

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-62118

(P2021-62118A)

(43) 公開日 令和3年4月22日(2021.4.22)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 56 頁)

(21) 出願番号 特願2019-189526 (P2019-189526)
(22) 出願日 令和1年10月16日 (2019.10.16)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 110001195
特許業務法人深見特許事務所
(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
(72) 発明者 金柿 貴也
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA60 CA73 CA76
CA77 EA04 EA10

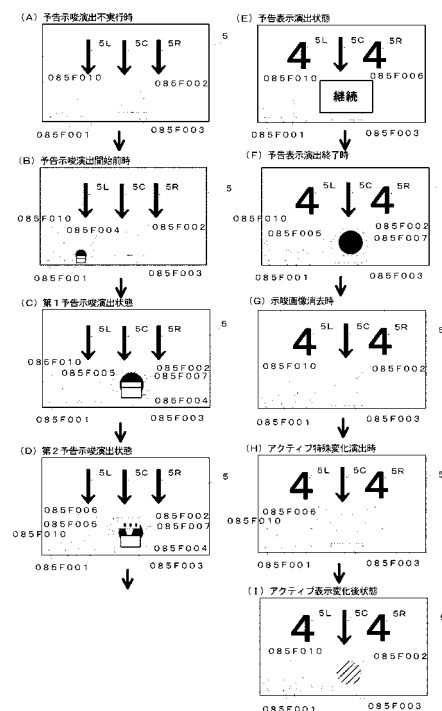
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】対応表示に関連して示唆画像を表示する場合において、対応表示自体の演出について遊技者に期待感を持たせることができる遊技機を提供することである。

【解決手段】保留表示およびアクティブ表示のような対応表示(可変表示に対応する対応表示)を変化させる演出をすることが可能であり、「継続」表示等の所定演出が実行されることを示唆する示唆画像を表示可能な場合において、示唆画像を、対応表示の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能とし、所定演出の実行後、当該所定演出の実行前の表示態様とは異なる表示態様に対応表示を変化させることを可能とする。所定演出の実行中において、所定演出の実行前に示唆画像が重複している領域よりも広い領域により特殊表示態様の対応表示に所定演出に係る画像が重複させられる。そして、所定演出の実行タイミングに応じて、複数種類の所定演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なる。

【選択図】図8 - 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技が可能な遊技機であって、
可変表示に対応する対応表示を表示することが可能な対応表示手段と、
前記対応表示の表示態様を変化させることが可能な対応表示変化手段と、
所定演出が実行されることを示唆する示唆画像を表示可能な示唆画像表示手段と、を備え、

前記対応表示変化手段は、前記所定演出の実行後、当該所定演出の実行前の表示態様とは異なる表示態様に前記対応表示を変化させることが可能であり、

前記示唆画像表示手段は、

前記示唆画像を、前記対応表示の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能であり

、
前記示唆画像を第 1 示唆態様で表示した後に第 2 示唆態様にて表示することによって、前記所定演出が実行されることを示唆し、

前記示唆画像が表示されているときの前記対応表示は、前記示唆画像が表示されていないときの表示態様と異なる特殊表示態様にて表示され、

前記所定演出の実行中において、前記所定演出の実行前に前記示唆画像が重複している領域よりも広い領域により前記特殊表示態様の前記対応表示に前記所定演出に係る画像を重複させ、

前記所定演出の実行タイミングに応じて、複数種類の前記所定演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なる、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技が可能な従来の遊技機としては、例えば、可変表示に対応する対応表示としての保留アイコンを、デフォルト表示としての円形の画像とは異なる画像として、所定演出が実行されることを示唆可能な示唆画像である宝箱の表示態様で表示した後、現在のタイミングでの可変表示に対応する対応表示としての変動中アイコンとしても宝箱を継続的に表示し、変動中アイコンとして表示された宝箱が開いて各種のキャラクタを表示されることにより予告報知をするものがあった（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2017 - 113643 号公報（段落 0245 等）

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、特許文献 1 のような示唆画像を用いた演出では、どのような所定演出が実行されるかについて遊技者に期待感を持たせることが可能であるが、対応表示の変化演出等の対応表示自体の演出について遊技者に期待感を持たせることができないという問題があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、対応表示に関連して示唆画像を表示する場合において、対応表示自体の演出について遊技者に期待感を持たせることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

10

20

30

40

50

(1) 遊技が可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1 等) であって、
可変表示に対応する対応表示 (保留表示 0 8 5 F 0 0 1、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 等) を表示することが可能な対応表示手段 (画像表示装置 5、演出制御用 C P U 1 2 0 等) と、

前記対応表示の表示態様を変化させることが可能な対応表示変化手段 (演出制御用 C P U 1 2 0 等) と、

所定演出 (図 8 - 5 の「まさか...」表示、「継続」表示、「決戦」表示、「激熱」表示を予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 に表示する演出等) が実行されることを示唆する示唆画像 (宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4) を表示可能な示唆画像表示手段 (画像表示装置 5、演出制御用 C P U 1 2 0 等) と、を備え、

前記対応表示変化手段は、前記所定演出の実行後、当該所定演出の実行前の表示態様 (図 8 - 1 (B) 等) とは異なる表示態様に前記対応表示を変化させることが可能であり (図 8 - 1 (H)、(I) 等)、

前記示唆画像表示手段は、

前記示唆画像を、前記対応表示の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能であり (図 8 - 1 (C)、(D) 等)、

前記示唆画像を第 1 示唆態様 (図 8 - 1 (C) のように宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が閉状態) で表示した後に第 2 示唆態様 (図 8 - 1 (D) のように宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が開状態となり予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 が飛び出た状態) にて表示することによって、前記所定演出が実行されることを示唆し (図 8 - 1 (D)、(E) のように開状態の宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 から飛び出た予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 の記載文字により、「まさか...」表示、「継続」表示、「決戦」表示、または「激熱」表示が実行されることが示唆される等)、

前記示唆画像が表示されているときの前記対応表示は、前記示唆画像が表示されていないときの表示態様と異なる特殊表示態様 (図 8 - 1 (C) のように黒い隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 によりアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 が隠蔽される表示態様等) にて表示され、

前記所定演出の実行中において、前記所定演出の実行前に前記示唆画像が重複している領域 (第 1 示唆態様と第 2 示唆態様との両方と重複している領域、および、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とのいずれか一方と重複している領域のいずれの領域も含む) よりも広い領域により前記特殊表示態様の前記対応表示に前記所定演出に係る画像を重複させ (図 8 - 1 (E) の予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 の方が、図 8 - 1 (C) のような黒い隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 よりも広い領域でアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 と重複している等)、

前記所定演出の実行タイミングに応じて、複数種類の前記所定演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なる (図 8 - 7、図 8 - 9 に示すように、変動対応表示予告演出の実行タイミングに応じて、「まさか...」、「継続」、「決戦」、「激熱」の演出種類の選択割合が異なる等)。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、所定演出が実行されることを示唆する示唆画像を対応表示の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能であり、所定演出の実行後、当該所定演出の実行前の表示態様とは異なる表示態様に前記対応表示を変化させることが可能であるので、対応表示に関連して示唆画像を表示する場合において、対応表示自体の演出について遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 前記 (1) の遊技機において、

前記対応表示変化手段は、前記対応表示が前記特殊表示態様にて表示されているときに、前記特殊表示態様で表示されていることを認識可能とする付加演出 (アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 よりも大きいサイズの黒い隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 を付加する演出等) を実行可能である (図 8 - 1 (C)、(D) 等)。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、対応表示が特殊表示態様で表示されていることを遊技者にアピールすることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 前記 (1) または (2) の遊技機において、

前記対応表示制御手段は、前記所定演出の実行後に前記対応表示の表示態様を変化させるときにおいて、前記示唆画像を消去した後 (図 8 - 1 (G) 等) に前記対応表示の表示態様を変化させる (図 8 - 1 (H) 等) 。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、遊技者の視線を確実に対応表示へ誘導することができる。

10

【 0 0 1 2 】

(4) 前記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記所定演出は、演出内容に応じて実行期間が異なる (図 8 - 7、図 8 - 8 に示すように、演出実行時間の長さは、「まさか...」 < 「継続」 < 「決戦」 < 「激熱」等) 。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、所定演出の演出内容に応じた実行期間において演出を実行することができる。

【 0 0 1 4 】

(5) 前記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記対応表示変化手段は、

20

前記示唆画像が表示された前記対応表示を前記所定演出の実行後に変化させるときに実行される演出を、前記対応表示の変化後の表示態様にかかわらず、共通の表示態様で実行する第 1 変化パターン (図 8 - 6 のアクティブ 1 回目の変化パターン等) と、

前記示唆画像が表示されていない前記対応表示を前記所定演出と関係なく変化させるときに実行される演出を、前記対応表示の変化後の表示態様に依拠して、異なる割合、かつ、異なる演出態様で実行する第 2 変化パターン (「特定の表示態様への変化時の報知演出の共通化例」の第 2 変化パターン) と、を実行可能であり、

前記対応表示が特定の表示態様に変化するときには、前記第 1 変化パターンと前記第 2 変化パターンとのいずれの場合でも、共通の報知演出を実行可能である (保留表示またはアクティブ表示が「赤」に変化する場合は、共通の特別報知音が出力される等) 。

30

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、対応表示が特定の表示態様に変化したことを確実に報知することができる。

【 0 0 1 6 】

(6) 前記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

前記所定演出は、演出内容にかかわらず、共通のタイミングで実行可能である (「予告表示演出の予告表示演出タイミングの共通化例」) 。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、共通のタイミングに遊技者の注目を所定演出に向けることができる。

40

【 0 0 1 8 】

(7) 前記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能であり、

第 1 演出 (例えば、武具を身につける主演出) と、前記第 1 演出よりも遊技者に認識し難い第 2 演出 (例えば、箱の色を変える副演出) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出を、第 1 段階 (例えば、剣を持った主演出 B) および当該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階 (例えば、剣と盾とを持った主演出 C) を少なくとも含む複数種類の段階 (例えば、主演出 A ~ D) へと変化させることが可能

50

であり、

前記第 2 演出を、第 1 段階（例えば、緑色の副演出 B）および当該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階（例えば、赤色の副演出 C）を少なくとも含む複数種類の段階（例えば、副演出 A～D）へと変化させることが可能であり、

前記第 1 演出が第 1 段階であるときよりも第 2 段階であるときの方が、前記第 2 演出が第 2 段階に変化する割合が高い（例えば、図 9 - 6 に示すように、主演出が主演出 B であるときよりも主演出 C であるときの方が、副演出が副演出 C に変化する割合が高い）。

【0019】

このような構成によれば、第 1 演出の変化に応じて第 2 演出を変化することができ、第 1 演出の段階と第 2 演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【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 - 1】対応表示および示唆画像の演出例を説明するための画像表示装置の表示画面図である。

【図 8 - 2】変動対応表示予告演出実行判定テーブルを示す図である。

【図 8 - 3】変動対応表示最終色選択テーブル例を示す図である。

【図 8 - 4】変動対応表示演出パターン選択テーブルを示す図である。

【図 8 - 5】予告表示演出種類選択テーブル例を示す図である。

【図 8 - 6】予告表示演出パターン選択テーブルを示す図である。

【図 8 - 7】予告表示演出における予告表示演出を実行するタイミングの制御例を示すタイミングチャートである。

【図 8 - 8】予告表示演出期間選択テーブルを示す図である。

【図 8 - 9】予告表示演出タイミング選択テーブルを示す図である。

【図 8 - 10】変動対応表示演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 11】変動対応表示予告演出への作用演出の適用例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 9 - 1】主演出・副演出の内容を説明するための図である。

【図 9 - 2】ボタン演出を示すタイミングチャートである。

【図 9 - 3】演出例を示す表示画面図である。

【図 9 - 4】演出例を示す表示画面図である。

【図 9 - 5】ボタン演出決定テーブルおよび最終態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 6】ボタン演出 10 回用パターン内容決定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 7】ボタン演出処理を示すフローチャートである。

【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

10

20

30

40

50

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。

【0023】

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

10

【0024】

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

20

【0025】

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

【0026】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（ElectroLuminescence）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。

30

【0027】

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

【0028】

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

40

【0029】

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

【0030】

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

50

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

10

【 0 0 3 3 】

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

20

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

30

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

40

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

50

る。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【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口が設けられている。

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

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

の上限数（例えば４）まで保留される。

【００５１】

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

【００５２】

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

10

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

【００５５】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

20

【００５６】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【００５７】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

30

【００５８】

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

【００５９】

40

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

【００６０】

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

【００６１】

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

50

させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率が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。

【0062】

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

10

【0063】

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

【0064】

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

20

【0065】

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。

【0066】

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

30

【0067】

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

【0068】

（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。

40

【0069】

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）

50

も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

10

20

30

40

50

表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0077】

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。

【0078】

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

【0079】

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）。

【0080】

（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。

【0081】

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

【0082】

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（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

【0083】

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。

【0084】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数

10

20

30

40

50

）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0085】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ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。

【0093】

表示制御部123は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）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。

【0094】

10

20

30

40

50

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 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。

【0095】

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。

10

【0096】

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。

【0097】

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

20

【0098】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0099】

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。

【0100】

30

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0102】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【0103】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

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

50

で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0105】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

【0106】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0107】

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。

30

【0108】

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

【0109】

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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【0110】

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

50

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。

【0111】

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

10

【0112】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【0113】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

30

【0114】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置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。

【0115】

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。

40

【0116】

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）。

【0117】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0118】

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

【0119】

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

20

30

【0120】

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

【0121】

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

40

【0122】

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

【0123】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実

50

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

【 0 1 2 4 】

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

10

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

20

【 0 1 2 6 】

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

30

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

50

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 2 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

【0135】

ステップS73にてタイマ割り込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割り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。

10

【0136】

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

20

【0137】

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

【0138】

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

30

【0139】

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

【0140】

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

40

【0141】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した

50

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 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内

容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0147】

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”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0148】

(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。

【0149】

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。

【0150】

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

20

【0151】

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。

30

【0152】

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

40

【0153】

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

【0154】

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」、「

50

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

【0155】

(特徴部085Fに関する説明)

〔特徴部085Fの制御の概要〕

本実施の形態の特徴部085Fについて説明する。特徴部085Fについては、例えば、保留表示およびアクティブ表示のような対応表示(可変表示に対応する対応表示)を変化させる演出をすることが可能であり、「激熱」表示等の所定演出が実行されることを示唆する示唆画像を表示可能な場合において、示唆画像を、前記対応表示の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能とし、所定演出の実行後、当該所定演出の実行前の表示態様とは異なる表示態様に対応表示を変化させることを可能とする演出制御例を主に説明する。このような演出制御は、変動対応表示予告演出と呼ばれ、演出制御用CPU120により実行される。

10

【0156】

可変表示に対応する対応表示としては、保留表示とアクティブ表示とが含まれる。後述するように、保留表示とアクティブ表示とのそれぞれは、大当たりとなる期待度等に応じて、表示態様を変化させる演出が実行される場合がある。「激熱」表示とは、大当たりとなる期待度が極めて高い状態であることを特定可能な状態であることを示唆する演出が実行されることを示す表示である。

20

【0157】

〔対応表示および示唆画像の演出例〕

次に、演出制御用CPU120により実行される対応表示および示唆画像の演出例を説明する。図8-1は、変動対応表示予告演出による対応表示および示唆画像の演出例を説明するための画像表示装置5の表示画面図である。

【0158】

図8-1(A)~(I)には、保留表示の段階において、所定演出(まさか...表示等)が実行されることを示唆する示唆画像(宝箱画像085F004)の表示が開始され、アクティブ表示の段階で所定演出が実行された後、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される特定演出の演出例が示されている。示唆画像を用いて所定演出が実行されることを示唆する演出は、予告示唆演出と呼ばれる。

30

【0159】

図8-1(A)~(I)に示すように、画像表示装置5の中央部においては、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄が変動表示される。そして、画像表示装置5の表示領域中における下端部において、保留表示(保留表示画像)085F001が表示される領域である保留表示エリア085F010と、アクティブ表示(アクティブ表示画像)085F002が表示される領域であるアクティブ表示エリア085F003とが設けられている。アクティブ表示エリア085F003は、画像表示装置5の表示領域中における下端部における中央部に設けられ、保留表示エリア085F010は、アクティブ表示エリア085F003の左側に設けられている。保留表示エリア085F010は、第1特図ゲームに対応する第1保留情報を表示する第1保留表示と、第2特図ゲームに対応する第2保留情報を表示する第2保留表示とを個別に表示することが可能である。なお、保留表示エリア085F010は、アクティブ表示エリア085F003の左側に第1保留表示を表示可能とし、アクティブ表示エリア085F003の右側に第2保留表示を表示可能とするように設けられてもよい。また、アクティブ表示エリア085F003が、画像表示装置5の表示領域中における下端部における左端部または右端部に設けられ、そのような端部に右側または左側に設けられてもよい。

40

【0160】

保留記憶情報が発生したときには、保留表示エリア085F010における右端の位置から順番に左に向かって増加する態様で、最大限個数(4個)まで保留表示085F00

50

1 が表示されていく。保留記憶に基づく変動表示が開始される際は、保留表示エリア 0 8 5 F 0 1 0 に表示される保留表示のうち開始される変動表示に対応した保留表示 0 8 5 F 0 0 1 (一番右側の保留表示) が 1 つ消去され、アクティブ保留エリア 0 8 5 F 0 0 3 にシフトされる(移動される)ような態様でアクティブ保留エリア 0 8 5 F 0 0 3 においてアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 として表示される。残りの保留表示 0 8 5 F 0 0 1 は、1 つずつ右側に向かってシフトされる(移動される)。

【0161】

示唆画像である宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が表示されていない予告示唆演出不実行時の状態である図 8 - 1 (A) に示すように、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の通常の表示態様は、小型の円形状であり、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 の通常の表示態様は、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 よりも大型の円形状である。

10

【0162】

図 8 - 1 (B) に示すように、示唆画像である宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 は、予め選択された演出パターンに従って、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の段階から表示が開始される。図 8 - 1 (B) に示すように、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が表示されるときには、それまでに表示されていた保留表示 0 8 5 F 0 0 1 が、黒い円形領域により隠蔽されたような態様で表示される図 8 - 1 (B) に示すように、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 は、黒く隠蔽された保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の少なくとも一部と重複した態様で、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の前方に位置する態様で付加的に表示される。これにより、予告示唆演出が開始される。なお、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 は、黒く隠蔽された保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の少なくとも一部と重複した態様で表示されればよく、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の一部のみと重複した対応で表示されてもよく、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の全部と重複した対応で表示されてもよい。

20

【0163】

その後、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 は、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 のシフト表示に従って、黒く隠蔽された保留表示 0 8 5 F 0 0 1 との位置関係を維持した態様でシフト表示される。

【0164】

図 8 - 1 (C) に示すように、予告示唆演出中において、予告示唆演出対象の保留表示 0 8 5 F 0 0 1 に対応する変動表示が実行されるときには、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が付加されるとともに黒く隠蔽された保留表示 0 8 5 F 0 0 1 がアクティブ保留エリア 0 8 5 F 0 0 3 にシフト表示され、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 として拡大表示される。その際には、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 も拡大表示される。図 8 - 1 (C) に示すように、予告示唆演出中において、予告示唆演出対象のアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 については、蓋が閉じた状態の宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が付加されるとともに黒く隠蔽され、さらに、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 周囲で所定のエフェクト画像 0 8 5 F 0 0 5 が表示される特殊表示態様となる。このように、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 3 において宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 の蓋が閉じられた状態は、第 1 予告示唆演出状態と呼ばれる。

30

【0165】

アクティブ保留エリア 0 8 5 F 0 0 3 では、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 よりも大きいサイズの黒い隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 を付加する付加演出が実行されることにより、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 が特殊態様で表示されていることを認識可能とする演出が実行される。また、このような付加演出が実行されることにより、隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 の裏側にアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 が存在していることを遊技者にアピールすることができる。このように、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 の段階において、隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 を用いた付加演出が実行されることにより、保留表示 0 8 5 F 0 0 1 の段階において、隠蔽画像のみを用いた付加演出が実行される場合と比べて、保留表示段階とアクティブ表示段階とで付加演出に関するアピール度合いを異ならせることができる(アクティブ表示段階の方がアピール度が高い)。

40

【0166】

50

その後、図 8 - 1 (D) , (E) に示すように、予告示唆演出中において、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 の蓋が開かれて、予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 が飛び出す演出が実行される。このように、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 において宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 の蓋が開かれて予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 が飛び出した状態は、第 2 予告示唆演出状態と呼ばれる。予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 は、蓋が開かれた当初において図 8 - 1 (D) に示すように、小型の表示領域において「...」というように文字が表示されていない状態であり、その後、図 8 - 1 (E) に示すように表示領域が拡大されて、例えば「継続」等の選択された文字が表示される予告表示演出が実行される。予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 は、拡大された状態で、保留表示 0 8 5 F 0 0 1、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4、および、エフェクト画像 0 8 5 F 0 0 5 の表示範囲よりも広い領域で、これらの画像を隠蔽するような態様で表示される。つまり、後述する第 1 示唆演出状態の態様と第 2 示唆演出状態の態様との両方と重複している領域、および、第 1 示唆態様の態様と第 2 示唆態様の態様とのいずれか一方と重複している領域のいずれの領域も含む領域（所定演出の実行前に示唆画像が重複している領域）よりも広い領域により、特殊態様のアクティブ表示画像 0 8 5 F 0 0 5 に、予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 の画像を重複させた態様の画像が表示される。

10

【 0 1 6 7 】

このように、予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 に予告演出の種類を特定可能な文字を表示することにより、たとえば継続演出（擬似連演出）等の特定の演出が、その後のタイミングで実行されることが示唆される予告表示演出が実行される。

20

【 0 1 6 8 】

その後、図 8 - 1 (F) に示すように、予告表示演出の終了時には、予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 が消去され、隠蔽されていた保留表示 0 8 5 F 0 0 1、宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4、および、エフェクト画像 0 8 5 F 0 0 5 が再び表示される。そして、図 8 - 1 (G) に示すように、予告示唆画像である宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 が消去されるとともに、付加演出のために表示されていたエフェクト画像 0 8 5 F 0 0 5 も消去され、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 3 において、隠蔽されていたアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 が表示される。

【 0 1 6 9 】

そして、図 8 - 1 (H) に示すように、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 が放射状に爆発した爆発画像 0 8 5 F 0 0 6 が表示される。そのような爆発画像 0 8 5 F 0 0 6 が表示された後、図 8 - 1 (I) に示すように、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 3 において、表示態様（色の態様）が変化したアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 が新たに表示されるという、予告示唆演出時専用の特殊変化演出が実行される。このような予告示唆演出時専用の特殊変化演出は、変動対応表示の変化後の表示態様にかかわらず、図 8 - 1 に示したような演出態様で共通の演出として実行される。つまり、変動対応表示予告演出が実行されるときの変動対応表示の変化演出は、変動対応表示の変化後の表示態様にかかわらず、共通の表示態様で実行される。

30

【 0 1 7 0 】

図 8 - 1 (C) のように、図 8 - 5 の「まさか...」表示、「継続」表示、「決戦」表示、「激熱」表示を予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 に表示する演出等の所定演出が実行されることを示唆する宝箱画像 0 8 5 F 0 0 4 のような示唆画像を対応表示（保留表示 0 8 5 F 0 0 1、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2）の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能であり、所定演出の実行後、図 8 - 1 (H) , (I) のように、当該所定演出の実行前の表示態様（図 8 - 1 (B)）とは異なる表示態様に对应表示を変化させることが可能であるので、対応表示に関連して示唆画像を表示する場合において、対応表示自体の演出について遊技者に期待感を持たせることができる。

40

【 0 1 7 1 】

また、図 8 - 1 (C) のように、示唆画像が表示されているときの対応表示が、示唆画像が表示されていないときの表示態様と異なる特殊表示態様にて表示され、図 8 - 6 のよ

50

うに、所定演出の演出内容に応じて対応表示の表示態様が変化する回数が異なるので、所定演出の演出内容に遊技者を注目させることができる。

【 0 1 7 2 】

また、図 8 - 1 (C) , (E) のように、所定演出の実行中において、所定演出の実行前に示唆画像が重複している領域 (第 1 示唆態様と第 2 示唆態様との両方と重複している領域、および、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とのいずれか一方と重複している領域のいずれの領域も含む) よりも広い領域により前記特殊表示態様の前記対応表示に前記所定演出に係る画像が重複させられるので、演出の面白みを向上させることができる。

【 0 1 7 3 】

また、所定演出の実行中において、所定演出の実行前に示唆画像が重複している領域 (第 1 示唆態様と第 2 示唆態様との両方と重複している領域、および、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とのいずれか一方と重複している領域のいずれの領域も含む) よりも広い領域により特殊表示態様の対応表示に所定演出に係る画像を重複させる (図 8 - 1 (E) の予告演出プレート 0 8 5 F 0 0 6 の方が、図 8 - 1 (C) のような黒い隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 よりも広い領域でアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 と重複している等) ことにより、所定演出に係る画像の裏側に対応表示が存在していることをアピールすることができる。

【 0 1 7 4 】

また、図 8 - 1 (C) , (D) 等 に示すように、対応表示が特殊表示態様にて表示されているときに、特殊表示態様で表示されていることを認識可能とする付加演出 (アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 よりも大きいサイズの黒い隠蔽画像 0 8 5 F 0 0 7 およびエフェクト画像表示 0 8 5 F 0 0 5 を付加する演出等) を実行可能であるので、対応表示が特殊表示態様で表示されていることを遊技者にアピールすることができる。

【 0 1 7 5 】

また、図 8 - 1 に示すように、所定演出の実行後に対応表示の表示態様を変化させるときにおいて、示唆画像を消去した後 (図 8 - 1 (G) 等) に対応表示の表示態様を変化させる (図 8 - 1 (H) 等) ので、遊技者の視線を確実に対応表示へ誘導することができる。

【 0 1 7 6 】

〔 変動対応表示予告演出用データテーブル例 〕

次に、図 8 - 1 で説明したような保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示の演出のために用いられるデータテーブル例を説明する。このようなデータテーブルは、ROM 1 2 1 の所定領域に記憶されている。

【 0 1 7 7 】

図 8 - 2 は、図 8 - 1 に示すような保留表示 0 8 5 F 0 0 1 およびアクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 を用いて予告示唆演出を実行する変動対応表示予告演出を実行するか否かを判定する変動対応表示予告演出実行判定テーブルを示す図である。

【 0 1 7 8 】

図 8 - 2 においては、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、変動対応表示予告演出実行有無判定用乱数 SR 4 の抽出値と、「変動対応表示予告演出実行有」および「変動対応表示予告演出実行無」のそれぞれとの選択関係が、演出の実行判定対象となる保留記憶情報が、大当たり表示結果となる情報である場合と、はずれ結果となる情報である場合とに分けて示されている。図 8 - 2 においては、変動対応表示予告演出の実行の有無の選択割合を明確に示すために、変動対応表示予告演出実行有無と、SR 4 の抽出値による選択割合との関係が示されている。

【 0 1 7 9 】

図 8 - 2 の変動対応表示予告演出実行判定テーブルでは、大当たり表示結果となる保留記憶情報の方が、はずれ表示結果となる保留記憶情報よりも実行有が選択される割合が高くなるように、データが設定されている。これにより、変動対応表示予告演出が実行される場合には、実行されない場合と比べて、大当たり表示結果となる期待度が高くなり、遊技者

の期待感を高めることができる。

【 0 1 8 0 】

図 8 - 2 の変動対応表示予告演出実行判定テーブルで「変動対応表示予告演出実行無」と判定されたときは、後述する図 8 - 3 および図 8 - 4 を用いて、各保留記憶情報について、保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示の演出パターンが選択決定される。一方、図 8 - 2 の変動対応表示予告演出実行判定テーブルで「変動対応表示予告演出実行有」と判定されたときは、後述する図 8 - 5 および図 8 - 6 を用いて、各保留記憶情報について、保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示の演出パターンが選択決定される。

【 0 1 8 1 】

次に、図 8 - 3 および図 8 - 4 を用いて、各保留記憶情報について、保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示の演出パターンを選択するためのデータテーブルを説明する。各保留記憶情報について、保留表示およびアクティブ表示の演出パターンを選択するときには、まず、変動対応表示の最終色、すなわち、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 の最終色を選択決定した後、保留表示の出現時からアクティブ表示の最終表示時までの演出パターンを選択決定する。

【 0 1 8 2 】

まず、変動対応表示の最終色、すなわち、アクティブ表示 0 8 5 F 0 0 2 の最終色を選択決定するために用いるデータテーブルを説明する。図 8 - 3 は、図 8 - 2 で説明した変動対応表示予告演出を実行しない決定がされたときに、保留記憶情報に基づく変動表示について、変動対応表示の最終色を選択決定するために用いられる変動対応表示最終色選択テーブル例を示す図である。変動対応表示最終色選択テーブルとしては、保留記憶情報に基づく変動表示結果が大当たり表示結果となるときに用いられる (A) の大当たり時変動対応表示最終色選択テーブルと、保留記憶情報に基づく変動表示結果がはずれ表示結果となるときに用いられる (B) のはずれ時変動対応表示最終色選択テーブルとが含まれる。

【 0 1 8 3 】

図 8 - 3 (A) , (B) のそれぞれのデータテーブルでは、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、変動対応表示最終色選択用乱数 S R 2 の抽出値と、「アクティブ表示最終色」である「通常」色、「点滅」色、「青」色、「緑」色、「緑」色、「赤」色、および、「金」色のそれぞれとの選択関係が示されている。図 8 - 3 (A) , (B) のそれぞれにおいては、「アクティブ表示最終色」の選択割合を明確に示すために、「アクティブ表示最終色」に含まれる各色と、S R 4 の抽出値による選択割合との関係が示されている。「通常」色は、保留表示の基本色であり、例えば灰色等の目立たない所定色が設定されて表示される。「点滅」色 (点滅表示) は、保留表示が変化可能なことを点滅表示により示唆する演出色 (演出態様) であり、例えば白色で点滅する表示態様が設定されて点滅表示される。

【 0 1 8 4 】

図 8 - 3 の変動対応表示予告演出実行判定テーブルでは、「通常 < 点滅 < 青 < 緑 < 赤 < 金」という関係で、大当たり表示結果となる期待度合が高くなるように、データが設定されている。これにより、「アクティブ表示最終色」の種類に応じて、大当たり表示結果に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 1 8 5 】

図 8 - 4 は、図 8 - 3 の変動対応表示予告演出実行判定テーブルで決定された変動対応表示最終色別に変動対応表示の演出パターンを選択決定する変動対応表示演出パターン選択テーブルを示す図である。

【 0 1 8 6 】

図 8 - 4 には、変動対応表示最終色が通常色の場合に用いる (A) の最終通常色演出パターン選択テーブル、変動対応表示最終色が点滅色の場合に用いる (B) の最終点滅色演出パターン選択テーブル、変動対応表示最終色が青色の場合に用いる (C) の最終青色演出パターン選択テーブル、変動対応表示最終色が青色の場合に用いる (D) の最終緑色演

10

20

30

40

50

出パターン選択テーブル、変動対応表示最終色が赤色の場合に用いる（E）の最終赤色演出パターン選択テーブル、および、変動対応表示最終色が金色の場合に用いる（F）の最終金色演出パターン選択テーブルが含まれている。

【0187】

図8-4（A）～（F）の各データテーブルでは、4個目保留～1個目保留のそれぞれの段階での保留表示の表示態様と、アクティブ1回目～3回目の表示変化演出でのそれぞれの段階でのアクティブ表示の表示態様とを示した演出パターンに、演出パターン番号が付されている。「1個目保留」とは、最大4個の保留表示のうち、最も古い保留表示であって、アクティブ表示の1つ手前に表示される保留表示を意味している。

【0188】

図8-4（A）～（F）において、「2個目保留」とは、最大4個の保留表示のうち、「1個目保留」の次に生じた保留記憶情報に基づく保留表示であって、アクティブ表示の2つ手前に表示される保留表示を意味している。「3個目保留」とは、最大4個の保留表示のうち、「2個目保留」の次に生じた保留記憶情報に基づく保留表示であって、アクティブ表示の3つ手前に表示される保留表示を意味している。「4個目保留」とは、最大4個の保留表示のうち、「3個目保留」の次に生じた最新の保留記憶情報に基づく保留表示であって、アクティブ表示の4つ手前に表示される保留表示を意味している。

【0189】

この実施形態では、アクティブ表示が変化可能となるアクティブ変化可能演出が最大3回実行可能である。図8-4（A）～（F）において、「アクティブ1回目」とは、最大3回のアクティブ変化可能演出のうち、1回目の演出終了後のアクティブ表示を意味している。この場合は、1回目のアクティブ変化可能演出終了後のアクティブ表示の色が変動対応表示最終色である。「アクティブ2回目」とは、最大3回のアクティブ変化可能演出のうち、2回目の演出終了後のアクティブ表示を意味している。この場合は、2回目のアクティブ変化可能演出終了後のアクティブ表示の色が変動対応表示最終色である。「アクティブ3回目」とは、最大3回のアクティブ変化可能演出のうち、3回目の演出終了後のアクティブ表示を意味している。この場合は、3回目のアクティブ変化可能演出終了後のアクティブ表示の色が変動対応表示最終色である。

【0190】

図8-4（A）～（F）において、「アクティブ1回目」～「アクティブ3回目」の欄のうち、色が記載されずに斜線が引かれている部分は、対象となる回数目のアクティブ変化可能演出が実行されないことを示している。たとえば、図8-4（D）を例にとると、演出パターン7ではアクティブ変化可能演出が1回だけ実行され、演出パターン8ではアクティブ変化可能演出が2回だけ実行され、演出パターン9ではアクティブ変化可能演出が3回実行される。

【0191】

図8-4（A）～（F）において、「1個目保留」～「4個目保留」の保留表示段階では、「1個目保留」～「4個目保留」のそれぞれに記載された色で保留表示085F001が表示される。図8-4（A）～（F）において、「アクティブ1回目」～「アクティブ3回目」のアクティブ表示段階では、「アクティブ1回目」～「アクティブ3回目」のそれぞれに記載された色でアクティブ変化可能演出後のアクティブ表示085F002が表示される。図中において、「通」は通常色、「点」は点滅色、「青」は青色、「緑」は緑色、「赤」は赤色、「金」は金色を示している。

【0192】

図8-4（F）の演出パターン18を一例として、変動対応表示演出パターンの実行例を説明する。新たな保留表示が「4個目保留」として表示されるときには保留表示が通常色で表示される。新たな保留表示、または、「4個目保留」からシフトした保留表示が「3個目保留」として表示されるときには保留表示が青色で表示される。新たな保留表示、または、「3個目保留」からシフトした保留表示が「2個目保留」として表示されるときには保留表示が青色で表示される。新たな保留表示、または、「2個目保留」からシフト

10

20

30

40

50

した保留表示が「１個目保留」として表示されるときには保留表示が青色で表示される。そして、「１個目保留」からシフトしたアクティブ表示について、「アクティブ１回目」ではアクティブ変化可能演出後にアクティブ表示が緑色で表示される。「アクティブ２回目」ではアクティブ変化可能演出後にアクティブ表示が赤色で表示される。「アクティブ３回目」ではアクティブ変化可能演出後にアクティブ表示が金色で表示される。このように、演出パターン１８では、新たな保留表示がこのような演出パターンで表示され、表示態様（表示色）が変化する演出が実行される。

【０１９３】

図８－４（Ａ）～（Ｆ）のそれぞれのデータテーブルでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が更新する演出用乱数のうち、変動対応表示演出パターン選択用乱数ＳＲ３の抽出値と、各演出パターンとの選択関係が示されている。図８－４（Ａ）～（Ｆ）のそれぞれにおいては、演出パターンの選択割合を明確に示すために、各演出パターンと、ＳＲ３の抽出値による選択割合との関係が示されている。

10

【０１９４】

次に、図８－２の変動対応表示予告演出実行判定テーブルで「変動対応表示予告演出実行有」と判定されたときに演出対象の各保留記憶情報について、保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示予告演出の演出パターンを選択するためのデータテーブルを説明する。

【０１９５】

図８－５は、図８－２で説明した変動対応表示予告演出を実行する決定がされたときに、保留記憶情報に基づく変動表示について、変動対応表示予告演出における予告表示演出の種類を選択決定するために用いられる予告表示演出種類選択テーブル例を示す図である。図８－５で選択する予告表示演出の種類とは、図８－１に示すような予告演出プレート０８５Ｆ００６において文字が表示される予告表示演出の文字の種類である。

20

【０１９６】

変動対応表示予告演出種類選択テーブルとしては、保留記憶情報に基づく変動表示結果が大当たり表示結果となるとときに用いられる（Ａ）の大当たり時予告表示演出種類選択テーブルと、保留記憶情報に基づく変動表示結果がはずれ表示結果となるとときに用いられる（Ｂ）のはずれ時予告表示演出種類選択テーブルとが含まれる。

【０１９７】

30

図８－５（Ａ），（Ｂ）のそれぞれのデータテーブルでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が更新する演出用乱数のうち、予告表示演出種類選択用乱数ＳＲ５の抽出値と、「予告表示演出種類」としての「まさか…」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」という、予告演出プレート０８５Ｆ００６において表示される文字の種類のそれぞれとの選択関係が示されている。図８－５（Ａ），（Ｂ）のそれぞれにおいては、「予告表示演出種類」の選択割合を明確に示すために、「予告表示演出種類」に含まれる各文字の種類と、ＳＲ５の抽出値による選択割合との関係が示されている。

【０１９８】

図８－５（Ａ），（Ｂ）における「まさか…」は、変動対応表示予告演出の実行後に実行される可能性がある特別な演出の種類を特定せずに遊技者にとって大当たりとなる期待度が高い特別演出が実行され得る（当該特別演出が実行される場合と実行されない場合とがある）ことを予告する演出用の文字である。

40

【０１９９】

図８－５（Ａ），（Ｂ）における「継続」は、予告表示演出の実行後に実行される可能性がある特別な演出の種類として、擬似連演出が実行され得る（当該特別演出が実行される場合と実行されない場合とがある）ことを予告する演出用の文字である。擬似連とは、本来は１つの保留記憶に対応する１回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数の回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。擬似連続変動は、変動表示がはずれ表示結果となるよりも大当たり表示結果となるとときに実行される割合が高く設定されている特別演出の一種である。

50

【0200】

図8-5(A),(B)における「決戦」は、予告表示演出の実行後に実行される可能性がある特別な演出の種類として、決戦演出が実行され得る(当該特別演出が実行される場合と実行されない場合とがある)ことを予告する演出用の文字である。決戦演出とは、スーパーリーチ等の大当たり表示結果となるときに実行される割合が高く設定される変動パターン等において実行される割合が高い演出であって、たとえば、味方キャラクタ(遊技者の味方側のキャラクタ)と、敵キャラクタ(遊技者の敵側のキャラクタ)とが「決戦」と呼ばれる最終的な戦いをし、味方キャラクタが勝利したときに大当たり表示結果が表示される等、遊技者にとって大当たり遊技状態に制御される期待度が、その他の標準的な演出よりも高く設定された演出である。

10

【0201】

図8-5(A),(B)における「激熱」は、予告表示演出の実行後に実行される可能性がある特別な演出の種類として、激熱演出が実行され得る(当該特別演出が実行される場合と実行されない場合とがある)ことを予告する演出用の文字である。激熱演出とは、画像表示装置において「激熱」という文字が明確に表示された状態で、大当たり表示結果特別となる期待度が高い演出が実行される等、遊技者にとって大当たり遊技状態に制御される期待度が、その他の標準的な演出よりも高く設定された演出である。

【0202】

図8-5の予告表示演出種類選択テーブルでは、「まさか...」<「継続」<「決戦」<「激熱」という関係で、大当たり表示結果となる期待度合が高くなるように、データが設定されている。これにより、予告演出プレート085F006の表示を用いた予告表示演出の種類に応じて、大当たり表示結果に対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0203】

なお、動対応表示予告演出における予告表示演出で表示される文字としては、「まさか...」、「継続」、「決戦」、「激熱」に限らず、「どうか...」、「リーチ」、「スーパーリーチ」、「チャンス」、「大チャンス」、「継続×2」(擬似連2回継続という意味)、「継続×3」(擬似連3回継続という意味)、および、「最終決戦」(表示結果が導出表示される決戦演出)等のような、その後に実行される演出を予告可能なその他の文字を表示するようにしてもよい。

【0204】

次に、図8-5の予告表示演出種類選択テーブルで予告表示演出の種類が選択されたときに、予告表示演出の演出パターンを選択するための予告表示演出パターン選択テーブルを説明する。図8-6は、予告表示演出パターン選択テーブルを示す図である。

30

【0205】

図8-6では、図8-4と同様の項目のデータが設定される。図8-6のデータテーブルが、図8-4のデータテーブルと異なるのは、「アクティブ表示1回目」において、図8-1(C)のようなエフェクト画像085FS005付きで黒く隠蔽されたアクティブ表示085FS002が表示される第1予告示唆演出が実行された後、図8-1(D)~(E)に示すような予告演出プレート085FS006を表示する第2予告示唆演出が実行され、図8-1(F),(G)に示すように、予告演出プレート085FS006およびエフェクト画像085FS005、および、黒い隠蔽画像のような付加演出の画像が消去され、図8-1(H)に示すようなアクティブ特殊変化演出が実行されることにより、アクティブ表示085FS002の表示態様(色)が変化する演出が実行されることである。

40

【0206】

図8-6の予告表示演出パターン選択テーブルでは、図8-5の予告表示演出種類選択テーブルで「まさか...」が選択されたときに演出パターン31が選択され、図8-5の予告表示演出種類選択テーブルで「継続」が選択されたときに演出パターン32が選択され、図8-5の予告表示演出種類選択テーブルで「決戦」が選択されたときに演出パターン33が選択され、図8-5の予告表示演出種類選択テーブルで「激熱」が選択されたとき

50

に演出パターン３４が選択される。

【０２０７】

このように、予告表示演出を実行する選択決定がされたときには、予告表示演出を実行しない選択決定がされたときと異なる演出パターン選択テーブルを用いて、変動対応表示の演出パターンが選択される。図８－６では、「まさか...」表示、および、「継続」表示の実行後のアクティブ表示変化回数は２回であるが、「決戦」表示、および、「激熱」表示の実行後のアクティブ表示変化回数は３回であるので、所定演出の実行後に、当該所定演出の演出内容に応じて変動対応表示の表示態様が変化する回数異なる。

【０２０８】

なお、予告表示演出を実行する選択決定がされたときと、予告表示演出を実行しない選択決定がされたときとで、変動対応表示の演出パターンについて同じ演出パターン選択テーブルを用いて、変動対応表示の色の变化に関する演出パターンを、変動対応表示予告の演出パターンとは別に選択し、予告表示演出を実行する選択決定がされたときには、変動対応表示の色の变化に関する演出パターンとは別の予告演出パターン決定用のデータテーブルを用いて、予告表示演出の種類を選択決定し、これらの選択決定結果を組合せる形式で、変動対応表示の色の变化および予告表示演出を実行する演出パターンを作成して、変動対応表示の演出を実行するようにしてもよい。つまり、変動対応表示の色の变化演出パターンと、予告表示演出パターンとを別のデータテーブルで選択決定しておき、選択決定した演出パターンを組合せた演出パターンで変動対応表示の演出を実行するようにしてもよい。

【０２０９】

また、図８－６では、各予告表示演出種類に応じて、実行可能な演出パターンとして１種類の演出パターンを実行する例を示した。しかし、これに限らず、各予告表示演出種類に応じて、選択可能な複数の演出パターンを設けておき、演出制御用ＣＰＵ１２０が更新する所定の演出用乱数の抽出値に基づいて、いずれかの演出パターンを選択して実行可能となるようにしてもよい。

【０２１０】

また、図８－６では、アクティブ表示の段階で最大３回の表示態様の变化演出が実行され得るが、これに限らず、アクティブ表示の段階で最大３回の表示態様の变化演出は、２回以上であれば、何回実行されてもよい。

【０２１１】

〔予告表示演出の予告表示演出タイミング〕

次に、予告表示演出における予告演出プレート０８５ＦＳ００６を用いた予告表示演出の実行タイミングについて説明する。

【０２１２】

前述したような予告表示演出においては、予告演出プレート０８５ＦＳ００６で、「まさか...」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」という複数種類の文字から選択した文字を表示する予告表示演出が実行されるが、これらの文字を表示する予告表示演出のタイミング制御について以下に説明する。

【０２１３】

前述したような予告表示演出においては、予告演出プレート０８５ＦＳ００６で、「まさか...」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」という複数種類の文字から選択した文字を表示する予告表示演出が実行されるが、これらの文字を表示する予告表示演出のタイミング制御について以下に説明する。

【０２１４】

図８－７は、前述したような予告表示演出における予告表示演出を実行するタイミングの制御例を示すタイミングチャートである。図８－７（Ａ）には、予告表示演出の演出期間内において、予告表示演出の実行開始タイミングとして選択可能な第１タイミングＴ１、第２タイミングＴ２、および、第３タイミングＴ３が示されている。また、図８－７においては、予告演出プレート０８５ＦＳ００６で表示可能な、（Ｂ）「まさか...」表示例、

10

20

30

40

50

(C)「継続」表示例、(D)「決戦」表示例、および、(E)「激熱」表示例のそれぞれの制御タイミングが比較可能に示されている。

【0215】

図8-7(B)~(E)に示す予告表示演出のそれぞれは、図8-7(A)に示す第1タイミングT1、第2タイミングT2、および、第3タイミングT3から選択したいいずれかのタイミングで実行が開始される。図8-9で後述するように、「まさか...」<「継続」<「決戦」<「激熱」という関係で、大当たりとなる期待度が高くなる程、T1~T3のうちの遅いタイミングで、予告表示演出の実行が開始されるように設定されている。これにより、予告表示演出が実行されるタイミングに基づいて、遊技者の大当たりへの期待感を高めることができる。具体的には、予告表示演出が実行されるタイミングが遅いタイ

10

【0216】

図8-7(B)~(E)に示す予告表示演出は、「まさか...」の演出期間A<「継続」の演出期間B<「決戦」の演出期間C<「激熱」の演出期間D」という関係で、大当たりとなる期待度が高くなる程、予告演出プレート085FS006での文字の表示期間が長くなるように設定されている。これにより、予告表示演出が演出内容に応じて実行期間の長さが異なるので、予告表示演出の演出内容に応じた実行期間において演出を実行することができる。

【0217】

〔予告表示演出の予告表示演出用データテーブル例〕

20

次に、図8-7で説明したような予告表示演出における予告表示演出を実行するために用いられるデータテーブル例を説明する。このようなデータテーブルは、ROM121の所定領域に記憶されている。

【0218】

図8-8は、図8-7で説明したような予告表示演出における予告表示演出の演出期間を選択するための予告表示演出期間選択テーブルを示す図である。

【0219】

図8-8においては、予告表示演出の種類と、演出期間との対応関係が示されている。図8-8では、「まさか...」<「継続」<「決戦」<「激熱」というように、大当たりとなる期待度が高い程、選択する演出期間が長くなるようにデータが設定されている。これにより、大当たりとなる期待度が高い演出程、遊技者に演出内容(表示内容)を確実に見せることができ、演出内容を遊技者にアピールすることができる。

30

【0220】

図8-9は、図8-7で説明したような予告表示演出における予告表示演出が実行されるタイミングT1~T3を選択するための予告表示演出タイミング選択テーブルを示す図である。

【0221】

図8-9においては、演出制御用CPU120が更新する演出用乱数のうち、予告表示演出タイミング選択用乱数SR6の抽出値と、予告表示演出の種類のそれぞれとの選択関係が示されている。

40

【0222】

図8-9では、「まさか...」<「継続」<「決戦」<「激熱」というように、大当たりとなる期待度が高い程、遅いタイミング(T1<T2<T3)が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、所定演出の実行タイミングに応じて、複数種類の所定演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なるので、所定演出の実行タイミングに遊技者を注目させることができる。また、予告表示演出タイミングが遅くなる程、大当たりとなる期待度が高くなるので、遊技者の期待感を長期間継続させることが可能となる。

【0223】

〔予告表示演出を実行するフローチャート例〕

50

次に、新たな保留記憶情報が発生したときに、前述した予告表示演出を実行するための演出設定を含む変動対応表示演出（保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示の演出）設定処理を説明する。図 8 - 10 は、変動対応表示演出設定処理を示すフローチャートである。

【0224】

図 8 - 10 の変動対応表示演出設定処理は、先読予告設定処理（図 7 の S 161）において保留表示およびアクティブ表示に関する各種演出を設定する処理に含まれる。変動対応表示演出設定処理では、まず、始動入賞時に主基板 11 から送信される演出制御コマンドが、受信されて RAM 122 の演出制御コマンド受信用バッファに新たに格納されているか否かに基づいて、新たな始動入賞が発生したか否かを確認する（085FS001）。新たな始動入賞が発生していない場合には、処理を終了する。一方、新たな始動入賞が発生している場合には、始動入賞時に送信された特定の演出制御コマンドの内容に基づいて、変動表示結果が大当たりとなるかはずれとなるかの情報、変動パターン種別の情報等の保留記憶情報内容を取得し（085FS002）、保留記憶情報の先読みを行う。

【0225】

次に、乱数 SR4 の値を抽出するとともに、085FS002 で取得した保留記憶情報内容から、対象となる保留記憶情報に対応して実行される変動表示結果が大当たり表示結果となるか否かを確認し、図 8 - 2 の予告表示演出実行判定テーブルを用いて、予告表示演出の実行の有無を判定する（085FS003）。

【0226】

次に、085FS003 において予告表示演出の実行有と決定されたか否かを確認する（085FS004）。085FS004 で予告表示演出の実行無と決定されたときは、乱数 SR2 の値を抽出するとともに、085FS002 で取得した保留記憶情報内容から、対象となる保留記憶情報に対応して実行される変動表示結果が大当たり表示結果となるか否かを確認し、図 8 - 3（A）、（B）のいずれかの変動対応表示最終色選択テーブルを用いて、アクティブ表示の最終色を選択決定する（085FS005）。

【0227】

次に、乱数 SR3 の値を抽出するとともに、085FS005 で決定されたアクティブ表示の最終色に基づいて図 8 - 4（A）～（F）の演出パターン選択テーブルのいずれかを選択し、選択したテーブルを用いて、前述したような保留表示およびアクティブ表示の演出パターンを選択し（085FS006）、085FS011 に進む。

【0228】

一方、前述の 085FS004 で予告表示演出の実行有と決定されたときは、乱数 SR5 の値を抽出するとともに、085FS002 で取得した保留記憶情報内容から、対象となる保留記憶情報に対応して実行される変動表示結果が大当たり表示結果となるか否かを確認し、図 8 - 5（A）、（B）のいずれかの予告表示演出種類選択テーブルを用いて、予告表示演出の種類を選択決定する（085FS007）。

【0229】

次に、085FS007 で決定された予告表示演出の種類を確認し、図 8 - 6 の予告表示演出パターン選択テーブルを用いて、前述したように予告表示演出の演出パターンを選択決定する（085FS008）。

【0230】

次に、085FS007 で決定された予告表示演出の種類を確認し、図 8 - 8 の予告表示演出期間選択テーブルを用いて、前述したように予告表示演出の演出期間を選択決定する（085FS009）。

【0231】

次に、選択用乱数 SR6 の値を抽出するとともに、085FS007 で決定された予告表示演出の種類を確認し、図 8 - 9 の予告表示演出タイミング選択テーブルを用いて、前述したように予告表示演出の演出タイミングを選択決定し（085FS010）、085FS011 に進む。

10

20

30

40

50

【0232】

085FS011では、085FS006、または、085FS008～085FS0010で決定した演出パターン、演出期間、および、演出タイミングで、保留表示およびアクティブ表示を含む変動対応表示を実行するための演出データを保留記憶情報ごとに記憶し、その演出データに基づいた変動対応表示の実行を開始させ(085FS011)、処理を終了する。

【0233】

以上に示すような変動対応表示設定処理が実行されることにより、変動対応表示予告演出が実行されないときの変動対応表示の演出パターンが設定されて実行が開始され、また、変動対応表示予告演出が実行されるとときの変動対応表示の演出パターンが設定されて実行が開始される。変動対応表示設定処理において設定された演出パターンによる変動対応表示の演出表示は、先読予告設定処理(ステップS161)に含まれる変動対応表示演出パターン実行処理により実行される。

10

【0234】

〔特定の表示態様への変化時の報知演出の共通化例〕

次に、変動対応表示予告演出が実行されていないときに変動対応表示が特定の表示態様に変化する場合と、変動対応表示予告演出が実行されているときに変動対応表示が特定の表示態様に変化する場合とで、共通の報知演出を実行する例を説明する。

【0235】

前述したように、図8-1に示すような変動対応表示予告演出が実行されるとときの変動対応表示の変化演出は、変動対応表示の変化後の表示態様にかかわらず、共通の表示態様で実行される第1変化パターンである。

20

【0236】

第1変化パターンに対し、変動対応表示予告演出が実行されないときの変動対応表示の変化演出は、対応表示の変化後の表示態様に応じて、異なる割合、かつ、異なる演出態様で実行される(第2変化パターンで実行される)ようにしてもよい。この場合の第2変化パターンとは、たとえば、変動対応表示が青色から緑色に変化するときと、変動対応表示が緑色から赤色に変化するときとのように、対応表示の変化後の表示態様が異なるときにおいて、変動対応表示の変化演出の演出態様を変動対応表示の変化後の表示態様の種類ごとに複数種類設けておく、そして、変動対応表示の変化演出の演出態様は、変化後の表示態様によって異なる種類の演出態様とする。さらに、そのように変化後の表示態様によって異なる複数種類の変化演出の選択割合は、変動対応表示の変化後の表示態様による異なるように設定される。このように変動対応表示予告演出が実行されないときにおいては、変動対応表示の変化演出は、対応表示の変化後の表示態様に応じて、異なる割合、かつ、異なる演出態様で実行可能である第2変化パターンである。

30

【0237】

そして、このように、変動対応表示予告演出が実行されるとときと、変動対応表示予告演出が実行されないときとで変動対応表示の変化演出が異なる場合において、変動対応表示が特定の表示態様に変化するときには、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの場合でも、共通の報知演出を実行可能とする演出制御を行う。たとえば、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの場合でも、保留表示またはアクティブ表示が「赤」に変化する場合は、共通の特別報知音を出力する制御が、演出制御用CPU120により実行される。

40

【0238】

このように、変動対応表示が特定の表示態様に変化するときには、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの場合でも、共通の報知演出を実行可能であるので、対応表示が特定の表示態様に変化したことを確実に報知することができる。

【0239】

〔予告表示演出の予告表示演出タイミングの共通化例〕

次に、予告表示演出について、演出内容にかかわらず、共通のタイミングで実行可能と

50

する予告表示演出タイミングの共通化例を説明する。

【0240】

変動対応表示予告演出において、「まさか...」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」というような文字を表示する予告表示演出については、図8-7および図8-9に示すように、演出内容により異なる選択割合で実行タイミングを選択可能とすることにより、異なるタイミングで実行され得る例を示した。しかし、このような「まさか...」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」というような文字を表示する予告表示演出については、演出内容にかかわらず、共通のタイミングで実行可能とする予告表示演出タイミングの共通化してもよい。たとえば、「まさか...」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」というような文字を表示する予告表示演出については、たとえば、変動表示中においてリーチ表示態様となったタイミング等の固定された共通のタイミングで実行可能としてもよい。このような演出を実行すれば、予告表示演出が演出内容にかかわらず共通のタイミングで実行可能であるので、当該共通のタイミングに遊技者の注目を所定演出に向けることができる。

10

【0241】

〔変動対応表示予告演出への作用演出の適用〕

次に、保留表示およびアクティブ表示のそれぞれに対して、キャラクタ画像等が作用する等の所定の作用演出が実行されたときに、作用演出の演出対象となった保留表示またはアクティブ表示の表示態様（たとえば、表示色）が変化する演出が実行可能な場合において、変動対応表示予告演出が実行される保留表示およびアクティブ表示については、作用演出が実行されても、作用演出の影響を受けず、前述のように選択された演出パターンで変動対応表示予告演出が実行される例を説明する。

20

【0242】

図8-11は、変動対応表示予告演出への作用演出の適用例を示す画像表示装置5の表示画面図である。図8-11において、(A1)～(D1)には、変動対応表示予告演出が実行されていない場合において、保留表示またはアクティブ表示に対する作用演出を実行することが決定されたときに実行される通常時作用演出を示す表示画面が示されている。図8-11において、(A2)～(D2)には、変動対応表示予告演出が実行されている場合において、保留表示またはアクティブ表示に対する作用演出を実行することが決定されたときに実行される変動対応表示予告演出時作用演出を示す表示画面が示されている。

30

【0243】

作用演出を実行するか否かは、変動対応表示予告演出を実行するか否かとは別に選択決定される。(A1)～(D1)には、作用演出を実行することが決定された場合の作用演出として、特定のキャラクタ画像085F011が表示され、稲妻画像085F012を保留表示085F001に作用させると、(B1)の第1回目の作用演出時においても、(C1)の第2回目の作用演出時においても、ともに、作用対象の保留表示085F001の表示態様（色）が変化する演出が実行される例が示されている。

【0244】

一方、(A2)～(D2)には、作用演出を実行することが決定された場合の作用演出として、(A1)～(D1)と同様に、作用演出として、特定のキャラクタ画像085F011が表示され、稲妻画像085F012を変動対応表示予告演出を実行することが設定された保留表示085F001に作用させる表示がされた場合に、(B2)の第1回目の作用演出時においても、(C2)の第2回目の作用演出時においても、ともに作用演出の影響を受けず、作用対象の保留表示085F001の表示態様（色）が変化せずに、前述のように選択された演出パターン通りの変動対応表示予告演出が実行される。

40

【0245】

このように、変動対応表示予告演出が実行される保留表示およびアクティブ表示については、作用演出が実行されても、作用演出の影響を受けず、前述のように選択された演出パターンで変動対応表示予告演出が実行される演出を実行すれば、変動対応表示予告演出

50

について、遊技者に特別な演出である印象を与えることができ、変動対応表示予告演出の注目度および期待感を向上させることができる。

【0246】

〔特徴部085Fにより得られる主な効果〕

〔1〕 図8-1(C)のように、図8-5の「まさか…」表示、「継続」表示、「決戦」表示、「激熱」表示を予告演出プレート085F006に表示する演出等の所定演出が実行されることを示唆する宝箱画像085F004のような示唆画像を対応表示（保留表示085F001、アクティブ表示085F002）の少なくとも一部と重複した態様にて表示可能であり、所定演出の実行後、図8-1(H)、(I)のように、当該所定演出の実行前の表示態様（図8-1(B)）とは異なる表示態様に対応表示を変化させることが可能であるので、対応表示に関連して示唆画像を表示する場合において、対応表示自体の演出について遊技者に期待感を持たせることができる。

10

【0247】

また、図8-1(C)のように、示唆画像が表示されているときの対応表示が、示唆画像が表示されていないときの表示態様と異なる特殊表示態様にて表示され、図8-6のように、所定演出の演出内容に応じて対応表示の表示態様が変化する回数が異なるので、所定演出の演出内容に遊技者を注目させることができる。

【0248】

また、図8-1(C)、(E)のように、所定演出の実行中において、所定演出の実行前に示唆画像が重複している領域よりも広い領域により特殊表示態様の対応表示に所定演出に係る画像が重複させられることにより、所定演出に係る画像の裏側に対応表示が存在していることをアピールすることができる。そして、図8-7、図8-9に示すように、所定演出の実行タイミングに応じて、複数種類の所定演出のうちいずれが実行されるかの割合が異なるので、所定演出の実行タイミングに遊技者を注目させることができる。

20

【0249】

〔2〕 図8-1(C)、(D)等に示すように、対応表示が特殊表示態様にて表示されているときに、特殊表示態様で表示されていることを認識可能とする付加演出（アクティブ表示085F002よりも大きいサイズの黒い隠蔽画像085F007およびエフェクト画像表示085F005を付加する演出等）を実行可能であるので、対応表示が特殊表示態様で表示されていることを遊技者にアピールすることができる。

30

【0250】

〔3〕 図8-1に示すように、所定演出の実行後に対応表示の表示態様を変化させるときにおいて、示唆画像を消去した後（図8-1(G)等）に対応表示の表示態様を変化させる（図8-1(H)等）ので、遊技者の視線を確実に対応表示へ誘導することができる。

【0251】

〔4〕 図8-7(B)～(E)に示す予告表示演出は、「「まさか…」の演出期間A<「継続」の演出期間B<「決戦」の演出期間C<「激熱」の演出期間D」という関係で、大当たりとなる期待度が高くなる程、予告演出プレート085FS006での文字の表示期間が長くなるように設定されている。これにより、予告表示演出が演出内容に応じて実行期間の長さが異なるので、予告表示演出の演出内容に応じた実行期間において演出を実行することができる。

40

【0252】

〔5〕 〔特定の表示態様への変化時の報知演出の共通化例〕で説明したように、変動対応表示が特定の表示態様に変化するときには、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの場合でも、共通の報知演出を実行可能であるので、対応表示が特定の表示態様に変化したことを確実に報知することができる。

【0253】

〔6〕 〔予告表示演出の予告表示演出タイミングの共通化例〕で説明したように、「まさか…」、「継続」、「決戦」、および、「激熱」というような文字を表示する予告表

50

示演出について、たとえば、変動表示中においてリーチ表示態様となったタイミング等の固定された共通のタイミングで実行可能とすれば、予告表示演出が演出内容にかかわらず共通のタイミングで実行可能であるので、当該共通のタイミングに遊技者の注目を所定演出に向けることができる。

【0254】

(特徴部007F～0010Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部007F～010Fについて説明する。特徴部007F～010Fは、演出制御用CPU120によって、第1演出としての主演出と第1演出よりも遊技者に認識し難い第2演出としての副演出とが実行されることに特徴がある。ここで第1演出としての主演出とは、演出の主体となる側であって遊技者の注視が向く側の演出である。また、第2演出としての副演出とは、主演出とともに実行されているものの、遊技者に認識し難い演出であるため遊技者の注視が向かいにくい側の演出である。つまり、主演出は副演出よりも演出の態様が目立つ演出であると言え、副演出は主演出よりも演出の態様が控えめな演出であると言える。以下に説明する特徴部007F～010Fの演出については、前述した特徴部085Fの演出と組合せて実行するようにしてもよく、前述した特徴部085Fの演出とは別に設けられた演出として実行するようにしてもよい。

10

【0255】

本実施の形態では、主演出と副演出とが表示領域としての画像表示装置5の画面において実行される。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上において主演出および副演出を重複したタイミングで実行する。主演出は、画像表示装置5の画面の大部分の表示領域を用いて演出の態様が副演出よりも目立って実行される。また、副演出は、主演出よりも狭い領域である画面の隅において演出の態様が主演出よりも控えめに実行される。また、これら主演出および副演出は、複数の段階に変化する演出であり、段階が上がるに連れて遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態へ制御される期待度が高くなる。

20

【0256】

なお、第1演出としての主演出と第1演出よりも遊技者に認識し難い第2演出としての副演出との関係は、主演出の方が副演出よりも表示される画像のサイズが大きいこと、主演出の方が副演出よりも表示される領域の位置が遊技者に目立つ位置(画面の中央の位置)であること、主演出の方が副演出よりも表示される画像の優先度高いこと、主演出が実行されるときは演出音が副演出が実行されるときは演出音よりも大きいこと、主演出が実行されるときは画面の光量が副演出が実行されるときは画面の光量よりも大きいこと等のいずれか、あるいは2つ以上の組合せであってもよい。ここで、画像の優先度が高いとは、画像表示装置5に表示される画像が複数のレイヤーから構成される場合に、主演出の画像のレイヤーが副演出の画像のレイヤーよりも手前の位置にあることにより遊技者に認識しやすくなっていることである。

30

【0257】

主演出と副演出との演出の内容について具体的に説明する。図9-1は、主演出・副演出の内容を説明するための図である。図9-1に示すように、主演出には、主演出A～主演出Dの複数の段階の演出が設定されている。また、副演出には、副演出A～Dの複数の段階の演出が設定されている。主演出Aは、何の武具も身に付けていない人型のキャラクタ画像が表示される演出である。主演出Bは、キャラクタが剣を持つ画像が表示される演出である。主演出Cは、キャラクタが剣と、盾とを持つ画像が表示される演出である。主演出Dは、キャラクタが剣と、盾とを持つとともに、冠を被る画像が表示される演出である。このように、主演出では、段階的に多くの武具を身に付けていく演出が実行される。

40

【0258】

また、副演出Aは、箱画像の態様が青色で表示される演出である。副演出Bは、箱画像の態様が青色から緑色に変化して表示される演出である。副演出Cは、箱画像の態様が緑色から赤色に変化して表示される演出である。副演出Dは、箱画像の態様が赤色から金色に変化して表示される演出である。主演出と副演出とは、通常主演出Aと副演出Aとから

50

実行される。しかしながら、副演出は、副演出 B 以上の段階から開始されるパターンもある。なお、主演出が主演出 B 以上の段階から開始されるようにしてもよい。また、主演出と副演出とは、少なくとも 1 段階以上は、演出が変化している。つまり、主演出 A は少なくとも主演出 B へと変化し、副演出 A は少なくとも副演出 B へ変化する。これにより遊技者の残念感を無くすることができる。

【0259】

このように、主演出は、キャラクタが武具を多く身に付けていくことで大当たり期待度が高くなる演出であり、副演出は箱画像の色が変化していく毎に大当たり期待度が高くなる演出である。また、主演出はリーチとなったタイミングで終了するが、副演出はリーチ後のタイミングまで継続して実行される。そして、副演出として表示される箱画像はリーチ後のタイミングで開放される。箱画像の中からは、箱画像の色に対応した何等かの予告演出が実行される。また、副演出は、リーチ後に段階が変化するパターンが設けられている。

10

【0260】

なお、主演出と副演出とは異なるタイミングから開始されるようにしてもよい。また、主演出は、リーチ後まで実行されるようにしてもよいし、リーチ後に段階が変化するようにしてもよい。また、主演出と副演出とが関係する演出が実行されるようにしてもよい。例えば、主演出で表示されるキャラクタ画像がリーチ後にも表示され、副演出として表示される箱画像からキャラクタが装備する武具が出現するようにしてもよい。そして、箱画像の態様により、出現する武具の種類が異なるようにしてもよい。また、主演出が冠を被る主演出 D まで変化していない場合には、箱画像から主演出 D に対応する冠の画像が出現するようにしてもよい。

20

【0261】

また、主演出、副演出とは別に所定演出が実行されることがある。所定演出は、大当たり遊技状態に制御されることを示す演出ではなく、その後に主演出や副演出が実行されることを煽る賑やかしの演出である。これらの主演出、副演出、所定演出は、遊技者の動作を契機として実行される。具体的には、遊技者が所定のボタン押下タイミングでプッシュボタン 31B を操作することによりプッシュセンサ 35B で遊技者の動作が検出され、遊技者の動作が検出されたことに基づいて主演出、副演出、所定演出のいずれかが実行される。主演出や副演出が実行されるときは、主演出の段階や副演出の段階が変化する演出が実行される。このようにすれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

30

【0262】

また、ボタン押下により主演出の段階や副演出の段階が変化しないときには、所定演出が実行されることになる。このようにすれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。なお、プッシュセンサ 35B により遊技者の動作（プッシュボタン 31B への操作）を検出可能な期間は予め設定されており、その有効期間内に遊技者の動作が検出されない場合には、有効期間の終了後に主演出、副演出、所定演出のいずれかの演出が実行される。

【0263】

主演出、副演出、所定演出等の演出が実行されるプッシュボタン 31B の操作による演出をボタン演出と称する。このボタン演出には、プッシュボタン 31B の操作回数が異なる複数種類のボタン演出パターンが設定されている。例えば、ボタン演出が 10 回のパターンとボタン演出が 15 回のパターンとが設けられている。

40

【0264】

図 9 - 2 は、ボタン演出を示すタイミングチャートである。図 9 - 2 (A) は、ボタンの押下タイミングが 10 回に設定されているボタン演出 10 回パターンを示す図であり、図 9 - 2 (B) は、ボタンの押下タイミングが 15 回に設定されているボタン演出 15 回パターンを示す図である。図 9 - 2 は、変動を開始してから変動を停止するまでに実行される各種演出について示されている。また、図 9 - 2 中の星のマークは、ボタンの押下タイミングを示している。ボタン押下タイミングは 1 点で示しているが、実際はボタン押下

50

タイミングから所定期間がボタン操作が有効な有効期間として設定されている。

【0265】

図9-2(A)に示すように、ボタン演出10回パターンでは、変動開始後にボタン演出が開始されることが画像表示装置5の画面上に示される。主演出と副演出とは、ボタン演出の開始タイミングから実行される。主演出では主演出Aが実行され、副演出では副演出Aが実行される。その後、1回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Aから副演出Bに変化する。主演出は、主演出Aのままである。2回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Bから副演出Cに変化する。主演出は、主演出Aのままである。

10

【0266】

3回目、4回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。5回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Aから主演出Bに変化する。副演出は、主演出Cのままである。6回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出が実行される。次いで、7回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Bから主演出Cに変化する。副演出は、主演出Cのままである。

【0267】

20

8回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出が実行される。9回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Cから副演出Dに変化する。主演出は、主演出Cのままである。次いで、10回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、リーチが成立する。この時点で主演出は主演出Cで終了するが、副演出は副演出Dがリーチ後も実行され、リーチの途中で終了する。そして、変動が停止される。

【0268】

また、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間は、所定演出の実行を制限する所定演出禁止期間に設定されている。これは、リーチ開始となる前の最後のボタン操作により、所定演出が実行されてしまうと、次のボタン操作により主演出や副演出が実行されることを期待する遊技者の興趣を低下させてしまう可能性があるからである。このようにすれば、所定演出禁止期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。なお、最終のボタン操作でリーチが発生しないものでもよく、そのような場合には最終のボタン操作で所定演出が実行されないように所定演出禁止期間が定められてようにすればよい。また、所定演出禁止期間は、ボタン複数回の期間にまたがり設定されていてもよい。また、所定演出禁止期間は、演出の前半や中盤等に設定されていてもよく、所定演出禁止期間が1つのボタン演出のパターンにおいて複数設定されていてもよい。

30

【0269】

40

次に、ボタン演出15回パターンについて説明する。図9-2(B)に示すように、ボタン演出15回パターンでは、変動開始後にボタン演出が開始されることが画像表示装置5の画面上に示される。主演出と副演出とは、ボタン演出の開始タイミングから実行される。主演出では主演出Aが実行され、副演出では副演出Aが実行される。その後、1回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Aから主演出Bに変化する。副演出は、主演出Aのままである。2回目～4回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。

【0270】

5回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演

50

出の段階が主演出 B から主演出 C に変化する。副演出は、主演出 A のままである。6 回目～8 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。9 回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、主演出の段階が主演出 C から主演出 D に変化する。副演出は、主演出 A のままである。10 回目～13 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。

【0271】

14 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、副演出の段階が副演出 A から副演出 D に変化する。主演出は、主演出 D のままである。次いで、15 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、リーチが成立する。この時点で主演出は主演出 D で終了するが、副演出は副演出 D がリーチ後も実行され、リーチの途中で終了する。そして、変動が停止される。ボタン演出 15 回パターンに示したように、副演出は、副演出 A から副演出 B や副演出 C の段階を飛ばして副演出 D に変化する可能性がある。なお、主演出が途中の段階を飛ばして大当り期待度の高い段階に変化するパターンを設けてもよい。

【0272】

また、ボタン演出 15 回パターンにおいて、リーチ開始前の押下タイミングの 1 つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間が、所定演出の実行を制限する所定演出禁止期間に設定されている。なお、ボタン演出 10 回パターンとボタン演出 15 回パターンとで所定演出禁止期間の長さが異なるようにしてもよい。

【0273】

次に、画像表示装置 5 の画面上で実行されるボタン演出について説明する。図 9 - 3 は、ボタン演出 10 回パターンの演出例を示す表示画面図である。図 9 - 3 (A) ~ (J) の順に演出が実行される。図 9 - 3 では、図 9 - 2 で示したボタン演出 10 回のパターンの演出の一部を示している。図 9 - 3 (A) は、変動開始時の画像表示装置 5 の画面を示す図である。変動開始時には、3 つの飾り図柄が変動表示を開始し、その様子が下向きの 3 本の矢印で示されている。実際は、数字図柄が上から下に向けてスクロールしている。また、画面左下には、現在の変動表示に対応したアクティブ表示が台座の上に表示され、その右隣には未だ変動を開始していない保留記憶に対応した保留表示が 2 つ表示されている。

【0274】

図 9 - 3 (A) の状態からボタン演出が開始されると、図 9 - 3 (B) に示すように、画面の中央に「ボタンラッシュ」の文字が表示され、ボタン操作を複数回伴うボタン演出が実行されることが示される。また、画面左上隅には、現在の飾り図柄の変動の様子が下向きの矢印により小さく表示されている。また、画面左下にはアクティブ表示のみ表示され保留表示は消去されている。なお、保留表示が表示されるようにしてもよいし、アクティブ表示も消去するようにしてもよい。

【0275】

次いで、図 9 - 3 (C) に示すようなボタン操作 1 回目のタイミングの演出が実行される。図 9 - 3 (C) に示すように、画面の中央の表示領域に人型のキャラクタ画像が表示される。キャラクタ画像が表示される表示領域を用いて主演出が実行される。この主演出は、キャラが何も武具を持っていない状態の主演出 A である。また、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。ボタン促進画像が表示されることにより、遊技者にプッシュボタン 3 1 B への操作を促すことができる。

【0276】

また、主演出が表示される領域よりも狭い領域である画面の右側の領域に箱の態様をした箱画像が表示される。この箱画像を用いて副演出が実行される。この副演出は、箱画像の色が青色の副演出 A である。また、リーチ後には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。また、キャラクタ画像の下部には、メータ画像

が表示されている。このメータ画像は、ボタンを押下できる回数を視覚的に表した画像であり、ボタンの押下タイミングが経過する毎にメータの値が減少していく。

【0277】

図9-3(C)の状態から、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作1回目の演出として、図9-3(D)に示す副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が青色から緑色に変化する副演出Bが実行される。また、副演出Bが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す演出音出力される。副演出の演出音は、後述する主演出の演出音よりも小さい音量で出力される。

【0278】

次いで、次のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、図9-3(E)に示すボタン操作2回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が緑色から赤色に変化する副演出Cが実行される。また、副演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す主演出よりも小さい音量の演出音出力される。次いで、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作3回目の演出として、図9-3(F)に示す所定演出が実行される。所定演出では、画面の中央に「継続」の文字が表示され、その後もボタン演出が継続することが示される。

【0279】

次いで、図9-3(G)に示すように、その後の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作5回目の演出として、主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が剣を持つ画像となる主演出Bが実行される。また、主演出Bが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す演出音出力される。主演出の演出音は、副演出の演出音よりも大きい音量で出力される。また、メータの値は、中央付近まで減少している。

【0280】

その後、図9-3(H)に示すように、ボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作7回目の演出として、主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が盾を持つ画像となる主演出Cが実行される。また、主演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音出力される。また、メータの値は、中央よりも右側の位置まで減少している。

【0281】

次いで、図9-3(I)に示すように、ボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作9回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が赤色から金色に変化する副演出Dが実行される。また、副演出Dが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す主演出よりも小さい音量の演出音出力される。また、メータの値は、ほぼ無くなる位置まで減少している。

【0282】

その後、10回目のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作10回目の演出として、図9-3(J)に示すようなリーチが開始される。リーチ時においては、同じ数字図柄でテンパイするリーチ演出が画面の中央で実行される。これにより主演出を示していたキャラクタ画像は消去されるが、副演出を示す箱画像は表示されたままとなっている。その後のリーチ中には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。

【0283】

箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出としては、例えば、箱画像の色が緑色に変化していたときには、期待度の低い「チャンス」の文字を表示し、箱画像の色が赤色に変化していたときは、期待度が「チャンス」の文字よりも高い「熱」の文字を表示し、箱画像の色が金色に変化していたときは、期待度が「熱」の文字よりも高い

10

20

30

40

50

「激熱」の文字を表示する演出が実行されるようにすればよい。また、箱画像による予告演出は、箱画像の色に対応した所定の抽選により演出内容が決定されるようにしてもよい。また、予告演出は、文字を表示する演出ではなく、キャラクタ等の画像が出現するようにしてもよい。このような場合には、箱画像の態様により出現するキャラクタの割合が異なるようにしてもよい。

【0284】

図9-3(H)に示すように、主演出は、大きな演出音とともに画面の中央領域で実行され、副演出は、小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行される。このように、主演出は遊技者に目立つ態様で実行され、副演出は主演出よりも控えめな態様で実行される。このようにすれば、主演出の認識度合いを高くすることができるため、主演出における興趣の低下を抑制することができる。

10

【0285】

また、図9-3に示したように、主演出と副演出とは、所定の表示領域である画像表示装置5の画面において実行される。このようにすれば、遊技者の認識度合いが高い表示領域において好適に主演出と副演出とを実行することができる。

【0286】

次に、画像表示装置5の画面上で実行されるボタン演出の別のパターンについて説明する。図9-4は、ボタン演出15回パターンの演出例を示す表示画面図である。図9-4(A)~(J)の順に演出が実行される。図9-4では、図9-2で示したボタン演出15回のパターンの演出の一部を示している。変動開始後、図9-4(A)に示すように、ボタン演出が開始されるときに「ボタンラッシュ」の文字が表示される。その後、図9-4(B)に示すようなボタン操作1回目のタイミングの演出が実行される。ボタン操作演出1回目のタイミングでは、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。

20

【0287】

図9-4(B)の状態から、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作1回目の演出として、図9-4(C)に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が剣を持つ画像となる主演出Bが実行される。また、主演出Bが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す演出音が出力される。主演出の演出音は、副演出の演出音よりも大きい音量で出力される。

30

【0288】

その後、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作5回目の演出として、図9-4(D)に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が盾を持つ画像となる主演出Cが実行される。また、この主演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音が出力される。また、メータの値は、中央付近まで減少している。

【0289】

その後、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作9回目の演出として、図9-4(E)に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が冠を被る画像となる主演出Dが実行される。また、この主演出Dが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音が出力される。また、メータの値は、ほぼ無くなる位置まで減少している。

40

【0290】

その後、10回目のボタンの押下タイミングでは、図9-4(F)に示すように、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。このときメータの値は、0を示す値となっている。この状態で、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作10回目の演出として、図9-4(G)に示すような、所定演出が実行される。この所定演出では、画面の中央に「+5回」と表示されボタン演出が残り5回増加されたように見せる演出が実行される。この所定演出により、メータ画像が右側に延びて残り5回分のボタン演出の期間が増加したことが示される。

50

【0291】

その後、ボタン操作13回目の演出として、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、図9-4(H)に示す所定演出が実行される。この所定演出では、画面の中央に「継続」の文字が表示され、その後もボタン演出が継続することが示される。図9-4(G)、(H)には、所定演出には複数種類の態様が設けられている。いずれの態様もボタン演出が継続することを示す態様である。このように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかしの演出を実行するようになっている。このようにすれば、演出の変化タイミングであるボタン押下タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0292】

なお、所定演出が実行される場合にも演出音が出力される。所定演出で出力される演出音は、主演出や副演出よりも小さい音量の演出音が出力される。しかしながら、所定演出の演出音は、副演出の演出音より大きくてもよいし、主演出の演出音より大きくてもよい。また、主演出や副演出の演出音は演出の段階が上がるに連れて大きくなるようにしてもよい。また、主演出の演出音は音量の段階が上がらないが副演出の演出音は演出の段階に応じて音量が上がるようにしてもよい。また、副演出の演出音は音量の段階が上がらないが主演出の演出音は演出の段階に応じて音量が上がるようにしてもよい。また、主演出、副演出、所定演出の演出音は、実行タイミングにより音量が異なるようにしてもよい。例えば、ボタン演出の前半は音量が小さく、後半は音量が大きくなるようにしてもよい。

【0293】

次いで、図9-4(I)に示すように、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作14回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が青色から金色に変化する副演出Dが実行される。この副演出のパターンは、副演出Aから副演出Dまで、途中の段階を飛ばして副演出が実行される。その後、15回目のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作15回目の演出として、図9-4(J)に示すようなリーチが開始される。リーチ時においては、同じ数字図柄でテンパイするリーチ演出が画面の中央で実行される。これにより主演出を示していたキャラクタ画像は消去されるが、副演出を示す箱画像は表示されたままとなっている。その後のリーチ中には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。

【0294】

次に、ボタン演出の内容を決定するためのテーブルについて説明する。図9-5は、ボタン演出決定テーブルおよび最終態様決定テーブルを示す説明図である。図9-5(A)は、大当たり時にボタン演出の有無を決定するための大当たり時ボタン演出決定テーブルである。図9-5(B)は、はずれ時にボタン演出の有無を決定するためのはずれ時ボタン演出決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM121に記憶されている。

【0295】

図9-5(A)に示すように、大当たり時にはボタン演出の実行無しに40%の割合で決定され、ボタン演出の実行有りに60%の割合で決定される。また、図9-5(B)に示すように、はずれ時にはボタン演出の実行無しに60%の割合で決定され、ボタン演出の実行有りに40%の割合で決定される。図9-5(A)、(B)に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりもボタン演出が実行有りに決定されやすくなっている。なお、テーブルの割合は割振られた乱数値をパーセント表示したものである。

【0296】

また、図9-5(C)は、主演出と副演出とが最終的にどのような演出の態様となるかを決定するための最終態様決定テーブルである。図9-5(C)は、大当たり時の主演出と副演出との最終態様を決定するための大当たり時最終態様決定テーブルである。図9-5(D)は、はずれ時の主演出と副演出との最終態様を決定するためのはずれ時最終態様決定テーブルである。

【0297】

図 9 - 5 (C) に示すように、大当たり時には、主演出の最終態様が主演出 B、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 10 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 15 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 C となるパターンが 20 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 25 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 D、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 30 % の割合で決定される。

【 0 2 9 8 】

また、図 9 - 5 (D) に示すように、はずれ時には、主演出の最終態様が主演出 B、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 30 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 25 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 C となるパターンが 20 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 15 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 D、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 10 % の割合で決定される。

【 0 2 9 9 】

図 9 - 5 に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりも段階数の高い主演出や副演出となることが分かる。なお、大当たり時にしか決定されないパターンを設けてもよい。例えば、大当たり時にしか決定されないパターンとして、主演出 E や副演出 E のパターンを設けてもよい。

【 0 3 0 0 】

次に、ボタン演出の詳細な演出例のパターンについて説明する。ボタン演出には、ボタン演出 10 回パターンとボタン演出 15 回パターンとが設けられているが、ここでは一例としてボタン演出 10 回パターンについて説明する。図 9 - 6 は、ボタン演出 10 回パターンのときの演出内容を決定するための、ボタン演出 10 回用パターン内容決定テーブルである。このテーブルは、ボタン演出 15 回用パターン内容決定テーブルとともに ROM 121 に記憶されている。図 9 - 6 では、ボタン演出パターンのうち、一部のパターンのみを開示してある。図 9 - 6 における「...」は記載の省略を示している。なお、ボタン内容決定テーブルは、大当たり時とははずれ時とで実行割合や実行される種類が異なるテーブルが用いられてもよい。

【 0 3 0 1 】

図 9 - 6 には、各ボタン演出のパターンについて、最終態様、1 回目～10 回目のボタン押下タイミングで実行される演出の内容が記載されている。なお、割合については、記載を省略している。最終態様は、図 9 - 5 に示した最終態様決定テーブルに基づいて決定される。ボタン演出パターン PT 1 - 1 は、最終態様が主演出 B、副演出 B となるパターンである。PT 1 - 1 は、1 回目～3 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、5 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

【 0 3 0 2 】

ボタン演出パターン PT 2 - 1 は、最終態様が主演出 C、副演出 B となるパターンである。PT 2 - 1 では、1 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、3 回目～5 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、7 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される

。

【0303】

ボタン演出パターンPT3-1～PT3-3は、最終態様が主演出C，副演出Cとなるパターンである。PT3-1では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

10

【0304】

PT3-2では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングでボタン演出の開始時に副演出Bから始まっていた副演出が副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

20

【0305】

PT3-3では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目～5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

30

【0306】

ボタン演出パターンPT4-1～PT4-2は、最終態様が主演出C，副演出Dとなるパターンである。PT4-1では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、5回目～6回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。ここで、PT4-1では、副演出の最終態様が副演出Dであるが、リーチ開始時には副演出Cまでしか変化していない。PT4-1では、リーチ後に副演出Cが副演出Dへと変化する副演出が実行されることとなる。

40

【0307】

ボタン演出パターンPT4-2は、図9-2，図9-3で示したボタン演出10回パターンである。PT4-2では、1回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、3回目～4回目のボタン押下タイミ

50

ングで所定演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Cから副演出Dへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

【0308】

ボタン演出パターンPT5-1は、最終態様が主演出D、副演出Dとなるパターンである。PT5-1では、1回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7回目のボタン押下タイミングで主演出Cから主演出Dへと変化する主演出が実行される。次いで、8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。ここで、PT5-1では、副演出の最終態様が副演出Dであるが、リーチ開始時には副演出Cまでしか変化していない。PT5-1では、リーチ後に副演出Cが副演出Dへと変化する副演出が実行されることとなる。

【0309】

図9-6に示すPT3-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Bであるときよりも主演出Cであるときの方が、副演出が副演出Cに変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出がより期待度の高い演出態様に変化したときのタイミングの方が、主演出が期待度の低い態様であるときのタイミングよりも副演出が期待度が高い態様に変化する割合が高くなっている。よって、主演出が期待度の高い段階に変化しているにも関わらず、副演出が期待度の低い段階までしか変化しないような事態が減少する。また、主演出が変化する前に副演出を先に変化させてしまうことにより、副演出に対する期待感を保てなくなってしまうことを防ぐことができる。よって、このようにすれば、主演出の変化に応じて副演出を変化することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0310】

図9-6に示すPT3-2とその他のパターンとを例にとると、PT3-2は、副演出が副演出Aから開始されず副演出Bから開始されるパターンである。そして、PT3-2とその他のパターンとの関係では、主演出が開始されるときに、副演出Bで開始されるよりも副演出Aで開始されるときの方が、副演出Cまで変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が開始されるときに期待度の低い段階の副演出で開始される方が、期待度の高い段階の副演出で開始されるよりも、さらに期待度の高い段階の副演出へと変換しやすい。このようにすれば、主演出の実行中に変化する副演出の段階を多くすることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0311】

図9-6に示すPT3-3とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出が副演出Aである場合には、副演出Aを副演出Bへ変化させてから副演出Cへと変化させる割合よりも、副演出Aを副演出Bへ変化させずに副演出Cへ変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が期待度の高い段階に変化しているときに、副演出が期待度の低い段階である場合

には、副演出の態様を1つずつ段階的に変化させるよりも間の段階を飛ばして変化させる割合の方が高くなっている。このようにすれば、主演出の演出の段階数が高くなっているにも関わらず、副演出の変化回数が多くなってしまうことを防止することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0312】

図9-6に示すPT4-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出を副演出Dまで変化させる割合よりも、主演出が終了した後のリーチ開始後のタイミングにおいて副演出を副演出Dまで変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、リーチ開始までのタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化するよりも、リーチ開始後のタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化する割合の方が高くなっている。このようにすれば、リーチ開始により主演出が変化を終了した場合であっても副演出が大当り有利状態に制御される期待度の高い副演出Dまで変化することへの期待感を持続させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0313】

また、図9-6に示すボタン演出10回パターンにおいては、5回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも5回の押下タイミングが経過した後のほうが主演出を変化させやすいように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。このようにすれば、遊技者に目立つ態様で実行される主演出について、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

20

【0314】

次に、ボタン演出を設定するためのボタン演出処理について説明する。図9-7は、ボタン演出処理を示すフローチャートである。ボタン演出処理は、可変表示開始設定処理(図7のS171)において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチAの変動パターンであるかを判定する(007FS001)。スーパーリーチAの変動パターンは、ボタン演出10回パターンの演出が実行される実行時間が設定された変動パターンである。スーパーリーチの変動パターンであるか否かは、メイン側からサブ側に送られてくる変動パターン指定コマンドの値から判定すればよい。

30

【0315】

演出制御用CPU120は、007FS001において、スーパーリーチAの変動パターンであると判定した場合(007FS001; Y)は、図9-5に示したボタン演出決定テーブルにより、ボタン演出の実行の有無を決定する(007FS002)。次いで、演出制御用CPU120は、007FS003において、ボタン演出実行有りに決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン演出実行有りでないと判定した場合(007FS003; N)には、処理を終了する。

【0316】

演出制御用CPU120は、007FS003において、ボタン演出実行有りと判定した場合(007FS003; Y)には、図9-5に示した最終態様決定テーブルにより、主演出および副演出の最終態様を決定する(007FS004)。次いで、演出制御用CPU120は、図9-6に示したボタン演出10回用パターン内容決定テーブルにより、最終態様に応じたボタン演出パターンを決定する(007FS005)。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容のボタン演出を実行するように設定し(007FS006)、処理を終了する。

40

【0317】

演出制御用CPU120は、007FS001において、スーパーリーチAの変動パターンでないと判定した場合(007FS001; N)は、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチBの変動パターンであるか否かを判定する(007FS00

50

7)。演出制御用CPU120は、007FS007において、スーパーリーチBの変動パターンでないと判定した場合(007FS007;N)は、処理を終了する。

【0318】

演出制御用CPU120は、007FS007において、スーパーリーチBの変動パターンであると判定した場合(007FS007;Y)は、図9-5に示したボタン演出決定テーブルにより、ボタン演出の実行の有無を決定する(007FS008)。次いで、演出制御用CPU120は、007FS009において、ボタン演出実行有りに決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン演出実行有りでないと判定した場合(007FS009;N)には、処理を終了する。

【0319】

演出制御用CPU120は、007FS009において、ボタン演出実行有りと判定した場合(007FS009;Y)には、図9-5に示した最終態様決定テーブルにより、主演出および副演出の最終態様を決定する(007FS010)。次いで、演出制御用CPU120は、ボタン演出15回用パターン内容決定テーブルにより、最終態様に応じたボタン演出パターンを決定する(007FS011)。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容のボタン演出を実行するように設定し(007FS006)、処理を終了する。

【0320】

〔特徴部007F~010Fにより得られる主な構成や効果〕

〔1〕 図9-6に示すPT3-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Bであるときよりも主演出Cであるときの方が、副演出が副演出Cに変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出がより期待度の高い演出態様に変化したときのタイミングの方が、主演出が期待度の低い態様であるときのタイミングよりも副演出が期待度が高い態様に変化する割合が高くなっている。よって、主演出が期待度の高い段階に変化しているにも関わらず、副演出が期待度の低い段階までしか変化しないような事態が減少する。また、主演出が変化する前に副演出を先に変化させてしまうことにより、副演出に対する期待感を保てなくなってしまうことを防ぐことができる。よって、このようにすれば、主演出の変化に応じて副演出を変化させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0321】

〔2〕 図9-6に示すPT3-2とその他のパターンとを例にとると、PT3-2は、副演出が副演出Aから開始されず副演出Bから開始されるパターンである。そして、PT3-2とその他のパターンとの関係では、主演出が開始されるときに、副演出Bで開始されるよりも副演出Aで開始されるときの方が、副演出Cまで変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が開始されるときに期待度の低い段階の副演出で開始される方が、期待度の高い段階の副演出で開始されるよりも、さらに期待度の高い段階の副演出へと変化しやすい。このようにすれば、主演出の実行中に変化する副演出の段階を多くすることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0322】

〔3〕 図9-6に示すPT3-3とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出が副演出Aである場合には、副演出Aを副演出Bへ変化させてから副演出Cへと変化させる割合よりも、副演出Aを副演出Bへ変化させずに副演出Cへ変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が期待度の高い段階に変化しているときに、副演出が期待度の低い段階である場合には、副演出の態様を1つずつ段階的に変化させるよりも間の段階を飛ばして変化させる割合の方が高くなっている。このようにすれば、主演出の演出の段階数が高くなっているにも関わらず、副演出の変化回数が多くなってしまうことを防止することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制す

10

20

30

40

50

ることができる。

【0323】

〔4〕 図9-6に示すPT4-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出を副演出Dまで変化させる割合よりも、主演出が終了した後のリーチ開始後のタイミングにおいて副演出を副演出Dまで変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、リーチ開始までのタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化するよりも、リーチ開始後のタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化する割合の方が高くなっている。このようにすれば、リーチ開始により主演出が変化を終了した場合であっても副演出が大当たり有利状態に制御される期待度の高い副演出Dまで変化することへの期待感を持続させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0324】

〔5〕 図9-2に示すように、ボタンが押下されてブッシュセンサ35Bが遊技者の動作を検出したことに基づいて主演出が変化する。これによれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

【0325】

〔6〕 図9-2に示すように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかしの演出を実行する。このようにすれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0326】

〔7〕 図9-3に示すように、主演出を大きな演出音とともに画面の中央領域で実行し、副演出を小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行する。このようにすれば、主演出の認識度合いを高くできるため、主演出における興趣の低下を抑制することができる。

【0327】

〔8〕 図9-2に示すように、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間では、所定演出の実行を制限する。このようにすれば、特別期間としての所定演出禁止期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。

30

【0328】

〔9〕 図9-6に示すボタン演出10回パターンにおいては、5回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも5回の押下タイミングが経過した後の方が主演出を変化させやすいように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。このようにすれば、遊技者に目立つ態様で実行される主演出について、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

【0329】

〔特徴部085Fのその他の変形例〕

〔1〕 変動対応表示予告演出としては、図8-1に示すように保留表示段階からアクティブ表示段階までに亘り実行される演出を実行してもよく、その他に、保留表示段階のみで実行される演出を実行してもよく、または、アクティブ表示段階のみで実行される演出を実行してもよい。

40

【0330】

〔2〕 変動対応表示予告演出としては、図8-1に示すように保留表示段階からアクティブ表示段階までに亘り実行される演出と、保留表示段階のみで実行される演出と、アクティブ表示段階のみで実行される演出とのうち、のいずれか2種類の演出、または、3種類の演出から演出態様を所定の割合（たとえば、大当たりの期待度により異なる割合等）で選択して実行してもよい。

【0331】

〔3〕 変動対応表示予告演出においては、図8-1に示すようにアクティブ表示段階

50

においてのみ隠蔽画像 085F007 およびエフェクト画像表示 085F005 の両方を付加する付加演出を実行する例を示したが、保留表示段階においても、アクティブ表示段階と同様に、隠蔽画像 085F007 およびエフェクト画像表示 085F005 の両方を付加する付加演出を実行してもよい。

【0332】

〔4〕 変動対応表示予告演出においては、図 8 - 7 に示すように予告表示演出の演出内容に応じて演出期間の長さが異なるが、演出期間の長さが異なるときには、当該演出期間において出力させる効果音等の音声の種類、および、エフェクト画像等の表示画像の種類も異なるようにしてもよい。

【0333】

〔5〕 変動対応表示予告演出においては、図 8 - 1 に示すように示唆画像としての宝箱画像 085F004 を保留表示段階からアクティブ表示段階にわたり表示する演出例を示したが、これに限らず、示唆画像としての宝箱画像 085F004 を保留表示段階では表示せず、アクティブ表示段階で表示する演出をしてもよい。

【0334】

〔6〕 変動対応表示予告演出においては、図 8 - 1 に示すように示唆画像としての宝箱画像 085F004 を表示する演出として、保留表示段階からアクティブ表示段階にわたり表示する演出と、示唆画像としての宝箱画像 085F004 を保留表示段階では表示せずアクティブ表示段階で表示する演出とを所定割合で選択して実行するようにしてもよい。その場合には、大当たりとなる期待度に応じて、演出の選択割合が異なるようにしてもよい。

【0335】

〔7〕 前述した変動対応表示予告演出は、アクティブ表示段階で予告表示演出を実行する演出例を示したが、これに限らず、保留表示段階で予告表示演出を実行する演出を実行してもよい。また、前述した変動対応表示予告演出は、保留表示段階で第 1 回目の予告表示演出を実行した後、アクティブ表示段階で第 2 回目の予告表示演出を実行するようにしてもよい。

【0336】

〔8〕 前述した変動対応表示予告演出で表示される示唆画像としての宝箱画像 085F004 は、大当たりとなる期待度に対応して複数種類（たとえば、色が複数種類、大きさが複数種類、または、形状が複数種類等）設けられ、大当たりとなる期待度に応じて、表示する宝箱画像 085F004 を選択する割合が異なるようにしてもよい。その場合において変動対応表示における保留表示 085F001 およびアクティブ表示 085F002 の表示態様（付加演出で表示される画像を含む）は、大当たりとなる期待度によらず、共通の表示態様としてもよい。このようにすれば、示唆画像による変動対応表示予告演出の内容の期待度は遊技者が推測できるが、変動対応表示がどのように変化するかについて遊技者が推測しにくいようにすることができ、演出の面白みを向上させることができる。

【0337】

〔9〕 図 8 - 6 においては、変動対応表示予告演出が実行される場合として、「通常」の表示態様段階での保留表示が隠蔽される場合のみを示したが、「点滅」、「青」、「緑」、「赤」等のその他の表示態様の段階で保留表示が隠蔽されるようにしてもよい。その場合において、「点滅」は、保留表示が変化可能なことを点滅表示により示唆する演出態様であるので、アクティブ表示段階での 1 回目の変化演出時において、必ず、少なくとも「青」以上の 1 段階以上期待後が高い表示態様に変化させるようにすればよい。そのようにすれば、保留表示が変化可能なことを示唆する点滅表示を見て保留表示が変化する可能性が高い印象を受けた遊技者の興趣を低下させないようにすることができる。

【0338】

〔10〕 前述した変動対応表示（保留表示およびアクティブ表示）の表示態様は、円形の画像であり、色が変化するものを代表例として説明した。しかし、これに限らず、変動対応表示（保留表示およびアクティブ表示）の表示態様は、例えばキャラクタ画像等の

10

20

30

40

50

その他の形状の画像を用いてもよく、変動対応表示（保留表示およびアクティブ表示）の表示態様の变化は、当該画像の形状等のような、色以外の要素が変化するものであってもよい。

【 0 3 3 9 】

[1 1] 前述した〔特定の表示態様への変化時の報知演出の共通化例〕では、変動対応表示予告演出においては、変動対応表示が特定の表示態様に変化するときには、第1変化パターンと第2変化パターンとのいずれの場合でも、共通の報知演出を実行可能とする演出制御を行う例として、共通の特別報知音を出力する制御を説明したが、これに限らず、特定の表示態様に変化したことを特定可能な共通の特別報知表示をする制御をしてもよい。また、これら共通の特別報知音の出力および共通の特別報知表示の両方を実行するようにしてもよい。

10

【 0 3 4 0 】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【 0 3 4 1 】

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

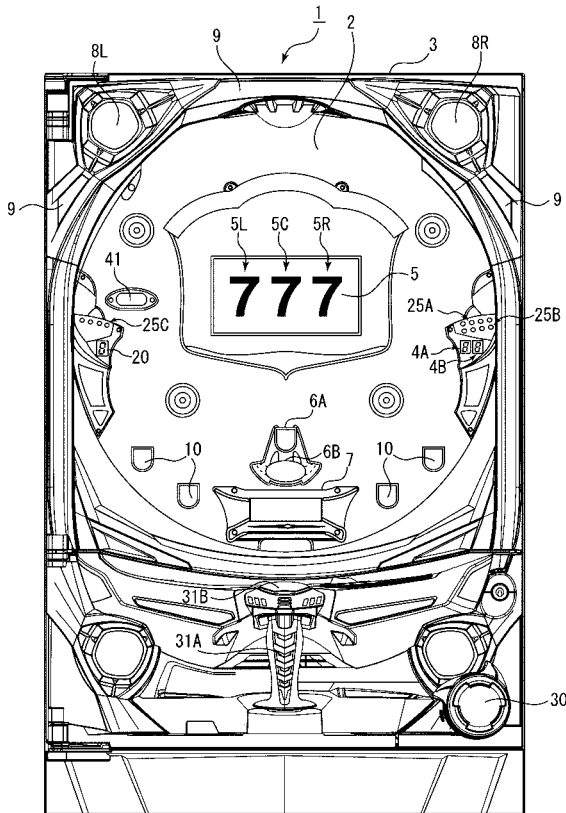
20

【符号の説明】

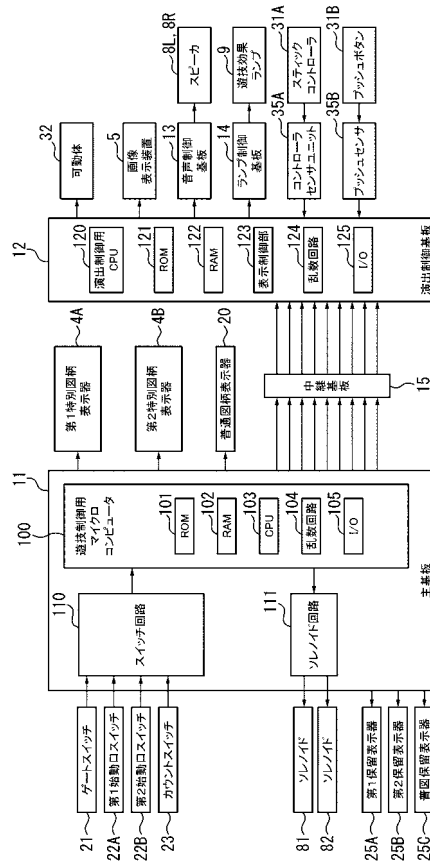
【 0 3 4 2 】

1 パチンコ遊技機、0 8 5 F 0 0 1 保留表示、0 8 5 F 0 0 2 アクティブ表示、5 画像表示装置、1 2 0 演出制御用CPU、0 8 5 F 0 0 6 予告演出プレート、0 8 5 F 0 0 4 宝箱画像、0 8 5 F 0 0 7 黒い隠蔽画像、0 8 5 F 0 0 5 エフェクト画像表示。

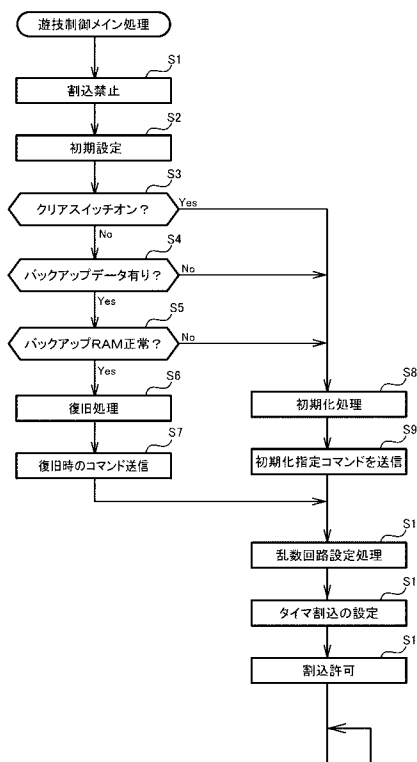
【図 1】



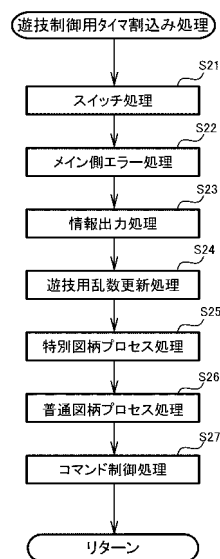
【図 2】



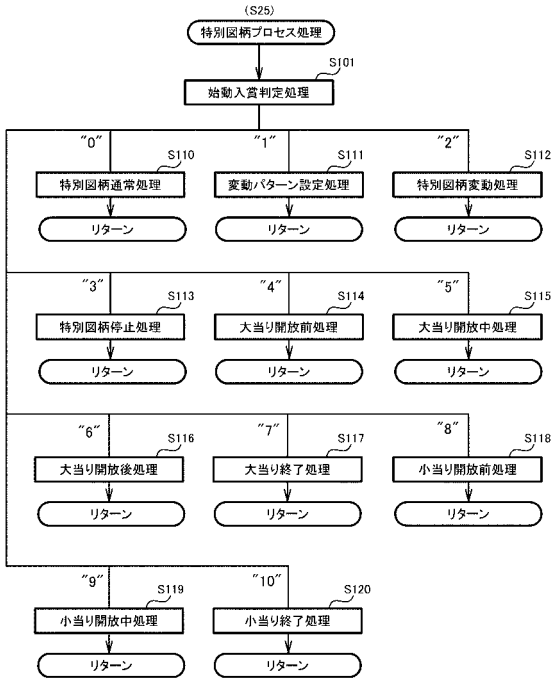
【図 3】



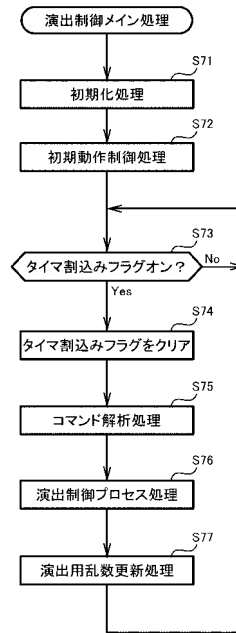
【図 4】



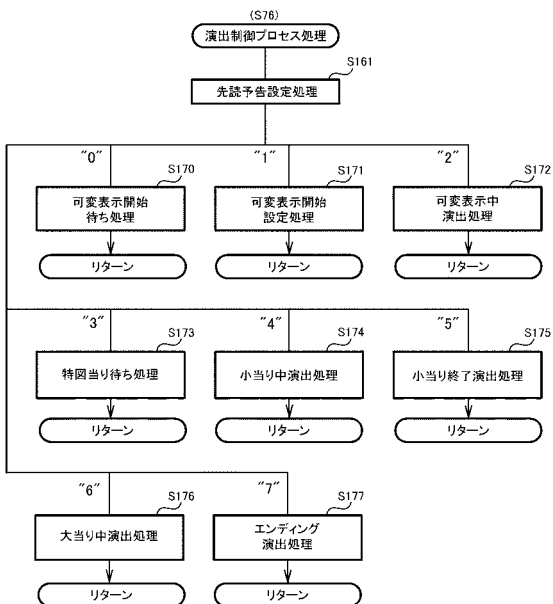
【図 5】



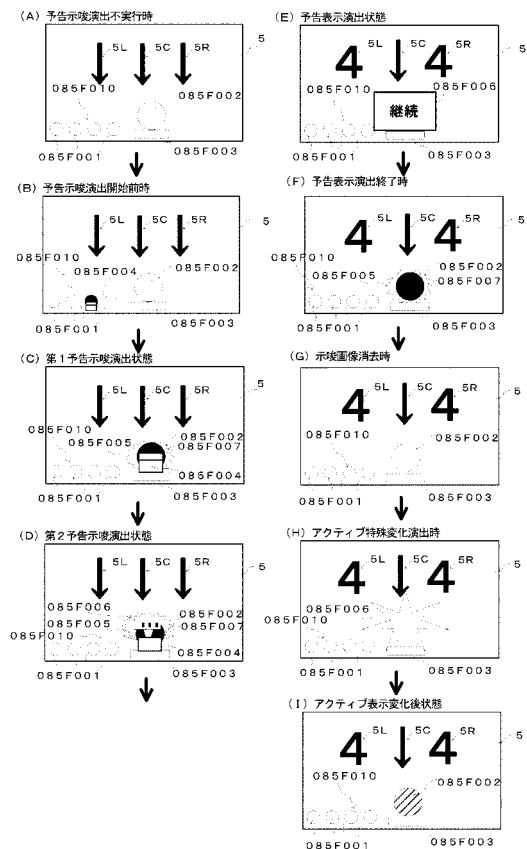
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

変動対応表示予告演出実行判定テーブル

実行有無	SR4選択割合	
	大当たり時	はずれ時
実行有	60%	40%
実行無	40%	60%

【図 8 - 3】

変動対応表示最終色選択テーブル

(A) 大当たり時変動対応表示最終色選択テーブル

変動対応表示最終色	SR2選択割合
通常	2%
点滅	3%
青	5%
緑	10%
赤	30%
金	50%

(B) はずれ時変動対応表示最終色選択テーブル

変動対応表示最終色	SR2選択割合
通常	40%
点滅	20%
青	18%
緑	12%
赤	7%
金	3%

【図 8 - 5】

変動対応表示予告演出の予告表示演出種類選択テ

(A) 大当たり時予告表示演出種類選択テーブル

予告表示演出種類	SR5選択割合
まさか…	5%
継続	15%
決戦	30%
激熱	50%

(B) はずれ時予告表示演出種類選択テーブル

予告表示演出種類	SR5選択割合
まさか…	50%
継続	30%
決戦	15%
激熱	5%

【図 8 - 6】

変動対応表示予告演出パターン選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	予告表示演出種類
31	通	通	●	●	エフェクト付●一予告演出プレート→付加演出画像消去→特殊変化演出→	緑	/	「まさか…」選択時
32	通	通	●	●	エフェクト付●一予告演出プレート→付加演出画像消去→特殊変化演出→	赤	/	「継続」選択時
33	通	通	●	●	エフェクト付●一予告演出プレート→付加演出画像消去→特殊変化演出→	緑	赤	「決戦」選択時
34	通	通	●	●	エフェクト付●一予告演出プレート→付加演出画像消去→特殊変化演出→	赤	金	「激熱」選択時

【図 8 - 4】

変動対応表示演出パターン選択テーブル

(A) 最終通常色演出選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	SR3選択割合
1	通	通	通	通	通	/	/	100%

(B) 最終点滅演出選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	SR3選択割合
2	通	通	通	通	点	/	/	40%
3	通	点	点	点	点	/	/	60%

(C) 最終青色演出選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	SR3選択割合
4	通	通	通	点	青	/	/	20%
5	通	点	点	青	青	/	/	30%
6	通	青	青	青	青	青	青	50%

(D) 最終緑色演出選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	SR3選択割合
7	通	通	通	点	緑	/	/	10%
8	通	通	点	点	点	緑	/	20%
9	通	青	青	青	緑	緑	緑	30%
10	通	緑	緑	緑	緑	緑	緑	40%

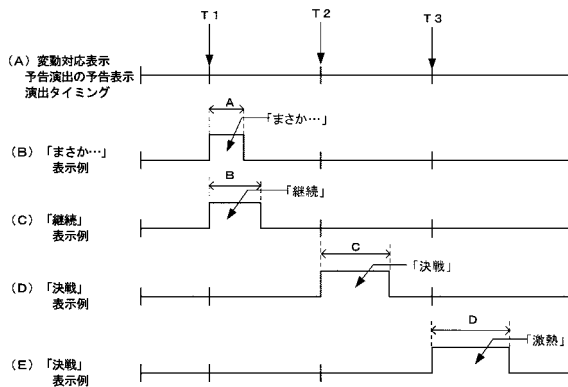
(E) 最終赤色演出選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	SR3選択割合
11	通	通	通	点	赤	/	/	10%
12	通	点	点	青	緑	赤	/	15%
13	通	青	青	青	緑	赤	赤	20%
14	通	緑	緑	緑	赤	赤	赤	25%
15	通	赤	赤	赤	赤	赤	赤	30%

(F) 最終金色演出選択テーブル

演出パターン番号	4個目保留	3個目保留	2個目保留	1個目保留	アクティブ1回目	アクティブ2回目	アクティブ3回目	SR3選択割合
16	通	通	通	点	金	/	/	3%
17	通	点	点	青	緑	金	/	7%
18	通	青	青	青	緑	赤	金	15%
19	通	緑	緑	緑	緑	金	金	20%
20	通	赤	赤	赤	金	金	金	25%
21	通	金	金	金	金	金	金	30%

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

変動対応表示予告演出の予告表示演出期間選択テーブル

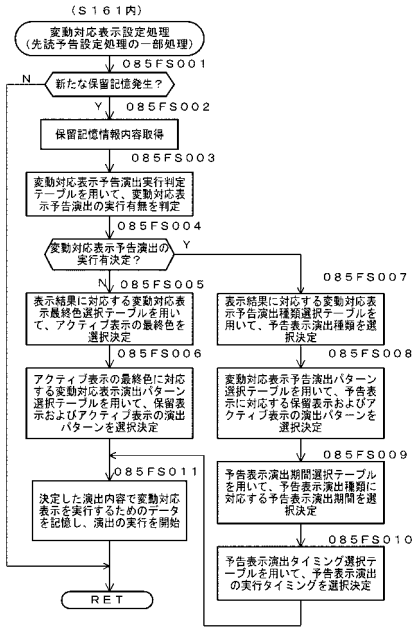
変動対応表示予告演出種類	演出期間
まさか…	5秒
継続	8秒
決戦	12秒
激熱	15秒

【図 8 - 9】

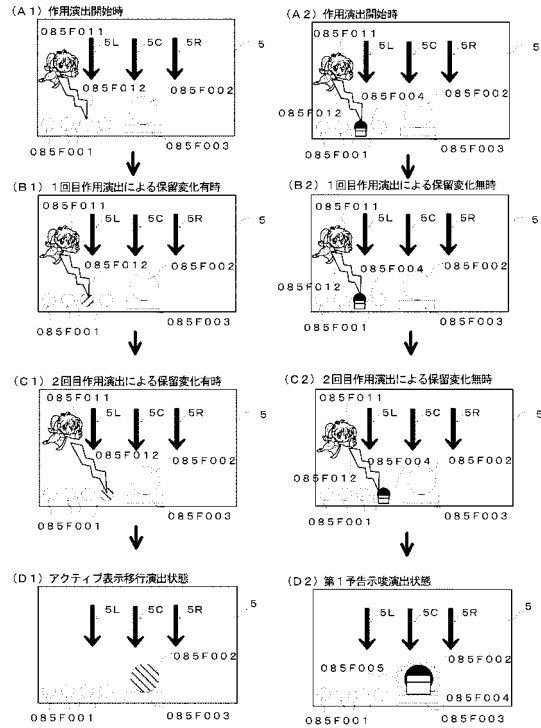
変動対応表示予告演出の予告表示演出タイミング

予告表示演出種類	SR6選択割合		
	T1	T2	T3
まさか…	70%	20秒	10%
継続	55%	25%	20%
決戦	20%	35%	45%
激熱	10%	40%	50%

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】



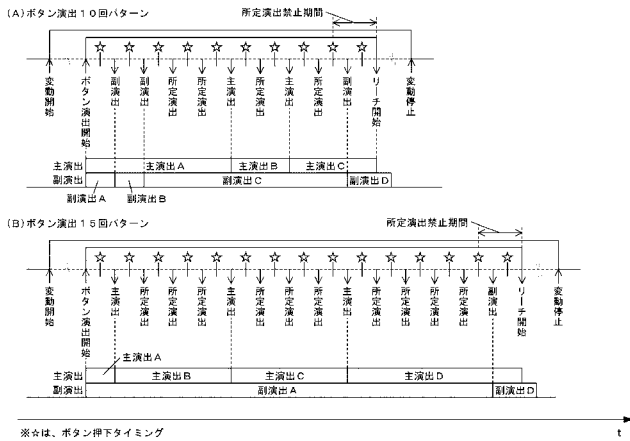
【図 9 - 1】

主演出・副演出の内容

主演出	主演出A	主演出B	主演出C	主演出D
内容	無し	剣	盾	冠
副演出	副演出A	副演出B	副演出C	副演出D
内容	青	緑	赤	金

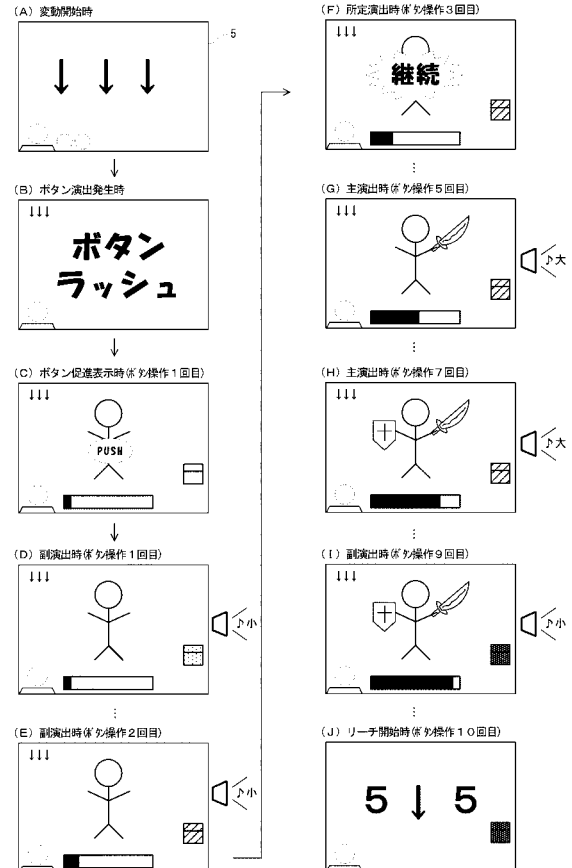
※リーチ後のタイミングで箱(副演出)が開放され、箱画像の色に対応した予告演出が実行される
 ※副演出は、副演出A以上から開始されるパターンあり
 ※副演出は、リーチ後に変化するパターンあり

【図 9 - 2】

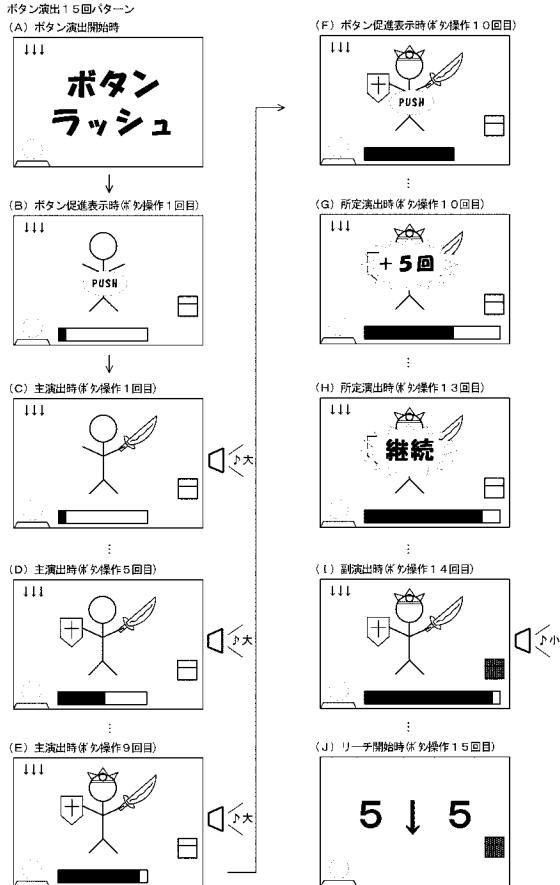


【図 9 - 3】

ボタン演出 10 回パターン



【図 9 - 4】



【図 9 - 5】

(A) 大当たり時ボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合
実行無	40%
実行有	60%

(B) はずれ時ボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合
実行無	60%
実行有	40%

(C) 大当たり時最終態様決定テーブル

主演出	副演出	割合
B	B	10%
C	B	15%
C	C	20%
C	D	25%
D	D	30%

(D) はずれ時最終態様決定テーブル

主演出	副演出	割合
B	B	30%
C	B	25%
C	C	20%
C	D	15%
D	D	10%

【図 9 - 6】

ボタン演出 10 回演出パターン決定テーブル

ボタン演出パターン	最終態様	1 回目	2 回目	3 回目	4 回目	5 回目	6 回目	7 回目	8 回目	9 回目	10 回目	割合
PT1-1	主演出 副演出	所定演出	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	所定演出	所定演出	所定演出	所定演出	副演出 (A-B)	9-9	10%
PT2-1	主演出 副演出	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	所定演出	主演出 (B-C)	所定演出	所定演出	所定演出	副演出 (A-B)	9-9	10%
PT3-1	主演出 副演出	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	主演出 (B-C)	所定演出	副演出 (A-B)	所定演出	所定演出	副演出 (B-C)	9-9	10%
PT3-2	主演出 副演出	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	主演出 (B-C)	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	所定演出	副演出 (A-B)	9-9	10%
PT4-1	主演出 副演出	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	副演出 (A-B)	所定演出	主演出 (B-C)	所定演出	所定演出	副演出 (B-C)	9-9	10%
PT4-2	主演出 副演出	副演出 (A-B)	副演出 (B-C)	所定演出	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	所定演出	所定演出	副演出 (C-D)	9-9	10%
PT5-1	主演出 副演出	所定演出	副演出 (A-B)	所定演出	主演出 (B-C)	所定演出	主演出 (A-B)	所定演出	所定演出	副演出 (B-C)	9-9	10%

※パターン1・2・3は、リーチ後に演出が6回となる演出が実行される

【図 9 - 7】

