において、図19-3(2)及び(3)に示すように、第1領域206F001の4つの貯留部がボタン画像206F003で満杯となったときには、9つの第2領域206F002内において、図19-1(A)の破線矢印に示す方向に並ぶ順番に従い、ボタン画像206F003が、1つずつシフトする移動態様で移動表示され、空き貯留部に貯留表示されていく。このように、貯留数(本例では6個)に対応した数のボタン画像206F003のうち、第1領域206F001で表示可能な上限数(4個)を超えた部分(本例では2個)に関しては、第2領域206F002において表示されることになる。複数の表示領域でボタン画像206F003の貯留表示が可能となるので、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0422】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-3(4)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、演出表示装置5の飾り図柄表示エリア5L及び飾り図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、演出表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図19-2に示すT4のタイミング)。このとき、小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された飾り図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された飾り図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0423】

本実施形態では、前述したように、バトル演出の対象となる敵キャラクタ14TM030の画像(図19-3(5)、(6)、及び(10)を参照)、及び敵キャラクタ14TM030の体力を示唆する後述する体力バー14TM005が表示された後、特定タイミングで敵キャラクタ14TM030を攻撃等するためのボタンを操作する動作を促進する演出として、貯留表示されていたボタン画像206F003が放出表示される放出演出が実行される。そのボタン画像206F003は、図19-3(5)、(6)、及び(10)に示すような攻撃用の槍を示唆する槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれる円形の画像である。そして、遊技者がプッシュボタン31B等の操作手段を所定回数操作し、その動作がプッシュセンサ35Bにより検出されることに基づいて、放出表示されたボタン画像206F003が消化されつつ敵キャラクタ14TM030を攻撃する等の特定の演出が行われた後、遊技者による敵キャラクタ14TM030への攻撃が成功する(ダメージを与える)成功演出が実行されるか、又は、遊技者による敵キャラクタ14TM030への攻撃が失敗する(ダメージを与えられない)失敗演出が実行される。

【0424】

成功演出は、例えば、遊技者による敵キャラクタ14TM030への攻撃が成功し(ダメージを与え)、擬似連の演出が開始される、スーパーリーチの演出に発展する、または、大当たり図柄が停止表示される等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出である。一方、この場合の失敗演出は、例えば、遊技者による敵キャラクタ14TM030への攻撃が失敗し(ダメージを与えられず)、擬似連の演出が開始されない、スーパーリーチの演出に発展しない、または、大当たり図柄が停止表示されない等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆しない演出である。成功演出および失敗演出は、変動パターンの種類に応じて、異なる種類の演出が選択されて実行される。なお、成功演出および失敗演出は、変動パターンの種類によらず、全ての可変表示において、同じ種類の演出が実行されるようにしてもよい。

【0425】

なお、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が所定回(放出表示されたボタ

ン画像 206F003 の個数) 操作された (放出演出の対象となったボタン画像 206F003 の個数に対応した操作回数がプッシュセンサ 35B 等により検出された) ことに基づいて、成功演出が実行された場合、敵キャラクター 14TM030 への攻撃が成功したことに応じて (ダメージを与えられたことに応じて)、変動表示中の飾り図柄を、飾り図柄表示エリア 5L、5C、及び 5R に一旦仮停止させた後に再変動させる擬似連演出を実行するようにしても良い。このとき、飾り図柄表示エリア 5L、5C、及び 5R において飾り図柄が仮停止している状態であっても、小図柄表示エリア 5l、5c、及び 5r において、小図柄の変動表示は継続して実行されている。一方、失敗演出が実行された場合、敵キャラクター 14TM030 への攻撃が失敗したことにより (ダメージを与えられなかったことにより) 擬似連演出は実行されないようにする。

10

【0426】

本実施形態における体力バー 14TM005 は、体力バー 14TM005 の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合 (0 ~ 100%) によって、敵キャラクター 14TM030 の体力を示唆するようにしている。体力バー 14TM005 により示される敵キャラクター 14TM030 の体力は、1 回目の演出においてはスーパーリーチの演出に発展するか否かを示唆しており、2 回目の演出においては大当り図柄が停止表示されるか否かを示唆している。即ち、体力バー 14TM005 に示される値が低いほど、スーパーリーチの演出に発展する期待度が高く、大当り図柄が停止表示する期待度が高くなっている。体力バー 14TM005 の初期値は 100% であり、プッシュボタン 31B 等の操作手段を所定回数操作し、その動作がプッシュセンサ 35B により検出されることに基づいて、成功演出が

20

【0427】

また、前述したように、ボタン画像の放出演出は、次のように実行される。放出タイミングとなると、第 1 領域 206F001 および第 2 領域 206F002 よりなる特定領域 206F000A に貯留表示されたボタン画像 206F003 が、第 1 領域 206F001 が回転することに伴って、第 1 領域 206F001 に貯留された画像から順番に放出されていく。例えば、第 1 領域 206F001 が回転して貯留表示されたボタン画像 206F003 が所定位置に達したときにそれぞれの所定位置からボタン画像 206F003 が 1 個ずつ連続的に放出表示されてもよく、第 1 領域 206F001 が回転しながらボタン画像 206F003 が貯留表示された全ての位置からボタン画像 206F003 が一度に

30

【0428】

第 1 領域 206F001 から放出されたボタン画像 206F003 は、画面中央部の表示領域まで移動表示され、画面中央部において、「押せ!」という操作を促進するメッセージ画像と並んで表示されることにより、遊技者によるプッシュボタン 31B 等の操作手段の操作動作を促進する動作促進画像に変更表示される。このような動作促進画像としてのボタン画像 206F003 は、特定表示領域 206F000 以外の表示領域以外の表示領域であれば、固定的な表示領域に限らず非固定的な表示領域 (ランダムに変更可能な表示領域等) 等、どのような表示領域に表示してもよい。

【0429】

1 回のボタン画像の放出演出で放出されるボタン画像 206F003 の個数は、複数種類の演出パターン (図 10 参照) のうちから選択決定された演出パターンに応じた個数に決定される。本例では、予め選択された第 9 貯留放出演出に基づいて (ステップ 206FS003)、第 1 回目の放出演出で放出されるボタン画像 206F003 の個数は 3 個であり、第 2 回目の放出演出で放出されるボタン画像 206F003 の個数は 7 個に決定している。

40

【0430】

このような放出表示は、1 回の可変表示中に複数回 (この実施の形態では 2 回) 実行され、第 1 領域 206F001 の 4 つの貯留部が空き貯留部となったときにおいて、第 2 領域 206F002 にボタン画像 206F003 が貯留されているときには、図 19 - 4 (

50

10) の破線矢印に示すように、第2領域206F002から第1領域206F001の空き貯留部にボタン画像206F003が移動表示され、第1領域206F001からさらに放出可能となる。

【0431】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-3(5)に示すように、第1回目の放出タイミングとなると(図19-2に示すT5のタイミングで)、演出表示装置5の画面中央部に、敵キャラクタ14TM030及び体力バー14TM005を表示させた後に、放出演出を実行する。これに伴い、演出表示装置5の画面中央部に、第1回目の放出演出で放出される3個のボタン画像206F003を放出表示させ、「押せ!」という操作を促進するメッセージ画像を表示させる。この放出演出では、第1領域206F001の4つの貯留部のうちの3つの貯留部から3個のボタン画像206F003を画面中央部まで移動させる。また、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の画面中央下部に「放出×3!」という放出数画像を表示させる(図19-2に示すT6のタイミング)。このとき、貯留数が3となる。

【0432】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-3(6)に示すように、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が操作され、その動作がプッシュセンサ35Bにより検出される毎に、攻撃用の槍を示唆する槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれるボタン画像206F003を、敵キャラクタ14TM030に対して発射するような態様で移動させる。このとき、演出制御用CPU120は、敵キャラクタ14TM030に向けて移動したボタン画像206F003が、敵キャラクタ14TM030に向けて移動する前に表示されていた領域に、移動エフェクト画像14TM003を表示させる。

【0433】

即ち、移動エフェクト画像14TM003は、第1領域206F001に表示されていたボタン画像206F003が画面中央に移動したとき(放出表示されたとき)の表示位置に表示される画像であり、当該ボタン画像206F003に対応した操作が検出されたことに応じて表示される画像である。このような移動エフェクト画像14TM003が表示されることにより、当該移動エフェクト画像14TM003が表示される領域に表示されていたボタン画像206F003が移動したこと、即ち、当該ボタン画像206F003に対応した操作が適切に行われたことを遊技者に認識させることができる。

【0434】

そして、演出制御用CPU120は、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が3回操作されたこと、即ち、放出演出の対象となったボタン画像206F003の個数に対応した操作回数がプッシュセンサ35B等により検出されたことに基づいて(図19-2に示すT7のタイミングで)、成功演出を実行し、敵キャラクタが爆発している態様を示唆する爆発エフェクト画像14TM010を敵キャラクタ14TM030上に重畳表示させる。爆発エフェクト画像14TM010は敵キャラクタ14TM030よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像であるため、遊技者からは、爆発エフェクト画像14TM010が敵キャラクタ14TM030よりも手前に表示されているように見える。このとき、演出制御用CPU120は、体力バー14TM005において色付部分が占める割合をバー全体の「100」%から「50」%に更新する。

【0435】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、演出表示装置5に味方キャラクタ14TM020と敵キャラクタ14TM030とを表示させ、「バトル」の文字を表示させる(図19-2のT8のタイミング)。このとき、演出制御用CPU120は、第2領域206F002に貯留表示されていた2つのボタン画像206F003を、回転する第1領域206F001の4つの貯留部のうちの3つの空き貯留部に、破線矢印に示す方向へ順番にボタン画像206F003を移動表示していく。

【0436】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-3(8)に示すように、バトル演出を実行中に第2回目の貯留タイミングとなると(図19-2に示すT9のタイミングで)、貯留予告演出としての基本予告演出を実行し、予め選択された貯留表示個数である4個に対応する4個のストック用ボタンアイコン画像206F004を、演出表示装置5の画面中央部に貯留予告表示として並べて出現表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の画面中央下部に、「貯留×4!」という貯留追加数値画像を表示させる。

【0437】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-4(9)に示すように、貯留予告演出を実行した後に続けて貯留演出を実行する。本例では、4個のストック用ボタンアイコン画像206F004内のボタン画像を、図19-3(8)中の破線矢印に示す方向に移動表示させ、回転する第1領域206F001の1つの空き貯留部に1個のボタン画像206F003として貯留表示させ、第1領域206F001に貯留表示可能な個数を超えた分のボタン画像206F003を、第2領域206F002に4-1=3個のボタン画像206F003として貯留表示させる(図19-2に示すT10のタイミング)。このとき、貯留数が7となる。

【0438】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-4(10)に示すように、第2回目の放出タイミングとなると(図19-2に示すT11のタイミングで)、演出表示装置5の画面中央部に、敵キャラクタ14TM030及び体力バー14TM005を表示させた後に、放出演出を実行する。これに伴い、演出表示装置5の画面中央部に、予め選択された第2回目の放出演出で放出される7個のボタン画像206F003を放出表示させ、「押せ!」という操作を促進するメッセージ画像を表示させる。この放出演出では、第1領域206F001の4つの貯留部から4個のボタン画像206F003を画面中央部まで移動させるとともに、第2領域206F002の3つの貯留部から3個のボタン画像206F003を画面中央部まで移動させる。また、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の画面中央下部に「放出×7!」という放出数画像を表示させる(図19-2に示すT12のタイミング)。このとき、貯留数が0となる。

【0439】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-4(11)に示すように、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が操作され、その動作がプッシュセンサ35Bにより検出される毎に、攻撃用の槍を示唆する槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれるボタン画像206F003を敵キャラクタ14TM030に対して発射するような態様で移動させる。このとき、演出制御用CPU120は、敵キャラクタ14TM030に向けて移動したボタン画像206F003が、敵キャラクタ14TM030に向けて移動する前に表示されていた領域に、移動エフェクト画像14TM003を表示させる。

【0440】

そして、演出制御用CPU120は、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が7回操作されたこと、即ち、放出演出の対象となったボタン画像206F003の個数に対応した操作回数がプッシュセンサ35B等により検出されたことに基づいて(図19-2に示すT13のタイミングで)、成功演出を実行し、敵キャラクタが爆発している態様を示唆する爆発エフェクト画像14TM010を敵キャラクタ14TM030上に重畳表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、体力バー14TM005において色付部分が占める割合をバー全体の「50」%から「0」%に更新する。

【0441】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-4(12)に示すように、(図19-2に示すT14のタイミングで)、味方キャラクタ14TM020が敵キャラクタ14TM030に勝利する勝利演出を実行し、演出表示装置5の上部に「勝利!!」の文字を表示させることにより大当りの発生を報知すると共に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R

10

20

30

40

50

に、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を表示させる。

【０４４２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示の停止を特定可能な演出制御コマンドである図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて（図１９－２に示すＴ１５のタイミングで）、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させると共に、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒに、確定停止される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ（本例では「７７７」）を確定停止させる。

【０４４３】

（Ｂモードに設定されているときの演出例）

次に、演出モードが「Ｂモード」に設定されているときに、特別図柄の変動表示結果が「大当り」となる場合の演出例に関して、図１９－５、図１９－６、及び図１９－７を用いて説明する。図１９－５は、演出モードとして「Ｂモード」が選択されているときに実行される各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１９－６及び図１９－７は、演出モードとして「Ｂモード」が選択されているときに画面に表示される各演出画像の一例を示す説明図である。

【０４４４】

以下に示す例では、前述した「Ａモード」の例と同様に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、味方キャラクタと敵キャラクタ１４ＴＭ０３０がバトルを行うバトル演出を実行に決定するとともに、可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）の一部処理である特別操作演出設定処理において、ボタン画像使用個数選択テーブル（図１０（Ａ）を参照）に基づいて、ボタン画像使用個数を１０個に決定し（ステップ２０６ＦＳ００２）、ボタン画像１０個使用演出選択テーブル（図１０（Ｄ）を参照）に基づいて、貯留放出演出の演出パターンを第９貯留放出演出に決定し（ステップ２０６ＦＳ００３）、ボタン画像演出成功失敗操作検出数選択テーブル（図１０（Ｅ）を参照）に基づいて、ボタン画像演出成功失敗操作検出数を全個数検出に決定し（ステップ２０６ＦＳ００５）、貯留予告演出選択テーブル（図１１を参照）に基づいて、貯留予告演出の予告演出パターンを第４予告演出に決定したものである（ステップ２０６Ｆ０１１）。

【０４４５】

まず、図１９－６（１）に示すように、演出モードとして「Ｂモード」が選択されているときには、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出表示装置５の画面左下部に「Ｂモード」の文字が表示された演出モード選択アイコン１４ＴＭ００１を表示させている。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、演出表示装置５の飾り図柄表示エリア５Ｌ、飾り図柄表示エリア５Ｃ、及び飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始するとともに、演出表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、小図柄表示エリア５ｃ、及び小図柄表示エリア５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始する（図１９－５に示すＴ１のタイミング）。

【０４４６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１９－６（２）に示すように、第１回目の貯留タイミングとなると（図１９－５に示すＴ２のタイミングで）、貯留予告演出としての基本予告演出を実行し、予め選択された貯留表示個数である６個に対応する６個のストック用ボタンアイコン画像２０６Ｆ００４を、演出表示装置５の画面中央部に貯留予告表示として出現表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出表示装置５の画面中央下部に、「貯留×６！」という貯留追加数値画像を表示させる。

【０４４７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１９－６（３）に示すように、貯留予告演出を実行した後に続けて貯留演出を実行する（図１９－５に示すＴ３のタイミング）。本例で

10

20

30

40

50

は、6個のストック用ボタンアイコン画像206F004内のボタン画像を、図19-6(2)中の破線矢印に示す方向に移動表示させた後、回転する第1領域206F001の4つの空き貯留部に4個のボタン画像206F003を貯留表示させる。このとき、貯留数が6となるのに対して、第1領域206F001のみによって構成される特定領域206F004Bには4個のボタン画像206F003までしか表示されないため、「Aモード」であれば第2領域206F002に表示されていた[6-4=残り2個のボタン画像206F003]は表示されないことになる。

【0448】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-6(4)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、演出表示装置5の飾り図柄表示エリア5L及び飾り図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、演出表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図19-5に示すT4のタイミング)。このとき、小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された飾り図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された飾り図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0449】

1回のボタン画像の放出演出で放出されるボタン画像206F003の個数は、複数種類の演出パターン(図10参照)のうちから選択決定された演出パターンに応じた個数に決定される。本例では、予め選択された第9貯留放出演出に基づいて(ステップ206FS003)、第1回目の放出演出で放出されるボタン画像206F003の個数は3個であり、第2回目の放出演出で放出されるボタン画像206F003の個数は7個に決定している。

【0450】

このような放出表示は、1回の可変表示中に複数回(この実施の形態では2回)実行され、第1領域206F001の4つの貯留部が空き貯留部となったときにおいて、さらに出現表示させることが可能なボタン画像206F003の個数が1以上残っているときには(放出演出が実行される前の貯留数が、当該放出演出により放出されるボタン画像206F003の個数よりも多かった場合には)、図19-7(9)及び(10)に示すように、第1領域206F001の空き貯留部にボタン画像206F003を新たに出現表示させ、第1領域206F001からさらに放出可能となる。

【0451】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-6(5)に示すように、第1回目の放出タイミングとなると(図19-5に示すT5のタイミングで)、演出表示装置5の画面中央部に、敵キャラクタ14TM030及び体力バー14TM005を表示させた後に、放出演出を実行する。これに伴い、演出表示装置5の画面中央部に、第1回目の放出演出で放出される3個のボタン画像206F003を放出表示させ、「押せ!」という操作を促進するメッセージ画像を表示させる。この放出演出では、第1領域206F001の4つの貯留部のうちの3つの貯留部から3個のボタン画像206F003を画面中央部まで移動させる。また、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の画面中央下部に「放出×3!」という放出数画像を表示させる(図19-5に示すT6のタイミング)。このとき、貯留数が3となる。

【0452】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-6(6)に示すように、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が操作され、その動作がプッシュセンサ35Bにより検出される毎に、攻撃用の槍を示唆する槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれるボタン画像206F003を、敵キャラクタ14TM030に対して発射するような態様で移動させる。このとき、演出制御用CPU120は、敵キャラクタ14TM030に向けて移動したボタン画像206F003が、敵キャラクタ14TM030に向けて移動する前に表

示されていた領域に、移動エフェクト画像 1 4 T M 0 0 3 を表示させる。

【 0 4 5 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者によりプッシュボタン 3 1 B 等の操作手段が 3 回操作されたこと、即ち、放出演出の対象となったボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 の個数に対応した操作回数がプッシュセンサ 3 5 B 等により検出されたことに基づいて（図 1 9 - 5 に示す T 7 のタイミングで）、成功演出を実行し、敵キャラクタが爆発している状態を示唆する爆発エフェクト画像 1 4 T M 0 1 0 を敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0 上に重畳表示させる。爆発エフェクト画像 1 4 T M 0 1 0 は敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0 よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像であるため、遊技者からは、爆発エフェクト画像 1 4 T M 0 1 0 が敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0

10

【 0 4 5 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、演出表示装置 5 に味方キャラクタ 1 4 T M 0 2 0 と敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0 とを表示させ、「バトル」の文字を表示させる（図 1 9 - 5 の T 8 のタイミング）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 のみからなる特定領域 2 0 6 F 0 0 0 B には表示されていなかった新たなボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 （「A モード」であれば第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 に表示されていた [6 - 4 = 残り 2 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3] ）を、回転する第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの貯留部のうちの 3 つの空き貯留部に順番に表示させていく。

20

【 0 4 5 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 9 - 6 （ 8 ）に示すように、バトル演出を実行中に第 2 回目の貯留タイミングとなると（図 1 9 - 5 に示す T 9 のタイミングで）、貯留予告演出としての基本予告演出を実行し、予め選択された貯留表示個数である 4 個に対応する 4 個のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 を、演出表示装置 5 の画面中央部に貯留予告表示として並べて出現表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出表示装置 5 の画面中央下部に、「貯留 × 4 ! 」という貯留追加数値画像を表示させる。

30

【 0 4 5 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 9 - 7 （ 9 ）に示すように、貯留予告演出を実行した後に続けて貯留演出を実行する。本例では、4 個のストック用ボタンアイコン画像 2 0 6 F 0 0 4 内のボタン画像を、図 1 9 - 6 （ 8 ）中の破線矢印に示す方向に移動表示させた後、回転する第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 1 つの空き貯留部に 1 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示させる。第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 に貯留表示可能な個数を超えた分の 3 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 （「A モード」であれば第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 に表示されていた [7 - 4 = 残り 3 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3] ）については、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 に向けて移動はさせるものの、既に第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの貯留部がボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 で満杯となっているため、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 （及び第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 ）に表示させない（図 1 9 - 5 に示す T 1 0 のタイミング）。このとき、貯留数が 7 となる。

40

【 0 4 5 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 9 - 7 （ 1 0 ）に示すように、第 2 回目の放出タイミングとなると（図 1 9 - 5 に示す T 1 1 のタイミングで）、演出表示装置 5 の画面中央部に、敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0 及び体力バー 1 4 T M 0 0 5 を表示させた後に、放出演出を実行する。これに伴い、演出表示装置 5 の画面中央部に、予め選択された第 2 回目の放出演出で放出される 7 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を放出表示させ、「押せ ! 」という操作を促進するメッセージ画像を表示させる。この放出演出では、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの貯留部から 4 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を画面中央部まで移動

50

させる。この際、第1領域206F001からボタン画像206F003が順番に放出されていくことに応じて第1領域206F001に空き貯留部ができると、第1領域206F001の空き貯留部に3個のボタン画像206F003(「Aモード」であれば第2領域206F002に表示されていた[7-4=残り3個のボタン画像206F003])を順番に出現表示させ、その後、それら3個のボタン画像206F003を画面中央部まで移動させる。また、演出制御用CPU120は、演出表示装置5の画面中央下部に「放出×7!」という放出数画像を表示させる(図19-5に示すT12のタイミング)。このとき、貯留数が0となる。

【0458】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-7(11)に示すように、遊技者により10
プッシュボタン31B等の操作手段が操作され、その動作がプッシュセンサ35Bにより検出される毎に、攻撃用の槍を示唆する槍画像(図中太線矢印の画像)が含まれるボタン画像206F003を敵キャラクタ14TM030に対して発射するような態様で移動させる。このとき、演出制御用CPU120は、敵キャラクタ14TM030に向けて移動したボタン画像206F003が、敵キャラクタ14TM030に向けて移動する前に表示されていた領域に、移動エフェクト画像14TM003を表示させる。

【0459】

そして、演出制御用CPU120は、遊技者によりプッシュボタン31B等の操作手段が7回操作されたこと、即ち、放出演出の対象となったボタン画像206F003の個数20
に対応した操作回数がプッシュセンサ35B等により検出されたことに基づいて(図19-5に示すT13のタイミングで)、成功演出を実行し、敵キャラクタが爆発している態様を示唆する爆発エフェクト画像14TM010を敵キャラクタ14TM030上に重畳表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、体力バー14TM005において色付部分が占める割合をバー全体の「50」%から「0」%に更新する。

【0460】

次いで、演出制御用CPU120は、図19-7(12)に示すように、(図19-5に示すT14のタイミングで)、味方キャラクタ14TM020が敵キャラクタ14TM030に勝利する勝利演出を実行し、演出表示装置5の上部に「勝利!!」の文字を表示させることにより大当りの発生を報知すると共に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R30
に、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を表示させる。

【0461】

そして、演出制御用CPU120は、特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンドである図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて(図19-5に示すT15のタイミングで)、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに、確定停止される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ(本例では「777」)を確定停止させる。

【0462】

以上に示したように、演出モードが「Aモード」である場合、図19-3(2)及び(3)に示したように、貯留予告演出を実行し、予め選択された貯留表示個数である6個に対応する個数分のストック用ボタンアイコン画像206F004を、演出表示装置5の画面中央部に貯留予告表示として出現表示させた後に、貯留演出を実行する。貯留演出では、6個のストック用ボタンアイコン画像206F004内のボタン画像のうちの4個に関しては、回転する第1領域206F001の4つの空き貯留部に4個のボタン画像206F003として貯留表示させ、残りの2個に関しては、第2領域206F002に2個のボタン画像206F003として貯留表示させている。

【0463】

一方で、演出モードが「Bモード」である場合、図19-6(2)及び(3)に示したように、貯留予告演出を実行し、予め選択された貯留表示個数である6個に対応する個数50

分のストック用ボタンアイコン画像 206F004 を、演出表示装置 5 の画面中央部に貯留予告表示として出現表示させた後に、貯留演出を実行する。貯留演出では、6 個のストック用ボタンアイコン画像 206F004 内のボタン画像のうちの 4 個に関しては、回転する第 1 領域 206F001 の 4 つの空き貯留部に 4 個のボタン画像 206F003 とし
て貯留表示させ、残りの 2 個に関しては、画面上に表示させないようにしている。即ち、
「B モード」では、第 1 領域 206F001 の 4 つの貯留部が満杯であることにより第 1
領域 206F001 に表示させることができない残りのボタン画像 206F003 を、以
降の放出演出によって第 1 領域 206F001 の貯留部に空きができるまで、演出表示装
置 5 の画面（特定領域 206F000B）に表示させないようにしている。

【0464】

このように、「A モード」に制御されているときには、貯留予告演出で示唆されたボタ
ン画像の個数の全てを、第 1 領域 206F001 及び第 2 領域 206F002 からなる特
定領域 206F000A に貯留表示させることが可能な一方で、「B モード」に制御され
ているときには、貯留予告演出で示唆されたボタン画像の個数の一部のみが、第 1 領域 2
06F001 のみからなる特定領域 206F000B に貯留表示され、残りは表示されな
いことになる。「B モード」に制御されている期間、遊技者は、貯留予告演出が実行され
る毎に、貯留されるボタン画像の個数を把握可能ではあるものの、複数回の貯留予告演出
、複数回の放出演出が実行されることにより、第 1 領域 206F001 で貯留可能なボタ
ン画像の個数を越えた分（5 個以上）に関しては、その個数を把握することが困難である
。即ち、貯留されているボタン画像の総数を把握容易な「A モード」と、貯留されている
ボタン画像の総数を把握困難な「B モード」という対照的な演出パターンが設けられてい
ることにより、遊技者の動作を促進する演出のバリエーションをさらに豊富化し、より一
層遊技の興趣を向上させることができる。

【0465】

また、図 19 - 1（A）及び（B）に示すように、遊技者がスティックコントローラ 3
1 A を操作することで、「A モード」及び「B モード」の 2 つの演出モードのうち何れか
の演出モードに切り替え可能となっている。このような構成によれば、遊技者が所望の演
出モードで遊技を行うことができる。例えば、操作を行うことにより多様な演出が実行さ
れることを好む遊技者は「A モード」を選択し、操作を行うことが煩わしく画面内に多く
の情報が表示されることを好まない遊技者は「B モード」を選択する、というように、遊
技者の選択肢を豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

【0466】

なお、図 19 - 6（2）及び（3）に示すように、演出モードが「B モード」である場
合においても、演出モードが「A モード」である場合と同様に貯留予告演出を実行してい
る。従って、「B モード」では、貯留数を認識することは困難ではあるものの、貯留予告
演出において示唆されるボタン画像 206F003 の個数を遊技者が数えることによって
、貯留数を推定すること自体は可能となっている。

【0467】

また、図 19 - 1（A）に示すように、演出モードが「A モード」である場合には、第
1 領域 206F001 を特定可能に表示するとともに、第 2 領域 206F002 を特定可
能とする矩形の貯留部を表示している。一方で、図 19 - 1（B）に示すように、演出モ
ードが「B モード」である場合には、第 1 領域 206F001 のみを特定可能に表示して
、第 2 領域 206F002 を特定可能とする矩形の貯留部を表示していない。

【0468】

仮に、「B モード」においても、第 2 領域 206F002 を特定可能とする矩形の貯留
部を表示させるようにした場合、貯留数が第 1 領域 206F001 で貯留表示可能なボタ
ン画像の個数（4 個）を超えている場合でも、矩形の貯留部にはボタン画像 206F00
3 が表示されない。そのため、遊技者が、貯留予告演出に基づいて計算している貯留数が
第 1 領域 206F001 で貯留表示可能なボタン画像の個数（4 個）を超えているにもか
かわらず、矩形の貯留部にボタン画像 206F003 が表示されないことから、違和感を

10

20

30

40

50

感じてしまうことになる。本実施形態のように、演出モード毎に、その演出モードにおいてボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を表示可能な領域を明確化することにより、遊技者は、ボタン画像が貯留表示されることになる領域を容易に把握することができ、上記のような違和感を感じさせないようにすることができる。

【 0 4 6 9 】

(変形例)

(1) 上記の実施形態では、貯留予告演出で示された数のボタン画像 (オブジェクト) を画面上に並べて表示させることにより、後に実行することになる操作の回数及び後に実行されることになる演出の回数を示唆するようにしているが、このような形態に限らず、貯留予告演出で示された数に基づく貯留数 (後に実行することになる操作の回数及び後に実行されることになる演出の回数) を数字で示唆するようにしても良い。例えば、「 A モード」では、1 回目の貯留予告演出で示された数が「 3 」であった場合に画面で貯留数を「 3 」と表示し、放出演出が行われることなく実行された 2 回目の貯留予告演出で示された数が「 5 」であった場合に画面で貯留数を「 8 」と表示する。一方、「 B モード」では、1 回目の貯留予告演出で示された数が「 3 」であった場合に画面で貯留数を「 3 」と表示し、放出演出が行われることなく実行された 2 回目の貯留予告演出で示された数が「 5 」であった場合に画面で貯留数を「 ? 」と表示する。このように、「 A モード」では、そのときの貯留数によらず貯留数自体が数字で表示されるのに対して、「 B モード」では、そのときの貯留数が貯定数 (4) 以下である場合にのみ貯留数自体が数字で表示され、そのときの貯留数が所定数 (4) より多い場合には貯留数を認識困難としている。

10

20

【 0 4 7 0 】

(2) 本実施形態では、演出モードとして「 A モード」と「 B モード」との 2 つの演出モードを設ける例を示したが、このような形態に限らず、「 A モード」と「 B モード」とは異なる演出モードをさらに設けても良い。例えば、演出モードとして、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B 等の動作検出手段によって動作が検出されていない場合であっても、上述した成功演出や失敗演出等の演出を実行可能となる演出モードを設けても良い。例えば、このような演出モードでは、「 A モード」と同様に、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 とにボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を表示可能であるが、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 等の操作手段を操作しない場合であっても、放出演出後に、直ちに放出表示されたボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が敵キャラクタ 1 4 T M 0 3 0 に対して移動するとともに移動エフェクト画像 1 4 T M 0 0 3 が表示され、成功演出又は失敗演出が実行されるものとする。このような演出モードを設けておくことにより、操作手段を操作することに煩わしさを感じる遊技者であっても、操作無しに成功演出又は失敗演出を見ることは可能となる。なお、以下の説明では、このような演出モードを「 C モード」と称する場合がある。

30

【 0 4 7 1 】

(3) また、ボタン画像を並べて表示させる「 A モード」及び「 B モード」とは異なる他の演出モードとして、ボタン画像を一切表示せずに貯留数を数字で示す (例えば、貯留数「 5 」)、又は、1 のボタン画像のみを表示してその近傍に貯留数を数字で示す (例えば、「ボタン画像 × 5 」) 等の態様で貯留数を示す演出モードを設けても良い。このような演出モードでは、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 を特定可能とする矩形の貯留部を表示させないものとする。また、このような演出モードでは、貯留予告演出が実行されて所定個数のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が貯留されることが示唆されても、単に貯留数を示す数字のみが更新されるものとする。なお、以下の説明では、このような演出モードを「 D モード」と称する場合がある。

40

【 0 4 7 2 】

(4) また、演出モードとして、ボタン画像を、「 A モード」や「 B モード」等の他の演出モードとは異なる態様で表示させる演出モードを設けても良い。例えば、「 A モード」と同様に、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 とにボタン画像を表示可能であるが、同じ第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 にボタン画像を表示させる場合でも「 A モード

50

」及び「Bモード」とはボタン画像の形状や色が異なり、同じ第2領域206F002にボタン画像を表示させる場合でも「Aモード」とはボタン画像の形状や色が異なる演出モードを設けても良い。

【0473】

(5) 本実施形態では、デモ表示中及び特別図柄の変動表示中に、何れの演出モードにも変更可能な例を示したが、デモ表示中とそれ以外の演出モード変更タイミングとで、選択可能な演出モードを異ならせても良い。例えば、デモ表示中は「Aモード」、「Bモード」、上記「Cモード」、及び上記「Dモード」の何れの演出モードも選択可能であるが、大当たり終了時には、「Aモード」及び「Bモード」の何れかの演出モードのみを選択可能としても良い。また、デモ表示中は選択することができないが、大当たり終了時には選択可能な演出モードが存在するようにしても良い。例えば、上記「Cモード」に関しては、他の演出モードとは異なり、遊技者の操作を要することなく成功演出や失敗演出が実行されるため、遊技者にとっての利便性が高い演出モードということがいえる。このような演出モード(Cモード)に関しては、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御されたことに基づいて、大当たり遊技状態の終了に伴うエンディング演出において遊技者が選択可能となるようにしても良く、エンディング演出において遊技者の操作を要することなく自動的に選択されるようにしても良い。

10

【0474】

(6) 本実施形態では、第1領域206F001は、最大4個のボタン画像206F003を貯留表示可能な4つの貯留部を備えた領域であり、第2領域206F002は、最大9個のボタン画像206F003を貯留表示可能な9つの貯留部を備えた領域である例を示したが、第1領域206F001が貯留表示可能な最大個数、第2領域206F002が貯留表示可能な最大個数はこの例に限られない。また、第1領域206F001が貯留表示可能な最大個数、第2領域206F002が貯留表示可能な最大個数は、演出モードに応じて異なるようにしても良く、同じ演出モードでも遊技状態等に応じて変化するようによ

20

【0475】

(7) 本実施形態では、1回の変動表示中に、複数回の貯留予告演出及び貯留演出と、複数回の放出演出とが実行されて、それらの態様によって当該変動表示の表示結果を示唆する例を示したが、このような形態に限らず、貯留予告演出及び貯留演出と、放出演出とは、開始されていない変動表示の表示結果を示唆する先読み演出として実行されても良い。例えば、保留記憶数が3となったときに1回目の貯留予告演出及び貯留演出が実行され、保留記憶数が2となったときに1回目の放出演出が実行され、保留記憶数が1となったときに2回目の貯留予告演出及び貯留演出が実行され、保留記憶数が0となったときに(即ち、予告対象となるターゲットの変動表示が実行されたときに)2回目の放出演出が実行されても良い。

30

【0476】

また、保留記憶数が3となったときに1回目の貯留予告演出及び貯留演出が実行され、保留記憶数が2となったときに2回目の貯留予告演出及び貯留演出が実行され、保留記憶数が1となったときに3回目の貯留予告演出及び貯留演出が実行され、保留記憶数が0となったときに(即ち、予告対象となるターゲットの変動表示が実行されたときに)放出演出が実行される、というように、予告対象となったターゲットの変動表示が実行されるまでに貯留されたボタン画像の個数が、ターゲットの変動表示で全て消化される演出態様としても良い。

40

【0477】

本実施形態において、演出モードが「Aモード」のときには、第1領域206F001及び第2領域206F002からなる特定領域206F000Aに、最大13個のボタン画像206F003を貯留表示可能であるが、前述したように、14個以上のボタン画像206F003も貯留可能(後に放出演出が実行されたことに基づいて表示可能)となっている。具体的には、図10(A)に示したように、ボタン画像使用個数が、15個又は2

50

0 個の場合がある。例えば、ボタン画像使用個数として 2 0 個が選択された場合、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 及び第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 からなる特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A がボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を貯留表示できる数は最大 1 3 個であるので、 $[20 - 13 = 7]$ 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 を特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A に貯留表示することができない。このとき、残りの 7 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 は、第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 に表示されていない。

【0478】

そして、放出演出が実行され、特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A に貯留表示されているボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 のうち所定個（例えば、1 0 個）のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が放出表示されると、特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A に 1 0 個の空き貯留部（第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 における 4 つの空き貯留部と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 における 6 つの空き貯留部）ができる。そして、特定領域 2 0 6 F 0 0 0 A に 1 0 個の空き貯留部ができたことに応じて、元々第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 に貯留表示されており、放出表示されなかった $[13 - 10 = 3]$ 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が、第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 4 つの空き貯留部のうちの 3 つの貯留部に移動すると共に、放出演出前には表示されていなかった残り 7 個のボタン画像 2 0 6 F 0 0 3 が第 1 領域 2 0 6 F 0 0 1 の 1 つの空き貯留部と第 2 領域 2 0 6 F 0 0 2 の 6 つの貯留部にそれぞれ貯留表示される。

【0479】

(10) 本実施形態では、放出演出の実行に応じて表示可能となるボタン画像の個数の一部を特定困難とする例を示したが、このような形態に限らず、更新可能な数値情報の一部を特定困難とする演出を実行しても良い。

【0480】

例えば、楽曲の再生時間を表示するミュージック演出の実行状況に関連した演出としてカウントダウン演出を実行可能とする。ミュージック演出における楽曲の再生時間が、ミュージック演出終了後に実行される予告の大当たり期待度を示唆するものとする。具体的には、楽曲の再生開始からの経過時間（再生秒数）が 1 ~ 3 0 秒の場合は、ミュージック演出終了後に、大当たり期待度の低い予告（カットイン予告、ノーマルリーチ発展等）が実行され、楽曲の再生開始からの経過時間（再生秒数）が 3 1 ~ 6 0 秒の場合は、ミュージック演出終了後に、大当たり期待度の高い予告（群予告、スーパーリーチ発展等）が実行される。

【0481】

また、カウントダウン演出は、演出表示装置 5 にカウントダウン秒数（残り 0 ~ 6 0）を表示する演出である。カウントダウン演出が実行されると、遊技者は、表示されているカウントダウン秒数を、楽曲の再生終了までの残り再生時間として認識することになる。カウントダウン演出において演出表示装置 5 に表示されるカウントダウン秒数の初期値は「残り 1 0」であり、1 秒経過する毎にカウントダウン秒数が 1 ずつ減算更新される。このように、カウントダウン演出では、演出表示装置 5 に表示されるカウントダウン秒数を 1 秒毎に 1 ずつ減算更新する動作が行われる。これにより、ミュージック演出における楽曲の残り再生時間（実際の残り再生時間とは限らず、あくまでカウントダウン秒数により示唆される残り再生時間）が遊技者に報知されることになる。

【0482】

ここで、カウントダウン秒数は、ミュージック演出実行中に加算更新させることが可能である。例えば、ミュージック演出実行中に、演出表示装置 5 に表示されているカウントダウン秒数が「残り 3」であるときに、演出表示装置 5 に「+ 1 0 秒」の文字が表示されたアイコンと、「+ 7 秒」の文字が表示されたアイコンとが表示される加算演出が実行されたものとする。このとき示唆された加算秒数は、1 0 秒 + 7 秒 = 1 7 秒であり、演出表示装置 5 に表示されているカウントダウン秒数が「残り 3」であるため、演出表示装置 5 に表示されるカウントダウン秒数が「2 0」（3 + 1 7 = 2 0）に更新される。

【0483】

このような演出を実行可能な場合に、カウントダウン秒数によらず（残り 0 ~ 残り 6 0

10

20

30

40

50

の全ての段階において) カウントダウン秒数を表示可能な第1表示パターンが設けられているものとする。また、カウントダウン秒数が残り所定時間(例えば、残り0~残り30)となっている期間は、カウントダウン秒数を表示可能であるが、それ以外の期間(例えば、残り31~残り60)は、カウントダウン秒数を表示させないか又はカウントダウン秒数の視認性を低下させる第2表示パターンが設けられているものとする。

【0484】

(スロットマシンの例)

(11) 上記の実施形態では、プッシュボタン31B等の操作手段を示すボタン画像206F003について、貯留表示をする貯留演出と、放出表示をする放出演出とを実行可能な貯留放出演出を実行可能である遊技機として、パチンコ遊技機1を例示したが、この

10

【0485】

ここで上記パチンコ遊技機1では、有利状態に制御されることを示唆する所定演出として、前述した敵キャラクタ14TM030への攻撃が成功する(ダメージを与える)成功演出と、敵キャラクタ14TM030への攻撃が失敗する(ダメージを与えない)失敗演出とを実行可能であり、所定演出の回数を示唆する示唆演出としての貯留予告演出を実行可能であり、所定演出の回数に関連した関連情報としてのボタン画像206F003を表示可能であったが、スロットマシンでは、所定演出として、後述するAT遊技を継続するか否かを報知する継続バトル演出(勝利又は敗北)を実行可能であり、所定演出の回

20

【0486】

ここで、スロットマシンにおけるAT遊技とは、演出制御用CPUによって制御される遊技状態であって、内部抽選結果に応じた情報(操作手順など)を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイムのことをいう。

【0487】

サブ制御部は、AT遊技を開始すると、AT遊技の遊技回数をカウントし続け、カウント値が「40」(1セット)となったとき、即ち、40遊技目となったときは、当該遊技の終了時に、次遊技以降もAT遊技を継続するか否かの抽選を行う。そして、次遊技以降もAT遊技を継続するか否かの抽選結果を報知する継続バトル演出(例えば、5ゲームに亘って味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することによりAT遊技が継続することを報知する継続バトル演出(勝利)、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北することによりAT遊技が継続しないことを報知する継続バトル演出(敗北))を実行する。なお、継続バトル演出は、5ゲームに亘って実行されるので、継続バトル演出が1回実行される毎に、AT遊技の遊技回数が5遊技分上乗せされることになる。

30

【0488】

本実施形態において、AT遊技を継続するか否かの抽選における継続率(次遊技以降もAT遊技を継続する確率)は、スロットマシンの設定値に応じて異なるようにしても良い。例えば、設定値が設定1である場合、継続率は15%となり、設定値が設定2である場合、継続率は17%となり、設定値が設定3である場合、継続率は20%となり、設定値が設定4である場合、継続率は25%となり、設定値が設定5である場合、継続率は30%となり、設定値が設定6である場合、継続率は35%となる。設定値が高設定であるほど、高い継続率となるように設定されている。なお、遊技制御部で設定された設定値の情報が演出制御部に送信されてくるので、演出制御部ではその設定値を記憶している。

40

【0489】

サブ制御部は、継続バトル演出を行うことを示唆する(次遊技以降もAT遊技を継続するか否かの抽選を行うことを示唆する)「バトル」の文字を示すアイコン(以下、文字ア

50

アイコンと称する)、及び、「 $\times n$ 」(n = 次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの抽選を行う回数)の文字を、演出表示装置 5 の画面右下部に表示可能である。「 $\times n$ 」の文字に示された数値は、継続バトル演出を実行する回数(次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの抽選を行う回数)を示唆しており、これはストック数(次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの抽選を行うストックが n 個あること)も示唆している。

【0490】

具体的には、演出表示装置の画面右下部に、文字アイコン、及び、「 $\times 5$ 」の文字が表示されているときに(ストックが 5 個のときに)、A T 遊技を開始して 40 遊技目の遊技(1 セット目)終了時に、次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの 1 回目の抽選を行い、次遊技以降は A T 遊技を継続しないことに決定すると、1 回目の継続バトル演出(敗北)を 5 遊技にわたって実行する。次いで、継続バトル演出を 1 回実行したことに基づいて、演出表示装置 5 の画面右下部に、文字アイコン、及び、「 $\times 4$ 」の文字が表示されているときに(ストックが 4 個のときに)、A T 遊技を開始して 45 遊技目の遊技終了時に、次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの 2 回目の抽選を行い、次遊技以降は A T 遊技を継続しないことに決定すると、2 回目の継続バトル演出(敗北)を 5 遊技にわたって実行する。次いで、継続バトル演出を 1 回実行したことに基づいて、演出表示装置 5 の画面右下部に、文字アイコン、及び、「 $\times 3$ 」の文字が表示されているときに(ストックが 3 個のときに)、A T 遊技を開始して 50 遊技目の遊技終了時に、次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの 3 回目の抽選を行い、次遊技以降は A T 遊技を継続することに決定すると、3 回目の継続バトル演出(勝利)を 5 遊技にわたって実行する。そして、次遊技から、再度、40 遊技回数の A T 遊技(2 セット目)が実行される。そして、この 2 セット目の A T 遊技の 40 遊技目に、再度、A T 遊技を継続するか否かの抽選が行われる。以上の手順を繰り返し実行して、文字アイコンが表示されていないときに(ストックが 0 個のときに)、次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの最後の抽選を行い、A T 遊技を継続しないことに決定されるまで、40 遊技回数(1 セット)の A T 遊技が連続して実行される。

【0491】

また、サブ制御部は、A T 遊技中における成立役に応じて決定された継続バトル演出の実行回数(次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの抽選回数 = ストック数)を示唆するストック演出を実行可能である。例えば、A T 遊技中において、演出表示装置 5 の画面右下部に、現在のストック数を示唆する文字アイコン、及び、「 $\times 1$ 」(1 = 現在のストック数)が表示されている状態で、小役 1 A (強チェリー)が当選した場合には、ストック数(継続バトル演出の実行回数 = 次遊技以降も A T 遊技を継続するか否かの抽選回数)として、10%で 0 回が選択され、15%で 1 回が選択され、20%で 2 回が選択され、50%で 3 回が選択され、5%で 10 回が選択される。そして、小役 1 A (強チェリー)が当選したことにより、1 回以上のストック数(継続バトル演出の実行回数)が選択されたときには、ストック演出が実行される。ストック演出が実行されると、文字アイコン、及び、「 $\times m$ 」(m = 当該遊技で得られたストック数)が演出表示装置 5 の画面中央部に強調して(エフェクト、音、拡大表示等を伴って)表示される。そして、ストック演出で示唆されたストック数(= m)が、演出表示装置 5 の画面右下部に表示されていた現在のストック数(= 1)に加算され、演出表示装置 5 の画面右下部に、文字アイコン、及び、「 $\times (1 + m)$ 」が表示される。

【0492】

従って、1 セット(40 遊技回数)の A T 遊技中において、遊技者は、なるべく多くのストックを得ることができる可能性の高い小役(強チェリー、強スイカ、チャンス目、強ベル等)を当選させることにより、ストック数を増やすことを目指す。そして、ストックを多く獲得した状態でセットを終了することで、遊技者は、セット終了時の継続バトル演出を実行する機会を増やし、A T 遊技を継続させる確率を高める。

【0493】

このような演出構成のスロットマシンにおいて、演出表示装置の画面右下部に第 3 領域を有し、演出表示装置 5 の画面右上部に第 4 領域を有するものとする。第 3 領域は、最大

4 個の文字アイコンを貯留表示可能な 4 つの貯留部を備えた領域である。第 4 領域は、最大 9 個の文字アイコンを貯留表示可能な 9 つの貯留部を備えた領域である。

【 0 4 9 4 】

サブ制御部は、A T 遊技中において、ストック演出により 1 0 回の継続バトル演出が示唆されたときに、第 3 領域の 4 つの空き貯留部にそれぞれ文字アイコンを貯留表示させるとともに、第 4 領域の 9 つの空き貯留部のうちの 6 つの空き貯留部にそれぞれ文字アイコンを貯留表示させる第 1 表示パターンにより文字アイコンを表示可能であるものとする。また、A T 遊技中において、ストック演出により 1 0 回の継続バトル演出が示唆されたときに、第 3 領域の 4 つの空き貯留部にそれぞれ文字アイコンを貯留表示させ、第 4 領域には文字アイコンを表示させない第 2 表示パターンにより文字アイコンを表示可能であるものとする。

10

【 0 4 9 5 】

ここで、サブ制御部が、A T 遊技中のストック演出により示唆された全ストック数を、第 3 領域及び第 4 領域に表示する第 1 表示パターンで表示しているときには、遊技者は、全てのストック数を認識することができるので、A T 遊技のセット終了後の継続バトル演出の機会が何回あるのかを認識することができ、ストック数に応じて、次遊技以降も A T 遊技を継続できるか否かを予め予測することが容易となる。また、サブ制御部が、A T 遊技中のストック演出により示唆された全ストック数の一部のストック数を、第 3 領域に表示し、残りのストック数を非表示とする第 2 表示パターンで表示しているときには、遊技者は、全てのストック数を認識することができないので、A T 遊技のセット終了後の継続バトル演出の機会が何回あるのかを認識することができず、次遊技以降も A T 遊技を継続できるか否かを予め予測することが困難となる。このような構成によれば、スロットマシンにおいて、関連情報を表示する表示パターンのバリエーションをさらに豊富化し、より一層遊技の興趣を向上させることができる。

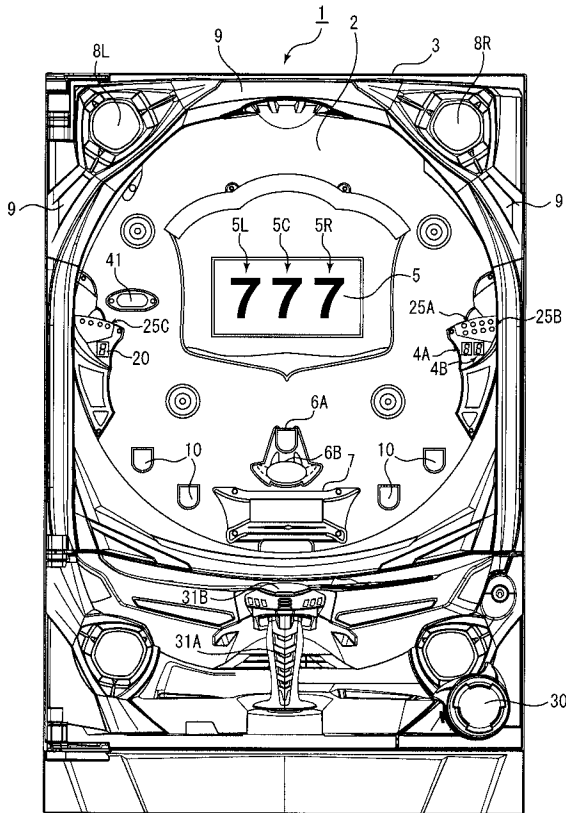
20

【 符号の説明 】

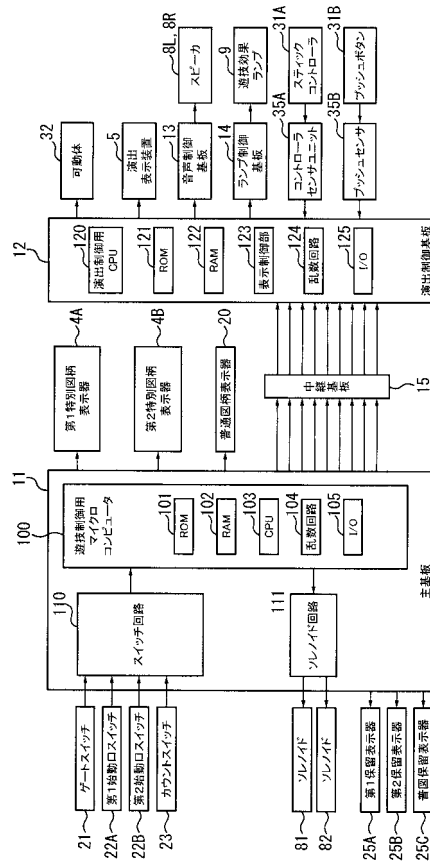
【 0 4 9 6 】

1 パチンコ遊技機、3 5 B プッシュセンサ、3 5 A コントローラセンサユニット、2 0 6 F 0 0 3 ボタン画像、1 2 0 演出制御用 C P U、2 0 6 F 0 0 0 特定表示領域、2 0 6 F 0 0 1 第 1 領域、2 0 6 F 0 0 2 第 2 領域。

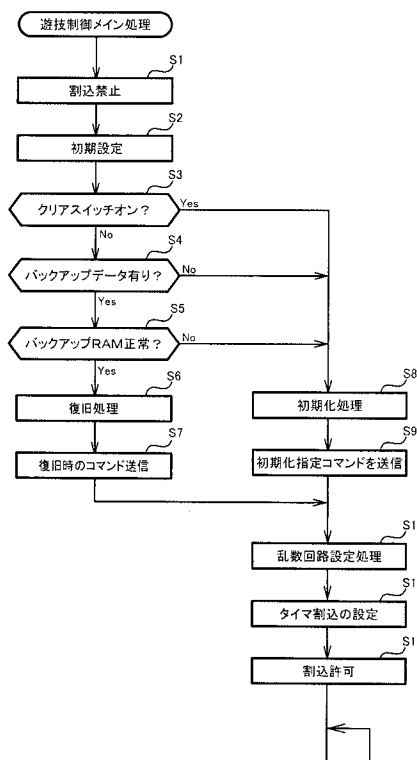
【図 1】



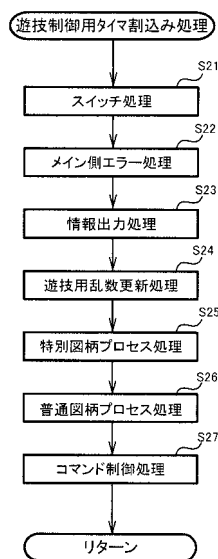
【図 2】



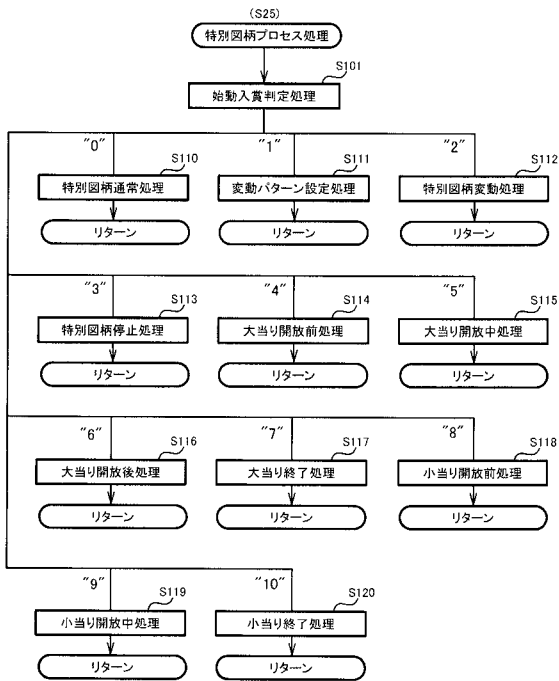
【図 3】



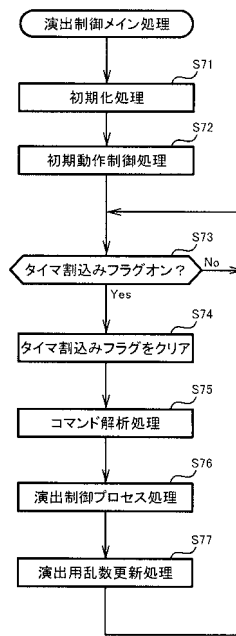
【図 4】



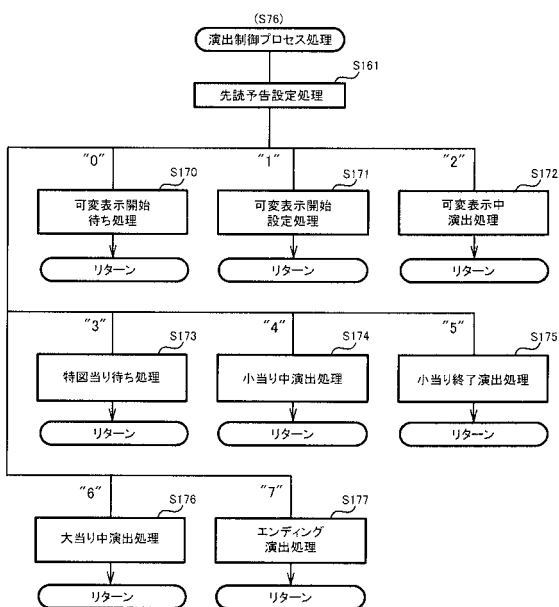
【図 5】



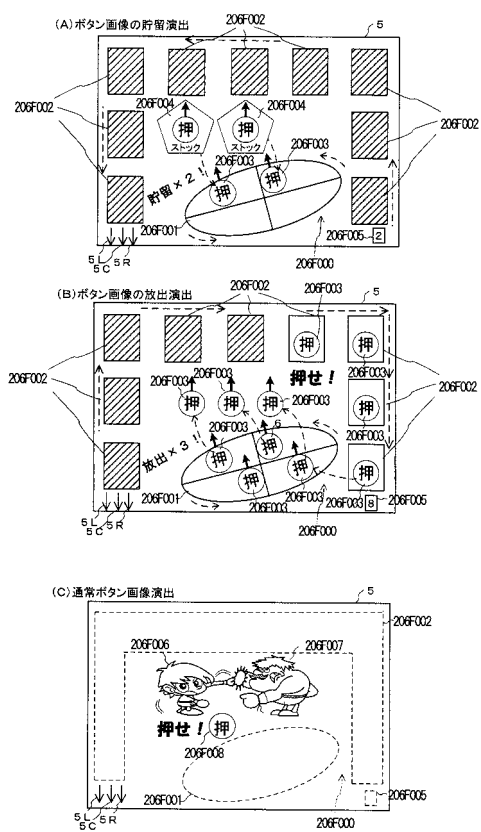
【図 6】



【図 7】

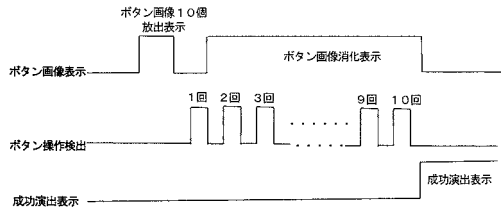


【図 8】

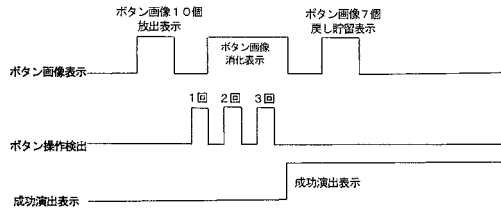


【図 9】

(A) ボタン画像 10 個使用演出での全個数検出時成功演出制御例



(B) ボタン画像 10 個使用演出での 3 個検出時成功演出制御例



【図 10】

(A) ボタン画像使用個数選択テーブル

ボタン画像 使用個数	SR2 (個数100)	
	大当たり時	はずれ時
20個	60	10
15個	30	20
10個	20	70

(B) ボタン画像20個使用演出選択テーブル

演出名	演出パターン				SR3 (個数150)
	第1回貯留表 示個数	第1回放出表 示個数	第2回貯留表 示個数	第2回放出表 示個数	
第1貯留放出演出	11 (貯留数11)	7 (貯留数4)	9 (貯留数13)	13 (残数0)	50
第2貯留放出演出	10 (貯留数10)	8 (貯留数2)	10 (貯留数12)	12 (残数0)	50
第3貯留放出演出	9 (貯留数9)	9 (貯留数0)	11 (貯留数11)	11 (残数0)	50

(C) ボタン画像15個使用演出選択テーブル

演出名	演出パターン				SR3 (個数150)
	第1回貯留表 示個数	第1回放出表 示個数	第2回貯留表 示個数	第2回放出表 示個数	
第4貯留放出演出	5 (貯留数5)	4 (貯留数1)	10 (貯留数11)	11 (残数0)	50
第5貯留放出演出	6 (貯留数6)	5 (貯留数1)	9 (貯留数10)	10 (残数0)	50
第6貯留放出演出	7 (貯留数7)	6 (貯留数1)	8 (貯留数9)	9 (残数0)	50

(D) ボタン画像10個使用演出選択テーブル

演出名	演出パターン				SR3 (個数150)
	第1回貯留表 示個数	第1回放出表 示個数	第2回貯留表 示個数	第2回放出表 示個数	
第7貯留放出演出	4 (貯留数4)	1 (貯留数3)	6 (貯留数9)	9 (残数0)	50
第8貯留放出演出	5 (貯留数5)	2 (貯留数3)	5 (貯留数8)	8 (残数0)	50
第9貯留放出演出	6 (貯留数6)	3 (貯留数3)	4 (貯留数7)	7 (残数0)	50

(E) ボタン画像演出成功失敗操作検出数選択テーブル

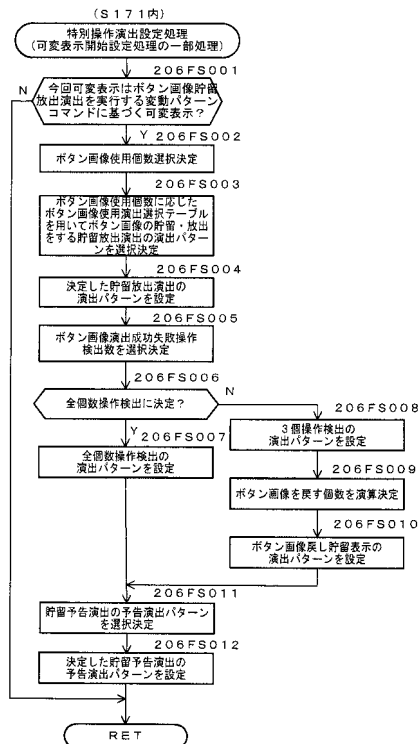
操作検出数	SR4 (個数160)
全個数検出	140
3個検出	20

【図 11】

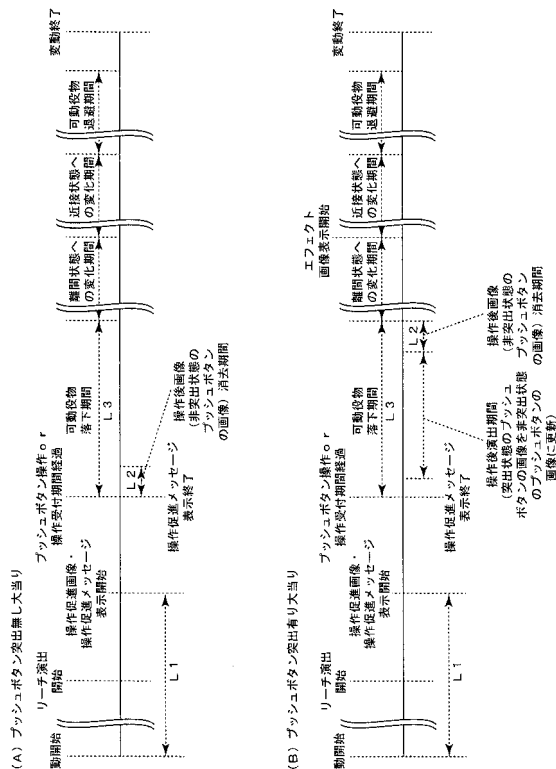
貯留予告演出選択テーブル

貯留予告演出名	予告演出パターン		SR5 (個数170)	
	第1回貯留 表示時	第2回貯留 表示時	大当たり時	はずれ時
第1貯留予告演出	基本予告演出	フリーズ 予告演出	60	10
第2貯留予告演出	基本予告演出	タッチセンサ 予告演出	50	20
第3貯留予告演出	基本予告演出	セリフ 予告演出	40	30
第4貯留予告演出	基本予告演出	基本予告演出	20	110

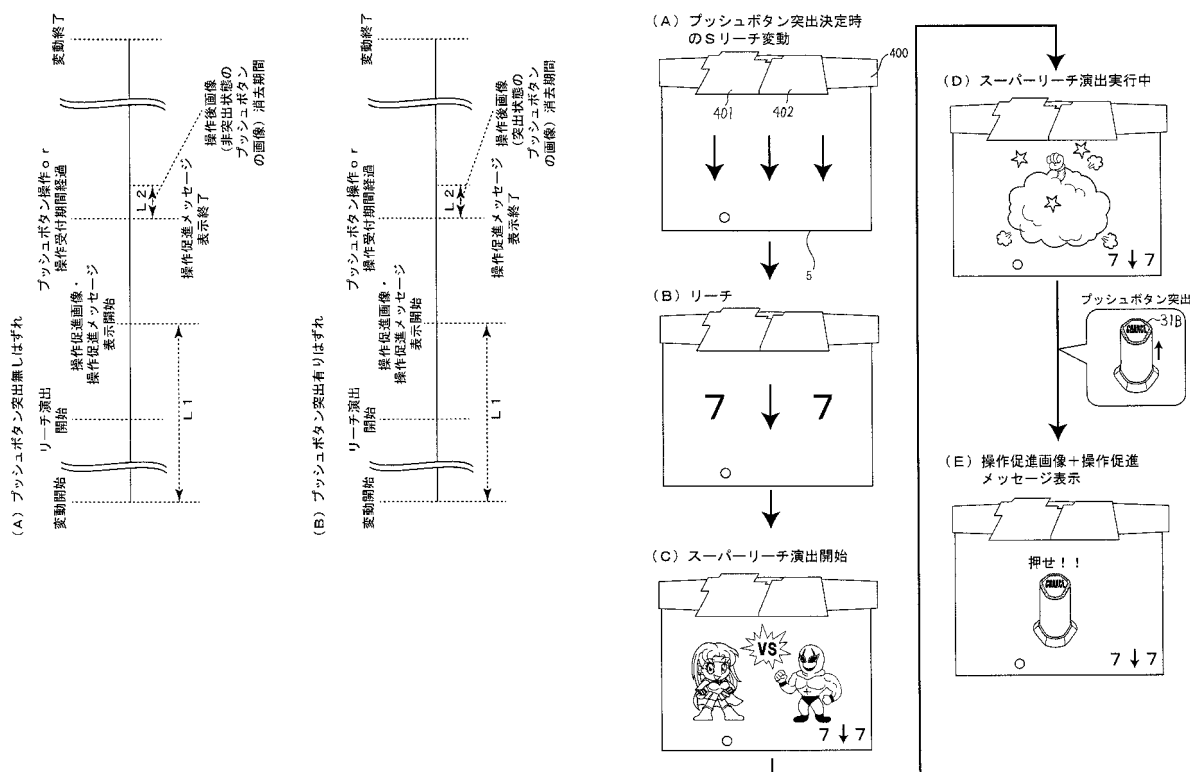
【図 12】



【 ㊦ 1 4 】

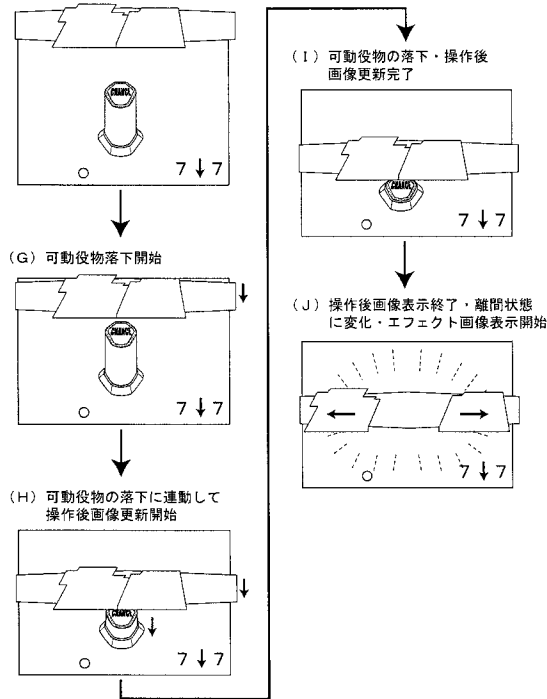


【 図 1 6 】



【図 17】

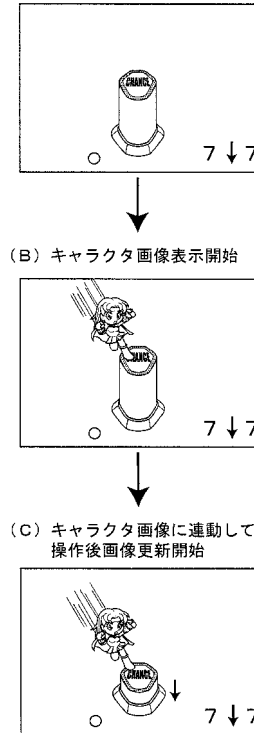
(F) プッシュボタンを操作
(操作促進メッセージ表示終了)



【図 18】

変形例 1

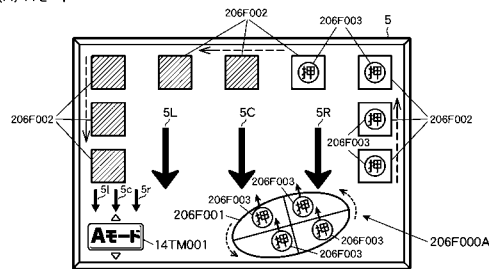
(A) プッシュボタンを操作
(操作促進メッセージ表示終了)



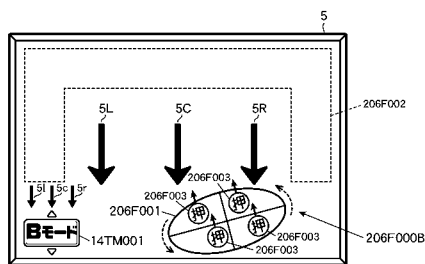
【図 19 - 1】

【図 19-1】

(A) Aモード

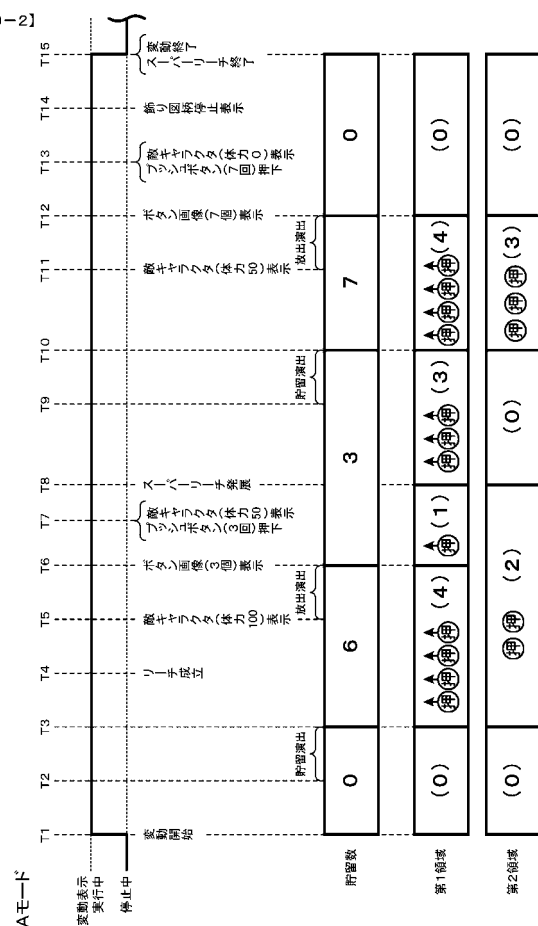


(B) Bモード



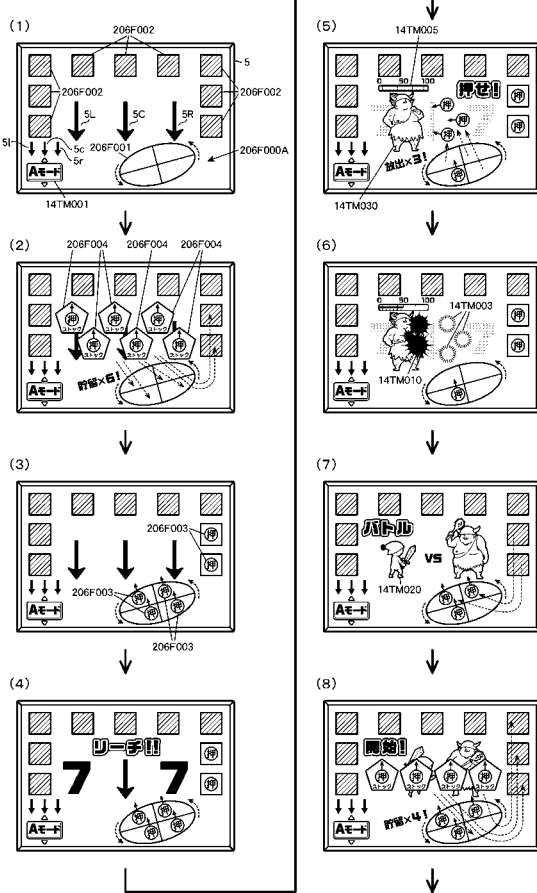
【図 19 - 2】

【図 19-2】



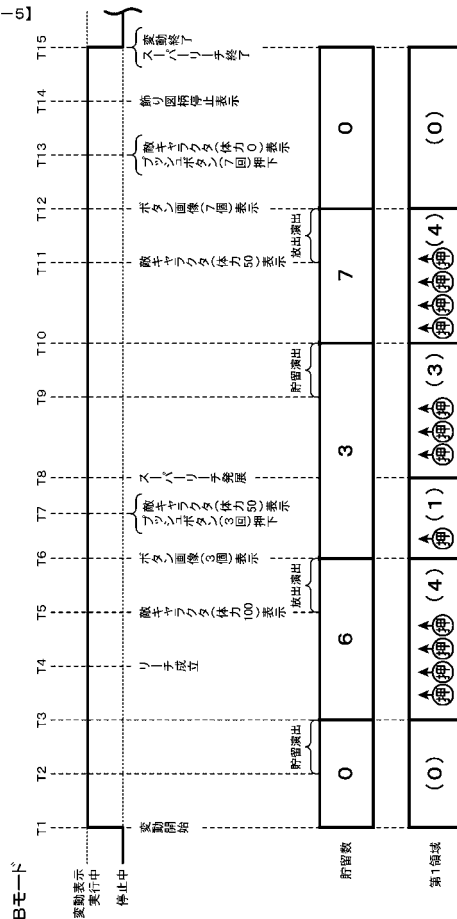
【図19-3】

【図19-3】 Aモード



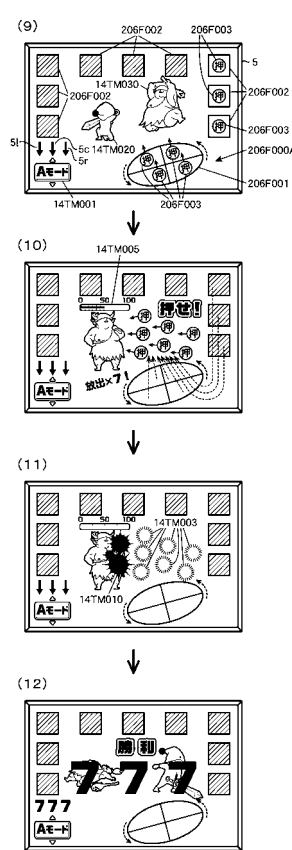
【図19-5】

【図19-5】



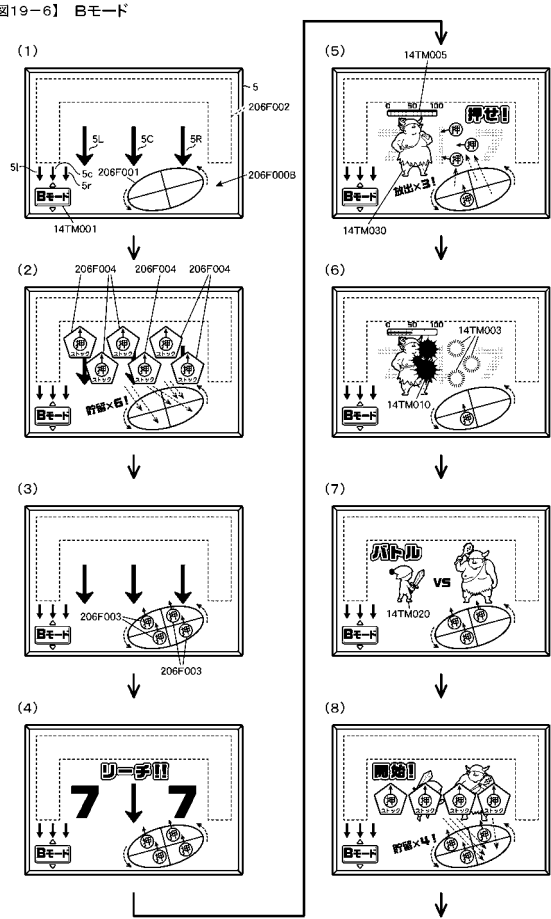
【図19-4】

【図19-4】



【図19-6】

【図19-6】 Bモード



【図 19 - 7】

【図19-7】

