

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

**特許第6974107号
(P6974107)**

(45) 発行日 令和3年12月1日(2021.12.1)

(24) 登録日 令和3年11月8日(2021.11.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 64 頁)

(21) 出願番号 特願2017-200005 (P2017-200005)
 (22) 出願日 平成29年10月16日 (2017.10.16)
 (65) 公開番号 特開2019-72157 (P2019-72157A)
 (43) 公開日 令和1年5月16日 (2019.5.16)
 審査請求日 令和2年3月16日 (2020.3.16)

(73) 特許権者 000144153
 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
 審査官 小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行う遊技機であって、
 特定価値の付与を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段と、
 示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段と、
 を備え、
 装飾表示は第1装飾態様と第2装飾態様とがあり、
 装飾表示が第1装飾態様で表示される場合と、装飾表示が第2装飾態様で表示される場合とで特定価値が付与される期待度が異なり、

示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、

装飾表示が第1装飾態様で表示される場合に示唆表示を装飾表示の表示時間よりも長い時間表示可能であり、装飾表示が第2装飾態様で表示される場合に当該第2装飾態様の装飾表示を示唆表示が表示された後に表示可能であり、

装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示可能であり、
 前記示唆表示手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

20

【背景技術】**【0002】**

大当たり中にラウンド昇格した場合に、昇格図柄などが登場する遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。特許文献1には、例えば図95（E）において、ラウンド昇格を示唆する示唆表示と、当該示唆表示を囲むように飾る装飾表示とが重畠して表示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】****【特許文献1】特開2017-35264号公報****【発明の概要】**

10

【発明が解決しようとする課題】**【0004】**

このように、特許文献1には示唆表示と装飾表示とが重畠して表示されているが、これらの表示や消去に関するタイミングについて工夫されておらず、遊技者の注目を集めための効果的な演出ができていなかった。

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、遊技者の注目を集め、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

20

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、特定価値の付与を示唆する示唆表示（例えば、示唆表示51SH003、51SH007、51SH009、51SH013等）を表示可能な示唆表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、示唆表示を装飾する装飾表示（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）を表示可能な装飾表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、装飾表示は第1装飾態様と第2装飾態様とがあり、装飾表示が第1装飾態様で表示される場合と、装飾表示が第2装飾態様で表示される場合とで特定価値が付与される期待度が異なり、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、装飾表示が第1装飾態様で表示される場合に示唆表示を装飾表示の表示時間よりも長い時間表示可能であり、装飾表示が第2装飾態様で表示される場合に当該第2装飾態様の装飾表示を示唆表示が表示された後に表示可能であり、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示可能であり、前記示唆表示手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示する（例えば、図20-4（D）に示されるように、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する等）遊技機。

30

【0007】

このような構成によれば、遊技者が本来知りたい内容が強調されるため、装飾しつつも示唆されている内容への認識度合いを高めることができる。

【0008】

40

(2) (1)に記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、遊技者にとって有利な有利状態中（例えば、大当たり状態中等）の特定タイミング（例えば、図20-1（B）に示される051SHT1または051SHT2等）で示唆表示を表示する。

【0009】

このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽ることができる。

【0010】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様があり（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）、装飾表示の態様に応じて遊技者に有利となる期待度が異なる（例えば、ラウンド昇格する場合には、食事モード、自宅モード、花モード、夏休みモード等）遊技機。

50

ドの順に選択されやすいテーブルを用いて大当たりを開始することで、装飾表示がピザ 5 1 S H 0 0 1 、テレビ画面 5 1 S H 0 0 5 、花びら 5 1 S H 0 1 1 、プール 5 1 S H 0 1 5 に応じて遊技者に有利となる期待度を異ならせることができる)。

【0011】

このような構成によれば、装飾表示の態様に遊技者を注目させることができる。

【0012】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される(例えば、他の演出が食事モードのときの装飾表示はピザ、他の演出が自宅モードのときの装飾表示はテレビ画面、他の演出が花モードのときの装飾表示は花びら、他の演出が夏休みモードのときの装飾表示はプール等)。 10

【0013】

このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を生じさせることのない演出を実行することができる。

【0014】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である(例えば、図20-5(B)(C)に示されるように、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出は特にないが、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は「ジャーン!!」という効果音を含む態様である、等)。 20

【0015】

このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0016】

(6) (1)から(5)のいずれかに記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、示唆表示を強調して表示した後に、強調された表示態様より目立たない表示態様で示唆表示を表示する(例えば、図20-4(E)や図20-4(F)に示されるように、示唆表示を強調して表示した後に、強調された表示態様より目立たない表示態様で示唆表示を表示する等)。 30

【0017】

このような構成によれば、強調された示唆表示が他の演出の邪魔をすることを防止することができる。

【0018】

(7) (1)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様(例えば、ピザ 5 1 S H 0 0 1 、テレビ画面 5 1 S H 0 0 5 等)があり、装飾表示の態様に関わらず、強調された示唆表示の表示態様は共通の態様(例えば、図20-4(D)、図20-6(D)に示される態様)である。

【0019】

このような構成によれば、遊技者は示唆表示であることを容易に理解することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【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】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

- 【図11】演出動作例を示す図である。
- 【図12】演出動作例を示す図である。
- 【図13】演出動作例を示す図である。
- 【図14】演出動作例を示す図である。
- 【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図17】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図18】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図19】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図20-1】大当たり種別例及び演出モード例を示す図である。 10
- 【図20-2】各演出モードに対応するタイミングチャートを示す図である。
- 【図20-3】食事モードの演出例を示す図である。
- 【図20-4】食事モードの演出例を示す図である。
- 【図20-5】自宅モードの演出例を示す図である。
- 【図20-6】自宅モードの演出例を示す図である。
- 【図20-7】自宅モードの演出例を示す図である。
- 【図20-8】花モードの演出例を示す図である。
- 【図20-9】花モードの演出例を示す図である。
- 【図20-10】夏休みモードの演出例を示す図である。
- 【図20-11】夏休みモードの演出例を示す図である。 20
- 【発明を実施するための形態】
- 【0021】
- (基本説明)
- まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御(一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。)について説明する。
- 【0022】
- (パチンコ遊技機1の構成等)
- 図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。 30
- 【0023】
- 遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
- 【0024】 40
- なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである(後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大/縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する様子も含まれる。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。
- 【0025】 50

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、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。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、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともい。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。

【0026】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例え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。

10

【0027】

例え、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。

【0028】

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

20

【0029】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともい。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。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。

【0030】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器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。

30

【0031】

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。

【0032】

入賞球装置6Aは、例え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3個)の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0033】

可変入賞球装置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、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる(第2始動入賞口が閉鎖状態になるともい。)。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるとともい。)。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3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化す

40

50

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。

【0034】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口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。

【0035】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B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82（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。10

【0036】

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82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82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。

【0037】

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。20

【0038】

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。

【0039】

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。30

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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ロが設けられている。40

【0043】

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

【0044】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0045】

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遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0046】

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。

【0047】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

10

【0048】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

【0049】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

20

【0050】

（遊技の進行の概略）

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

30

【0051】

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

【0052】

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

40

【0053】

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

【0054】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【0055】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」と

50

なり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当た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。

【0056】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【0057】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

【0058】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

20

【0059】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、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たり種別が設けられていてもよい。

【0060】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてよい。

30

【0061】

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

【0062】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

40

【0063】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」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「大当たり」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0064】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技

50

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。

【0065】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

10

【0066】

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

【0067】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

20

【0068】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0069】

（演出の進行など）

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

30

【0070】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、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。

【0071】

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

40

【0072】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば

50

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパー リーチと、がある。

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。10

【 0 0 7 5 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効線上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。20

【 0 0 7 6 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。30

【 0 0 7 7 】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。40

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知50

する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0080】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。 10

【0081】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板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。

【0082】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板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。 20

【0083】

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。

【0084】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。 30

【0085】

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值（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。 40

【0086】

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

【0087】

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 50

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。

【0088】

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

【0089】

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

10

【0090】

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。

20

【0091】

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。

【0092】

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。

30

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

40

【0096】

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。

【0097】

50

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。

【 0098 】

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 C P U 120 が実行するようにしてもよい。

【 0099 】

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值（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 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。

【 0100 】

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。

【 0101 】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、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。

【 0102 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0103 】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、C P U 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 C P U 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。

【 0104 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 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、スタッフポイントの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0105 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3 ; Y e s）、初期化処理（ステップ S8）を実行する。初期化処理では、C P U 103 は、R A M 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0106 】

また、C P U 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 C P U 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0107 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3 ; N o ）、R A M

10

20

30

40

50

102(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。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0113】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号

10

20

30

40

50

を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となつた回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、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。

【0117】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0118】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0119】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けら

10

20

30

40

50

れた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110 ~ S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110 ~ S 120）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。

【0120】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

【0121】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM 121 に格納されている。

20

【0122】

ステップ S 111 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”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」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。

30

【0123】

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。

【0124】

ステップ S 112 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置 4A や第2特別図柄表示装置 4B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

40

【0125】

ステップ S 113 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置 4A や第2特別図柄表示装置 4B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」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、大当たりフラ

50

グがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」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。

【0126】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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82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、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

10

【0127】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、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23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82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、大当たり開放中処理を終了する。

20

【0128】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は終了する。

30

【0129】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

【0130】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

40

【0131】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、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た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

50

“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0132】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときは、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0133】

(演出制御基板12の主要な動作)

10

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

【0134】

20

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

【0135】

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

30

【0136】

40

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

50

【 0 1 3 7 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の

10

20

30

40

50

出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0144】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当たり遊技状態又は小当た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、大当たり遊技状態又は小当た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ときに、そのコマンドが大当た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た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たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり遊技状態又は小当た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。

10

【0145】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理では、例えば主基板11から小当た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たり終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。

20

【0146】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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た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、小当たり終了演出処理を終了する。

30

【0147】

ステップS176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

40

【0148】

ステップS177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”的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CPU120は、例えば大当た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た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。

【0149】

50

(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。

【0150】

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。

【0151】

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)。

【0152】

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

【0153】

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探っても構わない。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探っても構わない。

【0154】

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

【0155】

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」、「異なる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0156】

(特徴部31AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8(A)に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意され

10

20

30

40

50

ている。

【0157】

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

【0158】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展(昇格)する発展演出が実行される場合がある。図8(A)に示す変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8(A)では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

(特徴部31AKの演出動作例)

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

【0162】

(スーパーリーチA)

スーパーリーチAとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出(スーパーリーチ演出ともいう)の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(D)に示すように、画像表示装置

10

20

30

40

50

5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002(ここでは「SPリーチA」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチA」)が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図9(E)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0163】

10

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声が出力されるようにしてもよい。また、セリフは図9(E)に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0164】

(スーパーリーチB)

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

20

【0165】

30

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

【0166】

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

40

【0167】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図9(H)に示すように、画像表示装置5の中央の

50

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

【0168】

なお、スーパーーリーチ D の音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タ イトル報知の報知態様が多彩になり、興趣が向上する。

10

【0169】

スーパーーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 9 (I) に示すように、画 像表示装置 5 にキャラクタ 31AK001 が表示される。このとき、タイトル 31AK0 07 及び期待度示唆表示 31AK008 は、画像表示装置 5 の右上部分等に縮小して表示 され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握す ることができる。なお、図 9 (I) では、図 9 (C) (スーパーーリーチ A、スーパーーリーチ B) と共に 演出内容が示されているが、スーパーーリーチ D 専用のスーパーーリーチ演出 が実行されてもよい。

20

【0170】

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

【0171】

(スーパーーリーチ E)

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

30

【0172】

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

40

50

【 0 1 7 3 】

(タイトルの報知タイミング)

以上のように、この実施の形態では、スーパーイーチ A 及びスーパーイーチ B においては、スーパーイーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーイーチ D 及びスーパーイーチ E においては、スーパーイーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーイーチ A 及びスーパーイーチ B においては、スーパーイーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いスーパーイーチ D 及びスーパーイーチ E においては、スーパーイーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当たり信頼度の高いリーチの場合にスーパーイーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いリーチの場合にスーパーイーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。10

【 0 1 7 4 】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーイーチ A 及びスーパーイーチ B においては、画像表示装置 5 の画面全体（第 1 領域）においてタイトルが報知され、スーパーイーチ D 及びスーパーイーチ E においては、画像表示装置 5 の画面の一部（第 2 領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置 5 の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーイーチ A とスーパーイーチ B とでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてよいし、スーパーイーチ D とスーパーイーチ E とでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてよい。20

【 0 1 7 5 】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてよい。例えば、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてよいし、表示させる場所を異ならせてよい。30

【 0 1 7 6 】

(期待度示唆表示)

この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーイーチ A 及びスーパーイーチ B におけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーイーチ A 及びスーパーイーチ B よりも大当たり信頼度の低いスーパーイーチ D におけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーイーチ D よりも大当たり信頼度の低いスーパーイーチ E におけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーイーチ A、スーパーイーチ B、スーパーイーチ E の少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。40

【 0 1 7 7 】

なお期待度示唆表示は、図 9 (H) 等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図 9 (H) 等に示すように、黒い星の数に50

よって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【0178】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーーリーチA及びスーパーーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーーリーチA及びスーパーーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーーリーチD及びスーパーーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーーリーチD及びスーパーーリーチEにおいては、スーパーーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

10

【0179】

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

【0180】

(決め演出)

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

20

【0181】

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

30

【0182】

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

【0183】

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

40

【0184】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図11（A）に示すように、スーパーーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図11（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーーリーチ

50

Aに発展する場合には、図11(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展演元のリーチのタイトル報知から発展演先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11に示すように、発展演先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

【0185】

なお、発展演出は図11(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

10

【0186】

(期待度示唆演出)

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

【0187】

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

20

【0188】

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

30

40

【0189】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラ

50

クタ、モチーフ、スピーカ8から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0190】

図12(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図12(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図12(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。10

【0191】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025が移動して期待度示唆表示31AK024の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声が出力される。図12(J)、(K)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示31AK024に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図12(L)に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。20

【0192】

図12では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。30

【0193】

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

【0194】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図13(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図13(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032（ここでは「S P リーチ C」の文字）が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される4050

。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 31AK032 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 31AK033 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 32 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

【0195】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 14 (A) に示すように、スーパー リーチ A のタイトル 31AK036 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパー リーチ A のタイトルが報知された後、図 14 (B) に示すようにタイトル 31AK036 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 14 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

10

20

【0196】

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

【0197】

(タイトル報知の実行タイミング)

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

30

【0198】

図 15 は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフロー チャートである。予告演出決定処理は、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 171 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、主基板 11 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパー リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 31AKS001）。

40

【0199】

スーパー リーチの変動パターンである場合には（ステップ 31AKS001 ; Yes）、スーパー リーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ 31AKS002）。

【0200】

ステップ 31AKS002 では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 16 (A) に示す決定割合で、スーパー リーチのタイトルの表示色を決定する。スーパー リーチのタイトルの表示色は、図 16 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信

50

頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0201】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変化するものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

10

【0202】

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

20

【0203】

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

【0204】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後には、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ31 A K S 0 0 3）。

30

【0205】

ステップ31 A K S 0 0 3では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なる。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてよい。

40

【0206】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当たり信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当たり信

50

頼度を異ならせててもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【0207】

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

【0208】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当たり信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なるようにすればよい。10

【0209】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップ A K 3 1 S 0 0 1 ; N o）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップ A K 3 1 S 0 0 4）。その後、3 1 A K S 0 0 2 ~ 3 1 A K S 0 0 4 における決定結果を R A M 1 2 2 の所定領域に保存し（ステップ A K 3 1 S 0 0 5）、予告演出決定処理を終了する。

【0210】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図 16 に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせててもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。20

【0211】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。30

【0212】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するときに、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置 5 に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも 1 つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップ A K 3 1 S 0 0 4 の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や40

演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0213】

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

【0214】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。10

【0215】

(サブ液晶)

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスのLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーーリーチD及びスーパーーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。20

【0216】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかけろ」、「ステイックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。30

【0217】

(特徴部31AKの変形例1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図10（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興奮が向上する。40

【0218】

図17、図18は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーーリーチの演出動作例を示す図である。図17（A）に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図17（B）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表50

示され、図17(C)～(F)、図18(G)～(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

【0219】

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

【0220】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。10

【0221】

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

【0222】

その後、図18(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図18(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。20

【0223】

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

【0224】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。30

【0225】

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

【0226】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像があり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。40

【0227】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図15のステップ31AKS004にて実行50

されればよい。

【0228】

(特徴部31AKの変形例2)

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

10

【0229】

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

20

【0230】

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

30

【0231】

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

40

【0232】

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

50

と、図19(c)に示すように、リーチ状態となる。

【0233】

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

【0234】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音(メロディ)を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音(ボイス)を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

10

【0235】

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

20

【0236】

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

30

【0237】

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

【0238】

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

40

【0239】

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

50

【0240】

(特徴部31AKに関する付記)

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

【0241】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

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

【0249】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0250】

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

【0251】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0252】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な

10

20

30

40

50

検出手段（例えばスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像 31AK043、大ボタン画像 31AK047、スティック画像 31AK051）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用 CPU120）と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（例えば小ボタン画像 31AK043）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示（例えば、大ボタン画像 31AK047、スティック画像 31AK051）を表示可能であり、前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば図 17 (E)、図 18 (I)）、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい（例えば図 18 (J)、(K)）。 10

【0253】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0254】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示（図 19 (a) に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像 31AK061 による表示等）と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示（図 19 (d) に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像 31AK062 等）とを表示可能な表示手段（例えば画像表示装置 5、演出制御用 CPU120）をさらに備え、前記表示手段は、態様の異なる複数種類の要素（図 19 (a)、(d) に示す要素 E1 (バナナ)、要素 E2 (メロン)、要素 E3 (リンゴ)、要素 E4 (スイカ)、要素 E5 (イチゴ) 等）を含んで構成された特定画像（図 19 (a)、(d) に示すフルーツ柄等）を表示可能であり、前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する（図 19 (a)、(d) に示すシャッター画像 31AK061、リーチタイトル画像 31AK062 のいずれにも要素 E1 ~ E5 が含まれるように表示する等）ようにしてもよい。 20

【0255】

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。 30

【0256】

（特徴部 51SH、52SH、53SH、54SH、55SH に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 51SH、52SH、53SH、54SH、55SH について説明する。まず、特徴部 51SH を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、特定態様で表示される際に、前記示唆表示手段が示唆表示を表示するタイミングと、前記装飾表示手段が装飾表示を表示するタイミングとが異なる遊技機である。 40

【0257】

特徴部 52SH を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、特定態様で表示された後に、示唆表示が消去されるタイミングと、装飾表示が消去されるタイミングとが異なる遊技機である。

【0258】

特徴部 53SH を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能あり 50

、前記示唆表示手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示する遊技機である。

【0259】

特徴部 54SHを持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記示唆表示手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示し、前記装飾表示手段は、特定態様で表示された後の装飾表示を、特定態様で表示される前の装飾表示とは異なる態様で強調して表示する遊技機である。

10

【0260】

特徴部 55SHを持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記装飾表示手段は、特定態様で表示されているときに、装飾表示の態様を、装飾表示が動作している態様で表示可能な遊技機である。

【0261】

(大当たり種別例)

図 20 - 1 (A) は、パチンコ遊技機 1 における大当たり種別例を示している。大当たり種別には、2種類の種別が設けられており、それぞれボーナス名が付与されている。1つは、レギュラーボーナスであり、このレギュラーボーナスでのラウンド数は 6 ラウンドである。もう1つは、スーパー ボーナスであり、このスーパー ボーナスでのラウンド数は 10 ラウンドである。いずれのボーナスにおいても、各ラウンドにおけるカウント数は同じため（例えば 7 カウント）、スーパー ボーナスの方がレギュラーボーナスより遊技者にとってより有利な大当たりである。

20

【0262】

また、レギュラーボーナスとスーパー ボーナスは、始動入賞判定処理において、抽出した乱数値に基づいて大当たりと判定されたときに決定される。始動入賞判定処理において大当たりと判定されたとき、大当たり種別をレギュラーボーナスとする決定割合は 80 % であり、スーパー ボーナスとする決定割合は 20 % である。こうして決定されるレギュラーボーナス及びスーパー ボーナスの終了後は、ST 8 回転の高確状態に制御される。

30

【0263】

(演出モード例)

図 20 - 1 (B) は、パチンコ遊技機 1 において行われる演出モード例を示している。演出モードには 4 種類の演出モード（食事モード、自宅モード、花モード、及び夏休みモード）が設けられている。演出モードは、通常状態でかつ特図ゲーム等が実行されていないときに、例えばスティックコントローラ 31A を用いて遊技者により選択される。選択された演出モードは、大当たり状態に制御されたときも継続する。すなわち、大当たり状態中は、通常時に行われていた演出モードにおける大当たり状態用の演出が行われる。こうした演出モードの制御は、演出制御用 CPU120 によって行われる。これらの演出は、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、及び遊技効果ランプ 9 等によって行われる。

40

【0264】

演出モードのうち、食事モードは、キャラクタが食事している様子などが表現される演出である。自宅モードは、キャラクタがテレビを見るなど、自宅にいるときの様子などが表現される演出である。花モードは、主として花や花びらが表現される演出である。夏休みモードは、キャラクタがプールにいるなど、夏休み中のキャラクタの行動が表現される演出である。

【0265】

なお、本実施形態における演出モードは、遊技者により選択されるものであるが、例えば抽選によって選択されてもよい。例えば、大当たり開始時に演出モードを抽選し、演出モ

50

ードを切り替えるようにしてもよい。このとき、さらに各演出モードでスーパーボーナスへの期待度が異なるようにしてもよい。また、装飾表示の表示タイミング（先に表示、または後に表示）や、装飾表示の消去タイミング（先に消去、または後に消去）を抽選によって決定してもよい。このとき、さらに表示タイミングでスーパーボーナスへの期待度が異なるようにしてもよい。

【0266】

上述したように、大当たり種別には、レギュラーボーナスとスーパーボーナスの2種類が設けられている。このうち、大当たり種別がスーパーボーナスの場合には、大当たり種別の報知方法には2通りある。1つは、大当たり時または1ラウンド目から大当たり種別がスーパーボーナスであることを報知する方法と、最初の5ラウンドはレギュラーボーナスに見せかけておき、6ラウンド目に大当たり種別がスーパーボーナスであることを示唆する昇格演出によって報知する方法である。10

【0267】

この昇格演出では、遊技者に付与される価値として、大当たり種別がスーパーボーナスであることを示唆する示唆表示が表示され、この示唆表示を装飾する装飾表示が表示される。さらに、本実施形態における示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能である。。

【0268】

上記装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される。具体的には、図20-1(B)に示されるように、食事モードにおける装飾表示はピザである。自宅モードにおける装飾表示はテレビである。花モードにおける装飾表示は花びらである。夏休みモードにおける装飾表示はプールである。このように、装飾表示は、各モードにおける他の演出表示と関連した態様で表示される。このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を生じさせることのない演出を実行することができる。20

【0269】

また、上述した特定態様で表示される際に、演出制御用CPU120が示唆表示を表示するタイミングと、演出制御用CPU120が装飾表示を表示するタイミングとが演出モードによって異なっている。このような構成によれば、表示されるタイミングに遊技者を注目させることができる。さらに、特定態様で表示された後に、演出制御用CPU120によって示唆表示が消去されるタイミングと、演出制御用CPU120によって装飾表示が消去されるタイミングとが演出モードによって異なっている。このような構成によれば、消去されるタイミングに遊技者を注目させることができる。30

【0270】

図20-1(B)に示される「表示タイミング」は、装飾表示の表示タイミングが示唆表示の表示タイミングの先か後かを示し、「消去タイミング」は、装飾表示の消去タイミングが示唆表示の消去タイミングの先か後かを示す。従って、食事モードにおいて、装飾表示は示唆表示より先のタイミングで表示され、装飾表示は示唆表示より先のタイミングで消去される。自宅モードにおいて、装飾表示は示唆表示より先のタイミングで表示され、装飾表示は示唆表示より後のタイミングで消去される。花モードにおいて、装飾表示は示唆表示より後のタイミングで表示され、装飾表示は示唆表示より先のタイミングで消去される。夏休みモードにおいて、装飾表示は示唆表示より後のタイミングで表示され、装飾表示は示唆表示より後のタイミングで消去される。40

【0271】

表示タイミング及び消去タイミングについて具体的に説明する。図20-2は、各演出モードに対応するタイミングチャートを示す図である。図20-2において、「装表」は、装飾表示の表示を示す。「示表」は、示唆表示の表示を示す。「装消」は、装飾表示の消去を示す。「示表」は、示唆表示の消去を示す。また、「R6」は6ラウンド目を示し、「R7」は7ラウンド目を示す。従って、演出制御用CPU120は、遊技者にとって有利な有利状態中である大当たり状態中の特定タイミングで示唆表示を表示する。このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽くことができる。なお、図20-2に50

おいては、6ラウンドの終了時と、7ラウンドの開始時とが一致しているように記載されているが、実際には6ラウンドが終了してから所定時間経過した後に7ラウンドが開始される。

【0272】

(食事モード演出例)

まず、食事モードにおけるタイミング及び演出例について説明する。図20-2(A)は、食事モードに対応するタイミングチャートを示す図である。食事モードでは、タイミング051SHT1にて、装飾表示が表示される。次いで、タイミング051SHT2にて、示唆表示が表示される。その後、タイミング051SHT3にて、装飾表示が消去される。そして、タイミング051SHT4にて、6ラウンド目の終了とともに、示唆表示が消去される。この図20-2(A)に示されるように、示唆表示の表示時間(051SHT2～051SHT4)は、装飾表示の表示時間(051SHT1～051SHT3)よりも長い時間である。このような構成によれば、示唆表示の余韻をより残すことができる。なお、このときピザ51SH001は、斜め方向から見た橢円形の態様となっている。

10

【0273】

この食事モードの実際の演出例について説明する。図20-3、図20-4は、食事モードの演出例を示す図である。図20-3(A)に示されるように、6ラウンド中に、2人のキャラクタが表示され、テーブルに装飾表示としてのピザ51SH001がタイミング051SHT1にて表示される。次の図20-3(B)に示されるように、タイミング051SHT2にて、「SUPER BONUS」と記載された示唆表示51SH003がピザ51SH001の上にいきなり表示される。これによって、示唆表示51SH003はピザ51SH001に重畠した特定態様で表示される。

20

【0274】

このとき、「ジャーン」という効果音ともに示唆表示51SH003が表示される。一方、ピザ51SH001が表示されるときは、効果音は全く出力されない。従って、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様(この場合は、音による演出態様)は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である。このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。なお、このときピザ51SH001と示唆表示51SH003の表示位置は、画像表示装置5の下方であり、少なくとも中央ではない。

30

【0275】

図20-3(C)は、強調表示例を示す図である。昇格演出における「強調」は、示唆表示が表示されたタイミングでの示唆表示の表示サイズより大きいサイズで表示することである。従って、強調された示唆表示の表示サイズは、強調される前の示唆表示の表示サイズより大きい。このような構成によれば、示唆表示を遊技者にわかりやすく強調することができる。上記タイミング051SHT2にて重畠して表示されると、ピザ51SH001と示唆表示51SH003とを真上から拡大して撮影した映像に変化する。このように、演出制御用CPU120は、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する。さらに、演出制御用CPU120は、特定態様で表示された後のピザ51SH001を、特定態様で表示される前のピザ51SH001とは異なる態様で強調して表示する。

40

【0276】

具体的には、特定態様で表示される前のピザ51SH001は、橢円形の態様であったが、強調表示されたピザ51SH001は、真円の態様となる。このような構成によれば、強調時と非強調時との態様の違いによって強調されたときの示唆表示をより目立たせることができる。

【0277】

さらに、このときピザ51SH001と示唆表示51SH003の表示位置は、画像表示装置5の中央である。従って、強調された示唆表示の表示位置は、強調される前の示唆

50

表示の表示位置（画像表示装置5の下方）と異なる。このような構成によれば、多様な演出に応じた強調を行うことができる。

【0278】

なお、大当たり中の演出において、大当たり中に払い出された出玉を表示する出玉報知演出がある。出玉報知演出では、例えば、4500発の出玉が払い出された場合には「4500 p t G E T」などと表示される。こうした出玉報知演出による表示を行う場合に、図20-3(C)に示されるように示唆表示の表示サイズを大きくするときは、出玉報知演出による表示を小さく表示して、示唆表示と、出玉報知演出による表示とが重ならないようにしてよい。

【0279】

図20-4(D)は、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する表示例を示す図であるが、図20-3(C)と異なる点は、示唆表示のみをさらに強調した強調表示例となっていることである。このような構成によれば、遊技者が本来知りたい内容（スーパーボーナスであること）が強調されるため、装飾しつつも示唆されている内容への認識度合いを高めることができる。示唆表示51SH003は、画像表示装置5のほぼ全体で表示される。このとき、上記タイミング051SHT3にて、ピザ51SH001は消去される。図20-4(E)は、6ラウンド終了までに表示される画像を示す図である。ピザ51SH001は既に消去されているため表示されず、示唆表示51SH003は表示されているが、強調表示されず、このまま6ラウンドが終了するまで示唆表示51SH003が表示される。

10

【0280】

図20-4(F)は、7ラウンドが開始したときの画像を示す図である。図20-4(F)に示されるように、ピザ51SH001は表示されていない。一方、示唆表示51SH003は、左上に再表示される。演出制御用CPU120は、図20-4(E)や図20-4(F)に示されるように、示唆表示を強調して表示した後に、強調された表示態様より目立たない表示態様で示唆表示を表示する。このような構成によれば、強調された示唆表示が他の演出の邪魔をすることを防止することができる。

20

【0281】

（自宅モード演出例）

30

次に、自宅モードにおけるタイミング及び演出例について説明する。図20-2(B)は、自宅モードに対応するタイミングチャートを示す図である。自宅モードでは、タイミング051SHT1にて、装飾表示が表示される。次いで、タイミング051SHT2にて、示唆表示が表示される。その後、タイミング051SHT3にて、示唆表示が消去される。そして、タイミング051SHT4にて、装飾表示が消去される。

【0282】

この自宅モードの実際の演出例について説明する。図20-5、図20-6、図20-7は、自宅モードの演出例を示す図である。図20-5(A)に示されるように、6ラウンド中に、2人のキャラクタとテレビの側面が表示される。2人のキャラクタは、テレビを見ている状態である。その後、図20-5(B)に示されるように、カメラが移動することで画角が変化し、タイミング051SHT1にて、装飾表示としてのテレビ画面51SH005が表示される。このように、装飾表示は、最初から表示されているとは限らない。

40

【0283】

次いで、図20-5(C)に示されるように、タイミング051SHT2にて、示唆表示51SH007がテレビ画面51SH005に表示される。これによって、示唆表示51SH007はテレビ画面51SH005に重畠した特定態様で表示される。このとき、「ジャーン」という効果音とともに示唆表示51SH007が表示される。一方、テレビ画面51SH005は、カメラの画角が変わって表示されるだけのため、効果音は全く出力されない。従って、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様（この場合は、

50

音による演出態様)は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である。このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0284】

図20-6(D)は、示唆表示のみをさらに強調した強調表示例を示す図である。示唆表示51SH007は、画像表示装置5のほぼ全体で表示される。図20-6(E)は、示唆表示の強調を終了して、図20-5(C)と同じ画面に戻った画面を示す図である。このように、演出制御用CPU120は、示唆表示を強調して表示した後に、強調された表示態様より目立たない表示態様で示唆表示を表示する。このような構成によれば、強調された示唆表示が他の演出の邪魔をすることを防止することができる。例えば、図20-6(E)に示されるように、キャラクタが喜ぶ演出の邪魔を防止することができる。 10

【0285】

その後、図20-6(F)に示されるように、カメラが移動することで画角が変化し、テレビ画面51SH005は画像表示装置5の右側に移動する。上記図20-5(B)で、テレビ画面51SH005は画像表示装置5の左側に存在していたため、テレビ画面51SH005は移動したこととなる。すなわち、装飾表示は、表示されたときの位置から移動する。このような構成によれば、多様な演出に応じて装飾表示を移動させることができる。

【0286】

次に、図20-6(G)に示されるように、タイミング051SHT3にて、示唆表示が消去される。そして、タイミング051SHT4にて、カメラが移動することで画角が変化し、テレビ画面51SH005がさらに右に移動していくことで、テレビ画面51SH005が消去される。上記図20-5(B)で、テレビ画面51SH005は画像表示装置5の左側に存在していたため、テレビ画面51SH005が最初に表示された位置とは異なる位置でテレビ画面51SH005は消去される。 20

【0287】

以上説明した装飾表示が示唆表示より先に表示される食事モード、自宅モードでは、必ず示唆表示が表示されたが、装飾表示が表示されたとしても、スーパーボーナスに当選していない場合には、示唆表示は表示されない。すなわち、装飾表示が表示されたとしても、必ずしも示唆表示が表示されるものではない。具体的に、食事モードでは、ピザが装飾表示であったが、このピザは、食事モードでは必ず表示され、自宅モードも同様に、テレビ画面は必ず表示される。 30

【0288】

また、食事モード、自宅モードでは、装飾表示の態様が異なっているが、強調された示唆表示は、図20-4(D)、図20-6(D)に示されるように、装飾表示の態様に関わらず、強調された示唆表示の表示態様は共通の態様(画像表示装置5のほぼ全体で表示等)である。

【0289】

(花モード演出例)

次に、花モードにおけるタイミング及び演出例について説明する。図20-2(C)は、花モードに対応するタイミングチャートを示す図である。花モードでは、タイミング051SHT1にて、示唆表示が表示される。次いで、タイミング051SHT2にて、装飾表示が表示される。その後、タイミング051SHT3にて、装飾表示が消去される。そして、タイミング051SHT4にて、6ラウンド目の終了とともに、示唆表示が消去される。 40

【0290】

この花モードの実際の演出例について説明する。図20-8、図20-9は、花モードの演出例を示す図である。花モードでは、装飾表示として花びらを用いている。そして、装飾表示としての花びらは、図20-8(A)に示される画面の前には表示されていない。その状態で、図20-8(A)に示されるように、6ラウンド中に、タイミング051SHT1にて、拡大された示唆表示51SH009が表示される。 50

【0291】

このとき、「ジャーン」という効果音とともに示唆表示 51SH009 が表示される。一方、花びら 51SH011 が表示されるときは、効果音は全く出力されない。従って、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様（この場合は、音による演出態様）は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である。このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0292】

拡大された示唆表示 51SH009 は時間の経過とともに縮小することで、図 20-8 (B) に示されるように、タイミング 051SHT2 にて、装飾表示としての花びら 51SH011 が表示される。これによって、示唆表示 51SH009 は花びら 51SH011 に重畠した特定態様で表示される。
10

【0293】

図 20-8 (B) では、示唆表示 51SH009 は、花びら 51SH011 に舞い落ちるため、その風圧で花びら 51SH011 も揺れ動く。すなわち、演出制御用 CPU120 は、特定態様で表示されているときに、花びら 51SH011 の態様を、花びら 51SH011 が動作している態様で表示する。また、演出制御用 CPU120 は、花びら 51SH011 の態様を、花びら 51SH011 を動作させる態様で表示しているときに、示唆表示 51SH009 の態様を、示唆表示 51SH009 が動作している態様で表示する。このような構成によれば、示唆表示にも遊技者を注目させることができる。

【0294】

次いで、図 20-8 (C) に示されるように、示唆表示 51SH009 が花びら 51SH011 に着地することで、その風圧で花びら 51SH011 が散る。花びら 51SH011 が散った後、図 20-9 (D) に示されるように、風が吹く。この風によって花びら 51SH011 が飛び散り、図 20-9 (E) に示されるように、タイミング 051SHT3 にて、花びら 51SH011 が消去される。すなわち、演出制御用 CPU120 は、花びら 51SH011 の態様を、花びら 51SH011 が動作している態様で表示させた後に、当該花びら 51SH011 を消去させる。このような構成によれば、装飾表示の態様を動作させて興奮を向上させたあとに、示唆表示に遊技者を注目させることができる。図 20-9 (E) の画像は、6 ラウンド終了まで表示される。図 20-9 (F) は、7 ラウンドが開始したときの画像を示す図である。図 20-9 (F) に示されるように、示唆表示 51SH009 は消去され、表示されていない。
20
30

【0295】

(夏休みモード演出例)

次に、夏休みモードにおけるタイミング及び演出例について説明する。図 20-2 (D) は、夏休みモードに対応するタイミングチャートを示す図である。夏休みモードでは、タイミング 051SHT1 にて、示唆表示が表示される。次いで、タイミング 051SHT2 にて、装飾表示が表示される。その後、タイミング 051SHT3 にて、示唆表示が消去される。そして、タイミング 051SHT4 にて、6 ラウンド目の終了とともに、装飾表示が消去される。

【0296】

この夏休みモードの実際の演出例について説明する。図 20-10、図 20-11 は、夏休みモードの演出例を示す図である。夏休みモードでは、装飾表示としてプールを用いている。そして、装飾表示としてのプールは、図 20-10 (A) に示される画面の前には表示されていない。その状態で、図 20-10 (A) に示されるように、6 ラウンド中に、タイミング 051SHT1 にて、拡大された示唆表示 51SH013 が表示される。
40

【0297】

このとき、「ジャーン」という効果音とともに示唆表示 51SH013 が表示される。一方、プール 51SH015 が表示されるときは、効果音は全く出力されない。従って、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様（この場合は、音による演出態様）は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である。このよ
50

うな構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0298】

拡大された示唆表示 51SH013 は時間の経過とともに縮小することで、図 20-10 (B) に示されるように、タイミング 051SHT2 にて、装飾表示としてのプール 51SH015 が表示される。これによって、示唆表示 51SH013 はプール 51SH015 に重畠した特定態様で表示される。

【0299】

次いで、図 20-10 (C) に示されるように、示唆表示 51SH013 がプール 51SH015 に着水する。着水した示唆表示 51SH013 は、図 20-11 (D) に示されるように、プール 51SH015 に沈んでいくことで見えにくくなる。やがて、図 20-11 (E) に示されるように、タイミング 051SHT3 にて、示唆表示 51SH013 がプール 51SH015 に完全に沈むことで、示唆表示 51SH013 が消去される。図 20-11 (E) の画像は、6 ラウンド終了まで表示される。図 20-11 (F) は、7 ラウンドが開始したときの画像を示す図である。図 20-11 (F) に示されるように、プール 51SH015 は消去される一方で、示唆表示 51SH013 が再び表示される。

【0300】

上述した図 20-10 (C)、及び図 20-11 (D) では、水しぶき等が示唆表示に対するエフェクト画像として重畠することで、示唆表示をアピールしている。その他、示唆表示をアピールするエフェクト画像として、画面中央から放射状に広がる集中線などのエフェクト画像がある。こうしたエフェクト画像を示唆表示に重畠することで、示唆表示をアピールしてもよいが、示唆表示は遊技者に付与される価値を示唆するものであるため、エフェクト画像によって示唆表示の視認性が損なわれることは好ましくない。そこで、例えば、図 20-11 (D) に示されるように、示唆画像の視認性を損ねない程度にエフェクト画像を重畠するか、あるいは示唆画像に重畠しないエフェクト画像を用いるようにしてもよい。

【0301】

以上説明した実施形態において、「遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示」における、「価値」として、実施形態で説明したような開放制御状態のラウンド数のみに限らず、各ラウンドの開放時間、確変状態に制御するか否か、確変状態の継続を変動表示回数により制限するとき（たとえば、変動表示が 100 回実行されると確変状態を終了させる等）の確変回数、時短状態に制御するか否か（確変状態に伴って制御する場合と、確変状態に伴わずに制御する場合とを含む）、及び保留内連荘は発生するか否かのうち、いずれか 1 つ、または、複数の組合せが挙げられる。

【0302】

また、示唆表示は、婉曲に表現するものや遠まわしに表現するものに限らず、明確に表現するものであってもよい。婉曲に表現するものや遠まわしに表現するものとして、例えば「SUPER BONUS かも？」といった表現で表示するものが挙げられる。一方、明確に表現した示唆表示として、例えば「SUPER BONUS 確定」といった表現で表示するものが挙げられる。

【0303】

さらに、示唆表示は、遊技者に付与される価値を示唆するものであればよく、大当たりに関する表示や確変に関する表示であってもよい。

【0304】

また、「重畠」とは、示唆表示と装飾表示とが少なくとも一部で重なった態様を示す。従って、例えば示唆表示全体が装飾表示の一部に重なった態様や、逆に装飾表示全体が示唆表示の一部に重なった態様も重畠に含まれる。さらに、装飾表示は、図 20-8 の花びら 51SH011 で示したように、1 つとは限らない。従って、例えば図 19 のリーチタイトル画像 31AK062 のように、「バトルリーチ」を示唆表示とし、「フルーツ柄画像」を装飾表示としてもよい。よって、例えば「激熱」という文字が白色を背景に表示さ

れた後に、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のように「フルーツ柄画像」を重畳してもよいし、最初に「フルーツ柄画像」を表示した後に、「激熱」という文字を重畳してもよい。このような態様は、カットイン演出に好適である。また、いわゆる群予告のように、ある一群を装飾表示としてもよい。

【0305】

なお、画像表示装置 5において重畳させた画像を表示する処理には、示唆表示と装飾表示の各々を示す画像データを用意しておき、これらの画像データを異なるレイヤに表示させることで重畳させる処理と、示唆表示と装飾表示とが重畳させた 1つの画像データを用意しておき、その画像データを表示させる処理があるが、いずれの処理を用いてもよい。従って、ある場面では一方の処理で表示し、他の場面では他方の処理で表示するようにしてもよい。10

【0306】

また、本実施形態では、装飾表示及び示唆表示のいずれも画像表示装置 5 に表示される図であるが、少なくとも一方を役物としてもよい。例えば、表示装置を備える役物が、示唆表示を行い、画像表示装置 5 に装飾表示を表示させて、重畳させるようにしてもよい。

【0307】

以上説明した実施形態では、6 ラウンド目で昇格演出を行っていた。すなわち、レギュラーボーナスの最終ラウンドで昇格演出を行っていたが、これに限るものではなく、最終ラウンドよりも前のラウンドで昇格演出を行ってもよい。また、昇格演出を行うラウンドを固定することなく、抽選によって昇格演出を行うラウンドを決定するなど、昇格演出を行ういくつかのパターンを用意し、当該パターンに応じて昇格演出を行ってもよい。この場合、昇格演出を行うラウンドの映像などの演出に合わせて、異なる態様の昇格演出を行うようにしてもよい。20

【0308】

(特徴部 5 1 S H に関する付記)

次に、本実施の形態の特徴部 5 1 S H について説明する。特徴部 5 1 S H を持つ遊技機は、(1)遊技を行う遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 等)であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示(例えば、示唆表示 5 1 S H 0 0 3、5 1 S H 0 0 7、5 1 S H 0 0 9、5 1 S H 0 1 3 等)を表示可能な示唆表示手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 等)と、示唆表示を装飾する装飾表示(例えば、ビザ 5 1 S H 0 0 1、テレビ画面 5 1 S H 0 0 5、花びら 5 1 S H 0 1 1、プール 5 1 S H 0 1 5 等)を表示可能な装飾表示手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 等)と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畳した特定態様で表示可能であり、特定態様で表示される際に、前記示唆表示手段が示唆表示を表示するタイミングと、前記装飾表示手段が装飾表示を表示するタイミングとが異なる(例えば、図 20 - 1 (B) に示される「表示タイミング」に示されるように、装飾表示の表示タイミングと示唆表示の表示タイミングとが異なる等)遊技機。30

【0309】

このような構成によれば、表示されるタイミングに遊技者を注目させることができる。

【0310】

表示されるタイミングが異なる場合には、実施形態で説明したように、装飾表示が先か後に表示されることとなる。表示タイミングが異なることによる効果について説明する。まず、遊技者は、示唆表示と装飾表示が重畳して表示される可能性があることを知っていることを前提に、装飾表示が先に表示された場合には、遊技者は示唆表示が表示されるかもしれない期待することで昂揚感が得られるので、興趣を向上することができる。一方、示唆表示が先に表示された場合には、遊技者にとっては朗報が突然報知されることとなるため、昂揚感と安心感が得られるので、興趣を向上することができる。このように、装飾表示が先に表示される場合と後に表示される場合の両方を備えることで、互いの効果をより引き立たせることができるので、一方しか備えていない場合と比較して、遊技者の興味をより向上させることができることできる。40

【0311】

(2) (1)に記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、遊技者にとって有利な有利状態中(例えば、大当たり状態中等)の特定タイミング(例えば、図20-1(B)に示される051SHT1または051SHT2等)で示唆表示を表示する。

【0312】

このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽ることができる。

【0313】

なお、本実施形態では、有利状態を大当たり状態とし、示唆表示をスーパーボーナスであることを示唆するものとしたが、これに限るものではない。有利状態を大当たり状態とした場合には、例えば、示唆表示を確変状態であることを示唆するものとしてもよい。また、有利状態を低確低ベースより有利な状態(高確高ベース、高確低ベース、及び低確高ベース)としてもよい。これらの有利状態の場合には、示唆表示を大当たりを示唆するものとしてもよい。

10

【0314】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様があり(例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等)、装飾表示の態様に応じて遊技者に有利となる期待度が異なる(例えば、ラウンド昇格する場合には、食事モード、自宅モード、花モード、夏休みモードの順に選択されやすいテーブルを用いて大当たりを開始することで、装飾表示がピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015に応じて遊技者に有利となる期待度を異ならせることができる)。

20

【0315】

このような構成によれば、装飾表示の態様に遊技者を注目させることができる。

【0316】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される(例えば、他の演出が食事モードのときの装飾表示はピザ、他の演出が自宅モードのときの装飾表示はテレビ画面、他の演出が花モードのときの装飾表示は花びら、他の演出が夏休みモードのときの装飾表示はプール等)。

30

【0317】

このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を感じさせることのない演出を実行することができる。

【0318】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である(例えば、図20-5(B)(C)に示されるように、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出は特ないが、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は「ジャーン！！」という効果音を含む態様である、等)。

【0319】

このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0320】

「目立つ態様」とは、演出要素を強調させた態様などが挙げられる。演出要素とは、効果音、画像表示装置5の表示内容、役物等が挙げられる。本実施形態では、目立つ態様として、「ジャーン！！」という効果音を含む態様で説明したが、効果音に限るものではない。例えば、画像表示装置5の表示内容における文字を太くしたり色を変化させたりして強調したり、遊技効果ランプ9を派手に明滅させることで強調したり、役物を設けておき、派手に役物を動作させることで強調するようにしてもよい。なお、効果音で目立たせる場合には、必ずしも派手な効果音とする必要はない。例えば、音楽において、音を出さない休符によって間を作り、逆に目立たすことができるという効果があるが、それを利用して無音によって目立つ態様を実現してもよい。

40

【0321】

(特徴部52SHに関する付記)

50

次に、本実施の形態の特徴部 52SHについて説明する。特徴部 52SHを持つ遊技機は、(1)遊技を行う遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示(例えば、示唆表示 51SH003、51SH007、51SH009、51SH013等)を表示可能な示唆表示手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、示唆表示を装飾する装飾表示(例えば、ピザ 51SH001、テレビ画面 51SH005、花びら 51SH011、プール 51SH015等)を表示可能な装飾表示手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、特定態様で表示された後に、示唆表示が消去されるタイミングと、装飾表示が消去されるタイミングとが異なる(例えば、図 20-1(B)に示される「消去タイミング」に示されるように、装飾表示の消去タイミングと示唆表示の消去タイミングとが異なる等)遊技機。

【0322】

このような構成によれば、消去されるタイミングに遊技者を注目させることができる。

【0323】

なお、示唆表示の消去とは、画像表示装置5から示唆表示を消去させるものに限らず、例えば特定態様での表示を終了することとしてもよい。具体的に例えば、図 20-11(D)の特定態様での表示から、示唆表示 51SH013 がプールに沈まずに、図 20-11(F)での示唆表示 51SH013 に表示されるような、特定態様での表示を終了することを消去としてもよい。

【0324】

(2) (1)に記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、遊技者にとって有利な有利状態中(例えば、大当たり状態中等)の特定タイミング(例えば、図 20-1(B)に示される 051SHT1 または 051SHT2 等)で示唆表示を表示する。

【0325】

このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽ることができる。

【0326】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様があり(例えば、ピザ 51SH001、テレビ画面 51SH005、花びら 51SH011、プール 51SH015 等)、装飾表示の態様に応じて遊技者に有利となる期待度が異なる(例えば、ラウンド昇格する場合には、食事モード、自宅モード、花モード、夏休みモードの順に選択されやすいテーブルを用いて大当たりを開始することで、装飾表示がピザ 51SH001、テレビ画面 51SH005、花びら 51SH011、プール 51SH015 に応じて遊技者に有利となる期待度を異ならせることができる)。

【0327】

このような構成によれば、装飾表示の態様に遊技者を注目させることができる。

【0328】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される(例えば、他の演出が食事モードのときの装飾表示はピザ、他の演出が自宅モードのときの装飾表示はテレビ画面、他の演出が花モードのときの装飾表示は花びら、他の演出が夏休みモードのときの装飾表示はプール等)。

【0329】

このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を生じさせることのない演出を実行することができる。

【0330】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である(例えば、図 20-5(B)(C)に示されるように、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出は特にないが、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は「ジャーン！！」という効果音を含む態様である、等)。

【0331】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0332】

(6) (1)から(5)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示の表示時間は、装飾表示の表示時間よりも長い時間である（例えば、図20-2(A)に示されるように、示唆表示の表示時間(051SHT2～051SHT4)は、装飾表示の表示時間(051SHT1～051SHT3)よりも長い時間である等）。

【0333】

このような構成によれば、示唆表示の余韻をより残すことができる。

【0334】

(7) (1)から(6)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、前記装飾表示手段によって表示されたときの位置から移動する（例えば、図20-6(F)に示されるように、カメラが移動することで画角が変化し、テレビ画面51SH005は画像表示装置5の右側に移動する等）。

10

【0335】

このような構成によれば、多様な演出に応じて装飾表示を移動させることができる。

【0336】

装飾表示はいずれ消去されるため、装飾表示が移動した場合には、装飾表示が最初に表示された位置とは異なる位置で消去されることとなる。このように最初に表示される位置と消去される位置とを異なってもよいとして、他の演出の自由度を高めることができる。

20

【0337】

（特徴部53SHに関する付記）

次に、本実施の形態の特徴部53SHについて説明する。特徴部53SHを持つ遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示（例えば、示唆表示51SH003、51SH007、51SH009、51SH013等）を表示可能な示唆表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、示唆表示を装飾する装飾表示（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）を表示可能な装飾表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記示唆表示手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示する（例えば、図20-4(D)に示されるように、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する等）遊技機。

30

【0338】

このような構成によれば、遊技者が本来知りたい内容が強調されるため、装飾しつつも示唆されている内容への認識度合いを高めることができる。

【0339】

本実施形態では強調する例として、大きくする態様を用いたが、これに限らず、例えば装飾表示の色が変化する態様（例えば虹色に変化）や、明滅したりする態様であってよい。

40

【0340】

(2) (1)に記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、遊技者にとって有利な有利状態中（例えば、大当たり状態中等）の特定タイミング（例えば、図20-1(B)に示される051SHT1または051SHT2等）で示唆表示を表示する。

【0341】

このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽ることができます。

【0342】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様があり（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）、装飾表示の態様に応じて遊技者に有利となる期待度が異なる

50

(例えば、ラウンド昇格する場合には、食事モード、自宅モード、花モード、夏休みモードの順に選択されやすいテーブルを用いて大当たりを開始することで、装飾表示がピザ 51SH001、テレビ画面 51SH005、花びら 51SH011、プール 51SH015 に応じて遊技者に有利となる期待度を異ならせることができる)。

【0343】

このような構成によれば、装飾表示の態様に遊技者を注目させることができる。

【0344】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される(例えば、他の演出が食事モードのときの装飾表示はピザ、他の演出が自宅モードのときの装飾表示はテレビ画面、他の演出が花モードのときの装飾表示は花びら、他の演出が夏休みモードのときの装飾表示はプール等)。 10

【0345】

このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を生じさせることのない演出を実行することができる。

【0346】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である(例えば、図20-5(B)(C)に示されるように、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出は特にないが、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は「ジャーン！！」という効果音を含む態様である、等)。 20

【0347】

このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0348】

(6) (1)から(5)のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆表示手段は、示唆表示を強調して表示した後に、強調された表示態様より目立たない表示態様で示唆表示を表示する(例えば、図20-4(E)や図20-4(F)に示されるように、示唆表示を強調して表示した後に、強調された表示態様より目立たない表示態様で示唆表示を表示する等)。

【0349】

このような構成によれば、強調された示唆表示が他の演出の邪魔をすることを防止することができる。 30

【0350】

「目立たない態様」とは、上記「目立つ態様」で説明した演出要素の強調を行わない態様である。このように目立たない態様で表示可能とすることで、他の演出の自由度を高めることができる。

【0351】

(7) (1)に記載の遊技機であって、

装飾表示には、複数の態様(例えば、ピザ 51SH001、テレビ画面 51SH005 等)があり、装飾表示の態様に関わらず、強調された示唆表示の表示態様は共通の態様(例えば、図20-4(D)、図20-6(D)に示される態様)である。 40

【0352】

このような構成によれば、遊技者は示唆表示であることを容易に理解することができる。

【0353】

示唆表示は、遊技者に付与される価値を示唆するものため、直ちに認識されやすい方がよい。また、示唆表示の種類が多いと、示唆表示なのか否かが分かりにくく、せっかくの示唆表示の効果が得られなくなる可能性がある。よって、装飾表示の態様に関わらず、強調された示唆表示の表示態様を共通の態様とすることで、異なる態様とする場合と比較して、遊技者は直ちに示唆表示を認識可能なため、遊技者の興味を向上させることができる。 50

【0354】

(特徴部54SHに関する付記)

次に、本実施の形態の特徴部54SHについて説明する。特徴部54SHを持つ遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示（例えば、示唆表示51SH003、51SH007、51SH009、51SH013等）を表示可能な示唆表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、示唆表示を装飾する装飾表示（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）を表示可能な装飾表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畳した特定態様で表示可能であり、前記示唆表示手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示し（例えば、図20-3(C)に示されるように、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する等）、前記装飾表示手段は、特定態様で表示された後の装飾表示を、特定態様で表示される前の装飾表示とは異なる態様で強調して表示する（図20-3(B)に示されるピザ51SH001は、橢円形の態様であるが、図20-3(B)に示されるピザ51SH001は、真円の態様となる等）遊技機。10

【0355】

このような構成によれば、強調時と非強調時との態様の違いによって強調されたときの示唆表示をより目立たせることができる。20

【0356】

遊技者は、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示が表示されることだけでも興趣が向上するところ、さらに態様の違いによって強調することにより、示唆表示が表示されたことを強く実感できるため、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【0357】

(2) (1)に記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、遊技者にとって有利な有利状態中（例えば、大当たり状態中等）の特定タイミング（例えば、図20-1(B)に示される051SHT1または051SHT2等）で示唆表示を表示する。

【0358】

このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽ることができる。30

【0359】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様があり（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）、装飾表示の態様に応じて遊技者に有利となる期待度が異なる（例えば、ラウンド昇格する場合には、食事モード、自宅モード、花モード、夏休みモードの順に選択されやすいテーブルを用いて大当たりを開始することで、装飾表示がピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015に応じて遊技者に有利となる期待度を異ならせることができる）。

【0360】

このような構成によれば、装飾表示の態様に遊技者を注目させることができる。40

【0361】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される（例えば、他の演出が食事モードのときの装飾表示はピザ、他の演出が自宅モードのときの装飾表示はテレビ画面、他の演出が花モードのときの装飾表示は花びら、他の演出が夏休みモードのときの装飾表示はプール等）。

【0362】

このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を生じさせることのない演出を実行することができる。

【0363】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示が表示される50

タイミングで行われる演出態様は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である（例えば、図20-5（B）（C）に示されるように、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出は特にないが、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は「ジャーン！！」という効果音を含む態様である、等）。

【0364】

このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0365】

（6）（1）から（5）のいずれかに記載の遊技機であって、強調された示唆表示の表示サイズは、強調される前の示唆表示の表示サイズより大きい（例えば、図20-3（C）の示唆表示51SH003の表示サイズは、図20-3（B）の示唆表示51SH003の表示サイズより大きい等）。

【0366】

このような構成によれば、示唆表示を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【0367】

近年の遊技機の演出は派手になっており、さらに複数の液晶装置を搭載した遊技機も珍しくない。このような場合、示唆表示が小さいと、他の演出に埋もれてしまう可能性があり、この場合、せっかくの示唆表示の効果が得られなくなる可能性がある。よって、示唆表示の表示サイズを大きくすることで、大きくしない場合と比較して、遊技者は直ちに示唆表示を認識可能なため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0368】

（7）手段6（1）から（6）のいずれかに記載の遊技機であって、強調された示唆表示の表示位置は、強調される前の示唆表示の表示位置と異なる（例えば、図20-3（C）に示される強調された後の示唆表示51SH003の表示位置（画像表示装置5の中央）は、強調される前の示唆表示の表示位置（画像表示装置5の下方）と異なる等）。

【0369】

このような構成によれば、多様な演出に応じた強調を行うことができる。

【0370】

示唆表示を強調する場合には、その大きさが異なったりすると、最初に表示した位置では他の演出を十分に発揮できない可能性があるので、表示位置を異ならせることを可能することで、他の演出の自由度を高めることができる。

【0371】

（特徴部55SHに関する付記）

次に、本実施の形態の特徴部55SHについて説明する。特徴部55SHを持つ遊技機は、遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示（例えば、示唆表示51SH003、51SH007、51SH009、51SH013等）を表示可能な示唆表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、示唆表示を装飾する装飾表示（例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等）を表示可能な装飾表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記装飾表示手段は、特定態様で表示されているときに、装飾表示の態様を、装飾表示が動作している態様で表示可能（例えば、図20-8（B）に示されるように、示唆表示51SH009は花びら51SH011に重畠した特定態様で表示されているときに、花びら51SH011の態様を、花びら51SH011が動作している態様（ゆらゆら）で表示する等）な遊技機。

【0372】

このような構成によれば、示唆表示を装飾しつつも遊技者の興趣を向上させることができる。

【0373】

装飾表示が動作している態様で表示可能とすることで、装飾表示だけではなく、示唆表示も目立たせることが可能となる。従って、装飾表示を動作させない場合と比較して、遊

10

20

30

40

50

技者は直ちに示唆表示を認識可能なため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0374】

(2) (1)に記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、遊技者にとって有利な有利状態中(例えば、大当たり状態中等)の特定タイミング(例えば、図20-1(B)に示される051SHT1または051SHT2等)で示唆表示を表示する。

【0375】

このような構成によれば、有利状態中に遊技者の期待感を煽ることができる。

【0376】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、装飾表示には、複数の態様があり(例えば、ピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015等)、装飾表示の態様に応じて遊技者に有利となる期待度が異なる(例えば、ラウンド昇格する場合には、食事モード、自宅モード、花モード、夏休みモードの順に選択されやすいテーブルを用いて大当たりを開始することで、装飾表示がピザ51SH001、テレビ画面51SH005、花びら51SH011、プール51SH015に応じて遊技者に有利となる期待度を異ならせることができる)。

10

【0377】

このような構成によれば、装飾表示の態様に遊技者を注目させることができる。

【0378】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、装飾表示は、他の演出表示と関連した態様で表示される(例えば、他の演出が食事モードのときの装飾表示はピザ、他の演出が自宅モードのときの装飾表示はテレビ画面、他の演出が花モードのときの装飾表示は花びら、他の演出が夏休みモードのときの装飾表示はプール等)。

20

【0379】

このような構成によれば、装飾表示が他の演出表示となじむため、遊技者に違和感を生じさせることのない演出を実行することができる。

【0380】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出態様よりも目立つ態様である(例えば、図20-5(B)(C)に示されるように、装飾表示が表示されるタイミングで行われる演出は特にないが、示唆表示が表示されるタイミングで行われる演出態様は「ジャーン！！」という効果音を含む態様である、等)。

30

【0381】

このような構成によれば、示唆表示をより目立たせることができる。

【0382】

(6) (1)から(5)のいずれかに記載の遊技機であって、前記示唆表示手段は、装飾表示の態様を、装飾表示を動作させる態様で表示しているときに、示唆表示の態様を、示唆表示が動作している態様で表示可能である(例えば、図20-8(B)に示されるように、花びら51SH011の態様を、花びら51SH011を動作させる態様で表示しているときに、示唆表示51SH009の態様を、示唆表示51SH009が動作している態様(ひらひら)で表示する等)。

40

【0383】

このような構成によれば、示唆表示にも遊技者を注目させることができる。

【0384】

装飾表示及び示唆表示を動作している態様で表示可能とすることで、示唆表示をより目立たせることが可能となる。従って、示唆表示を動作させない場合と比較して、遊技者は直ちに示唆表示を認識可能なため、遊技者の興味を向上させることができる。

【0385】

(7) (1)から(6)のいずれかに記載の遊技機であって、

装飾表示の態様を、装飾表示が動作している態様で表示させた後に、当該装飾表示を消去可能である(例えば、図20-8(C)、図20-9(D)に示されるように、花びら

50

51SH011が動作している態様で表示させた後に、図20-9(E)に示されるよう花びら51SH011を消去する等)。

【0386】

このような構成によれば、装飾表示の態様を動作させて興趣を向上させたあとに、示唆表示に遊技者を注目させることができる。

【0387】

動作していた示唆表示が消去されることで、示唆表示をより目立たせることができるために、示唆表示が表示されたことを強く実感できることから、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【0388】

10

(スロットマシンへの適用例)

スロットマシンは、遊技者に付与される価値がART当選などであるため、パチンコ遊技機の示唆表示と異なるが、演出態様はパチンコ遊技機と同様であり、示唆表示と装飾表示を重畠する演出は多くのスロットマシンで用いられている。また、上述したカットインや群予告もスロットマシンでは一般的である。そこで、スロットマシン特有の遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示の内容を変更することで上記実施形態をスロットマシンに適用可能である。

【0389】

スロットマシンにおける遊技者に付与される価値を示唆する示唆表示として、CZ(チャンスゾーン)当選、ART当選、ボーナス当選、ARTゲーム(またはセット)数上乗せ等を示唆する表示が挙げられる。

20

【0390】

よって、スロットマシンにおいても、「遊技を行う遊技機(スロットマシン)であって、遊技者に付与される価値(CZ当選、ART当選、ボーナス当選、ARTゲーム(またはセット)数上乗せ等)を示唆する示唆表示を表示可能な示唆表示手段(スロットマシンの演出制御基板)と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段(スロットマシンの演出制御基板)と、を備え、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり」という構成を有するスロットマシンは実現可能である。

【0391】

そこで、一例として、CZにおいて、ART当選を示唆する示唆表示を食事モードへ適用した例について説明する。なお、食事モードでのラウンド数表示(6R)などは表示されていないものとする。

30

【0392】

まず、CZのゲーム中に、図20-3(A)が表示されているものとする。そして、ART当選の可能性があるレア役(当選確率が概ね1/50以下の役)に当選してARTに当選したゲームにおいて、図20-3(B)を表示する。ここでは、「SUPER BO NUS」に代えて「ART当選!」を示唆表示として表示する。そして、ゲームが行われるごとに、図20-3(C)、図20-3(D)、図20-3(E)を表示していくことで、スロットマシンに食事モードを適用した構成を実現できる。なお、CZの残りゲーム数が少ないと、図20-3(C)、図20-3(D)、図20-3(E)の全てを表示することができないため、ゲームごとに表示せずに、演出ボタンを押下させることで、図20-3(C)、図20-3(D)、図20-3(E)を表示するようにしてもよい。

40

【0393】

(特徴部51SHと特徴部31AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部51SHと特徴部31AKについて説明する。特徴部51SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えばスーパーボーナス)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆表示を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報

50

知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9（D）、（F））、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、特定態様で表示される際に、前記示唆演出実行手段が示唆表示を表示するタイミングと、前記装飾表示手段が装飾表示を表示するタイミングとが異なる（例えば、図20-1（B）に示される「表示タイミング」に示されるように、装飾表示の表示タイミングと示唆表示の表示タイミングとが異なる等）遊技機。

【0394】

（特徴部52SHと特徴部31AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部52SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部52SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えばスーパーボーナス）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆表示を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9（D）、（F））、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、特定態様で表示された後に、示唆表示が消去されるタイミングと、装飾表示が消去されるタイミングとが異なる（例えば、図20-1（B）に示される「消去タイミング」に示されるように、装飾表示の消去タイミングと示唆表示の消去タイミングとが異なる等）遊技機。

【0395】

（特徴部53SHと特徴部31AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部53SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部53SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えばスーパーボーナス）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆表示を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9（D）、（F））、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示する（例えば、図20-4（D）に示されるように、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する等）遊技機。

【0396】

（特徴部54SHと特徴部31AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部54SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部54SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えばスーパーボーナス）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆表示を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9（D）、（F））、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、特定態様で表示された後の示唆表示を、特定態様で表示される前の示唆表示よりも強調して表示し（例えば、図20-3（

10

20

30

40

50

C)に示されるように、特定態様で表示された後の示唆表示51SH003を、特定態様で表示される前の示唆表示51SH003よりも強調して表示する等)、前記装飾表示手段は、特定態様で表示された後の装飾表示を、特定態様で表示される前の装飾表示とは異なる態様で強調して表示する(図20-3(B)に示されるピザ51SH001は、橜円形の態様であるが、図20-3(B)に示されるピザ51SH001は、真円の態様となる等)遊技機。

【0397】

(特徴部55SHと特徴部31AKとに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部55SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部55SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態(例えばスーパーボーナス)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆表示を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、示唆表示を装飾する装飾表示を表示可能な装飾表示手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり(例えば図9(D)、(F))、示唆表示は装飾表示に重畠した特定態様で表示可能であり、前記装飾表示手段は、特定態様で表示されているときに、装飾表示の態様を、装飾表示が動作している態様で表示可能(例えば、図20-8(B)に示されるように、示唆表示51SH009は花びら51SH011に重畠した特定態様で表示されているときに、花びら51SH011の態様を、花びら51SH011が動作している態様(ゆらゆら)で表示する等)な遊技機。

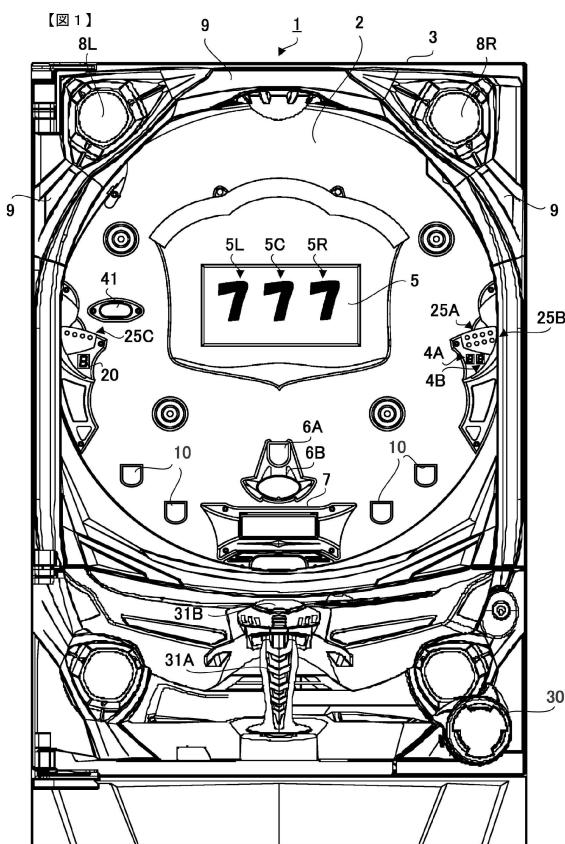
【符号の説明】

【0398】

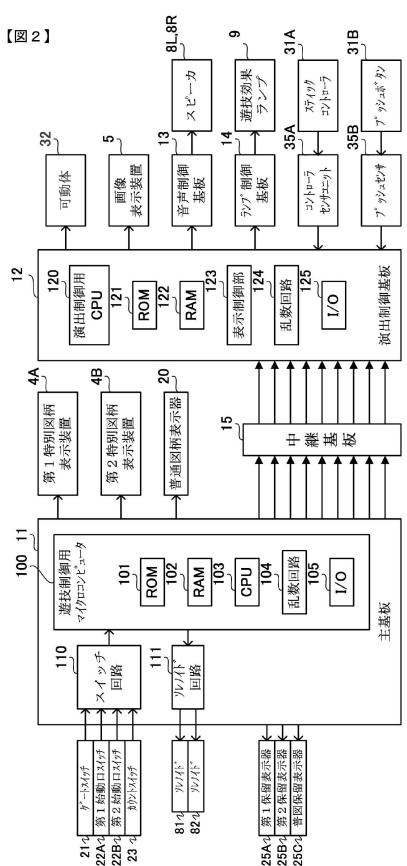
1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	
6 A	...	入賞球装置	30
6 B	...	可変入賞球装置	
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
10	...	一般入賞口	
11	...	主基板	
12	...	演出制御基板	
13	...	音声制御基板	
14	...	ランプ制御基板	
15	...	中継基板	40
20	...	普通図柄表示器	
21	...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	...	始動口スイッチ	
23	...	カウントスイッチ	
30	...	打球操作ハンドル	
31 A	...	ステイックコントローラ	
31 B	...	プッシュボタン	
32	...	可動体	
100	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	...	R O M	50

1 0 2、1 2 2 ... R A M
 1 0 3 ... C P U
 1 0 4、1 2 4 ... 亂数回路
 1 0 5、1 2 5 ... I / O
 1 2 0 ... 演出制御用 C P U
 1 2 3 ... 表示制御部

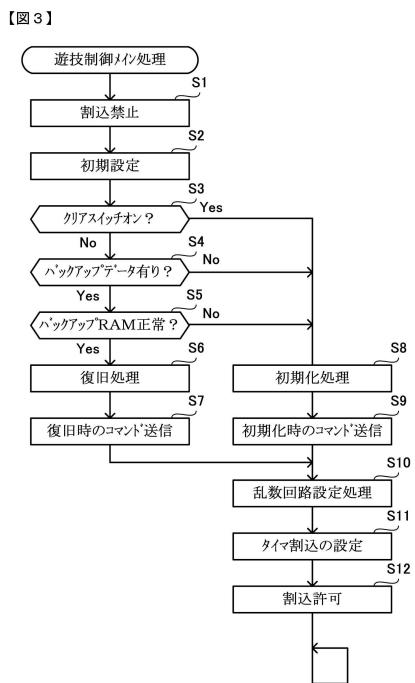
【図 1】



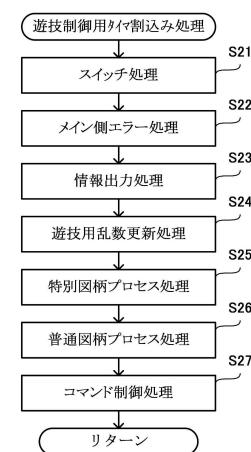
【図 2】



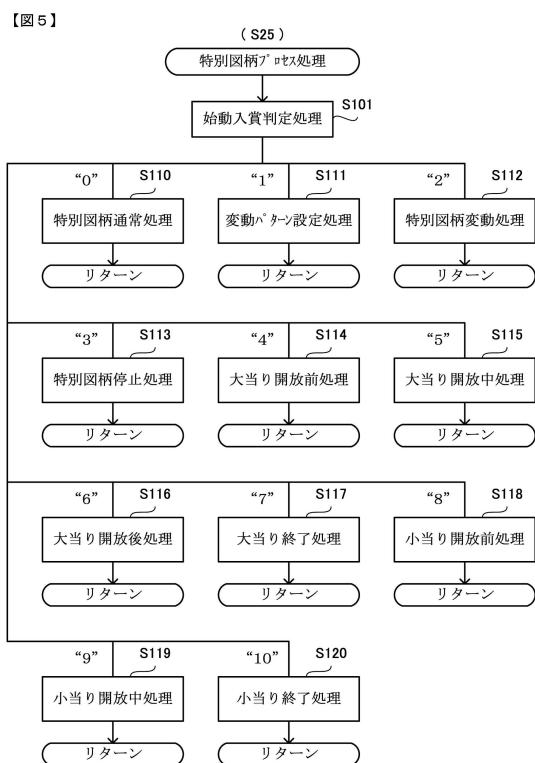
【図3】



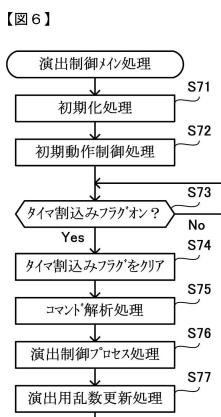
【図4】



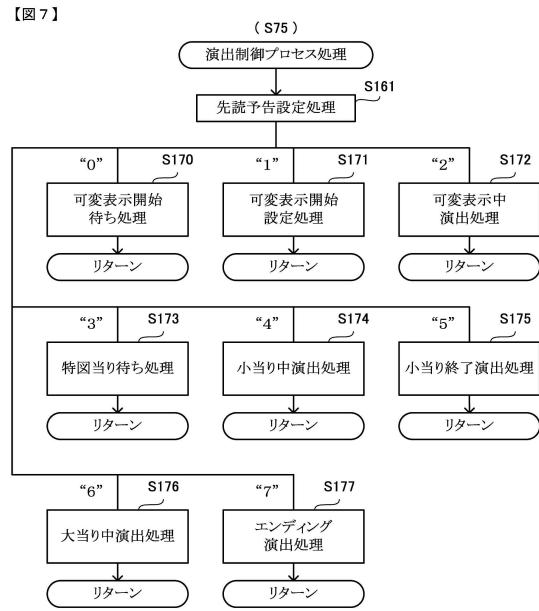
【図5】



【図6】



【図7】



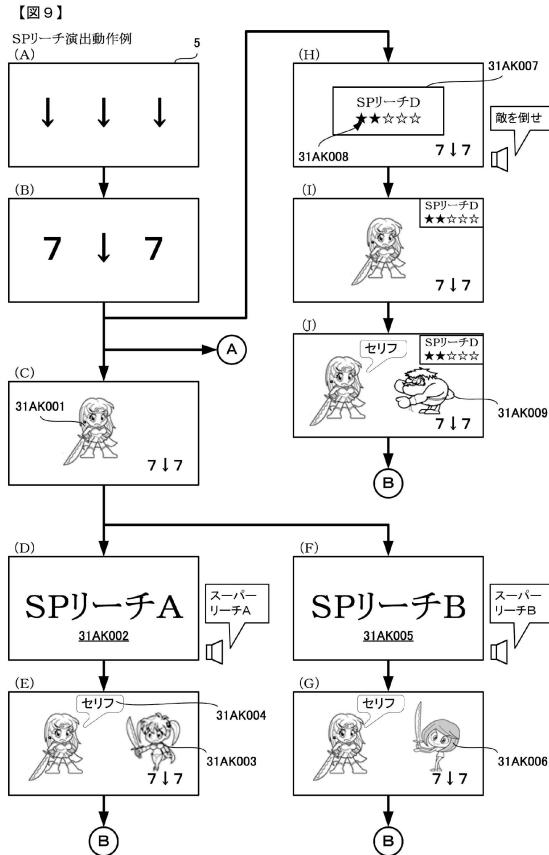
【図8】

【図8】

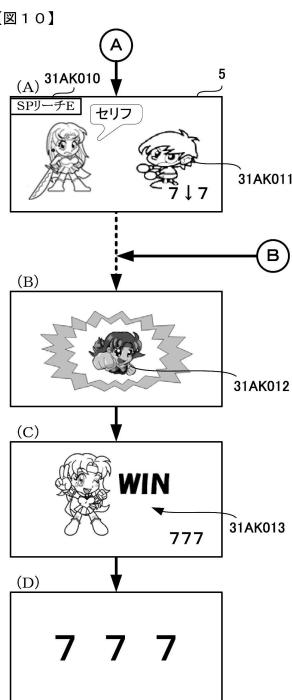
(A)	
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
:	:
PB2-1	ノーマルリーチ大当たり
PB2-2	スーパーリーチE大当たり
PB2-3	スーパーリーチD大当たり
PB2-4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

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

【図9】



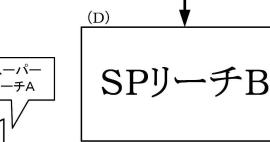
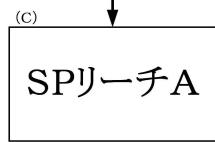
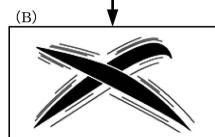
【図10】



【図 1 1】

【図 1 1】

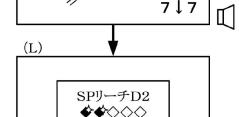
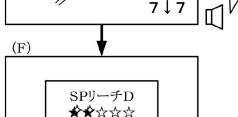
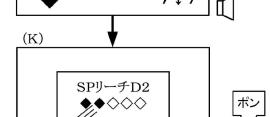
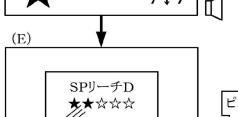
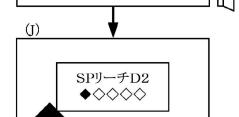
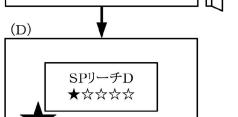
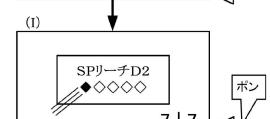
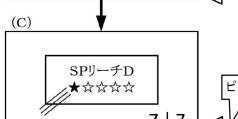
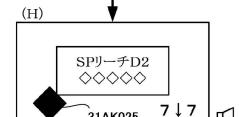
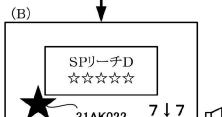
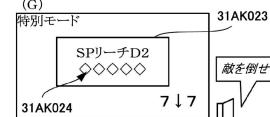
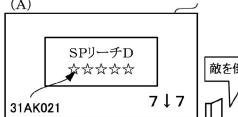
発展演出の演出動作例



【図 1 2】

【図 1 2】

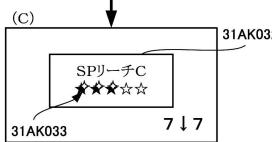
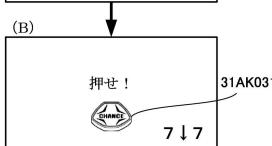
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 1 3】

【図 1 3】

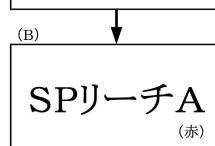
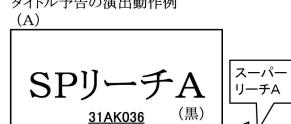
発展演出の演出動作例



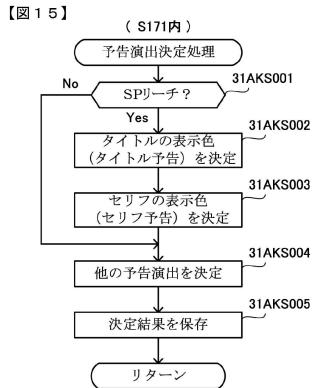
【図 1 4】

【図 1 4】

タイトル予告の演出動作例



【図15】



【図16】

【図16】

(A) 31AKS002における決定割合

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

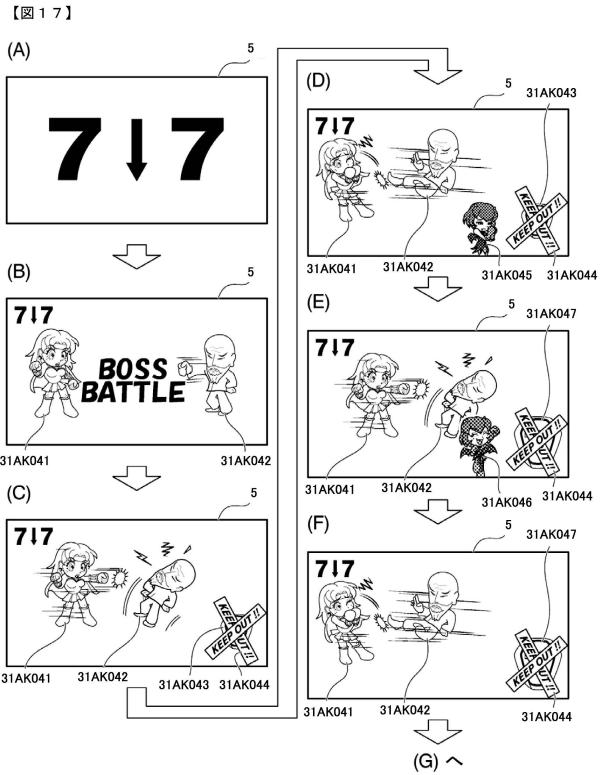
(B) 31AKS002における決定割合(特別モード)

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

(C) 31AKS003における決定割合

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

【図17】



【図 20-1】

【図 20-1】

(A)

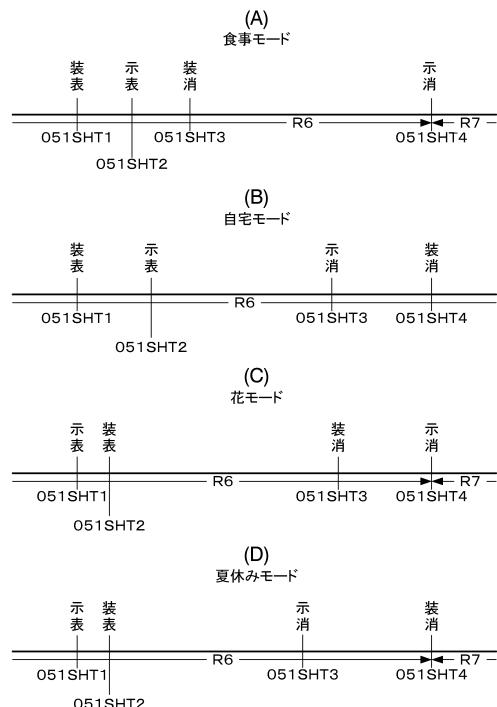
ボーナス名	ラウンド数	決定割合
レギュラーボーナス	6ラウンド	80
スーパーボーナス	10ラウンド	20

(B)

演出モード	装飾表示	表示タイミング	消去タイミング
食事モード	ピザ	先	先
自宅モード	テレビ	先	後
花モード	花びら	後	先
夏休みモード	プール	後	後

【図 20-2】

【図 20-2】

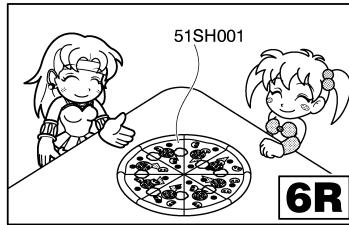


【図 20-3】

【図 20-3】

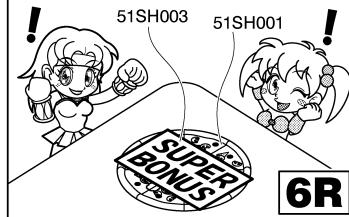
表示は装飾表示、示唆表示の順
消去は装飾表示、示唆表示の順

(A)



・ピザ(装飾表示)が先に表示される

(B)



・示唆表示が表示される

(C)



- ・装飾表示と示唆表示が強調表示される
- ・装飾表示の様態が強調時、非強調時で異なる
- ・示唆表示は強調時の方が大きい
- ・非強調時と強調時とで示唆表示の表示位置が異なる

【図 20-4】

【図 20-4】

(D)



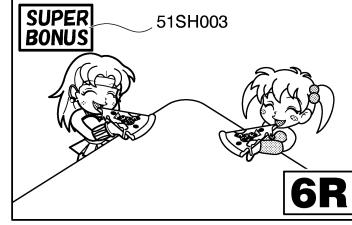
・示唆表示のみ強調表示される

(E)



・装飾表示が消去される
・示唆表示の方が表示時間が長い

(F)

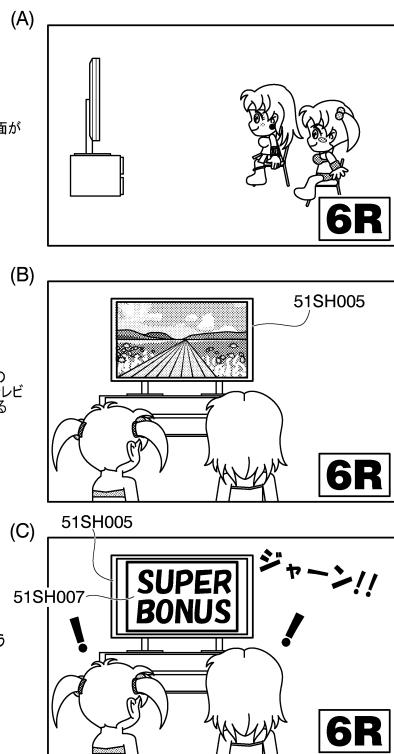


・6R終了時に示唆表示は消去されるが、7R以降で再び表示される

【図 20-5】

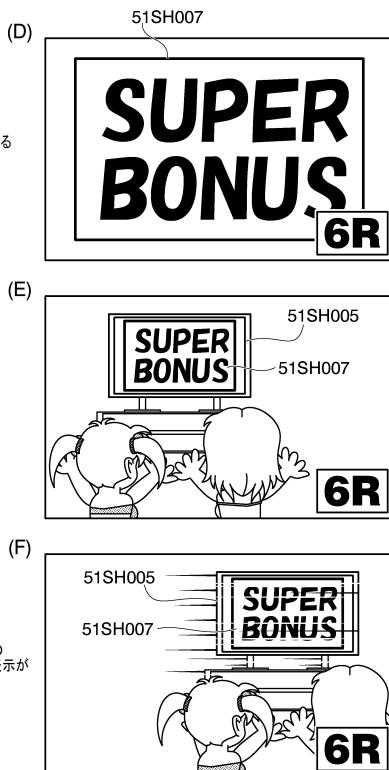
【図 20-5】

部屋モード
表示は装飾表示、示唆表示の順
消去は示唆表示、装飾表示の順



【図 20-6】

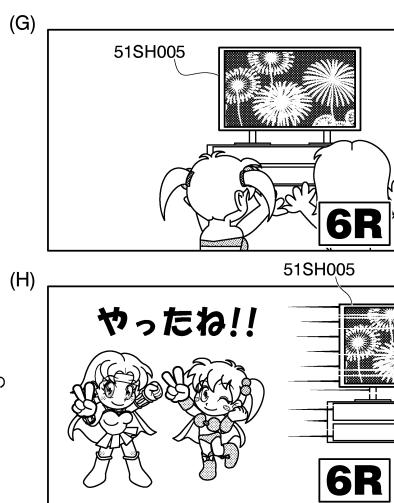
【図 20-6】



【図 20-7】

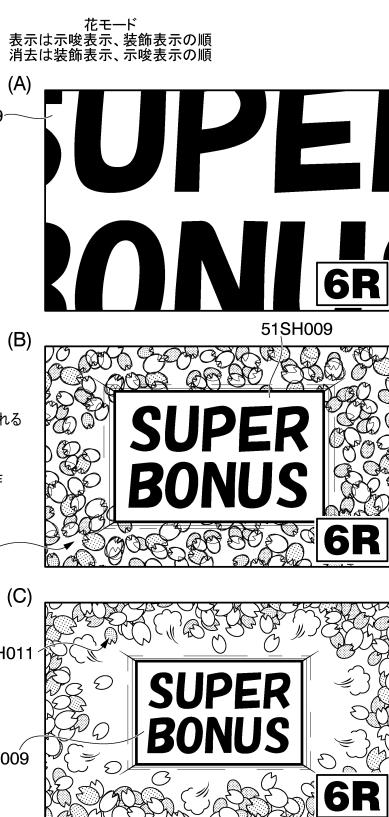
【図 20-7】

示唆表示が消去される



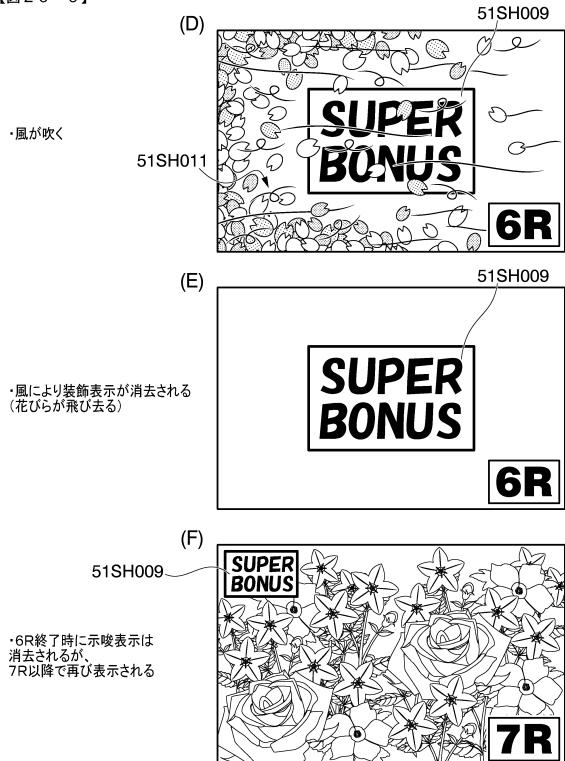
【図 20-8】

【図 20-8】



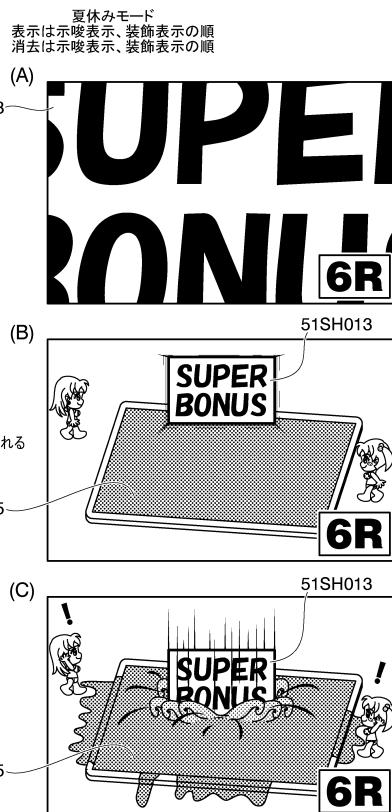
【図 2 0 - 9】

【図20-9】



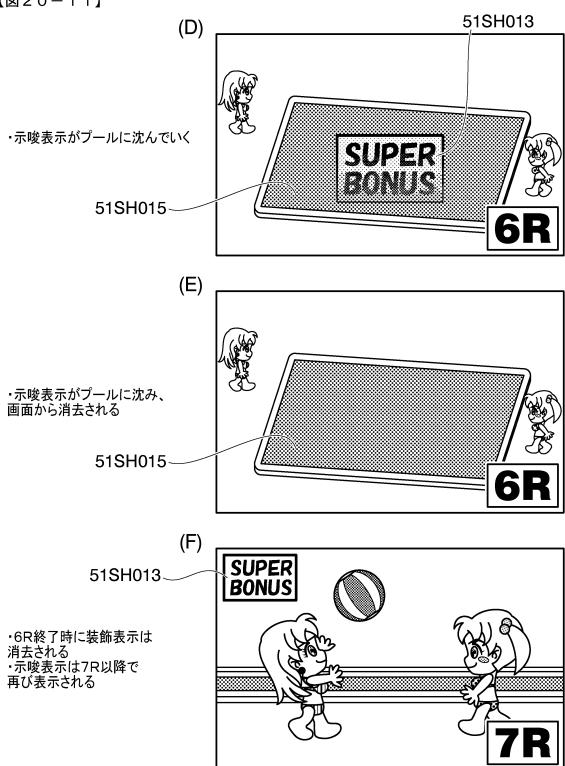
【図 2 0 - 1 0】

【図20-10】



【図 2 0 - 1 1】

【図20-11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6714558(JP,B2)
特許第6714559(JP,B2)
特開2015-163175(JP,A)
特開2015-211809(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02