

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7551412号
(P7551412)

(45)発行日 令和6年9月17日(2024.9.17)

(24)登録日 令和6年9月6日(2024.9.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全226頁)

(21)出願番号	特願2020-155178(P2020-155178)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年9月16日(2020.9.16)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-49126(P2022-49126A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年3月29日(2022.3.29)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年7月20日(2023.7.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	佐藤 嘉純

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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出、第2示唆演出、第3示唆演出、第4示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第 1 期間において、前記第 2 案内表示を行い、前記所定期間中であって前記第 1 期間よりも後の第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、その後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を行い、

前記案内発光手段は、前記第 1 期間において前記案内発光とは異なる態様で前記発光手段を発光させ、前記第 2 期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、前記第 2 期間が開始されるときに前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い、

前記第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰した第 1 状況と、前記所定期間の後の期間において、前記第 2 案内表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰した第 2 状況とのいずれにおいても、復旧中の復旧中画面が表示された後に、復旧後の復旧後画面が表示され、

前記第 1 状況における前記復旧中画面および前記復旧後画面と、前記第 2 状況における前記復旧中画面および前記復旧後画面と、で共通して前記第 2 案内表示が行われる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機が知られている。たとえば、特許文献 1 には、装飾図柄表示装置において 7 図柄が揃って停止表示されたことに基づいて大当たり遊技を実行可能な状態に制御する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2014-147575 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述した遊技機によれば、大当たり開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているが、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があった。

【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、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出、第 2 示唆演出、第 3 示唆演出、第 4 示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第 1 領域と第 2 領域とのうち、当該第 2 領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第 2 領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、を備え、

10

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されている所定期間中の第 1 期間において、前記第 2 案内表示を行い、前記所定期間中であって前記第 1 期間よりも後の第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、その後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を行い、

20

前記案内発光手段は、前記第 1 期間において前記案内発光とは異なる態様で前記発光手段を発光させ、前記第 2 期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、前記第 2 期間が開始されるときに前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い、

前記第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰した第 1 状況と、前記所定期間の後の期間において、前記第 2 案内表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰した第 2 状況とのいずれにおいても、復旧中の復旧中画面が表示された後に、復旧後の復旧後画面が表示され、

前記第 1 状況における前記復旧中画面および前記復旧後画面と、前記第 2 状況における前記復旧中画面および前記復旧後画面と、で共通して前記第 2 案内表示が行われる、

ことを特徴としている。

30

さらに、手段 1 の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の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 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当

50

該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出（例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示すブラックアウト演出）と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出（例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示す前段演出）と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出（例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く（例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L13 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L11 よりも長く設定されている部分）、

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 2 の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2014-147575 号公報に示されている

10

20

30

40

50

ような、大当たり開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているものがあった。しかしながら、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の提供が求められている。

【0008】

手段2の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【0009】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】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4】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5】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6】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7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】通常状態または時短状態での第1特図の可変表示における大当たりの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図9】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10】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11-1】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-2】各乱数を示す説明図である。

【図11-3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-4】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図11-5】変動パターンを例示する図である。

【図11-6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図11-7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図11-8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図11-9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図11-10】(A)は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、(B)は前段演出と後段演出との比較を示す図である。
- 【図11-11】画像表示装置を示す説明図である。
- 【図11-12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
- 【図11-13】(A)は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。
- 【図11-14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-18】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-19】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図11-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-24】(A)はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの説明図である。
- 【図11-25】各変動パターンにおける第1タイミング～第5タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図11-26】リーチ演出E発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-28】(A)は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。
- 【図11-29】リーチ演出G発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-30】(A)は大当たり時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B)ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C)はリーチ演出Cとリーチ演出Dの比較を示す図であり、(D)は大当たり時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図であり、(E)ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図である。
- 【図11-31】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-32】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。
- 【図11-33】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。
- 【図11-34】(A)～(D)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図11-35】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-36】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-37】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-38】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-39】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-40】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-41】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-42】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-43】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-44】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 - 4 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 0】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 1】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 3】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 4】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 5】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 6】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 7】変形例における画像表示装置を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 8】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の変化割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 9】変形例におけるスーパーリーチ k の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 0】変形例におけるスーパーリーチ k の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 1】変形例における復活演出の長さの説明図である。
- 【図 1 2】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 1 3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 4】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 1 5 - 1】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 5 - 2】枠ランプを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 3】特図 L E D 基板および第 4 図柄ユニットを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 4】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 1 5 - 5】画像表示装置の正面図である。
- 【図 1 5 - 6】当り種別表を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 7】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 8】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 1 0】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 1】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 2】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 3】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 4】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 5】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 6】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 7】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 8】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 1 9】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 5 - 2 0】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 5 - 2 1】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 5 - 2 2】ランプの点灯態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 3】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 4】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 5】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 6】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 7】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図 1 5 - 2 8】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図15-29】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-30】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-31】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-32】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-33】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-34】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図15-35】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図15-36】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図15-37】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図15-38】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-39】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-40】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-41】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-42】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-43】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-44】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-45】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-46】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-47】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-48】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-49】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-50】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-51】特図1当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-52】特図1当り時の大当り1ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-53】特図1当り時の大当り1ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-54】特図1当り時の大当り2ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-55】特図1当り時の大当り2ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-56】特図1当り時の大当り3ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-57】特図1当り時の大当り4ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-58】特図1当り時の大当り4ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-59】特図1当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
- 【図15-60】特図1当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

（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。

【0012】

（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

10

20

30

40

50

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。

【００１３】

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（導出また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。

【００１４】

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

【００１５】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよ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。

【００１６】

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特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよ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。

【００１７】

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。保留表示およ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。

【００１８】

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。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。

【００１９】

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とが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。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。

【００２０】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【００２１】

10

20

30

40

50

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。
【 0 0 2 2 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 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。

10

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 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。

20

【 0 0 2 4 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、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 3 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。

【 0 0 2 5 】

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。

30

【 0 0 2 6 】

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 始動入賞口および一般入賞口 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。

【 0 0 2 7 】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 2 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）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 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。

40

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表

50

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。

【0031】

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およ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。

【0032】

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 が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9a が設けられており、該メインランプ 9a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9c が設けられている。

【0033】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。また、可動体 32 には、可動体ランプ 9d が設けられている。該可動体ランプ 9d と前述したメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d は、LED を含んで構成されている。

【0034】

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。

【0035】

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。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0036】

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 3 参照）により検出される。

【0037】

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 3 参照）により検出される。

【0038】

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。

【0039】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 201 に収納された主基板 11 が搭載されている。主基板 11 には、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 が設けられている。設定キー 51 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 52 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、例えば電源基板 17 の所定位置といった、主基板 11 の外部に取り付けられてもよい。

10

20

30

40

50

【0040】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0041】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0042】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回転可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0043】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【0044】

（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。

【0045】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」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）。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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に制御されている期間に

10

20

30

40

50

、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。

【００４９】

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特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

10

【００５０】

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。

【００５１】

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

20

【００５２】

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。

【００５３】

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（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、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

30

【００５４】

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。

【００５５】

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

40

【００５６】

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。

【００５７】

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

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。

【0058】

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」となる確率およ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。

【0059】

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。

【0060】

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。

（演出の進行など）

【0061】

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、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0062】

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特図ゲームまたは第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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0066】

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。

【0067】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

【0068】

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

【0069】

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疑似連演出を実行するようにしてもよい。

【0070】

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。

【0071】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0072】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0073】

電源基板 17 には、電源スイッチ 91 が接続されており、該電源スイッチ 91 を操作す

10

20

30

40

50

る（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0074】

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、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。

10

【0075】

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。

【0076】

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または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

20

【0077】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、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。

【0078】

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。

30

【0079】

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（遊技球が通過また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、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

40

【0080】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

50

【0081】

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

【0082】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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。

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

40

【0090】

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

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0097】

（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 4 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。

【0098】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、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。

【0099】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0100】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3；Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。ステップ S4 の復旧処理によ

10

20

30

40

50

り、RAM 102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0101】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM 102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0102】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0103】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0104】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0105】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0106】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM 102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0107】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これ

10

20

30

40

50

に伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0108】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0109】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0110】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、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S8)。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S9)、割込みを許可する(ステップS10)。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。

【0111】

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5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5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)。

【0112】

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、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0113】

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づく)普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの

10

20

30

40

50

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 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0114】

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。

10

【0115】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 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）。

【0116】

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。

20

【0117】

ステップ 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。

30

【0118】

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 特図ゲームまたは第 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」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、はずれ図柄のいずれか）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 始動入賞口および第 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）。

40

【0119】

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。

【0120】

50

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【 0 1 2 1 】

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。

10

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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 3 】

20

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。表示結果が「はずれ」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。

【 0 1 2 4 】

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

30

【 0 1 2 5 】

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。

40

【 0 1 2 6 】

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

50

の実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【 0 1 2 9 】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7（A）は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7（B）は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 3 0 】

図 7（A）に示すように、変動特図が第 1 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 まだが「大当り」に割り当てられており、6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 まだが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が 1 であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第 1 特図における設定値が 2 ～ 6 で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図 7（A）に示す通りである。

【 0 1 3 1 】

図 7（B）に示すように、変動特図が第 2 特図である場合については、設定値が 1 であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、

1020～1237までが「大当たり」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7（B）に示す通りである。

【0132】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0133】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0134】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0135】

このため、大当たり確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0136】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

【0137】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0138】

設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定

10

20

30

40

50

されている（１０２０～１３４６までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

【０１３９】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

10

【０１４０】

このため、大当たり確率は、１０２０を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１４１】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

20

【０１４２】

尚、設定値が１の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【０１４３】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０１４４】

このため、大当たり確率は、１０２０を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

40

【０１４５】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当たり判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当たり判定値の範囲（１０２０～

50

1 3 4 6)とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、6 5 3 1 7~6 5 4 2 5の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 1 4 6】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち1 0 2 0~1 3 4 6までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0 1 4 7】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず6 5 3 1 7~6 5 5 3 5の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず6 5 3 1 7~6 5 4 2 5の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である6 5 3 1 7から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU 1 0 3の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0 1 4 8】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1~6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0 1 4 9】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【0 1 5 0】

(演出制御基板12の主要な動作)

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CPU 1 2 0が起動して、図9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9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 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)、RAM 1 2 2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S 7 2)。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。

【0 1 5 1】

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

10

20

30

40

50

）。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 5 2】

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

【0 1 5 3】

ステップS 7 3にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 7 3；Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板1 1の遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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R A M 1 2 2の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2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1 2 3に指示してもよい。

【0 1 5 4】

ステップS 7 5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および装飾用L E D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 5 5】

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 5 6】

図1 0は、演出制御プロセス処理として、図9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1 0に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板1 1から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【0157】

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～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0158】

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。

10

【0159】

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

20

【0160】

ステップS172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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板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。

30

【0161】

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”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CPU120は、主基板11から大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、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大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「はずれ」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。

40

【0162】

ステップS174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CPU120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

50

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“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0163】

ステップ S175 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

【0164】

（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、様々な変形および応用が可能である。

【0165】

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。

【0166】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

20

【0167】

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

【0168】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、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

【0169】

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およびデータを、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。

【0170】

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

50

い。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合または「100 %」未満の割合であることも含む。

【0171】

(本発明の実施の形態における特徴部029SGに関する説明)

次に、本発明の実施の形態における特徴部029SGについて説明する。本特徴部029SGには、発明029SGと発明033SGとが含まれている。

【0172】

発明029SGの形態1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の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が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結

10

20

30

40

50

果の報知タイミング)までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0173】

発明029SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記第2示唆演出の演出期間は、前記第1示唆演出の演出期間よりも長い(例えば、図11-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さL2は、リーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長く設定されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出よりも長期間にわたって第2示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第2示唆演出は、第1示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第2示唆演出の演出結果として有利状態に

20

【0174】

発明029SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出(例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出)を実行可能な発展示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

30

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第1示唆演出の実行期間中と前記第2示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である(例えば、図11-7及び図11-8に示すように、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中とリーチ演出Bの実行中にメータ演出を実行可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の実行期間中と第2示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

40

【0175】

発明029SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第3発展パターンとして実行可能である(例えば、図11-9及び図11-25に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0176】

発明029SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第3示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12よりも長く設定されている部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0177】

発明029SGの形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

20

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演出E発展示唆演出）とを実行可能であり、

30

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図11-24及び図11-54に示すように、メータ演出はメータ029SG005Mの表示態様が5段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）するのに対して、リーチ演出E発展示唆演出はリーチ演出E発展示唆画像の表示態様が2段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第1示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第2示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化するか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0178】

発明029SGの形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図11-7～図11-9に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第1示唆演出よりも期待度の高い第3示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第4示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演

50

出興趣を向上できる。

【0179】

発明029SGの形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第2示唆演出が実行される場合にあっては、該第2示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

10

【0180】

発明029SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

20

前記第3示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第1示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図11-34に示すように、リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンT、パターンUにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Aの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQにて実行可能）である部分）、

前記第4示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第2示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図11-34に示すように、リーチ演出Eの実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンQにて実行可能であるのに対して、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQ、パターンRにて実行可能）である部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第3示唆演出が実行される場合については、第1示唆演出が実行されているときよりも第3示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第3示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第4示唆演出が実行される場合について、第4示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第2示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第4示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0181】

発明029SGの形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様にて前記有利結果示唆

50

演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 2 に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ~リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0 1 8 2】

発明 0 2 9 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 9 または形態 1 0 に記載の遊技機であって、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 5 に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0 1 8 3】

発明 0 2 9 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 1 ~形態 1 1 に記載の遊技機であって、前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 7 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 F にてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当たり期待度を異ならせる部分）を備え、

30

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり（例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分）、

前記第 1 発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第 1 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第 3 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 8 に示すように、リーチ演出 A の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出 F が実行されるスーパーリーチ η の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 が、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 よりも低い部分）、

40

前記第 1 発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第 3 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第 2 発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第 4 示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 1 1 - 5 8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンの可変表示におけるリーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸

50

形に変化する割合 P_3 が、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され更にリーチ演出 E が実行されるスーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P_1 よりも高い部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行されて第 3 示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第 3 示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第 3 示唆演出と第 4 示唆演出とでは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0184】

発明 029SG の形態 13 の遊技機は、形態 12 に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第 1 態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第 1 態様よりも前記期待度の高い第 2 態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例 029SG-2 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P_3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P_2 よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P_1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第 2 態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

【0185】

発明 029SG の形態 14 の遊技機は、形態 12 または形態 13 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第 3 発展パターンとして実行可能であり（例えば、図 11-9 に示すように、スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A やリーチ演出 B が実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例 029SG-3 に示すように、スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P_5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P_6 よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第 2 態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

【0186】

発明 0 2 9 S G の形態 1 5 の遊技機は、形態 1 2 ～形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 1 - 1 4 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 1 - 1 7 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 の入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ α ～スーパーリーチ λ のいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出 A ～リーチ演出 I のいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 8 7 】

また、発明 0 3 3 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当たり遊技状態）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として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 C）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 D）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出 G）と、を含む複数種類の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 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 1 1 - 8 に示すように、スーパーリーチ θ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図 1 1 - 9 に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図 1 1 - 3 0 （C）に示すように、リーチ演出 D はリーチ演出 C よりも大当たり期待度が高い部分）、

10

20

30

40

50

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Iが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Gが実行される部分）、

前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Hが実行される部分）、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図11-6に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、つまり、大当たり変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκ大当たりの変動パターン（PB1-9）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出G発展報知演出の実行期間の長さL8よりも長く設定されている部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す後段演出）と、を含み、

前記第1示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第2示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図11-30（A）～図11-30（C）に示すように、リーチ演出Cが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Dが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【0188】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示においてリーチ演出H発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部

10

20

30

40

50

分と、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図 11-51 に示すように、スーパーリーチ ι の変動パターンの可変表示とスーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示とは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0189】

発明 033SG の形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 11-9 に示すように、スーパーリーチ ι の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 029SG005Z を表示するパターン Z の分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 029SG005Y を表示するパターン Y の分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置 5 において分岐先示唆画像 029SG005X を表示するパターン X の分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 11-27 に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0190】

発明 033SG の形態 4 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 1 差分よりも、前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 2 差分の方が小さい（例えば、11-30 (D) に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ κ の変動パターンと、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行されるスーパーリーチ θ の変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 60% であるのに対して、スーパーリーチ θ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 40% である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかによって、特別発展演出が実行される第 1 発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかに注目させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【0191】

発明033SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である（例えば、変形例029SG-10に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第2発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0192】

発明033SGの形態6の遊技機は、形態4または形態5に記載の遊技機であって、

前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である（例えば、変形例029SG-11に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一である部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0193】

発明033SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-6に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0194】

50

発明 0 3 3 S G の形態 8 の遊技機は、形態 1 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第 2 示唆演出の実行中に該第 2 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 2 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 3 1 に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 1 - 2 3 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 6 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 1 1 - 2 9 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される場合に該第 1 示唆演出の実行中に前記第 1 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される場合に該第 2 示唆演出の実行中に前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 3 として図 1 1 - 6 0 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ κ の変動パターンについては、リーチ演出 C の実行が決定されている場合とリーチ演出 D の実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出や第 2 有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 9 5 】

発明 0 3 3 S G の形態 9 の遊技機は、形態 7 または形態 8 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、スーパーリーチ ι の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第 1 有利結果示唆演出または該第 2 有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図 1 1 - 2 8 （ A ）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D が実行された後にリーチ演出 G ～リーチ演出 I のいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出 G ～リーチ演出 I のいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出による示唆が、該第 1 特別発展演出または該第 2 特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実

10

20

30

40

50

行されることに大きく関係するので、第1特別発展演出と第2特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0196】

発明033SGの形態10の遊技機は、形態7～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

10

前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例029SG-12に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、好適に第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出を実行することで、第1発展パターンと第2発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

【0197】

20

発明033SGの形態11の遊技機は、形態7～形態10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図11-7に示すように、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

30

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例029SG-7に示すように、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である部分）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出が第2報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第1報知態様で報知される場合と第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第2報知態様で報知される場合とで、第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【0198】

発明033SGの形態12の遊技機は、形態7～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利

50

状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図11-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知された場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-8に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出または第2示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0199】

発明033SGの形態13の遊技機は、形態7～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第1有利結果示唆演出と前記第2有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターンX、パターンY、パターンZの分岐先示唆演出）を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図11-28に示すように、分岐先示唆演出がパターンX、パターンY、パターンZのいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例029SG-9に示すように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0200】

図11-1（A）は、本特徴部029SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例

を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-1（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0201】

図11-1（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0202】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-1（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0203】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-1（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0204】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに

10

20

30

40

50

行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【0205】

コマンドA0XXHは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【0206】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0207】

20

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0208】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基つき、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基つき、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

30

【0209】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0210】

40

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や

50

非確変)を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0211】

尚、図11-1(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

10

【0212】

図11-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-2に示すように、本特徴部029SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0213】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0214】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

30

【0215】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【0216】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

【0217】

図11-3は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【0218】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決

50

定するために参照されるテーブルである。

【0219】

本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0220】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部029SGでは約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部029SGでは約 $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0221】

図11-4(A)は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGにおける大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0222】

ここで、本特徴部029SGにおける大当たり種別について、図11-4(B)を用いて説明すると、本特徴部029SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たりA」や「確変大当たりB」と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当たりC」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

【0223】

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放

大当たりである。よって、「確変大当たりA」を10ラウンド（10R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド（5R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりC」を2ラウンド（2R）確変大当たりと呼称する場合がある。

【0224】

確変大当たりA～確変大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たりA～確変大当たりCのいずれかである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0225】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部029SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0226】

図11-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0227】

尚、図11-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0228】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0229】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であ

10

20

30

40

50

るかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0230】

図11-5は、本特徴部029SGにおける変動パターンを示している。本特徴部029SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0231】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部029SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ ζ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ 、スーパーリーチ λ の11種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを12種類以上或いは10種類以下のみ設けてもよい。

【0232】

尚、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ α の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ β の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）と、スーパーリーチ γ の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）と、スーパーリーチ δ の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-5）と、スーパーリーチ ε の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-6）と、スーパーリーチ ζ の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-5）とはずれとなる変動パターン（PA2-7）と、スーパーリーチ η の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-6）とはずれとなる変動パターン（PA2-8）と、スーパーリーチ θ の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-7）とはずれとなる変動パターン（PA2-9）と、スーパーリーチ ι の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-8）とはずれとなる変動パターン（PA2-10）と、スーパーリーチ κ の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-9）とはずれとなる変動パターン（PA2-11）と、スーパーリーチ λ の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-10）とはずれとなる変動パターン（PA2-12）と、が設けられている。

【0233】

図11-5に示すように、本特徴部029SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0234】

尚、本特徴部 029SG では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0235】

特に、スーパーリーチ β 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ α 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ γ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ β 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ δ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ γ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ϵ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ δ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ζ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ϵ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ η 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ζ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ θ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ η 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ι 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ θ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ κ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ι 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

10

【0236】

尚、これらスーパーリーチ α 変動パターン～スーパーリーチ κ 変動パターンのうち、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ϵ 変動パターンについては可変表示結果が大当たりとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ α 変動パターン～スーパーリーチ κ 変動パターンについては、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ϵ 変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ α 変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当たり期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高まるように設定されている。

20

【0237】

更に、本特徴部 029SG においては、スーパーリーチ κ 変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチ λ 変動パターンが設けられている。該スーパーリーチ λ 変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチ ζ 変動パターンよりも長く且つスーパーリーチ η 変動パターンよりも短く設定されている。

30

【0238】

また、本特徴部 029SG においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0239】

尚、図 11-5 及び図 11-7 (A) に示すように、スーパーリーチ α 変動パターン (PA2-2、PB1-2) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L1 のリーチ演出 A を実行し、該リーチ演出 A の演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図 11-5 及び図 11-7 (B) に示すように、スーパーリーチ β 変動パターン (PA2-3、PB1-3) は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L2 (L2 > L1) のリーチ演出 B を実行し、該リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

40

【0240】

図 11-7 (A) 及び図 11-7 (B) に示すように、スーパーリーチ α 変動パターンとスーパーリーチ β 変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出

50

の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Bの実行期間の長さ L_2 はリーチ演出Aの実行期間の長さ L_1 よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチ β 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さ L_5 は、スーパーリーチ α 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さ L_4 よりも長期間に設定されている ($L_5 > L_4$)。

【0241】

図11-5及び図11-7(C)に示すように、スーパーリーチ γ 変動パターン(PA2-4、PB1-4)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dとはどちらも実行期間が長さ L_3 に設定されている。また、スーパーリーチ γ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Hが実行されることを報知するリーチ演出H発展報知演出と、リーチ演出Fとリーチ演出Iとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか(どちらの報知演出に分岐するか)を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0242】

図11-5及び図11-7(D)に示すように、スーパーリーチ δ 変動パターン(PA2-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L_2 のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Eへの発展を示唆するリーチ演出E発展示唆演出を実行可能(リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ: L_{6a})であり、最終的にリーチ演出Eに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチ δ 変動パターンは、スーパーリーチ β 変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ: L_5)な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さ L_5 は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ L_{6a} よりも長く設定されている。

【0243】

図11-5及び図11-8(E)に示すように、スーパーリーチ ϵ 変動パターン(PA2-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さも L_3)を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Gへの発展を示唆するリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Gに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチ ϵ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0244】

図11-5及び図11-8(F)に示すように、スーパーリーチ ζ 変動パターン(PA2-7、PB1-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さが L_2 のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Eに発展することを報知するリーチ演出E発展報知演出(リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ: L_{6b})を実行した後にリーチ演出Eを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ ζ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Bの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ: L_5)な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さ L_5 は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ L_{6a} よりも長く設定されている。尚、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ L_{6b} は、メータ演出実行可能期間の長さ L_5 よりも短く設定されている。また、スーパーリーチ ζ 変動パターンは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さが L_{11} に設定されている。

10

20

30

40

50

【0245】

図11-5及び図11-8(G)に示すように、スーパーリーチ η 変動パターン(PA2-8、PB1-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの途中から該リーチ演出Aに替えて大当たり期待度が高いリーチ演出(本特微部であれば後述するリーチ演出Fまたはリーチ演出I)に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ $L6b$ よりも長期間である $L7$ ($L7 > L6b$)に亘って実行し、更にリーチ演出Fを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ η 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Aが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能(リーチ演出Aが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さは $L4$ よりも短い $L4'$)な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ η 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチ ζ 変動パターンにおけるリーチ演出E発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミングまでの期間の長さ $L11$ よりも長い $L12$ ($L12 > L11$)に設定されている。

10

【0246】

図11-5及び図11-8(H)に示すように、スーパーリーチ θ 変動パターン(PA2-9、PB1-7)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さも $L3$)を実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dにて可変表示結果がはずれであることを報知した後、更にリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Gに発展することを報知するリーチ演出G発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ $L7$ よりも短期間である $L8$ ($L7 > L8$)に亘って実行し、更にリーチ演出Gを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ θ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

20

【0247】

図11-5及び図11-9(I)に示すように、スーパーリーチ ι 変動パターン(PA2-10、PB1-8)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出Hに発展することを報知するリーチ演出H発展報知演出を実行してリーチ演出Hを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ ι 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

30

【0248】

図11-5及び図11-9(J)に示すように、スーパーリーチ κ 変動パターン(PA2-11、PB1-9)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さが $L7$ である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ κ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ κ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチ η 変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さ $L12$ よりも長い $L13$ ($L13 > L12 > L11$)に設定されている。

40

【0249】

スーパーリーチ λ 変動パターン(PA2-12、PB1-10)は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間

50

の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ入変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4'よりも更に短いL4''：L4>L4'>L4''）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ入変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチKと同じくL13（L13>L12>L11）に設定されている。

【0250】

特に、図11-10（A）及び図11-10（B）に示すように、本特徴部029SGにおける高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置5において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置5において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体32を画像表示装置5の上方である原点位置から画像表示装置5の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【0251】

前段演出は、図11-10（B）及び図11-55に示すように、画像表示装置5に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

【0252】

後段演出は、図11-10（B）及び図11-55に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

【0253】

図11-10（B）に示すように、前段演出のセリフは「1人じゃない…みんなの力を見せてやる！」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック！」とされている。

【0254】

より具体的には、前段演出は、第1期間と第2期間とから構成されており、第1期間においては、「1人じゃない…」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「1人じゃない…」の7文字が表示される。そして、第2期間においては、「みんなの力を見せてやる！」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「みんなの力を見せてやる！」の12文字が「1人じゃない…」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第1期間と第2期間とから構成されており、第1期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「ミラクル」の4文字が表示される。そして、第2期間においては、「アタック！」のセリフがスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、画像表示装置5の表示領域において該「アタック！」の5文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

【0255】

つまり、本特徴部029SGにおける前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第1期間にて表示される文字数は、後段演出の第1期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第2期間にて表示される文字数は、後段演出の第2期間にて表示される文字数よりも多い。

【0256】

また、図11-10（B）に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異なっており、特に、後段演出におけるセリフは、前

10

20

30

40

50

段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

【0257】

例えば、前段演出では、画像表示装置5の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「1人じゃない…」）からなる文字画像029SG007は、第1期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力をかせてやる！」）からなる文字画像029SG007は、第2期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像029SG007（例えば、「1人じゃない…みんなの力をかせてやる！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像029SG007はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

10

【0258】

一方、後段演出では、画像表示装置5の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、1文字からなる複数の文字画像029SG008（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第1期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、1文字からなる複数の文字画像029SG008（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第2期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像029SG008（例えば、「ミラクルアタック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

20

【0259】

図11-10（B）に示すように、前段演出の文字画像029SG007は、小さく、平面状（2次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像029SG008は、前段演出の文字画像029SG007よりも、大きく、立体状（3次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図11-55参照）。

30

【0260】

尚、前段演出における文字画像029SG007の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像029SG008の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

【0261】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。

40

【0262】

図11-6は、本特徴部029SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。

50

本特徴部 029SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0263】

具体的には、図 11-6 に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチζ大当りの変動パターン）、PB1-6（スーパーリーチη大当りの変動パターン）、PB1-7（スーパーリーチθ大当りの変動パターン）、PB1-8（スーパーリーチι大当りの変動パターン）、PB1-9（スーパーリーチκ大当りの変動パターン）、PB1-10（スーパーリーチλ大当りの変動パターン）とから決定する。

10

【0264】

尚、大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）の決定割合を最も低く設定し、PB1-2（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチζ大当りの変動パターン）、PB1-6（スーパーリーチη大当りの変動パターン）、PB1-7（スーパーリーチθ大当りの変動パターン）、PB1-8（スーパーリーチι大当りの変動パターン）、PB1-9（スーパーリーチκ大当りの変動パターン）、PB1-10（スーパーリーチλ大当りの変動パターン）の順に決定割合を高めるように設定すればよい（大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：PB1-2 < PB1-3 < PB1-4 < PB1-5 < PB1-6 < PB1-7 < PB1-8 < PB1-9 < PB1-10）。

20

【0265】

尚、本特徴部 029SG では、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3 のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも 2 以上の大当り変動パターンの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0266】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 2 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

40

【0267】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択

50

し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

10

【0268】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

20

【0269】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

30

【0270】

つまり、本特徴部029SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

40

【0271】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン（はずれ用変動パターン判定テーブルAであればPA1-1、はずれ用変動パターン判定テーブルBであればPA1-2、はずれ用変動パターン判定テーブルCであればPA1-3、はずれ用変動パターン判定テーブルDであればPA1-4）の決定割合を最も高く設定し、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）

50

、 $PA2-5$ （スーパーリーチ δ はずれの変動パターン）、 $PA2-6$ （スーパーリーチ ε はずれの変動パターン）、 $PA2-7$ （スーパーリーチ ζ はずれの変動パターン）、 $PA2-8$ （スーパーリーチ η はずれの変動パターン）、 $PA2-9$ （スーパーリーチ θ はずれの変動パターン）、 $PA2-10$ （スーパーリーチ ι はずれの変動パターン）、 $PA2-11$ （スーパーリーチ κ はずれの変動パターン）、 $PA2-12$ （スーパーリーチ λ はずれの変動パターン）の順に決定割合を低めるように設定すればよい（はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合： $PA2-12 < PA2-11 < PA2-10 < PA2-9 < PA2-8 < PA2-7 < PA2-6 < PA2-5 < PA2-4 < PA2-3 < PA2-2$ ）。

【0272】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチ α 変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチ β 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ α 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ γ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ β 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ ζ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ γ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ η 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ ζ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ θ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ η 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ ι 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ θ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ κ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ ι 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ λ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ κ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ε 変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当たり期待度は0となっている。

【0273】

次に本特徴部029SGにおける画像表示装置5について説明する。画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。また、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部029SGでは、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を異ならせる先読み予告演出（保留表示予告演出ともいう）を実行可能となっている。

【0274】

更に、本特徴部029SGにおける画像表示装置5の右部では、前述したメータ演出として表示態様を5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）に変化可能なメータ029SG005Mが表示されている。

【0275】

本特徴部029SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-12に示すような遊技制御用データ保持エリア029SG150が設けられている。図11-12に示す遊技制御用データ保持エリア029SG150は、第1特図保留記憶部029SG151Aと、第2特図保留記憶部029SG151Bと、普図保留記憶部029SG151Cと、遊技制御フラグ設定部029SG152と、遊技制御タイマ設定部029

10

20

30

40

50

SG153と、遊技制御カウンタ設定部029SG154と、遊技制御バッファ設定部029SG155とを備えている。

【0276】

第1特図保留記憶部029SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部029SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部029SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0277】

第2特図保留記憶部029SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部029SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部029SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0278】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

【0279】

普図保留記憶部029SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部029SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0280】

遊技制御フラグ設定部029SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部029SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0281】

遊技制御タイマ設定部029SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を

50

制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 029SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0282】

遊技制御カウンタ設定部 029SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 029SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 029SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【0283】

遊技制御カウンタ設定部 029SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2~MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0284】

20

遊技制御バッファ設定部 029SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 029SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0285】

図 3 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 11-13 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 029SG190 が設けられている。図 11-13 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 029SG190 は、演出制御フラグ設定部 029SG191 と、演出制御タイマ設定部 029SG192 と、演出制御カウンタ設定部 029SG193 と、演出制御バッファ設定部 029SG194 とを備えている。

30

【0286】

演出制御フラグ設定部 029SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 029SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0287】

演出制御タイマ設定部 029SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 029SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【0288】

演出制御カウンタ設定部 029SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 029SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

【0289】

演出制御バッファ設定部 029SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制

50

御バッファ設定部 029SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0290】

本特徴部 029SG では、図 11-13 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 029SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0291】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときの実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0292】

更に、本特徴部 029SG の始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A には、先読予告設定処理（図 11-20）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0293】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置 5 の下部に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 029SG5D、第 2 保留記憶表示エリア 029SG5U に表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の○や赤色の○）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色の○）または「2」（赤色の○）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 029SG5D、第 2 保留記憶表示エリア 029SG5U に表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0294】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0295】

図11-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図11-13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0296】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部029SGの始動入賞判定処理について、図11-14にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ029SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ029SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ029SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ029SGS103）。

【0297】

ステップ029SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ029SGS101a；N）、ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ029SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ029SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ029SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カ

ウンタ設定部029SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ029SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ029SGS106）。

【0298】

ステップ029SGS103，ステップ029SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ029SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ029SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0299】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ029SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ029SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部029SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0300】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ029SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0301】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ029SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5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。

【0302】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5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。

【0303】

ステップ029SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ029SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ029SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS115）、ステップ029SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ029SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0304】

図11-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-14のステップ029SGS112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。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のステップS22、図11-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図6のステップS23、図11-17）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0305】

図11-15（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部029SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ029SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0306】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図11-3に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS122）。その後、図11-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ029SGS123）。

大当り判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0307】

ステップ029SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合（ステップ029SGS123；N）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ029SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0308】

また、ステップ029SGS123にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ029SGS123；Y）、図11-15（A）に示すように、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ029SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0309】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS133）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ029SGS135）、ステップ029SGS138に進む。

【0310】

ステップ029SGS130、ステップ029SGS131、ステップ029SGS135の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ029SGS138）。本特徴部029SGでは、図11-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、

このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0311】

その後、ステップ029SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ029SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0312】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110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11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

【0313】

ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0314】

ステップ029SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS143）。

【0315】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ029SGS144）、ステップ029SGS149に移行する。

30

【0316】

一方、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ029SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ029SGS145の処理は、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【0317】

尚、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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0318】

ステップ029SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ス

50

テップ029SGS145;N)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ029SGS146)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0319】

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ029SGS147)。

10

【0320】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(ステップ029SGS148)、ステップ029SGS149に移行する。

【0321】

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する(ステップ029SGS150a)。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態(確変状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態(確変状態)に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

20

【0322】

このように、ステップ029SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ029SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定(決定)される。

30

【0323】

ステップ029SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には(ステップ029SGS150a;Y)、遊技制御フラグ設定部029SG152に大当たりフラグをオン状態とする(ステップ029SGS152)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-4(A)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(ステップ029SGS153)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップ029SGS154)。

40

【0324】

ステップ029SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が

50

高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ029SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0325】

ステップ029SGS155の終了後、または、ステップ029SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ029SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ029SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ029SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0326】

ステップ029SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ029SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0327】

尚、ステップ029SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ029SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ029SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0328】

図11-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111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11-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当たりフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161；Y）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

【0329】

ステップ029SGS161における判定において、大当たりフラグがオン状態にされていなければ（ステップ029SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ029SGS168）。

そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS169）。

【0330】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ029SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ029SGS170）。

【0331】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ029SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ029SGS171）。

【0332】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ029SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ029SGS172）。

【0333】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ029SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ029SGS173）。

【0334】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ029SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ029SGS174）、ステップ029SGS175に進む。

【0335】

ステップ029SGS164，ステップ029SGS169，ステップ029SGS171，ステップ029SGS173，ステップ029SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ029SGS175）。

【0336】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ029SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ029SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0337】

ステップ029SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ029SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更

10

20

30

40

50

新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0338】

ステップ029SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

10

【0339】

ステップ029SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ029SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ029SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

20

【0340】

ステップ029SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

30

【0341】

図11-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113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。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ029SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ029SGS181）。

40

【0342】

そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ029SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ

50

及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ029SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ029SGS185）。

【0343】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS186）。

【0344】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ029SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ029SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ029SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0345】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ029SGS182；N）、ステップ029SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS190；Y）には、ステップ029SGS196に進む。

【0346】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ029SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ029SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ029SGS193）、「0」でない場合（ステップ029SGS193；N）にはステップ029SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ029SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS195）、ステップ029SGS196に進む。

【0347】

ステップ029SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0348】

図11-19は、大当り終了処理として、図6のS117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。

【0349】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ029SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ029SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ029SGS202）、処理を終了する。

【0350】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ029SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ029SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ029SGS204）。経過していなけ

10

20

30

40

50

れば処理を終了する。

【0351】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ029SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ029SGS205）。

【0352】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ029SGS205；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ029SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ029SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ029SGS209）、ステップ029SGS213に進む。

10

【0353】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ029SGS205；Y）には、ステップ029SGS211とステップ029SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ029SGS213に進む。

【0354】

ステップ029SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ029SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ029SGS216）。

20

【0355】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-20は、先読予告設定処理として、図6のステップS161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11-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし（ステップ029SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ029SGS242）。

【0356】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ029SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ029SGS242；Y）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ029SGS243）。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ029SGS243；N）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ029SGS245）。

30

40

【0357】

ステップ029SGS245においては、例えば、図11-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示される。

50

【0358】

ステップ029SGS245では、図11-21(A)に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を65%の割合で決定すればよい。

【0359】

また、ステップ029SGS243において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ029SGS243；Y）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ029SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0360】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部029SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ029SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ029SGS248）。

【0361】

ステップ029SGS248においては、例えば、図11-21(B)に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-21(B)に示す決定割合の設定例では、ステップ029SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0362】

ステップ029SGS247では、図11-21(B)に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を10%の割合で決定する。

【0363】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0364】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて

先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

【0365】

ステップ029SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS247において先読み予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ029SGS249）。

【0366】

ステップ029SGS245の実行後または先読み予告演出の実行が決定された場合は（ステップ029SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ029SGS246）。具体的には、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ029SGS252に進む。

【0367】

また、ステップ029SGS249において、先読み予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ029SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後（ステップ029SGS250）、ステップ029SGS252に進む。

【0368】

尚、ステップ029SGS246またはステップ029SGS250実行後、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ029SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

【0369】

図11-22は、可変表示開始設定処理として、図10のステップS171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11-22に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0370】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0371】

また、ステップ029SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0372】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【0373】

ステップ029SGS272またはステップ029SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ029SGS275）。

【0374】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ029SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

30

【0375】

尚、本特徴部029SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

40

【0376】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられてい

50

る停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0377】

次いで、演出制御用CPU120は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し（ステップ029SGS277）、当該可変表示の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029SGS278）。尚、当該可変表示の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は、ステップ029SGS275の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

10

【0378】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS278；N）はステップ029SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS278；Y）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS280）。

【0379】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS281）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの変動パターンである場合（ステップ029SGS281；Y）はリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出E発展示唆演出決定処理を実行してステップ029SGS283に進み（ステップ029SGS282）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS281；N）は、リーチ演出E発展報知演出決定処理を実行せずにステップ029SGS283に進む。

20

【0380】

尚、ステップ029SGS283の処理において演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む。

30

【0381】

そして、ステップ029SGS280において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；Y）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS284）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS285）。

40

【0382】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS285；N）はステップ029SGS289に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの変動パターンである場合（ステップ029SGS285；Y）は、リーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出G発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS286）。そして、演出制御用CPU120は、可変表示結果と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定し（ステップ029SGS287）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じてプロセステーブルを選択してステップ029SGS289

50

に進む（ステップ029SGS288）。

【0383】

ステップ029SGS287の処理では、可変表示結果が大当たりである場合は、図11-30（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（PB1-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を50%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を50%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（PB1-7）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を30%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を70%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（PB1-8）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（PB1-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を20%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を80%の割合で決定する。

10

【0384】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-30（B）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（PA2-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を90%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチε（PA2-6）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を80%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を20%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（PA2-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を70%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（PA2-10）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（PA2-11）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を60%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を40%の割合で決定する。

20

【0385】

図11-30（A）及び図11-30（B）に示すように可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Cとリーチ演出Dとの実行を異なる割合で決定することによって、図11-30（C）に示すように、全体的な大当たり期待度としては、リーチ演出Dの方がリーチ演出Cよりも高く設定されている。

【0386】

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチιの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出及びリーチ演出Hが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Dの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチκの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Iが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とがある。

30

【0387】

つまり、本特徴部029SGにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン（スーパーリーチιの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターン）について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部029において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合（最も大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行される割合）は、リーチ演出Cの実行が決定される場合の方がリーチ演出Dの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部029SGにおいては、可変表示中にリーチ演出Dよりも大当たり期待度が低いリーチ演出Cが実行される場合であっても、該リーチ演出Cの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Cが実行された時点で大当たり期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出Cの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

40

【0388】

50

更には、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中からこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、を比較すると、図11-30(D)に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は60%に設定されている。また、図11-30(E)に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は20%に設定されている。

10

【0389】

このため、可変表示結果が大当たりとなる時、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチκの可変表示であるか、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして一旦可変表示結果(はずれ)が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

20

【0390】

図11-22に戻り、ステップ029SGS289において演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する(ステップ029SGS289)。

【0391】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用CPU120は、次に、ステップ029SGS283またはステップ029SGS288の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる(ステップ029SGS290)。

30

【0392】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステーブル(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0393】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ213SGS288)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する(ステップ029SGS290)。

40

【0394】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(ステップ029SGS292)。また、可変表示制御タイマに

50

所定時間を設定する（ステップ029SGS293）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ213SGS291）。

【0395】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を-1していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセステータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセステータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセステータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部029SGにおける飾り図柄の可変表示が実行される。

【0396】

図11-23は、メータ演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS277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11-23に示すメータ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS301）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；N）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非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029SGS302）。

【0397】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；N）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS303）。

【0398】

具体的には、図11-24（A）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を90%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を20%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を25%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を50%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の

割合で決定する。

【0399】

また、変動パターンがスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ζ のいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を15%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を40%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を30%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【0400】

また、変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を95%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【0401】

また、変動パターンがスーパーリーチ λ の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

【0402】

尚、図11-24(B)及び図11-25に示すように、メータ演出におけるパターンAは、可変表示開始からリーチまでの期間(短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間)中の第1タイミングにおいてメータ029SG005Mが1段階増加する演出パターンであり、パターンBは、第1タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間(短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間)中における該第1タイミングよりも後の第2タイミングとでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計2段階増加する)演出パターンであり、パターンCは、第1タイミングと第2タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間(ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間)中における第3タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計3段階増加する)演出パターンである。

【0403】

また、パターンDは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、そして、リーチ演出Aまたはリーチ演出Bの実行中である第4タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計4段階増加する)演出パターンである。また、パターンEは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、そして、リーチ演出Aの実行中であり第4タイミングよりも後の第5タイミング(高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング)でメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する(合計5段階増加する)演出パターンである。パターンFは、第2タイミングでメータ029SG005Mが5段階増加する演出パターンである。

【0404】

図11-23に戻り、演出制御用CPU120は、029SGS303の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS304)。メータ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS304;N)はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS304;Y)は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し(ステップ029SGS305)、

10

20

30

40

50

変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS306）。

【0405】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を-1し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を-1していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

10

【0406】

以上のように、本特徴部029SGでは、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ029SG005Mが5段階まで増加するか否か及び該メータ029SG005Mが5段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

20

【0407】

図11-26は、リーチ演出E発展示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS282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11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ029SGS311）。例えば、図11-26（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

30

【0408】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS311の処理でリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS312）。リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS312；N）はリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS312；Y）は、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS313）。

【0409】

40

尚、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出E発展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出E発展示唆演出用プロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演

50

出 E 発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出 E 発展示唆演出を実行することができる。

【0410】

特に本特徴部 029SG では、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されないスーパーリーチ δ の変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチ δ やスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

10

【0411】

図 11-27 は、分岐先示唆演出決定処理として、図 11-22 のステップ S029SGS284 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 11-27 に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ 029SGS321）。

【0412】

具体的には、図 11-28 (A) に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 90% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 0% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 0% の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ε の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 70% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 0% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 0% の割合で決定する。

20

【0413】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ θ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 50% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 15% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 5% の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ι の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 70% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 10% の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ κ の変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 40% の割合で決定する。

30

【0414】

尚、図 11-28 (B) に示すように、分岐先示唆演出のパターン X は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像 X を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Y は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中にリーチ演出 H 発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Y を表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターン Z は、画像表示装置 5 において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像 Z を表示する演出パターンである。

40

【0415】

尚、本特徴部 029SG において、パターン X ~ パターン Z のうち、パターン Z は、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターン X やパターン Y よりも高い

50

割合で実行が決定される、つまり、パターンZはパターンXやパターンYよりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度：パターンZ＞パターンY、パターンZ＞パターンX）。また、パターンYは、リーチ演出H発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンXよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンYはパターンXやパターンZよりもリーチ演出H発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（リーチ演出H発展報知演出の実行期待度：パターンY＞パターンZ、パターンY＞パターンX）。

【0416】

尚、図11-28（A）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なってもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なってもよい。

【0417】

図11-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS321の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS232）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS232；N）は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS232；Y）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS323）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS324）。

【0418】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を－1し、分岐先示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を－1していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

【0419】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれかが表示されることによって、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出H発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているので、画像表示装置5に分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技興趣が向上できるようになっている。

【0420】

図11-29は、リーチ演出G発展示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS286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11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【0421】

具体的には、図11-29(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

【0422】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS331の処理でリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS332)。リーチ演出G発展示唆演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS332;N)はリーチ演出G発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS332;Y)は、リーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出G発展示唆演出決定処理を終了する(ステップ029SGS333)。

【0423】

尚、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、リーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出G発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出G発展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出G発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出G発展示唆演出を実行することができる。

【0424】

特に本特徴部029SGSでは、リーチ演出G展報知演出が実行されないスーパーリーチε変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出G報知演出が実行されるスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチεやスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行後にリーチ演出G発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0425】

図11-31は、チャンスアップ演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS289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11-31に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマル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029SGS340)。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS340;Y)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターン

であるか否かを判定する（ステップ029SGS341）。

【0426】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合（ステップ029SGS341；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンではない場合（ステップ029SGS341；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS342）。

【0427】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS342；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS343）。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンである場合（ステップ029SGS343；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出A実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS344）。

【0428】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図11-32（A）～図11-32（E）にもとづいて説明する。図11-32（A）～図11-32（I）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【0429】

これら各リーチ演出A～リーチ演出Iのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図11-33（A）参照）。

【0430】

また、リーチ演出A～リーチ演出Dのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体32を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置5においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体32の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図11-33（A）参照）。

【0431】

尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dのバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

【0432】

また、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置5においてプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれらプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常はプッシュボタン31Bの画像が表示される期間である。

【0433】

本特徴部029SGでは、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進

10

20

30

40

50

画像表示期間におけるスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示とを実行可能となっている（図 1 1 - 3 3 (B) 参照）。

【0 4 3 4】

尚、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I については、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I は、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【0 4 3 5】

図 1 1 - 3 1 のステップ 0 2 9 S G S 3 4 4 に戻り、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 3 4 (A) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 6 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 6 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 0 % の割合で決定する。

【0 4 3 6】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5）。リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5 ; N）はステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 に進み、リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5 ; Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出 A 用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 に進む（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 6）。

【0 4 3 7】

ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α の変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 ; N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 ; Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 8）。

【0 4 3 8】

具体的には、図 1 1 - 3 4 (B) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 4 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン S での実行を 3 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン T での実行を 2 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン U での実行を 1 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン S での実行を 2 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン T での実行を 3 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン U での実行を 4 0 % の割合で決定する。

【0 4 3 9】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 9）。リーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 9 ; N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 9 ; Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出 F 用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ 0 2 9 S G S 3 5 0）。

【0440】

また、ステップ029SGS343において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ β 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ζ のいずれかである場合（ステップ029SGS343；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS351）。

【0441】

具体的には、図11-34（C）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0442】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS352）。リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS352；N）はステップ029SGS354に進み、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS352；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出B用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS354に進む（ステップ029SGS353）。

【0443】

ステップ029SGS354において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ζ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS354）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ β またはスーパーリーチ δ の変動パターンである場合（ステップ029SGS354；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ζ の変動パターンである場合（ステップ029SGS354；Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS355）。

【0444】

具体的には、図11-34（D）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。

【0445】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS356）。リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS356；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS356；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出E用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS357）。

【0446】

また、ステップ029SGS342の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS342；Y）、演出制御用CPU120は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ とスーパーリーチ ϵ の変動パターンのいずれかであるか否かを判定する（ステップ029SGS358）。

【0447】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS358；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ またはスーパーリーチ ϵ の変動パターンである場合（ステップ029SGS358；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS359）。

【0448】

具体的には、図11-34（A）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Cであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

【0449】

一方で、図11-34（C）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Dであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0450】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS360）。リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS360；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS360；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS361）。

【0451】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を-1し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を-1していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャ

ンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。

【0452】

特に本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当たり期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0453】

更に、リーチ演出A～リーチ演出D等の比較的大当たり期待度の低いリーチ演出においては最大で3回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出A～リーチ演出Dの実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当たりとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【0454】

一方で、リーチ演出G～リーチ演出I等の大当たり期待度の高いリーチ演出においては、リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が1回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当たり期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0455】

尚、図11-34(E)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンPは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0456】

更に、図11-34(F)に示すように、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンSは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とスティックコントローラ31Aの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがスティックコントローラ31Aの画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、スティックコントローラ31Aの画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0457】

以上、本特徴部029SGのチャンスアップ演出としては、図11-34(A)～図11-34(D)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンPで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンQで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンPで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンQで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている(リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンR>パターンQ>パターンP>非実行)。

【0458】

また、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンSで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンTで実行される場

10

20

30

40

50

合はチャンスアップ演出がパターンSで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRUで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンTで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンU＞パターンT＞パターンS＞非実行）。

【0459】

ここで、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行される場合とリーチ演出Eまたはリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出A～リーチ演出Dでは、パターンPとパターンQとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンRは、リーチ演出Bまたはリーチ演出Dが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出A～リーチ演出Dのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像029SG200の表示はリーチ演出Bとリーチ演出Dでのみ実行され得る演出である。

【0460】

また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Eとリーチ演出Fでは、パターンSとパターンTとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンUは、リーチ演出Fが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出Eとリーチ演出Fのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示はリーチ演出Fでのみ実行され得る演出である。

【0461】

次に、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図11-35～図11-56に基づいて説明する。まず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図11-35（A）～図11-35（D）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【0462】

図11-35（E）及び図11-35（F）に示すように、リーチ演出Aが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Aのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当たり期待度を示す期待度画像029SG251が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG161Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG161Bが表示される。

【0463】

そして、リーチ演出Aのタイトル画像の表示が終了すると、図11-35（G）に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図11-36（H）に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に一段階増加する。

【0464】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-36（I）に示すように、可動体32の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体32の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体32の移

動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【0465】

更にパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 11-36 (J) 及び図 11-36 (K) に示すように、画像表示装置 5 においてカットイン画像 029SG200 の表示が実行される。

【0466】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ α はずれの変動パターン (PA2-2) の可変表示である場合は、図 11-36 (L) 及び図 11-36 (M) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 A) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

10

【0467】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ α 大当りの変動パターン (PB1-2) の可変表示である場合は、図 11-36 (N) 及び図 11-36 (O) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 A) の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0468】

また、当該可変表示がスーパーリーチ η の可変表示である場合は、図 11-37 (P) 及び図 11-37 (Q) に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第 5 タイミングにおいてメータ 029SG005M が更に 1 段階増加 (5 段階まで増加) して満タンになる。そして、画像表示装置 5 の表示領域の下部においてメータ 029SG005M が 5 段階まで増加した (満タンになった) 旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像 029SG005T が表示される。

20

【0469】

次いで、図 11-37 (R) に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置 5 において高期待度リーチ演出発展報知画像 029SG180 の表示が実行される。そして、リーチ演出 F が開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図 11-55 にて後述する。

30

【0470】

図 11-37 (S) 及び図 11-37 (T) に示すように、リーチ演出 F が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 F のタイトル画像と該リーチ演出 A の大当り期待度を示す期待度画像 029SG256 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 029SG166A が表示される一方で、パターン S、パターン T、パターン U のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 029SG166B が表示される。

40

【0471】

そして、リーチ演出 F のタイトル画像の表示が終了すると、図 11-37 (U) に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターン T またはパターン U の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 11-36 (V) 及び図 11-36 (W) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置に向けての動作 (移動) が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【0472】

バトル演出が進行すると、図 11-38 (X)、図 11-38 (Y)、図 11-38 (Z) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュ

50

ボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

【0473】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0474】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η はずれの変動パターン（PA2-8）である場合は、図11-39（a）及び図11-39（b）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出F）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0475】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ η 大当りの変動パターン（PB1-6）の可変表示である場合は、図11-39（c）及び図11-39（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出F）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0476】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図11-40（A）～図11-40（D）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【0477】

図11-40（E）及び図11-40（F）に示すように、リーチ演出Bが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Bのタイトル画像と該リーチ演出Bの大当り期待度を示す期待度画像029SG252が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG162Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG162Bが表示される。

【0478】

そして、リーチ演出Bのタイトル画像の表示が終了すると、図11-40（G）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図11-41（H）に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に一段階増加する。

【0479】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-41（I）に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0480】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は

10

20

30

40

50

、図11-41(J)及び図11-41(K)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0481】

そして、当該可変表示がスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)の可変表示である場合は、図11-41(L)及び図11-41(M)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出B)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0482】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)の可変表示である場合は、図11-41(N)及び図11-41(O)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出B)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0483】

また、当該可変表示がスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの可変表示である場合は、図11-42(P)及び図11-42(Q)に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【0484】

そして、バトル演出(リーチ演出B)の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図11-42(R)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示が行われる。

【0485】

尚、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンの可変表示である場合は、図11-42(S)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンの可変表示である場合は、図11-42(T)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出E発展報知演出としてリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が行われる。そして、リーチ演出Eが開始される。

【0486】

図11-42(U)及び図11-42(V)に示すように、リーチ演出Eが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Eのタイトル画像と該リーチ演出Eの大当り期待度を示す期待度画像029SG255が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG165Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG165Bが表示される。

【0487】

そして、リーチ演出Eのタイトル画像の表示が終了すると、図11-42(W)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-43(X)及び図11-43(Y)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0488】

10

20

30

40

50

バトル演出が進行すると、図 11-43 (Z)、図 11-43 (a)、図 11-43 (b) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン 31 B やスティックコントローラ 31 A の操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン 31 B の画像が表示される一方で、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ 31 A の画像が表示される。

【0489】

画像表示装置 5 にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン 31 B またはスティックコントローラ 31 A 等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

10

【0490】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 7 はずれの変動パターン (PA2-7) である場合は、図 11-44 (c) 及び図 11-44 (d) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 E) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0491】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 7 大当りの変動パターン (PB1-5) の可変表示である場合は、図 11-44 (e) 及び図 11-44 (f) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 E) の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

20

【0492】

ここで、図 11-42 (Q) ~ 図 11-42 (T) にかけてのリーチ演出 E 発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0493】

先ず、図 11-45 (A) ~ 図 11-45 (B) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出 E 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 の 1 段階目の表示が行われる。尚、該 1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

30

【0494】

そして、リーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 の 1 段階目の表示期間が終了した後は、図 11-45 (C) ~ 図 11-45 (D) に示すように、一旦リーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 の 2 段階目の表示が行われる。尚、該 2 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 は、1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 よりも明度が高い、表示色が多い等の 1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

40

【0495】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ 8 の変動パターンによる可変表示である場合は、図 11-45 (E) に示すように、リーチ演出 E 発展報知演出として画像表示装置 5 におけるリーチ演出 E 発展報知画像 029SG181 の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 7 の変動パターンによる可変表示である場合は、図 11-45 (F) に示すように、リーチ演出 E 発展報知演出として画像表示装置 5 においてリーチ演出 E 発展報知画像 029SG181 が表示されてリーチ演出 E が実行される。

50

【0496】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【0497】

リーチ演出Cが実行される場合については、図11-46(A)～図11-46(C)に示すように、リーチ演出Cが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Cのタイトル画像と該リーチ演出Cの大当たり期待度を示す期待度画像029SG253が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG163Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG163Bが表示される。

10

【0498】

そして、リーチ演出Cのタイトル画像の表示が終了すると、図11-46(C)に示すように、味方キャラクタCと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0499】

一方で、リーチ演出Dが実行される場合については、図11-46(D)～図11-46(F)に示すように、リーチ演出Dが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Dのタイトル画像と該リーチ演出Dの大当たり期待度を示す期待度画像029SG254が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG164Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG164Bが表示される。

20

【0500】

そして、リーチ演出Dのタイトル画像の表示が終了すると、図11-46(F)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0501】

また、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-47(G)及び図11-47(H)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

30

【0502】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-47(I)及び図11-47(J)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0503】

また、図11-47(K)～図11-47(M)に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置5にリーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像X(分岐先示唆画像029SG005X)、リーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Y(分岐先示唆画像029SG005Y)、高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Z(分岐先示唆画像029SG005Z)のいずれかが表示される。

40

【0504】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチγはずれの変動パ

50

ターン（PA2-4）での可変表示である場合は、図11-48（N）～図11-48（P）に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターDが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出Cまたはリーチ演出D）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0505】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-4）での可変表示である場合は、図11-48（Q）～図11-48（S）に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターDが敵キャラクターAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出Cまたはリーチ演出D）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0506】

また、当該可変表示がスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの可変表示である場合は、図11-49（T）～図11-49（V）に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクターCまたは味方キャラクターDが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【0507】

そして、バトル演出（リーチ演出Cまたはリーチ演出D）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図11-49（W）に示すように、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示が行われる。

【0508】

尚、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンの可変表示である場合は、図11-49（X）に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンの可変表示である場合は、図11-49（Y）に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出G発展報知演出としてリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が行われる。そして、リーチ演出Gが開始される。

【0509】

図11-50（Z）に示すように、リーチ演出Gが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Gのタイトル画像029SG167と該リーチ演出Gの大当り期待度を示す期待度画像029SG257が表示される。

【0510】

そして、リーチ演出Gのタイトル画像029SG167の表示が終了すると、図11-50（a）及び図11-50（b）に示すように、味方キャラクターCと敵キャラクターBとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθはずれの変動パターン（PA2-9）である場合は、図11-50（c）及び図11-50（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出G）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0511】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）の可変表示である場合は、図11-50（e）及び図11-50（f）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターBに勝利することにより可変表示結

10

20

30

40

50

果が大当たりであることが報知され、バトル演出（リーチ演出G）の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0512】

ここで、図11-49（V）～図11-49（Y）にかけてのリーチ演出G発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0513】

まず、図11-54（A）～図11-54（B）に示すように、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

10

【0514】

そして、リーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示期間が終了した後は、図11-54（C）～図11-54（D）に示すように、一旦リーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出G発展示唆画像029SG171の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

20

【0515】

そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図11-45（E）に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図11-54（F）に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出G発展報知画像029SG182が表示されてリーチ演出Gが実行される。

【0516】

30

また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-51（g）～図11-51（h）に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置5の表示領域にてシャッタ画像029SG006が表示され（表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像029SG006の移動表示が行われて）、画像表示装置5に表示されていた演出画像が該シャッタ画像029SG006によって一時的に視認不能な状態となる。

【0517】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像029SG006が画像表示装置5の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像029SG006の退避に応じて画像表示装置5の表示領域にてキャラクタCの画像の遊技者から視認可能となる。

40

【0518】

そして、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-51（i）に示すように、リーチ演出H発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出H発展報知画像029SG183が表示された後にリーチ演出Hが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-51（j）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後リーチ演出Iが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図11-5

50

5にて後述する。

【0519】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ l の変動パターンでの可変表示である場合は、図11-52 (k) に示すように、リーチ演出 H が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 H のタイトル画像 029SG168 と該リーチ演出 H の大当たり期待度を示す期待度画像 029SG258 が表示される。

【0520】

そして、リーチ演出 H のタイトル画像 029SG168 の表示が終了すると、図11-52 (l) 及び図11-52 (m) に示すように、味方キャラクタ D と敵キャラクタ C とによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ l はずれの変動パターン (PA2-10) である場合は、図11-52 (n) 及び図11-52 (o) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ C に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 H) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0521】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ l 大当たりの変動パターン (PB1-8) の可変表示である場合は、図11-52 (p) 及び図11-52 (q) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ D が敵キャラクタ C に勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 H) の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0522】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ k の変動パターンでの可変表示である場合は、図11-53 (r) ~ 図11-53 (s) に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出時にリーチ演出 I が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 I のタイトル画像 029SG169 と該リーチ演出 I の大当たり期待度を示す期待度画像 029SG259 が表示される。このとき、画像表示装置 5 には、リーチ演出 I のタイトル画像 029SG169 と期待度画像 029SG259 の後方においてキャラクタ A ~ キャラクタ C の画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出 I が他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いことによる特別感を演出する。

【0523】

そして、リーチ演出 I のタイトル画像 029SG169 の表示が終了すると、図11-53 (t) 及び図11-53 (u) に示すように、味方キャラクタ A ~ 味方キャラクタ D と敵キャラクタ C とによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ k はずれの変動パターン (PA2-11) である場合は、図11-53 (v) 及び図11-53 (w) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A ~ 味方キャラクタ D が敵キャラクタ C に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 H) の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0524】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ k 大当たりの変動パターン (PB1-9) の可変表示である場合は、図11-53 (x) 及び図11-53 (y) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A ~ 味方キャラクタ D が敵キャラクタ C に勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出 (リーチ演出 H) の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0525】

ここで、図11-37 (R) ~ 図11-37 (T)、図11-53 (r) ~ 図11-53 (s) にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

【0526】

先ず、図11-55 (A) ~ 図11-55 (B) に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置 5 の表示領域においてリーチ演出 F またはリー

10

20

30

40

50

チ演出Ⅰが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後は、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

【0527】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体32、ガラス扉枠や遊技機用枠3に設けられている各種発光手段（例えば、LEDなど）の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認をより一層困難とする。

【0528】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図11-55（C）に示すように、前段演出として、キャラクタCの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタCが喋るセリフ内容が、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。

【0529】

図11-55（D）及び図11-55（E）に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタCの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部029SGでは、切替演出として表示される画像を1つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0530】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。このとき表示される文字画像029SG008は、前段演出時に表示された文字画像029SG007よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像029SG007よりも大きく且つ明度の高い（図11-10参照）。

【0531】

図11-55（F）に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体32が画像表示装置5の上方位置である原点位置から画像表示装置5の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体32は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【0532】

そして可動体演出が終了した後は、図11-55（G）に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出（該可変表示がスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出F、該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出Ⅰ）が実行される。

【0533】

次に、スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示について説明する。図11-56（A）～図11-56（D）に示すように、該スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第2タイミングにおいてメータ029SG005Mが一気に5段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像02

10

20

30

40

50

9SG005Tが表示される。

【0534】

そして、リーチとなったりリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図11-55にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図11-53に示すように、リーチ演出Iが実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当たりであることが報知される。

【0535】

以上、本特徴部029SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7は、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長く設定されているとともに、リーチ演出E発展報知演出が開始されてからリーチ演出Eが実行されて該リーチ演出Eの演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されるまでの期間の長さL11は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Iが実行されて該リーチ演出Iの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13と、よりも短く設定されているので、リーチ演出E発展報知演出の実行後においてリーチ演出Eが実行される場合については、可変表示結果が大当たりとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出Iが実行される場合については、可変表示結果が大当たりであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出Iに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0536】

また、図11-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さL2は、リーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長く設定されているので、リーチ演出Aよりも長期間に亘ってリーチ演出Bに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出Bは、図11-7～図11-9に示すように、リーチ演出Aとは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出E発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

【0537】

また、図11-7～図11-9に示すように、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【0538】

また、本特徴部029SGでは、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ8L、8Rからの音の出力態様、遊技効果ランプ9の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

【0539】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出Bを実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cやリーチ演出Dを実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特にリーチ演出Cやリーチ演出Dの途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iとが実行されるスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ029SG005Mが

10

20

30

40

50

5段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に変化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチⅠの変動パターンの可変表示とスーパーリーチⅡの変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0540】

また、図11-9及び図11-25に示すように、スーパーリーチⅢの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出Aが実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ⅰが実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0541】

尚、本特徴部029SGでは、図11-7～図11-9に示すように、リーチ演出Bが実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ⅰが実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ⅰが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出Bが実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ⅰが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0542】

また、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mが第1タイミング～第5タイミングで1段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ029SG005Mが、いずれかのタイミングで2段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第1タイミング～第5タイミングのいずれかで2段階以上メータ029SG005Mが増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出Aやリーチ演出Bが開始されるよりも前のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とリーチ演出Aやリーチ演出Bが開始された後のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Ⅰに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部029SGではメータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様を4段階以下または6段階以上変化可能としてもよい。

30

【0543】

また、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ⅰが実行されて該リーチ演出Ⅰの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12よりも長く設定されているので、より大当たり期待度の高いリーチ演出Ⅰが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当たり遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

40

【0544】

また、図11-23～図11-25に示すように、本特徴部029SGにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第1タイミング～第5タイミングにかけて最大で5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）にかけて段階的に表示態様が変化していく演出である。一方で、図11-45に示すように、本特徴部029SGにおいてリーチ演出Eの実行を示唆するリーチ演出E発展示唆演出は、2段階に亘ってリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が変化していく演出である。つまり、本特徴部029SGでは、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様が5段階まで変化可能であるが、リーチ演出E発展示唆演出としては

50

、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様は2段階までしか変化することはない。このため、メータ演出においてはリーチ演出E発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ029SG005M）が5段階目まで変化し易いため、メータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0545】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を2段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が5段階目まで変化する割合をメータ029SG005Mの表示態様が5段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【0546】

また、図11-7～図11-9に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Aよりも大当り期待度の高いリーチ演出Fが実行されることを、リーチ演出E発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Eが実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0547】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも短く設定されていてもよい。

【0548】

また、本特徴部029SGでは、メータ029SG005Mをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置5に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ029SG005Mはメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置5に表示するようにしてもよい。更には、メータ029SG005Mは、1段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置5に表示されるようにしてもよい。

【0549】

更に、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0550】

尚、本特徴部029SGでは、リーチ演出Bからリーチ演出Eに発展するパターンとしては、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行されるパターン（図1-8（F）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bからリーチ演出Eに発展するパターンとしては、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けるときは、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能としてもよい。

【0551】

また、図11-31～図11-34に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なっている。

【0552】

特にリーチ演出Aの後にリーチ演出Fを実行するスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Fの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像表示の計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中よりもリーチ演出Fの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出Fの演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

10

【0553】

更には、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中よりもリーチ演出Eの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出Eの演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0554】

尚、本特徴部029SGでは、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出Eの実行中と同数実行可能としてもよい。

30

【0555】

尚、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置5での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置5自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

40

【0556】

また、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者が押しボタン3

50

1 Bやスティックコントローラ 3 1 A等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ 9の発光色が変化する（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

【0557】

また、図 1 1 - 7 ~ 図 1 1 - 9、図 1 1 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出 C と該リーチ演出 C よりも大当たり期待度の高いリーチ演出 D とから決定可能となっている。そして、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I が実行され、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度の低いリーチ演出 G が実行される。

10

【0558】

更に、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出 H 発展報知演出が実行された場合はリーチ演出 I よりも大当たり期待度が低いリーチ演出 H が実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【0559】

20

特に、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示については、図 1 1 - 3 0 (A) 及び図 1 1 - 3 0 (B) に示す割合にてリーチ演出 C とリーチ演出 D とのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出 C の実行が決定された場合の方がリーチ演出 D の実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出 I（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

【0560】

また、本特徴部 0 2 9 S G では、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出 C とリーチ演出 D とから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出 C を実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出 D を実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

30

【0561】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 3 4 に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかが実行されること（リーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

40

【0562】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当たりとなることやリーチ演出 E ~ リーチ演出 I のいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドであること、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

【0563】

また、図 1 1 - 9 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出 C またはリーチ演出 D が

50

実行された後にリーチ演出H発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出H発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0564】

また、図11-7～図11-9及び図11-27～図11-28に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中においては、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行後にリーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0565】

また、本特徴部029SGでは、発展先示唆演出として、リーチ演出H発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出としては、リーチ演出G発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【0566】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Cを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【0567】

また、図11-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%であるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Hが実行されるスーパーリーチθの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0568】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチκの変動パターンと、スーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【0569】

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

【0570】

例えば、前記特徴部029SGでは、画像表示装置5の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第1保留記憶表示エリア029SG005Dと第2保留記憶表示エリア029SG005Uとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-1として図11-57に示すように、画像表示装置5の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置5の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア029SG005Fを設けてもよい。

10

【0571】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当たり期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当たり期待度：赤色>青色>白色）。

【0572】

20

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【0573】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図11-58（A）及び図11-58（B）に示すように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチの変動パターンの変動表示について、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をP1する。

【0574】

30

また、リーチ演出Aの実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をP2、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をP3とする。

【0575】

このとき、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるP3を、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるP1や、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるP2よりも高く設定してもよい。

40

【0576】

このようにすることで、スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出Aが実行されてリーチ演出Fが実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出Fが実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とでは、リーチ演出Eよりも大当たり期待度が高いリーチ演出Fにおいてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当たり期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

【0577】

また、前記変形例029SG-1では、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3が、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-2として、前記変形例029SG-1と同じくスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

【0578】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されるかに応じて大当たり期待度が異なることにより、大当たり期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当たり期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

【0579】

また、前記特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出B等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチ λ の変動パターンが設けられているが、変形例029SG-3として、該スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出Iの実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出Iが実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0580】

尚、本変形例029SG-3では、スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ λ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Iが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

【0581】

また、前記特徴部029SGや変形例029SG-1～変形例029SG-3では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、2種類のみや4種類以上であってもよい。

【0582】

更に、前記変形例029SG-1～変形例029SG-3では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【0583】

また、前記特徴部029SGでは、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-4として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板12に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用CPU120は、CPU103から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0584】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、保留記憶表示の色によって大当たり期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0585】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iの一部のみ（例えば、リーチ演出Eとリーチ演出Iのみ）であってもよい。

【0586】

また、前記特徴部029SGでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出A～リーチ演出Fの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-5として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変化するため、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0587】

また、前記特徴部 029SG では、図 11-28 に示すように、スーパーリーチ K の変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 C である場合とリーチ演出 D である場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ K の変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 C である場合とリーチ演出 D である場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【0588】

具体的には、変形例 029SG-6 として図 11-59 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行中にこれらリーチ演出 C やリーチ演出 D として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチ K の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出 C に決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を 15% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 35% の割合で決定する。また、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出 D に決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20% の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 40% の割合で決定する。

【0589】

特に、本変形例 029SG-6 では、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出 H 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【0590】

尚、本変形例 029SG-6 では、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【0591】

加えて、本変形例 029SG-6 では、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターン Z（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出 H 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【0592】

尚、変形例 029SG-6 では、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターン Z での実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の

実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【0593】

また、本変形例029SG-6では、図11-59に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

10

【0594】

また、本変形例029SG-6では、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第1有利結果示唆演出）とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第2有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

【0595】

20

また、前記特徴部029SGでは、図11-5～図11-9に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第1報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-7として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第1報知態様に加えて、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

30

【0596】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一であってもよい。

【0597】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第2報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当たりであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Cとリーチ演出Dを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第1報知態様で報知される場合と第2報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

40

【0598】

尚、本変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示

50

結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様に於て報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2

10

【0599】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）に於て可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行される場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

30

【0600】

更に、本変形例では、スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に於て報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

【0601】

40

また、前記特徴部029SGでは、図11-27に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンに於て分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部029SGでは、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、99%の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。

【0602】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときに極めて高い割

50

合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当たりであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンZでの分岐先示唆演出やリーチ演出Iを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンZにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Iが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0603】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-10として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0604】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一）で異なってもよい。

30

【0605】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0606】

尚、本変形例029SG-11では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限

50

定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出が実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが略同一）で異なってもよい。

【0607】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を実行可能とし、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出A～リーチ演出Dと、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出E及びリーチ演出Fでリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-12として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0608】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

【0609】

特に、変形例029SG-13として図11-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチKの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチKの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Dの実行が決定されている場合はリーチ演出Cの実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出Dの実行が決定された場合は大当たり期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

【0610】

また、前記変形例029SG-7では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第2報知態様としては、変形例029SG-14として図11-61（A）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当たりであることを報知する復活演出を実行してもよい。

【0611】

特に、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）

については、図11-61(A)～図11-61(C)に示すように、復活演出の演出期間の長さ L_{21} を、リーチ演出Bの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行される場合（スーパーリーチ ζ の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ L_{22} や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行される場合（スーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Gの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ L_{23} よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（ $L_{22} > L_{21}$ 、 $L_{23} > L_{21}$ ）。

10

【0612】

更には、図11-61(A)～図11-61(C)に示すように、復活演出の演出期間の長さ L_{21} を、リーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出E発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ L_{32} や、リーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出G発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ L_{33} よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

【0613】

20

また、本変形例029SG-14では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Fが実行される場合（スーパーリーチ η の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出H発展報知演出、リーチ演出Hが実行される場合（スーパーリーチ ι の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Iが実行される場合（スーパーリーチ κ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

30

【0614】

尚、前記特徴部029SGに示したように、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Iが実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当たりとなる場合については、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Iが実行されて大当たりとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

40

【0615】

尚、リーチ演出Bがリーチ演出Bの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ ζ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知され

50

るので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが2回以上報知されることにより演出が冗長となってしまう遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチζやスーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチα～スーパーリーチγ、スーパーリーチη、スーパーリーチιスーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

【0616】

また、前記特徴部029SGでは、大当たり遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例えば、900回等）に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

10

【0617】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部029SGに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例029SG-14に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出I等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0618】

また、前記特徴部029SGとしては、発明029SGと発明033SGとの両方を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発明029SGと発明033SGのいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

【0619】

また、前記特徴部029SGでは、本発明をパチンコ遊技機1に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

30

【0620】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0621】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0622】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述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。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な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。

40

【0623】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに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として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リ

50

ーチ演出 B)、第 3 示唆演出 (例えば、リーチ演出 F)、第 4 示唆演出 (例えば、リーチ演出 E) とを含む複数種類の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 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに (例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能 (例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果 (はずれ) が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分) な発展演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり (例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分)、前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり (例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果 (はずれ) が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分)、前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く (例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長い部分)、前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出 (例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示すブラックアウト演出) と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出 (例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示す前段演出) と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出 (例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示す後段演出) と、を含み、前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く (例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さ L13 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング (可変表示結果の報知タイミング) までの期間の長さ L11 よりも長く設定されている部分)、前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続する遊技機が挙げられる。

【0624】

このような構成によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場

10

20

30

40

50

合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【0625】

つまり、発展演出の種類によって演出期間の長さ、および発展演出が実行されてから有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が変化し、発展演出の種類に応じて適度な長さの演出期間で発展演出および有利状態に制御されることが報知が実行されるので、遊技興趣を向上できるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第1案内表示と第2案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第1案内表示を引き継ぐことなく第2案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第2案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第1案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができる。すなわち、遊技場に設置したときに適度な長さの演出期間で複数種類の発展演出を実行でき、有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすい遊技機を提供することができる。

【0626】

さらに、発展演出による遊技興趣を向上させることができ、また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続する遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0627】

図12は、特別図柄プロセス処理として、図5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）。

【0628】

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（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、先読判定など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、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5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。

【0629】

ステップ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。

【0630】

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特図ゲームまたは第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始動入賞口および第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）。

【0631】

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。

【0632】

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などに基づき、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。

【0633】

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（リーチの有無など）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0634】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0635】

ステップS113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」または「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。

【 0 6 3 6 】

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

10

【 0 6 3 7 】

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

20

【 0 6 3 8 】

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

30

【 0 6 3 9 】

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

【 0 6 4 0 】

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

40

【 0 6 4 1 】

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

50

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 6 4 2 】

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

【 0 6 4 3 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【 0 6 4 4 】

図 1 3 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 3 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 3 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 6 4 5 】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【 0 6 4 6 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に関わらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【 0 6 4 7 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状

10

20

30

40

50

態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0648】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

10

【0649】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0650】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0651】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0652】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0653】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイ

50

プ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性(いわゆるV確変タイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ であり、高ベース中(時短制御中)に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性(いわゆる1種2種混合タイプ)としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1~3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定(たとえば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかである場合)を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1~3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ(遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ)として使用し、設定値が4~6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ(遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ)として使用してもよい。

10

【0654】

大当たり種別は、大当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当たり種別は、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値に関わらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値に関わらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

20

【0655】

図14は、演出制御プロセス処理として、図9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14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、たとえば、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

【0656】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、たとえば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。

40

【0657】

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。

【0658】

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

50

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、その決定結果などを反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0659】

ステップS172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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、たと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。

【0660】

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”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CPU120は、主基板11から大当り遊技状態また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、大当り遊技状態また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ときに、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、大当り遊技状態また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。

【0661】

ステップS90174の小当り中演出処理は、演出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CPU120は、たと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などを設定し、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、たとえば主基板11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。

【0662】

ステップS90175の小当り終了演出処理は、演出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CPU120は、たと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などを設定し、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。

【0663】

ステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たと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などを設定し、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、たとえば主基板 1 1 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。

【 0 6 6 4 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、たと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などを設定し、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。

【 0 6 6 5 】

＜特徴部 0 7 5 F に関する説明＞

次に、本実施の形態の特徴部 0 7 5 F に係る遊技機について、図 1 5 - 1 ～図 1 5 - 6 0 を参照して説明する。

【 0 6 6 6 】

〔特徴部 0 7 5 F に係るパチンコ遊技機 1 の構成など〕

本実施の形態の特徴部 0 7 5 F に係るパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 1 5 - 1 に示すように、本特徴部 0 7 5 F のパチンコ遊技機 1 においては、図 1 に示した特別可変入賞球装置 7 の代わりに、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A が設けられている。特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A は、ソレノイド 8 2 （図 1 5 - 4 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大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【 0 6 6 7 】

たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A は、パチンコ遊技機 1 の奥側に位置する遊技盤 2 と、パチンコ遊技機 1 の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠 3 a との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 8 2 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 8 2 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 6 6 8 】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3 によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、1 回の検出ごとに 1 0 個）が遊技者に払い出される。また、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が上限数（たとえば、1 0 個）に達すると、1 ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【 0 6 6 9 】

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A の隣に V 可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B が設けられている。V 可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B は、ソレノイド 0 7 5 F 0 8 3 （図 1 5 - 4 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大入賞口（以下、V 大入賞口と称する）を形成する。

【 0 6 7 0 】

たとえば、特別可変入賞球装置 075F007B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3a との間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による V 大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド 075F083 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の手前側にスライド移動することで V 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が V 大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド 075F083 がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機 1 の奥側にスライド移動することで V 大入賞口を開放状態として、遊技球が V 大入賞口に進入しやすくなる。

【0671】

V 大入賞口に進入した遊技球は、V 大入賞口の内部に設けられた特定領域（V 入賞領域とも称する）を通過することで V 入賞スイッチ 075F024（図 15-4 参照）によって検出される。遊技球が V 入賞スイッチ 075F024 によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中において V 大入賞口に遊技球が進入したことを条件に V 入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口および V 大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【0672】

パチンコ遊技機 1 は、遊技盤 2 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、可動体 32 に設けられた可動体ランプ 9d、および通常大入賞口や V 大入賞口付近に設けられたアタッカランプ 9c の他に、アタッカの上方に設けられたアタッカ上ランプ 075F009U と、遊技盤 2 の左下に設けられた左下ランプ 075F009D と、画像表示装置 5 の右側方に設けられた盤右ランプ 075F009F と、画像表示装置 5 の左側方に設けられた盤左ランプ 075F009E とを備える。

【0673】

可動体ランプ 9d は、可動体 32 の停止状態あるいは動作状態において LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、可動体 32 に付された文字（たとえば、パチンコ遊技機 1 のタイトル、この例では「XXX」）を発光させる。アタッカランプ 9c は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカ付近を発光させる。アタッカ上ランプ 075F009U は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカの上方付近を発光させる。左下ランプ 075F009D は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、遊技盤 2 の左下付近を発光させる。盤右ランプ 075F009F は、キャラクタを模した筐体に設けられたランプであり、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置 5 の右側方のキャラクタを模した筐体を発光させる。盤左ランプ 075F009E は、LED などの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置 5 の左側方付近を発光させる。なお、盤左ランプ 075F009E は、盤右ランプ 075F009F と同様に、キャラクタを模した筐体に設けられてもよい。また、盤右ランプ 075F009F および盤左ランプ 075F009E は、可動体ランプ 9d と同様に、所定方向（左右方向や上下方向など）に移動可能であってもよい。

【0674】

パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 における左側方に設けられた枠左ランプ 075F009L と、遊技機用枠 3 における右側方に設けられた枠右ランプ 075F009R とからなる枠ランプを備える。

【0675】

ここで、図 15-2 は、枠ランプを示す説明図である。枠左ランプ 075F009L は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って左回りに、第 1 ランプ～第 11 ランプの 11 個のランプ群を有する。枠左ランプ 075F009L は、複数のランプ（この例では 11 個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠 3 の左側付近を発光させる。一方、枠右ランプ 075F009R は、遊技機用枠 3 の上方から下方に亘って右回りに、第 1 ランプ～第 11 ランプの 11 個のランプ群を有する。枠右ランプ 075F009R は、複

10

20

30

40

50

数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の右側付近を発光させる。

【０６７６】

また、パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０を備える。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、図１に示した、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図保留表示器２５Ｃ、普通図柄表示器２０、第１特別図柄表示装置４Ａ、および第２特別図柄表示装置４Ｂなどの役割をＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって担う基板である。さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を備える。第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。

10

【０６７７】

ここで、図１５－３は、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を示す説明図である。図１５－３（ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０２４と、普通図保留記憶数を示す普通図記憶表示部０７５Ｆ０２５と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部０７５Ｆ０２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０３０と、確変状態の有無を示す確変表示部０７５Ｆ０２８と、時短状態の有無を示す時短表示部０７５Ｆ０２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部０７５Ｆ０２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

20

【０６７８】

たとえば、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

30

【０６７９】

さらに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。

40

【０６８０】

ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるよう

50

に打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）である。第1流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が存在しない経路である。第2流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第1流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第1流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。本実施の形態においては、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当たり遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第2始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部075F030は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはV大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、V大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第1流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル30を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【0681】

図15-3(b)に示すように、第4図柄ユニット075F050は、第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数を示す特図1記憶表示部075F051と、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数を示す特図2記憶表示部075F052と、第1特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図1可変表示部075F053と、第2特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図2可変表示部075F054と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部075F055とを備える。各表示部は、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【0682】

たとえば、特図1可変表示部075F053は、第1特図ゲームにおける第1特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第1特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図2可変表示部075F054は、第2特図ゲームにおける第2特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第2特別図柄の停止図柄を、LEDなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。以下では、特図1可変表示部075F021におけるLEDなどの点灯手段によって第1特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第1特別図柄の変動表示とも称する。また、特図2可変表示部075F054におけるLEDなどの点灯手段によって第2特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第2特別図柄の変動表示とも称する。

【0683】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段が消灯する。演出制御用CPU120は、図柄確定後に、CPU103から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を点灯させ、通常状態に戻る前

の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、CPU103から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を消灯させる。なお、パチンコ遊技機1が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部075F055を点灯させてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、CPU103から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部075F055を消灯させる。

【0684】

図15-4は、パチンコ遊技機1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15-4に示すように、可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、および枠左ランプ075F009Lの各々は、ランプ制御基板14に接続されており、該ランプ制御基板14を介した演出制御用CPU120の制御によって点灯（点滅）可能となっている。なお、これら可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、および枠左ランプ075F009Lの各々、あるいはこれらをまとめて遊技効果ランプ9とも称する。

【0685】

第4図柄ユニット075F050は、演出制御基板12に接続されており、制御用CPU120の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0686】

特図LED基板075F020は、主基板11に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【0687】

〔画像表示装置〕

図15-5は、画像表示装置5の正面図である。画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための第1表示領域075F005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア075F005Dと、第2保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア075F005Uとを含む第2表示領域075F005Saを構成している。

【0688】

画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄075F005Jと第1保留記憶数の表示および第2保留記憶数の表示を含む第3表示領域075F005Sbを構成している。

【0689】

このうち第1表示領域075F005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第1表示領域075F005Fの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄075F005Mが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄075F005Mは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時画像表示装置5の第1表示領域075F005F内に表示されている図柄でもある。

【0690】

なお、図15-5に示すように、画像表示装置5の第1表示領域075F005Fの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄075F005Mは、画像表示装置5の第1表示領域075F005Fの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されてい

10

20

30

40

50

る。このため、小図柄 0 7 5 F 0 0 5 M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0 6 9 1】

さらに、第 1 表示領域 0 7 5 F 0 0 5 F の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 0 7 5 F 0 0 5 A が設けられている。

【0 6 9 2】

〔各種テーブル〕

図 1 5 - 6 ~ 図 1 5 - 8 を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【0 6 9 3】

(大当たり種別)

図 1 5 - 6 は、大当たり種別表を示す説明図である。図 1 5 - 6 に示すように、大当たり種別表においては、大当たりにおける当たりの種別ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態終了後の変動時間、および、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【0 6 9 4】

具体的には、大当たりの種別としては、5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、および 1 0 R 確変大当たりが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「R」で表すことがある。たとえば、1 ラウンド目は 1 R 目、2 ラウンド目は 2 R 目とも称する。5 R 通常大当たりは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンが V 入賞し難い制御パターン（たとえば、V 大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など）であり、5 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が 1 0 0 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0 6 9 5】

5 R 確変大当たりは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンが V 入賞し易い制御パターン（たとえば、V 大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を所定時間よりも長くする制御など）であり、5 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が 1 5 0 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0 6 9 6】

1 0 R 確変大当たりは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンが V 入賞し易い制御パターン（たとえば、V 大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を所定時間よりも長くする制御など）であり、1 0 ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が 1 5 0 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【0 6 9 7】

5 R 通常大当たりおよび 5 R 確変大当たりは、大当たりが発生する際に停止する飾り図柄が互いに共通する。また、5 R 通常大当たりおよび 5 R 確変大当たりは、いずれも大当たりが発生したときに行われるファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、大当たり遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、さらに、大当たり遊技状態のラウンド数も互いに共通する。このため、遊技者は、停止した飾り図柄、ファンファーレ演出、およびラウンド演出を見る限りにおいては、5 R 通常大当たりお

10

20

30

40

50

よび5R確変大当りのいずれが発生したのかを認識し難くなっている。ここで、5R確変大当りの場合、所定ラウンド目（本実施の形態においては、4R目）においてV大入賞口が開放する。このとき、遊技者がV大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をV大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

【0698】

このように、5R通常大当りおよび5R確変大当りは、ラウンドの途中まで確変大当りが発生したか否かについて遊技者が認識し難くなっているため、これらの大当りをチャンスボーナスとも称する。

【0699】

10R確変大当りについても、5R確変大当りと同様に、所定ラウンド目（本実施の形態においては、9R目）においてV大入賞口が開放する。このとき、遊技者がV大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をV大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。ただし、10R確変大当りの場合、大当りが発生する際に停止する飾り図柄、およびファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクター、効果音など）や大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様が、5R通常大当りおよび5R確変大当りの場合とは異なる。このため、10R確変大当りが発生した場合、遊技者は、確変大当りが発生したことについて認識することができるようになっている。このような10R確変大当りを、スペシャルボーナスとも称する。

【0700】

（各乱数）

図15-7は、各乱数を示す説明図である。図15-7に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダムRは、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後、再度0から加算更新される。ランダム1は、大当り種別を5R通常大当り、5R確変大当り、および10R確変大当りのいずれかに決定する（大当り種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム2は、変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム3は、変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）ランダムカウンタである。ランダム4は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム5は、ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）ランダムカウンタである。

【0701】

本実施の形態では、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に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて決定される。そして、大当り遊技状態としての5R通常大当り、5R確変大当り、および、10R確変大当りといった複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム1の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【0702】

また、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム3）を用いて変動パターン種別が決定され、変動パターン判定用乱数（ランダム4）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【0703】

たとえば、大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、ハズレである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パター

10

20

30

40

50

ン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【0704】

このような変動パターン種別は、表示結果がハズレとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。

【0705】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【0706】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

【0707】

（大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブル）

図15-8は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【0708】

図15-8(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0709】

通常時大当たり判定テーブルには、図15-8(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図15-8(B)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【0710】

CPU103は、所定の時期に、乱数回路104のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図15-8(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図15-8(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

【0711】

図15-8(B)、(C)は、大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図15-

10

20

30

40

50

8 (B) は、第1特別図柄により大当たりと判定されたときの大当たり種別を決定するために用いる第1特図大当たり種別判定テーブルである。図15-8 (C) は、第2特別図柄により大当たりと判定されたときの大当たり種別を決定するために用いる第2特図大当たり種別判定テーブルである。

【0712】

図15-8 (B) の第1特図大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用のランダム1の値と比較される数値であって、「5R通常大当たり」、「5R確変大当たり」、および、「10R確変大当たり」のそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。図15-8 (C) の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「10R確変大当たり」に対応した大当たり判定値が設定されている。

10

【0713】

また、図15-8 (B) , (C) に示すように、大当たり種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値(大当たり図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「5R通常大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「1」に対応した判定値としても設定されている。「5R確変大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「10R確変大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。特図LED基板075F020における特図1可変表示部075F021および特図2可変表示部075F022は、各大当たり図柄に対応する点灯態様でLEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当たり図柄を示すことができる。同様に、第4図柄ユニット075F050における特図1可変表示部075F053および特図2可変表示部075F054は、各大当たり図柄に対応する点灯態様でLEDなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当たり図柄を示すことができる。

20

【0714】

このような各種の大当たり種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当たり種別として、ランダム1の値が一致した大当たり種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム1の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種別と、大当たり種別に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

【0715】

このような各種の大当たり種別判定テーブルによれば、第2特別図柄の大当たりについて、第1特別図柄で選択可能な大当たり種別と比べて、「10R確変大当たり」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当たり種別が選択される割合が高い。

30

【0716】

(演出制御コマンド)

図15-9は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を示す。なお、図15-9に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「(H)」は16進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

40

【0717】

コマンド8001(H)は、第1特図の可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002(H)は、第2特図の可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。演出制御用CPU101は、コマンド8001(H)またはコマンド8002(H)を受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0718】

コマンド81XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドである(それぞれ

50

変動パターンXXに対応)。つまり、複数種類の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

【0719】

コマンド8C01(H)は、ハズレに決定されていることを示す表示結果1指定コマンド(ハズレ指定コマンド)である。コマンド8C02(H)は、5R通常大当りに決定されていることを示す表示結果2指定コマンド(5R通常大当り指定コマンド)である。コマンド8C03(H)は、5R確変大当りに決定されていることを示す表示結果3指定コマンド(5R確変大当り指定コマンド)である。コマンド8C04(H)は、10R確変大当りに決定されていることを示す表示結果4指定コマンド(10R確変大当り指定コマンド)である。ハズレ指定コマンド、5R通常大当り指定コマンド、5R確変大当り指定コマンド、および10R確変大当り指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8C系コマンドとも称する。

10

【0720】

コマンド8D01(H)は、第1特図の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特図の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。第1図柄変動指定コマンドおよび第2図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて8D系コマンドとも称する。コマンド8F00(H)は、第1特図や第2特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

20

【0721】

コマンド9000(H)は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定(電源投入時の初期画面を表示することを指定)する初期化指定コマンドである。コマンド9200(H)は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定(停電復旧画面を表示することを指定)する停電復旧指定コマンドである。コマンド9500(H)は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド9501(H)は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド9502(H)は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて95系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド9F00(H)は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

30

【0722】

コマンドA001(H)は、5R通常大当りの開始を指定する大当り開始1指定コマンドである。コマンドA002(H)は、5R確変大当りの開始を指定する大当り開始2指定コマンドである。コマンドA003(H)は、10R確変大当りの開始を指定する確変大当り開始3指定コマンドである。大当り開始1指定コマンド、大当り開始2指定コマンド、および大当り開始3指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA0系コマンドとも称する。

【0723】

A1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、A1系コマンドとも称する。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、A2系コマンドとも称する。

40

【0724】

コマンドA301(H)は、5R通常大当りの終了を指定する大当り終了1指定コマンドである。コマンドA302(H)は、5R確変大当りの終了を指定する大当り終了2指定コマンドである。コマンドA303(H)は、10R確変大当りの終了を指定する大当り終了3指定コマンドである。大当り終了1指定コマンド、大当り終了2指定コマンド、および大当り終了3指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてA3系コマンドとも称する。

50

【0725】

コマンドAD00(H)は、V入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、V大入賞口を通過した遊技球がV入賞領域に進入してV入賞スイッチ075F024により検出されるときに送信されるコマンドである。

【0726】

コマンドB100(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドB200(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0727】

コマンドC1XX(H)は、第1保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第1保留記憶数指定コマンドである。第1保留記憶数指定コマンドを、C1系コマンドとも称する。コマンドC2XX(H)は、第2保留記憶数がXXで示す数になったことを指定する第2保留記憶する指定コマンドである。第2保留記憶数指定コマンドを、C2系コマンドとも称する。

【0728】

コマンドC4XX(H)およびコマンドC6XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC4XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0729】

C7XX(H)は、XXで示す回数（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【0730】

MODEがFD(H)でありかつ、EXTの4bit目が0であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。MODEデータがFD(H)でありかつ、EXTデータの4bit目が1であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、FD系コマンドとも称する。

【0731】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用CPU120に送信する制御を行う。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【0732】

[動作]

次に、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。まず、主基板11に搭載されたCPU103による処理について説明する。

【0733】

(特別図柄通常処理)

図15-10は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図15-10に示すように、特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファ（第

10

20

30

40

50

1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ) または第2 保留記憶バッファ (第2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ) に保留記憶データがあるか否かを判定する (ステップ075FS001)。第1 保留記憶バッファおよび第2 保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には (ステップ075FS001でN)、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する (ステップ075FS002)。変動停止から所定期間が経過しない場合 (ステップ075FS002でN)、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合 (ステップ075FS002でY)、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし (ステップ075FS003)、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0734】

第1 保留記憶バッファまたは第2 保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには (ステップ075FS001でY)、CPU103は、保留特定領域に設定されているデータのうち1 番目のデータが「第2」を示すデータであるか否かを判定する (ステップ075FS004)。保留特定領域に設定されている1 番目のデータが「第2」を示すデータでない (すなわち、「第1」を示すデータである) 場合 (ステップ075FS004でN)、CPU103は、特別図柄ポインタ (第1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ) に「第1」を示すデータを設定する (ステップ075FS005)。保留特定領域に設定されている1 番目のデータが「第2」を示すデータである場合 (ステップ075FS004でY)、CPU103は、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する (ステップ075FS006)。

【0735】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1 特別図柄の変動表示と、第2 特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1 特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2 保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2 特別図柄の変動表示が行われる。

【0736】

ステップ075FS004～ステップ075FS006の制御により、第2 保留記憶バッファ内に第2 保留記憶のデータが1 つでも存在すれば、その第2 保留記憶のデータに基づいた第2 特別図柄の変動表示が、第1 保留記憶のデータに基づいた第1 特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【0737】

次に、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する (ステップ075FS007)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1 保留記憶バッファにおける第1 保留記憶数=1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2 保留記憶バッファにおける第2 保留記憶数=1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する。

【0738】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ075FS008）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0739】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0740】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。

【0741】

次に、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ075FS009）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0742】

次に、CPU103は、背景指定コマンドを送信し（ステップ075FS010）、保留記憶バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ075FS011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図15-8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0743】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図15-8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図15-8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU103は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図15-8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ075FS011でY）、ステップ075FS012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

10

20

30

40

50

【0744】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（150回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当たりが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0745】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ075FS011でN）、後述するステップ075FS016に進む。

【0746】

ステップ075FS011において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの
大当たり判定値に一致すれば、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセ
ットする（ステップ075FS012）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了する
ときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するた
めに使用するテーブルとして、図15-8（B）の第1特別図柄大当たり種別判定用テーブル
および図15-8（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブルのうち、いずれかのテ
ーブルを選択する（ステップ075FS013）。具体的には、CPU103は、特別図
柄ポインタが「第1」を示している場合には、図15-8（B）に示す第1特別図柄大当
り種別判定用テーブルを選択する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」
を示している場合において、図15-8（C）の第2特別図柄大当たり種別判定用テーブル
を選択する。

【0747】

次に、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記
憶バッファに予め格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、ステップ075FS013
で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当たり種別
判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別および大当たり図柄を
決定する（ステップ075FS014）。

【0748】

図15-8（B）、（C）に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄については
、大当たり種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定さ
れており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当たり種
別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【0749】

また、CPU103は、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データをRAM102
における大当たり種別バッファに設定する（ステップ075FS015）。たとえば、大当
り種別が「5R通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「01」が設定される
。大当たり種別が「5R確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「02」が設定
される。大当たり種別が「10R確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「03
」が設定される。

【0750】

次に、CPU103は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ075FS016）
。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「-」を
特別図柄の停止図柄として設定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当
り種別の決定結果に応じて、ステップ075FS014により決定された大当たり図柄を特別
図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当たり種別が「5R通常大当たり」に決定されたと
ときには「1」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当たり種別が「5R確変大当たり」に決定
されたとときには「3」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当たり種別が「10R確変大当

10

20

30

40

50

り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0751】

そして、CPU103は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ075FS017）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S111）に対応した値に更新する（ステップ075FS018）。

【0752】

（変動パターン設定処理）

図15-11は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図15-11に示すように、変動パターン設定処理において、CPU103は、変動パターンを決定する（ステップ075FS101）。具体的には、CPU103は、大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択し、大当たりフラグがセットされていない場合には、ハズレ用変動パターン種別判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファからランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。

【0753】

次に、CPU103は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ075FS102）。

【0754】

次に、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ075FS103）。そして、CPU103は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する制御を行い（ステップ075FS104）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（S112）に対応した値に更新する（ステップ075FS105）。

【0755】

（特別図柄変動処理）

図15-12は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図15-11に示すように、特別図柄変動処理において、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ075FS201）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ075FS202でY）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（S113）に対応した値に更新する（ステップ075FS203）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ075FS202でN）、そのまま処理を終了する。

【0756】

（特別図柄停止処理）

図15-13は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図15-13に示すように、特別図柄停止処理において、CPU103は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図1可変表示部075F021または特図2可変表示部075F022に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ075FS301）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には特図1可変表示部075F021での第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には特図2可変表示部075F022での第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用CPU120に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ075FS302）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用CPU120に送信される。次に、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS303）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ075FS303でN）、ステップ075FS309に移行する。

【0757】

大当たりフラグがセットされている場合には（ステップ075FS303でY）、CPU103は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ075FS304）。次に、演出制御用CPU120に、大当たり開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマン

10

20

30

40

50

ドを送信する（ステップ075FS305）。

【0758】

また、R0101に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびV大入賞口について、開放回数（たとえば、5回や10回）、開放時間（たとえば、29秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、0.5秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ075FS306）。具体的には、5R通常大当りの場合、1～5Rの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。5R確変大当りの場合、1～3R目および5R目に通常大入賞口を開放させ、4R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、10R確変大当りの場合、1～8R目および10R目に通常大入賞口を開放させ、9R目にV大入賞口を開放させる開放態様などをRAM102に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（5回や10回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

10

【0759】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ075FS307）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが1減算されて、0になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップ075FS308）、処理を終了する。

20

【0760】

ステップ075FS303で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ075FS303でN）、CPU103は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS309）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ075FS309でN）、ステップ075FS316の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ075FS309でY）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ075FS310）。次に、CPU103は、時短回数カウンタの値が0になったか否かを確認する（ステップ075FS311）。時短回数カウンタの値が0になった場合は（ステップ075FS311でY）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ075FS312）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（150回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ075FS311において、時短回数カウンタの値が0になっていない場合には（ステップ075FS311でN）、ステップ075FS316の処理へ移行する。

30

【0761】

ステップ075FS312の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS313）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ075FS313でY）、確変フラグをリセットする（ステップ075FS314）。次に、CPU103は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用CPU120に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ075FS315）、ステップ075FS316に進む。ステップ075FS313において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ075FS313でN）、ステップ075FS314の処理を行わずに、ステップ075FS315に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップ075FS316）、処理を終了する。

40

【0762】

（大当り開放前処理）

図15-14は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図15-14に示すように、大当り開放前処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を

50

－1（減算更新）する（ステップ075FS401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを判定し（ステップ075FS402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップ075FS402でN）、処理を終了する。

【0763】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップ075FS402でY）、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ075FS403）。そして、開放パターンに応じてソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ075FS404）。これにより、1R目においては通常大入賞口が開放する。

【0764】

次に、CPU103は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ075FS306によりRAM102に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（29秒）を設定する（ステップ075FS405）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（S115）に応じた値に更新し（ステップ075FS406）、処理を終了する。

【0765】

（大当り開放中処理）

図15-15は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図15-15に示すように、大当り開放中処理において、CPU103は、大入賞口制御タイマの値を－1（減算更新）する（ステップ075FS501）。

【0766】

そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否かを確認する（ステップ075FS502）。大入賞口制御タイマの値が0になっているときは（ステップ075FS501でY）、ステップ075FS511の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは（ステップ075FS502でN）、通常大入賞口またはV大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ075FS503）。通常大入賞口またはV大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【0767】

ステップ075FS503で、通常大入賞口またはV大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ075FS503でN）、処理を終了する。

【0768】

通常大入賞口またはV大入賞口が開放中であれば（ステップ075FS503でY）、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ075F024がオンになっているか否かを判定する（ステップ075FS504）。カウントスイッチ23とV入賞スイッチ075F024のいずれもがオンになっていなければ（ステップ075FS504でN）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ23またはV入賞スイッチ075F024のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ075FS504でY）、入賞個数カウンタを＋1（加算更新）する（ステップ075FS505）。

【0769】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS506）。確変決定フラグは、V入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップ075FS506でY）、ステップ075FS510の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ075FS506でN）、V入賞スイッチ075F024がオンになっているか否かを判定する（ステップ075FS507）。V入賞スイッチ075F024がオンになっていなければ（ステップ075FS507でN）、ステップ075FS510の処理へ移行する。一方、V入賞スイッチがオンとなっていれば（ステップ075FS507でY）、確変決定フラグをセットし（ステップ075FS508）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップ075FS509）、ステップ075FS510の処理へ移行する。

10

20

30

40

50

【0770】

そして、CPU103は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば10）になっているか否かを判定する（ステップ075FS510）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップ075FS510でN）、処理を終了する。

【0771】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップ075FS510でY）、CPU103は、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド075F083を駆動してV大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップ075FS511）。次に、CPU103は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）処理を行う（ステップ075FS512）。次に、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放後処理（S116）に応じた値に更新し（ステップ075FS513）、処理を終了する。

10

【0772】

（大当たり開放後処理）

図15-16は、大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。図15-16に示すように、大当たり開放後処理において、CPU103は、開放回数カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップ075FS601）。

【0773】

開放回数カウンタの値が0であれば（ステップ075FS601でY）、演出制御用CPU120に大当たり終了指定マンドを送信し（ステップ075FS602）、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間（大当たり遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップ075FS603）、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理（S117）に応じた値に更新し（ステップ075FS604）、処理を終了する。

20

【0774】

ステップ075FS601において、開放回数カウンタの値が0でなければ（ステップ075FS601でN）、演出制御用CPU120に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップ075FS605）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップ075FS606）。

30

【0775】

次に、CPU103は、V大入賞口が開放するラウンド（V開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがV開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップ075FS607）。V開放ラウンド前でない場合（ステップ075FS607でN）、ソレノイド82を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップ075FS608）。一方、V開放ラウンド前である場合（ステップ075FS607でY）、ソレノイド075F083を駆動してV大入賞口を開放する制御を行う（ステップ075FS609）。

【0776】

ステップ075FS608またはステップ075FS609の後、CPU103は、演出制御用CPU120に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップ075FS610）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（S115）に応じた値に更新し（ステップ075FS611）、処理を終了する。

40

【0777】

（大当たり終了処理）

図15-17は、大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図15-17に示すように、大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を1減算する（ステップ075FS701）。そして、CPU103は、大入賞口制御タイマの値が0になっているか否か（大当たり終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ075FS702）。大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ（ステップ075FS702でN）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値

50

が0になっていれば（ステップ075FS702でY）、大当りフラグをリセットする（ステップ075FS703）。

【0778】

次に、CPU103は、V入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS704）。確変決定フラグがセットされていないければ（ステップ075FS704でN）、ステップ075FS705の処理へ移行する。ステップ075FS704において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ075FS704でY）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ075FS707）。次に、演出制御用CPU120に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ075FS708）、確変決定フラグをリセットし（ステップ075FS709）、ステップ075FS710の処理へ移行する。

10

【0779】

ステップ075FS710では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ075FS710）、時短回数カウンタに150をセットする（ステップ075FS711）。そして、ステップ075FS712の処理へ移行する。

【0780】

一方、ステップ075FS704において、確変決定フラグがセットされていないければ（ステップ075FS704でN）、ステップ075FS705では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ075FS705）、時短回数カウンタに100をセットし（ステップ075FS706）、ステップ075FS712の処理へ移行する。

20

【0781】

ステップ075FS712では、演出制御用CPU120に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ075FS712）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（S110）に対応した値に更新し（ステップ075FS713）、処理を終了する。なお、演出制御用CPU120側は、CPU103から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【0782】

（大当り中演出処理）

30

次に、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120による処理について説明する。図15-18は、大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。図15-18に示すように、大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS651）。ここで、大当り終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ROM121に形成されるコマンド受信バッファに大当り終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用CPU120によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

【0783】

大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ075FS651でN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップ075FS652）。

40

【0784】

次に、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップ075FS653）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ075FS653でY）、プロセスデータの切替えを行う（ステップ075FS655）。そして、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ075FS656）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9など）の制御を実行する（ステップ075FS657）

50

。たとえば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータの内容に従ってROM121から画像データを読み出し、読み出した画像データを画像表示装置5に出力する。また、遊技効果ランプ9などの各種ランプを点灯／点滅／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号を出力する。また、スピーカ8L，8Rに音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。そして、処理を終了する。

【0785】

プロセスタイマがタイムアウトしていない場合（ステップ075FS653でN）、引き続き、設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L，8R、遊技効果ランプ9など）の制御を実行する（ステップ075FS654）。そして、処理を終了する。

10

【0786】

演出制御用CPU120は、主基板11に搭載されたCPU103から受けた演出制御コマンドに基づき、上述したプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用CPU120は、大当たりが発生したことに基づきCPU103から大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）を受信した場合、演出装置の制御によってファンファーレ演出を実行するために、ファンファーレ演出に対応したプロセスデータを設定する。さらに、演出制御用CPU120は、大当たりが発生したことに基づきCPU103から右打ち表示点灯コマンドを受信した場合、遊技者に対して右打ちを促すために第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。

20

【0787】

また、演出制御用CPU120は、大当たりの各ラウンドの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A1系コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってラウンド中演出を実行するために、ラウンド中演出に対応したプロセスデータを設定する。

【0788】

演出制御用CPU120は、5R通常大当たりの2R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信した場合、確変大当たりであるか否かを示唆するV確変示唆演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R通常大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、2R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0789】

演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの2R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信した場合、V確変示唆演出（図15-41参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、2R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

40

【0790】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの3R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信した場合、次の4R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出（図15-42参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき大

50

当りのラウンド（この場合、3 R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V 予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0791】

また、演出制御用CPU120は、5 R確変大当たりの3 R後においてCPU103から大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるV大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるVを狙え演出（図15-43参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）に基づき終了した大当たりのラウンド（この場合、3 R）を特定し、特定した大当たり中のラウンド後に応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。Vを狙え演出は、特定領域であるV大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。

10

【0792】

また、演出制御用CPU120は、5 R確変大当たりの4 Rの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A104コマンド）を受信した場合、引き続きVを狙え演出（図15-44参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A104コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、4 R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0793】

演出制御用CPU120は、10 R確変大当たりの8 R開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A108コマンド）を受信した場合、次の9 R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、10 R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A108コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、8 R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0794】

また、演出制御用CPU120は、10 R確変大当たりの8 R後においてCPU103から大入賞口開放後指定コマンド（A208コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるV大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるVを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、10 R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A208コマンド）に基づき終了した大当たりのラウンド（この場合、8 R）を特定し、特定した大当たり中のラウンド後に応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

40

【0795】

また、演出制御用CPU120は、10 R確変大当たりの9 Rの開始時においてCPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A109コマンド）を受信した場合、引き続きVを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用CPU120は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの

50

種別（この場合、10R確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A109コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、9R）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0796】

さらに、演出制御用CPU120は、大当りラウンド中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド（AD00コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってV入賞演出を実行するために、V入賞演出に対応したプロセスデータを設定する。

【0797】

演出制御用CPU120は、5R確変大当りの4R中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド（AD00コマンド）を受信した場合、V入賞演出（図15-44参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0798】

演出制御用CPU120は、10R確変大当りの9R中においてCPU103から確変判定装置通過指定コマンド（AD00）を受信した場合、V入賞演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0799】

その他、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が終了したことに基づきCPU103から大当り終了指定コマンド（A3系コマンド）を受信した場合、大当り遊技状態の終了を示すエンディング演出（図15-46、図15-47参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0800】

このように、演出制御用CPU120は、CPU103から受けた演出制御コマンドに基づきプロセスデータを設定することで、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などの演出装置を制御して各種の演出を実行する。

【0801】

〔遊技の進行の概略〕

上述したように構成されている特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1においては、以下のように遊技が進行する。なお、既に説明している基本的なパチンコ遊技機1において行われる遊技の内容についても、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1は有するが、以下では特に特徴部075Fに関連する部分の遊技について説明する。

【0802】

パチンコ遊技機1においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入すると、第1特図ゲームが開始される。第1特図ゲームの結果、特図1可変表示部075F021が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【0803】

第1特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、5R通常大当り、5R確変大当り、10R確変大当りがある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置5の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第2流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においてもたとえばLEDなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【0804】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、5R通常大

10

20

30

40

50

当りおよび5R確変大当りの場合は5回、10R確変大当りの場合は10回)に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間(たとえば29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(たとえば10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。

【0805】

5R通常大当りの場合、1R目~3R目、および5R目においては通常大入賞口が開放するが、4R目に限ってはV大入賞口が開放する。但し、アタッカ内の振分部材(図示せず)の制御パターンがV入賞し難い制御パターンであるため、V入賞することはない。また、V入賞しないため、4R目にはVを狙え演出も実行されず、1R目と同様の背景画像が表示される。具体的には、5R通常大当りの場合、1R目および2R目において通常大入賞口が開放するとともに、2R目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りでなく通常大当りであることが報知される。その後、4R目にV大入賞口が開放するがV入賞が発生せず、その後の5R目において通常大入賞口が開放して、5R目が終了するとエンディング演出が実行される。

10

【0806】

5R確変大当りの場合、1R目~3R目、および5R目においては通常大入賞口が開放するが、4R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、5R確変大当りの場合、5R通常大当りと同様に、1R目および2R目において通常大入賞口が開放するとともに、2R目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の3R目においては、次の4R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。4R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、5R目においては、再び通常大入賞口が開放し、5R目が終了するとエンディング演出が実行される。

20

【0807】

10R確変大当りの場合、1R目~8R目、および10R目においては通常大入賞口が開放するが、9R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、10R確変大当りの場合、1R目~7R目において通常大入賞口が開放するとともに、7R目においては、確変大当りであるか否かを示唆するV確変示唆演出が実行される。そして、V確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の8R目においては、次の9R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。9R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、10R目においては、再び通常大入賞口が開放し、10R目が終了するとエンディング演出が実行される。

30

【0808】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数(たとえば、5R通常大当りの場合は100回、5R確変大当りおよび10R確変大当りの場合は150回)の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、5R確変大当りおよび10R確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中にV入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数(150回)の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、5R通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、5R確変大当りや10R確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

40

【0809】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055によって右打ち促進演出が

50

継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当たり（初当たりとも称する）が発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0810】

時短状態においては、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が実行されたり、また、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る制御が実行されたり、さらに、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制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bが開状態になる頻度を高くすることにより第2始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第2始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

10

【0811】

大当たりラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入することで、第2特図ゲームが開始される。第2特図ゲームの結果、特図2可変表示部075F022が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当たりとも称する）が発生する。

【0812】

第2特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、10R確変大当たりがある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055による右打ち促進演出は、初当たり時から継続している。

20

【0813】

大当たり遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、10回）に亘って開放する。大入賞口の1回の開放は、所定期間（たとえば29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（たとえば10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。

【0814】

10R確変大当たりであるため、1R目～8R目、および10R目においては通常大入賞口が開放するが、9R目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、初当たり時と同様に、1R目～7R目において通常大入賞口が開放する。そして、その後の8R目においては、次の9R目がV開放ラウンドであることを予告するV予告演出が実行される。9R目においては、V大入賞口が開放し、V大入賞口に進入した遊技球がV入賞スイッチ075F024によって検出されると、V入賞が発生する。これにより、大当たりラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、10R目においては、再び通常大入賞口が開放し、10R目が終了するとエンディング演出が実行される。

30

【0815】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、所定回数（たとえば、150回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当たりにおける大当たりラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当たりが発生した以降、大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当たりが発生し、当該連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

40

【0816】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当たりが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置5、右打ち表示部075F030、および右打ち表示部075F055に

50

よる右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第1流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【0817】

〔処理の一例のタイミングチャート〕

図15-19～図15-21を参照しながら、特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1が実行する主な処理のタイミングについて説明する。図15-19は、当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図15-20は、大当たり中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図15-21は、大当たり終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、図15-19～図15-21は、5R確変大当たりが発生した場合における処理のタイミングを示している。

【0818】

図15-19に示すように、 t_1 において、遊技球が第1始動入賞口に進入することで第1特図ゲームが開始すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド（C1系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第1特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0819】

たとえば、演出制御用CPU120は、保留記憶数指定コマンドに基づき第1保留記憶数を特定することで、第1保留記憶表示エリア075F005Dの表示を更新したり、特図1記憶表示部075F051の点灯態様を更新したりする。また、演出制御用CPU120は、背景指定コマンドに基づき制御中の遊技状態を特定することで、当該遊技状態に対応する背景画像などを表示するように画像表示装置5を制御する。また、演出制御用CPU120は、図柄変動指定コマンドに基づき特別図柄の変動が開始することを特定し、演出の開始タイミングを設定する。また、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドに基づき大当たりの有無および大当たりの種別を特定し、それに応じた飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに基づき、飾り図柄の可変表示の実行時間、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無など）、および飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を設定する。

【0820】

その後、特別図柄の変動が t_2 で停止するときに、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、図柄確定指定コマンド（8F00）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0821】

特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、その後の t_3 において、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（FD系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出を実行するためのプロセスデータを設定するとともに、第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出として、大当たりとなったことを祝福する画像を画像表示装置5に表示させたり、大当たりとなったことを祝福する音をスピーカ8L，8Rから出力させたりするためのプロセスデータを設定する。また、演出制御用CPU120は、右打ち促進演出として、右打ちを促す画像を画像表示装置5に表示させたり、右打ちを促す音をスピーカ8L，8Rから出力させたりする。

【0822】

図15-20に示すように、その後、 t_4 で大当たりラウンドが開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口

10

20

30

40

50

開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 R 目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 8 2 3】

その後、t 5 で 1 R 目が終了すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0 8 2 4】

その後、t 6 で 2 R 目が開始すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、2 R 目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づいて、V 確変示唆演出（図 1 5 - 4 1 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 8 2 5】

その後、t 7 で 2 R 目が終了すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 2 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0 8 2 6】

その後、t 8 で 3 R 目が開始すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、3 R 目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づいて、V 予告演出（図 1 5 - 4 2 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 8 2 7】

その後、t 9 で 3 R 目が終了すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、3 R 目後から 4 R 目に至るまでのラウンド間におけるラウンド間演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド）に基づいて、V を狙え演出（図 1 5 - 4 3 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 8 2 8】

図 1 5 - 2 1 に示すように、その後、t 1 0 で 4 R 目が開始すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、4 R 目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）に基づいて、V 予告演出（図 1 5 - 4 2 参照）を実行した後、V を狙え演出（図 1 5 - 4 3 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 8 2 9】

その後、t 1 1 で V 入賞が発生すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、確変判定装置通過指定コマンド（A D 0 0 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V 入賞演出（図 1 5 - 4 4 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0 8 3 0】

その後、t 1 2 で 4 R 目が終了すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 4 コマ

10

20

30

40

50

ンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0831】

その後、t13で5R目が開始すると、CPU103は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、5R目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0832】

その後、t14で5R目が終了すると、CPU103は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A205コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0833】

その後、t15において、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり終了指定コマンド(A3系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、エンディング演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0834】

その後、確変状態かつ時短状態(高確高ベース状態)に制御されるが、当該状態において、CPU103は、保留記憶数が0を超えているか否かに応じて、演出制御コマンドを変更する。

【0835】

たとえば、t16において、CPU103は、保留記憶数が0を超えている場合、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド(C2系コマンド)、背景指定コマンド(95系コマンド)、図柄変動指定コマンド(8D系コマンド)、表示結果指定コマンド(8C系コマンド)、および変動パターン指定コマンド(81系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第2特別図柄の変動に合わせて変動中演出(たとえば、リーチ演出や予告演出など)を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【0836】

一方、CPU103は、保留記憶数が0を超えていない場合、演出制御用CPU120に対して、背景指定コマンド(95系コマンド)および客待ちデモ指定コマンド(9F系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出(図15-60参照)を行う。たとえば、演出制御用CPU120は、飾り図柄や小図柄として初期値(たとえば、123)の画像を画像表示装置5に表示させたり、スピーカ8L、8Rからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図15-60に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機1のメーカーのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。

【0837】

[ランプの点灯態様]

図15-22は、ランプの点灯態様を示す説明図である。本実施の形態においては、遊技効果ランプ9(可動体ランプ9d、アタッカランプ9c、アタッカ上ランプ075F009U、左下ランプ075F009D、盤右ランプ075F009F、盤左ランプ075F009E、枠右ランプ075F009R、枠左ランプ075F009L)、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々が消灯している様子を、図15-22(A)に示すような黒塗りの態様で表す。

【0838】

また、本実施の形態においては、遊技効果ランプ9(可動体ランプ9d、アタッカラン

10

20

30

40

50

ランプ 9c、アタッカ上ランプ 075F009U、左下ランプ 075F009D、盤右ランプ 075F009F、盤左ランプ 075F009E、枠右ランプ 075F009R、枠左ランプ 075F009L)、特図 LED 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030、および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 の各々が点灯している様子を、図 15-22 (B) に示すような白塗りの態様で表す。

【0839】

さらに、本実施の形態においては、遊技効果ランプ 9 (可動体ランプ 9d、アタッカランプ 9c、アタッカ上ランプ 075F009U、左下ランプ 075F009D、盤右ランプ 075F009F、盤左ランプ 075F009E、枠右ランプ 075F009R、枠左ランプ 075F009L)、特図 LED 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030、および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 の各々が演出や画像表示装置 5 に表示された背景に応じた態様で点灯／点滅／消灯している様子を、図 15-22 (C) に示すようなハッチングの態様で表す。

【0840】

〔パチンコ遊技機 1 の演出態様〕

次に、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様について説明する。図 15-23～図 15-33、および図 15-38～図 15-50 は、遊技中におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。

【0841】

図 15-23 (a) に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ 9 がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第 1 保留記憶数がある場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、保留記憶数指定コマンド (C1 系コマンド)、背景指定コマンド (95 系コマンド)、図柄変動指定コマンド (8D 系コマンド)、表示結果指定コマンド (8C 系コマンド)、および変動パターン指定コマンド (81 系コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、第 1 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 1 特別図柄の変動に合わせて変動中演出 (たとえば、リーチ演出や予告演出など) を実行させたりする。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 15-23 (b1)～図 15-24 (b3) の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド (C1 系コマンド)、背景指定コマンド (95 系コマンド)、図柄変動指定コマンド (8D 系コマンド)、表示結果指定コマンド (8C 系コマンド)、および変動パターン指定コマンド (81 系コマンド) に基づき設定する。言い換えると、図 15-23 (b1)～図 15-24 (b3) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0842】

図 15-23 (b1) に示すように、第 1 特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ 9 が点灯する。また、図 15-23 (b2) に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置 5 においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ 8L、8R からリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ 9 が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。

【0843】

その後、特別図柄の変動が停止するときに、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、図柄確定指定コマンド (8F00) を送信する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0844】

図 15-24 (b3) に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大当たり開始指定コマンド (A0 系コマンド) および右打ち表示点灯コマンド (FD 系コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行するとともに、第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055

におけるLEDなどの点灯手段を点灯させる。なお、演出制御用CPU120は、図15-24(c1)～図15-38(d2)の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)および右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-24(c1)～図15-38(d2)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0845】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当りとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図15-24(c1)で後述するように、大当りとなったことを祝福する画像が画像表示装置5に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当り遊技状態の名称を報知することで、大当りラウンドを開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当り遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図15-24(c2), (c3)で後述するように、大当り遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置5に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図15-24(c4)～図15-33(c29)で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が実行される。演出制御用CPU120は、大当り図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド(8F00)をCPU103から受信し、その後、大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)をCPU103から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当りラウンドを開始するまで、ファンファーレを実行する。

【0846】

図15-24(c1)に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当りとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像)が画像表示装置5に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形(この例では右方向を示す矢印)および文字(この例では「右打ち」の文字)からなる画像を画像表示装置5の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置5は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図15-24(c1)に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像)よりも前面側(パチンコ遊技機1側から見て遊技者の方向)の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部075F030および右打ち表示部075F055の点灯態様が右打ちを促す態様(この例では点灯)に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、CPU103は、図柄確定後に、大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)および右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)を送信するとともに、右打ち表示部075F030を点灯させる。演出制御用CPU120は、受信した右打ち表示点灯コマンド(FD系コマンド)に基づき右打ち表示部075F055を点灯する一方で、受信した大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置5に表示させる。このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置5に表示さ

10

20

30

40

50

れる。つまり、まず、右打ち表示部 075F030、右打ち表示部 075F055 の順番でランプが点灯し、その後、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、大当たりとなったことを祝福する画像の順番で画像が表示される。また、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 における点灯は、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定するまで行われる。その際、まず、CPU103 は、図柄確定後に、背景指定コマンドとともに右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部 075F030 を消灯させる。演出制御用 CPU120 は、受信した右打ち表示消灯指定コマンドに基づき右打ち表示部 075F055 を消灯する一方で、受信した背景指定コマンドに基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示を終了するとともに通常状態の背景画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了してもよい。このようにすれば、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示期間と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 による点灯期間とが一致するため、右打ちする期間を遊技者がより分かり易くなる。

【0847】

図 15-24 (c2) に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の一部（この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「CHANCE」）が画像表示装置 5 の中央に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ 8L, 8R から出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様が変化したりする。

【0848】

図 15-25 (c3) に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図 15-24 (c2) に続いて、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分（この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「BONUS!!」）が新たに追加されて画像表示装置 5 の中央に表示される。これにより、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像として、「CHANCE BONUS!!」の文字画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ 9 が消灯する。その後、図 15-24 (c4) ~ 図 15-33 (c29) に亘って、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置 5 の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

【0849】

ここで、演出制御用 CPU120 は、図 15-34 ~ 図 15-37 に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ 9 を制御する。これら点灯データテーブルは、ROM121 に格納されている。たとえば、演出制御用 CPU120 は、点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用 CPU120 による各種ランプの点灯制御（発光制御）について具体的に説明する。

【0850】

図15-34は、点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。図15-34に示すように、点灯データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ075F009R、枠左ランプ075F009L）、可動体ランプ9d、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、盤左ランプ075F009E、盤右ランプ075F009F、およびアタッカランプ9cといった、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の演出時間が規定されている。たとえば、遊技効果ランプ9における各ランプは、ファンファーレ演出を9880msecに亘って実行した後、大右打ち促進演出を2000msecに亘って実行するようになっている。なお、大右打ち促進演出は複数回（本実施の形態においては、2回）繰り返されるように構成されているため、遊技効果ランプ9は、2000msecの大右打ち促進演出を2回繰り返すことになる。

10

【0851】

図15-35は、点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。図15-35に示すように、点灯データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ9における各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【0852】

ここで、大右打ち促進演出について、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009Lは互いに共通の孫テーブルW11が指定されている。また、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、および盤左ランプ075F009Eは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。このため、ROM121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。アタッカランプ9cについては、大右打ち促進演出の実行時間である2000msecをさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、330msecに対しては孫テーブルA11aが指定され、1350msecに対しては孫テーブルA11bが指定され、320msecに対しては孫テーブルA11cが指定されている。

20

【0853】

図15-36および図15-37は、点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。図15-36には、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L用の孫テーブルW11におけるデータが示されている。図15-36に示すように、枠右ランプ用の孫テーブルW11においては、30msec間隔でT1～T56に亘ってRGBのデータが規定され、さらに最後の時間である1000msec（T57）では全てのランプに消灯（0x000000）のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009Lの各々について、図15-2で示したような第1～第11ランプのデータが規定されている。また、図15-36においては、枠ランプに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（F00）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（000）に対して破線の丸印が付されている。

30

【0854】

孫テーブルW11におけるデータを参照すると、最初にT1で枠左ランプ075F009Lの第4ランプが点灯し、次にT2で枠左ランプ075F009Lの第3ランプが点灯し、次にT3で枠左ランプ075F009Lの第2ランプが点灯し、次にT4で枠左ランプ075F009Lの第1ランプが点灯し、次にT5で枠右ランプ075F009Rの第2ランプが点灯し、次にT6で枠右ランプ075F009Rの第3ランプが点灯し、次にT7で枠右ランプ075F009Rの第4ランプが点灯し、次にT8で枠右ランプ075F009Rの第5ランプが点灯し、次にT9で枠右ランプ075F009Rの第6ランプが点灯し、次にT10で枠右ランプ075F009Rの第7ランプが点灯し、次にT11で枠右ランプ075F009Rの第8ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にT46で枠左ランプ

40

50

0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプが消灯し、次に T 4 7 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 3 ランプが消灯し、次に T 4 8 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 2 ランプが消灯し、次に T 4 9 で枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1 ランプが消灯し、次に T 5 0 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 2 ランプが消灯し、次に T 5 1 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 3 ランプが消灯し、次に T 5 2 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが消灯し、次に T 5 3 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが消灯し、次に T 5 4 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが消灯し、次に T 5 5 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが消灯し、次に T 5 6 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯する。その後、各ランプは、1 回の大右打ち促進演出における 2 0 0 0 m s e c が経過するまで消灯する。なお、T 5 6 で全てのランプが消灯した後、1 回の大右打ち促進演出における 2 0 0 0 m s e c が経過するまでの残り時間は 3 2 0 m s e c ほどである。すなわち、点灯に使った時間が $3 0 \text{ m s e c} \times 5 6 = 1 6 8 0 \text{ m s e c}$ であるため、残りは 3 2 0 m s e c ほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い 1 0 0 0 m s e c (T 5 7) となっている。なお、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1、第 5 ～第 1 1 ランプ、および枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 1、第 9 ～第 1 1 ランプは全時間において消灯する。

【0 8 5 5】

上述したようなデータが格納された、孫テーブル W 1 1 を用いれば、図 1 5 - 2 5 (c 4) ～図 1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプの点灯から始まって、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプによる大右打ち促進演出が 2 回に亘って行われる。

【0 8 5 6】

図 1 5 - 3 7 には、可動体ランプ 9 d 用の孫テーブル K 1 1 およびアタッカランプ 9 c 用の孫テーブル A 1 1 a ～A 1 1 c におけるデータが示されている。図 1 5 - 3 7 に示すように、可動体ランプ 9 d 用の孫テーブル K 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 ～T 5 6 に亘って R G B のデータが規定され、さらに最後の時間である 1 0 0 0 m s e c (T 5 7) では全てのランプに消灯 (0 x 0 0 0 0 0 0) のデータが規定されている。なお、孫テーブル K 1 1 では、可動体ランプ 9 d について、可動体 3 2 に付された文字「X X X」のうち、左の X (左 X)、中の X (中 X)、右の X (右 X) の各々について、データが規定されている。また、図 1 5 - 3 7 においては、可動体ランプ 9 d に含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ (F 0 0)、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ (0 0 0) に対して破線の丸印が付されている。

【0 8 5 7】

孫テーブル K 1 1 におけるデータを参照すると、最初に T 3 で可動体ランプ 9 d の左 X のランプが点灯し、次に T 4 で可動体ランプ 9 d の中 X のランプが点灯し、次に T 5 で可動体ランプ 9 d の右 X のランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初に T 4 8 で可動体ランプ 9 d の左 X のランプが消灯し、次に T 4 9 で可動体ランプ 9 d の中 X のランプが消灯し、次に T 5 0 で可動体ランプ 9 d の右 X のランプが消灯する。その後、各ランプは、1 回の大右打ち促進演出における 2 0 0 0 m s e c が経過するまで消灯する。なお、T 5 0 で全てのランプが消灯し、その後 T 5 6 に至るまで消灯を継続した後、1 回の大右打ち促進演出における 2 0 0 0 m s e c が経過するまでの残り時間は 3 2 0 m s e c ほどである。すなわち、点灯などに使った時間が $3 0 \text{ m s e c} \times 5 6 = 1 6 8 0 \text{ m s e c}$ であるため、残りは 3 2 0 m s e c ほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い 1 0 0 0 m s e c (T 5 7) となっている。また、枠ランプの孫テーブル W 1 1 と比較すると、可動体ランプ 9 d は、枠ランプよりも遅れて点灯し始め (つまり、最初の T 1 および T 2 は消灯のまま)、枠ランプよりも早くに消灯する。

【0 8 5 8】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルK 1 1を用いれば、図15-25(c 4)～図15-32(c 24)に示すように、枠左ランプ075F009Lの第4ランプ、第3ランプが点灯している間は可動体ランプ9dが消灯し、その後、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ9dの左Xが点灯し、その後、中Xおよび右Xのランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ9dの左Xが消灯し、その後、中Xおよび右Xのランプが消灯する。これにより、左Xの点灯から始まって、中Xのランプ、および右Xのランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ9dが七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ9dによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

10

【0859】

また、図15-37には、アタッカランプ9c用の孫テーブルA11a、A11b、A11cにおけるデータが示されている。図15-37に示すように、アタッカランプ9cの孫テーブルA11aにおいては、点灯対象となる330msecに対して600000msecという非常に長い時間に亘ってRGBのデータが規定されており、そのデータとしては消灯(0x000000)のデータが規定されている。

【0860】

アタッカランプ9cの孫テーブルA11bにおいては、点灯対象となる1350msecに対して20msec間隔でRGBのデータが規定されている。ただし、アタッカランプ9cは、1350msecに亘って所定のパターン(たとえば、七色)の色の変化を繰り返すのみであるため、孫テーブルA11bでは、1回のパターンの色の変化についてのみ280nsec分だけ規定されている。つまり、演出制御用CPU120は、1350msecにおいて、孫テーブルA11bを1回参照するごとに280nsecに亘ってアタッカランプ9cを点灯させ、その後、1350msecが終了するまで、孫テーブルA11bを繰り返し参照して、所定のパターン(たとえば、七色)の色の変化を繰り返す。

20

【0861】

アタッカランプ9cの孫テーブルA11cにおいては、点灯対象となる320msecに対して600000msecという非常に長い時間に亘ってRGBのデータが規定されており、そのデータとしては消灯(0x000000)のデータが規定されている。

【0862】

演出制御用CPU120は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の330msecに亘って孫テーブルA11aを参照することでアタッカランプ9cを消灯させ、その後、1350msecに亘って孫テーブルA11bを280nsec間隔で複数回参照することで所定のパターン(たとえば、七色)の色の変化をアタッカランプ9cに繰り返させ、その後、最後の320msecに亘って孫テーブルA11cを参照することでアタッカランプ9cを消灯させる。これにより、図15-25(c 4)～図15-32(c 24)に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ075F009Rの第8ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ9cが点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やがて枠右ランプ075F009Rの第8ランプが消灯した後、アタッカランプ9cが消灯するようになる。このようなアタッカランプ9cによる大右打ち促進演出が2回に亘って行われる。

30

40

【0863】

また、アタッカランプ9cの孫テーブルA11a、A11b、A11cのように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ9cの点灯を3段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブルA11bを繰り返し参照させることで、2000msecの点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、ROM121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

50

【0864】

図15-25(c4)に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図15-25(c4)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第4ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0865】

図15-25(c5)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第3ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

10

【0866】

図15-26(c6)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ9dの付近に到達したため、可動体ランプ9dの左Xが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0867】

図15-26(c7)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第1ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ9dの中Xが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

20

【0868】

図15-26(c8)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第2ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ9dの右Xが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

30

【0869】

図15-27(c9)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第3ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0870】

図15-27(c10)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第4ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

40

【0871】

図15-27(c11)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第5ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが盤右ランプ075F009Fの付近に到達したため、盤右ランプ075F009Fが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0872】

図15-28(c12)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009

50

Rの第6ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0873】

図15-28(c13)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第7ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0874】

図15-28(c14)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第8ランプが点灯を開始する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0875】

図15-29(c15)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第4ランプが消灯する。さらに、枠ランプがアタッカランプ9cの付近に到達したため、アタッカランプ9cが点灯を開始する。なお、アタッカランプ9cはそれ以降、点灯と消灯とを繰り返す(つまり、点滅する)。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0876】

図15-29(c16)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0877】

図15-29(c17)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第2ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの左Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0878】

図15-30(c18)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠左ランプ075F009Lの第1ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの中Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0879】

図15-30(c19)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第2ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ9dの右Xも消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0880】

図15-30(c20)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、枠右ランプ075F009Rの第3ランプが消灯する。スピーカ8L, 8Rからは、遊技効果ランプ9の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0881】

図15-31(c21)に示すように、画像表示装置5においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ9については、

10

20

30

40

50

枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 8 2 】

図 1 5 - 3 1 (c 2 2) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 8 3 】

図 1 5 - 3 1 (c 2 3) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F が消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 8 4 】

図 1 5 - 3 2 (c 2 4) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【 0 8 8 5 】

図 1 5 - 3 2 (c 2 5) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタックランプ 9 c も消灯する。スピーカ 8 L , 8 R からも、音の出力が停止する。これにより、一連の 1 回目の大右打ち促進演出が終了する。

【 0 8 8 6 】

図 1 5 - 3 2 (c 2 6) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプのみが点灯を開始する。なお、2 回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ 8 L , 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中の B G M (大当りラウンドの背景に応じた音) と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

【 0 8 8 7 】

図 1 5 - 3 3 (c 2 7) ~ (c 2 9) に示すように、2 回目の大右打ち促進演出においては、1 回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ 9 が点灯／点滅／消灯し、その間、スピーカ 8 L , 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されない。

【 0 8 8 8 】

このように、大右打ち促進演出は、小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いており、小右打ち促進演出よりも強調する態様で右打ちを遊技者に促す演出である。このため、ファンファーレ演出中に大右打ち促進演出が実行されることで、遊技者に対して分かり易く右打ちを促すことができる。

【 0 8 8 9 】

また、1 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音 (たとえば、キューーンとう効果音) が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、2 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないことで、その後に開始する大当りラウンド中の B G M を阻害しないようにすることができる。

【 0 8 9 0 】

また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ 9 によるランプの点灯や点滅などによって右打ちするこ

10

20

30

40

50

とを効果的に促すものであり、その演出は図15-24(c2)で示した大当り遊技状態の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は1文字ずつ現れるが、大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当り遊技状態の名称画像が表示されて大当りとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

【0891】

アタッカランプ9cは、実際に遊技者が遊技球を運ぶために、遊技球の発射時に狙う所であるため、七色などの派手で遊技者が認識し易い色で点灯するとともに、点滅することで、遊技者に狙う所により注目させることができる。なお、アタッカランプ9cは、点滅することなく、常に七色などの所定の色で点灯してもよい。

【0892】

以下の例では、5R確変大当りが発生した場合のパチンコ遊技機1の演出態様を説明する。10R確変大当りについてはラウンド数が異なるが、その他の演出態様などは5R確変大当りと同じである。また、5通常大当りについては、V予告演出やV入賞演出が実行されない点で異なるが、その他の演出態様などは5R確変大当りと同じである。

【0893】

図15-38(c26)に示すように、遊技効果ランプ9が消灯して大右打ち促進演出の2回目終了すると、図15-38(c27)に示すように、大当りラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ!!」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ9はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図15-38(c28)に示すように、画像表示装置5の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づいては、この図15-38(c28)の段階までの一連の演出データが設定される。

【0894】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-39(d3)~図15-40(e4)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-39(d3)~図15-40(e4)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0895】

図15-39(d3)に示すように、画像表示装置5の画面全体が真っ白になった状態から大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れる。遊技効果ランプ9はフェードインに応じた態様で点灯する。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードインの影響を受けることなく表示が維持される。

【0896】

ここで、「フェードイン」および「フェードアウト」について、具体的に説明する。フェードインおよびフェードアウトは、「トランジション」という画像表示における効果の一種である。「トランジション」とは、映像を編集する際に、第1カット(画像)から第2カット(画像)へと映像の場面が切り替わるときに、第1カットと第2カットとの間に挿入する切替効果のことである。フェードインやフェードアウトの他に、ワイプやオーバーラップなど、映像編集における種々の手法がトランジションに含まれる。

10

20

30

40

50

【0897】

「フェードイン」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上に徐々に現れる効果である。具体的な手法として、フェードインでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率とも言える）を第1度合い（たとえば、100%や99%）から当該第1度合いよりも低い第2度合い（たとえば、0%や1%）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が2秒であれば、0～1秒の間の1秒間を使って透明度（透過率）を100%（第1度合い）から50%へと徐々に低くなるように変化させ、その後の1～2秒の間の1秒間を使って透明度（透過率）を50%から0%（第2度合い）へと徐々に低くなるように変化させる。一方、100%（第1度合い）から0%（第2度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を不透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に低く変化させないものはフェードインではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率とも言える）を変化させる場合には、上述した%の値が逆になる。すなわち、フェードインでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第2度合い（たとえば、0%や1%）から当該第2度合いよりも高い第1度合い（たとえば、100%や99%）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

10

【0898】

「フェードアウト」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上から徐々に消える効果である。具体的な手法として、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率）を第2度合い（たとえば、0%や1%）から当該第1度合いよりも高い第1度合い（たとえば、100%や99%）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が2秒であれば、0～1秒の間の1秒間を使って透明度（透過率）を0%（第2度合い）から50%へと徐々に高くなるように変化させ、その後の1～2秒の間の1秒間を使って透明度（透過率）を50%から100%（第1度合い）へと徐々に高くなるように変化させる。一方、0%（第2度合い）から100%（第1度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に高く変化させないものはフェードアウトではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率）を変化させる場合には、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第1度合い（たとえば、100%や99%）から当該第1度合いよりも低い第2度合い（たとえば、0%や1%）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

20

30

【0899】

たとえば、本実施の形態においては、図15-38（c26）、（d1）に示すように、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を示す画面の第1層目の透明度（透過率）が0%である状態において、当該画面の第1層目の透明度（透過率）を100%へと徐々に高くなるようにすることで、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を段階的に透明にして視認困難な状態にさせる（フェードアウト）。これによって、図15-38（d2）に示すように、画面の第1層目よりも奥側に位置する画面の第2層目における白色の画像のみを遊技者に見せる。その後、図15-38（d3）に示すように、画面の第1層目の透明度（透過率）が100%である状態において、当該画面の第1層目の透明度（透過率）を0%へと徐々に低くなるようにすることで、大当たりラウンド中の背景画像を段階的に不透明にして視認容易な状態にさせる（フェードイン）。これによって、画面の第2層目よりも手前に位置する第1層目における大当たりラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

40

【0900】

なお、トランジションとしては、「クロスフェード」という手法もある。クロスフェードは、たとえば、何らかのオブジェクトを示す画面の第1層目をフェードアウトさせる一方で、当該第1層目よりも奥側に位置する何らかのオブジェクトを示す画面の第2層目をフェードインさせることで、見た目としては画面の第1層目を見せた後に画面の第2層目

50

を見せる手法である。一方、本実施の形態の場合、上述したように、画面の第1層目をフェードアウトし、その後フェードインすることで、奥側に位置する画面の第2層目で常に表示された白色の画像を、ED第1期間における画像からED第2期間における画像への切替途中で一旦見せるものであるため、クロスフェードのような手法とは異なる。

【0901】

本実施の形態においては、上述したようなトランジションなどの背景画像の切替表示が実行されたとしても、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像は背景画像の切替表示による影響を受けることなく表示が維持される。ここで、「背景画像の切替表示による影響を受ける」とは、フェードインやフェードアウトなどの背景画像の切替表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が背景画像の切替表示による影響を受けていないと言える。

【0902】

図15-39(d4)に示すように、大当たりラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図15-39(e1)に示すように、1Rが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置5の画面左下には、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ8L、8Rからはラウンド中演出に応じた態様でBGM（大当たりラウンドの背景に応じた音）の出力が開始する。なお、前述したように、このBGMが出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

【0903】

図15-40(e2)に示すように、1R中においては、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0904】

図15-40(e3)に示すように、1R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A201コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0905】

図15-40(e4)に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0906】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、2R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-41(e5)～図15-42(e8)の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図15-41(e5)～図15-42(e8)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0907】

図15-41(e5)に示すように、2R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続

き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0908】

図15-41（e6）に示すように、2R中においては、V確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン31Bの操作を促す画像とともに「PUSH!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

10

【0909】

図15-41（e7）に示すように、V確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン31Bを操作すると、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてV確変大当りであることを報知する演出として「成功!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出（V確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

【0910】

図15-42（e8）に示すように、2R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A202コマンド）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

20

【0911】

図15-42（e9）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0912】

ラウンド間が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、3R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-42（e10）～図15-43（e12）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図15-42（e10）～図15-43（e12）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

30

【0913】

図15-42（e10）に示すように、3R目が開始すると、通常大入賞口が開放し、V予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでVを掴め!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出（V予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからもラウンド中演出（V予告演出など）に応じた態様で音出力される。

40

【0914】

図15-43（e11）に示すように、3R中においては、V予告演出が引き続き実行され、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでVを掴め!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果

50

ランプ 9 はラウンド中演出（V 予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出（V 予告演出など）に応じた態様で音出力される。

【0915】

図 15-43（e12）に示すように、3 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A203 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、3 R 目後から 4 R 目に至るまでのラウンド間において V を狙え演出を実行する。

【0916】

図 15-43（e13）に示すように、ラウンド間においては、大入賞口が閉鎖したまま、すなわち遊技球が大入賞口に進入不可能な状態で、V を狙え演出が実行される。具体的には、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、右打ちによって遊技者に狙わせる対象（場所）である V 可変入賞球装置 075F007B（V 大入賞口）を指す矢印画像と「狙え」の文字画像とが表示される。このように、V を狙え演出によれば、V 大入賞口に関する画像表示を用いて、遊技者に V 大入賞口へ遊技球を進入させるように右打ちを促すことができる。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で音出力される。

【0917】

ラウンド間が終了すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A104 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 104 からのコマンドに基づき、4 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 15-44（e14），（e15）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A104 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 15-44（e14）～図 15-44（e15）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0918】

図 15-44（e14）に示すように、4 R 目が開始すると、V 大入賞口が開放し、引き続き V を狙え演出が実行される。これにより、遊技者が右打ちをすることで V 大入賞口を狙うようになる。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で音出力される。

【0919】

図 15-44（e15）に示すように、4 R 中においては、V を狙え演出が実行されるとともに、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出（V を狙え演出など）に応じた態様で音出力される。

【0920】

V 大入賞口に遊技球が進入して V 入賞が発生すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、確変判定装置通過指定コマンド（AD00 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、V 入賞演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 15-44（e16）～図 15-45（e18）の各演出のデータを、確変判定装置通過指定コマンド（AD00 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 15-44（e16）～図 15-45（e18）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0921】

図 15-44（e16）に示すように、V 入賞演出が実行すると、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、V 入賞が発生したことを示す「V」の画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印お

10

20

30

40

50

よび文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出（V 入賞演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出（V 入賞演出など）に応じた態様で音出力される。

【0922】

図 15-45（e17）に示すように、4 R 目が終了すると、V 大入賞口が閉鎖し、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A204 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0923】

図 15-45（e18）に示すように、ラウンド間においては、V 大入賞口および通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「V」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0924】

ラウンド間が終了すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A105 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、5 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 15-45（e19）～図 15-46（e21）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A105 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 15-45（e19）～図 15-46（e21）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0925】

図 15-45（e19）に示すように、5 R 目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0926】

図 15-46（e20）に示すように、5 R 中においては、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出が実行され、さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L，8 R からラウンド中演出に応じた態様で音出力される。

【0927】

図 15-46（e21）に示すように、5 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A205 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大当たり終了指定コマンド（A3 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 15-46（f1）～図 15-47（f4）の各演出のデータを、大当たり終了指定コマンド（A3 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 15-46（f1）～図 15-47（f4）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0928】

図 15-46（f1）に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置 5 の画面中央に大当たり遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。

10

20

30

40

50

スピーカ 8 L, 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

【0929】

図 15-47 (f2) に示すように、エンディング演出中においては、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像（この例では「夢夢 RUSH!!」の文字画像）が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

【0930】

図 15-47 (f3) に示すように、エンディング演出中においては、のめり込み抑制報知演出が実行される。具体的には、「のめり込みに注意しましょう。パチンコは適度に楽しむ遊びです。」といった遊技者による遊技に対するのめり込みを防止するための画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。なお、連チャン当り時においては、エンディング演出中に、たとえば、画面の下方において、大当り遊技状態における遊技の結果（たとえば、賞球数など）を示す遊技結果画像が表示されるが、初当り時においても、エンディング演出中に、このような遊技結果画像が表示されてもよい。

【0931】

図 15-47 (f4) に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関する遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

【0932】

エンディング演出が終了した後、第 2 保留記憶数がある場合、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、保留記憶数指定コマンド（C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、第 2 特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第 2 特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 15-48 (g1), (g2) の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 15-48 (g1), (g2) の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0933】

図 15-48 (g1) に示すように、第 2 特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

【0934】

図 15-48 (g2) に示すように、第 2 特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ 9 はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からハズレ図柄停止に応じた態様で音出力される。

【0935】

第2特別図柄の変動が停止した後、第2保留記憶数がある場合、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、保留記憶数指定コマンド（C2系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、第2特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第2特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用CPU120は、図15-48（g3）～図15-49（g5）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C2系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図15-48（g3）～図15-49（g5）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

10

【0936】

図15-48（g3）に示すように、第2特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ9は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ8L，8Rからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。

20

【0937】

図15-49（g4）に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置5においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ8L，8Rからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ9が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0938】

図15-49（g5）に示すように、大当たり変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置5の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、777など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。

30

40

【0939】

特別図柄の変動が停止するときに、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、図柄確定指定コマンド（8F00）を送信する。なお、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0940】

図15-49（g6）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たり（10R確変大当たり）が発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）を送信する。なお、すでに右打ち促進演出は実行されているので、右打ち表示点灯コマンド（FD系コマンド）は送信されない。これに対して、

50

演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図15-50(h1)，(h2)の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図15-50(h1)，(h2)の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0941】

図15-50(h1)に示すように、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像(この例ではキャラクタ画像とともに「ヤッタね!!」の文字画像)が画像表示装置5に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ8L，8Rから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。

【0942】

図15-50(h2)に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像(この例では「SPECIAL BONUS!!」の文字画像)が画像表示装置5の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ8L，8Rから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。なお、特図2当りでの連チャン当りの場合、既に特図1当り時に大右打ち促進演出を実行しているため、改めて大右打ち促進演出は実行されない。このため、図15-25(c4)～図15-32(c24)に示したように、スピーカ8L，8Rからも大右打ち促進演出に応じた態様で音出力されることがなく、さらに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【0943】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1R目におけるラウンド中演出を実行する。

【0944】

図15-50(i1)に示すように、大当り1Rが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置5の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0945】

その後、図示は省略するが、図15-40～図15-46に示すようにラウンド中においてV予告演出、Vを狙え演出、およびV入賞などの各種演出を実行し、やがて大当りラウンドが終了すると、図15-46および図15-47に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図15-48に示すように再び大当り遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置5の画面右上には、小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示されるとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々が点灯し続ける。やがて、大当りが発生することなく大当り遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、CPU103から演出制御用CPU120に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上の小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)を消去するとともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030、および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

【0946】

[電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様]

図15-51は、特図1当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合にお

10

20

30

40

50

けるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 15-51 に示す電断は、図 15-20 に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 を想定する。

【0947】

図 15-51 に示すように、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-24（c1）の状態）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）が画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-24（c2）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-28（c14）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-31（c23）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0948】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030 および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0949】

その後、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から大入賞口開放中指定コマンド（A101 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A101 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A101 コマンド）に基づき、図 15-39（e1）のような 1 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、大当たりとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「CHANCE BONUS！！」の文字画像）、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ！！」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。

【0950】

このように、大右打ち促進演出が実行される前や、大右打ち促進演出が完了するまでなどに電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0951】

図 15-52 は、特図 1 当たり時の大当たり 1 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 15-52 に示す電断は、図 15-20 に示すように、1 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 2 を想定する。

【0952】

図 15-52 に示すように、1 R 中の演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-40（e2）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0953】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 LED 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030 および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0954】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき、図15-41（e5）のような2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、10個得られるごとに10pt加算するなど、再び0ptを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は0ptで表示されるものに限らず、「??」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

10

【0955】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0956】

図15-53は、特図1当り時の大当たり1ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-53に示す電断は、図15-20に示すように、1R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断3を想定する。

20

【0957】

図15-53に示すように、ラウンド間の演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態（図15-40（e4）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0958】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

30

【0959】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき、図15-41（e5）のような2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

【0960】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

40

【0961】

図15-54は、特図1当り時の大当たり2ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-54に示す電断は、図15-20に示すように、2R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断4を想定する。

50

【0962】

図15-54に示すように、2R中のV確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態（図15-41（e7）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0963】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

10

【0964】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき、2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。また、大当たりの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図15-42（e10）のようなV予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU103が大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に加えて大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）を演出制御用CPU120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU120は、CPU103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）および大当たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき、図15-42（e10）のようなV予告演出を実行するように構成することもできる。

20

【0965】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまつて次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

30

【0966】

図15-55は、特図1当り時の大当たり2ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-55に示す電断は、図15-20に示すように、2R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断5を想定する。

【0967】

図15-55に示すように、2R後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態（図15-42（e9）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

40

【0968】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0969】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき、2R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得ら

50

れる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p tで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図15-42(e10)のようなV予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU 103が大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)に加えて大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU 120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU 120は、CPU 103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)および大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、図15-42(e10)のようなV予告演出を実行するように構成することもできる。

【0970】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0971】

図15-56は、特図1当り時の大当り3ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。図15-56に示す電断は、図15-21に示すように、3R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断6を想定する。

【0972】

図15-56に示すように、3R後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-43(e13)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0973】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0974】

その後、演出制御用CPU 120は、CPU 103から大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に基づき、4R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p tで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図15-44(e14)のようなVを狙え演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、CPU 103が大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド)に加えて大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)を演出制御用CPU 120に送信するように構成すれば、演出制御用CPU 120は、CPU 103から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(A103コマンド)および大当り開始指定コマンド(A0系コマンド)に基づき、図15-44(e14)のようなVを狙え演出を実行するように構成することもできる。

【0975】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドでV大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうこと

10

20

30

40

50

を極力防ぐことができる。

【0976】

図15-57は、特図1当り時の大当り4ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-57に示す電断は、図15-21に示すように、4R中にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断7を想定する。

【0977】

図15-57に示すように、4R中のVを狙え演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-44(e15)の状態)、またはV入賞演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-44(e16)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0978】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075F050の右打ち表示部075F055においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0979】

その後、演出制御用CPU120は、CPU103から大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド(A105コマンド)に基づき、図15-45(e19)のような5R中における演出画像を画像表示装置5に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM122におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0ptで表示される。

【0980】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまつて次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、4R中のように、Vを狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図15-51に示すように大右打ち促進演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合とでは、互いに共通して電断から復帰した後にVを狙え演出や大右打ち促進演出が実行されない一方で小右打ち促進演出は最低限実行されている。このため、いずれの状況においても共通した態様で、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができる。

【0981】

図15-58は、特図1当り時の大当り4ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機1の演出態様を示す説明図である。図15-58に示す電断は、図15-21に示すように、4R後のラウンド間にパチンコ遊技機1の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断8を想定する。

【0982】

図15-58に示すように、4R後のラウンド間においてV入賞演出に対応する画像が画像表示装置5に表示された状態(図15-45(e18)の状態)において電断が発生した場合、画像表示装置5に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置5に表示される。

【0983】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図LED基板075F020の右打ち表示部075F030および第4図柄ユニット075

10

20

30

40

50

F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【 0 9 8 4 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）に基づき、5 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、O p t で表示される。

【 0 9 8 5 】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【 0 9 8 6 】

図 1 5 - 5 9 は、特図 1 当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 5 9 に示す電断は、図 1 5 - 2 1 に示すように、5 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 9 を想定する。

【 0 9 8 7 】

図 1 5 - 5 9 に示すように、5 R 中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 6（e 2 0）の状態）、または 5 R 終了後の状態（図 1 5 - 4 6（e 2 1）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【 0 9 8 8 】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 9 8 9 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大当り終了指定コマンド（A 3 系コマンド）を受信するまで待機し、大当り終了指定コマンド（A 3 系コマンド）を受信すると、当該大当り終了指定コマンド（A 3 系コマンド）に基づき、図 1 5 - 4 6（f 1）のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。

【 0 9 9 0 】

このように、大当りの最終ラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまうことを極力防ぐことができる。

【 0 9 9 1 】

図 1 5 - 6 0 は、特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 5 - 6 0 に示す電断は、図 1 5 - 2 1 に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 0 を想定する。

【 0 9 9 2 】

図 1 5 - 6 0 に示すように、エンディング演出のうち、大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 6（f 1）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 5 - 4 7（f 2）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する

10

20

30

40

50

画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-47（f3）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 15-47（f4）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0993】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 075F020 の右打ち表示部 075F030 および第 4 図柄ユニット 075F050 の右打ち表示部 075F055 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0994】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から保留記憶数指定コマンド（C1 系コマンド、C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（C1 系コマンド、C2 系コマンド）、背景指定コマンド（95 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81 系コマンド）に基づき、図 15-48（g1）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。

【0995】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から背景指定コマンド（95 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9F00 コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（95 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9F00 コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「123」）が停止した状態で画像表示装置 5 における表示を復帰させる。

【0996】

このように、エンディング中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって大当り遊技状態後の確変状態において第 2 始動入賞口に入賞させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【0997】

〔特徴部 075F により得られる主な効果〕

以下に、前述した特徴部 075F の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【0998】

（1-1） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル 30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 120 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理）と、

前記第 2 流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞

10

20

30

40

50

球装置 075F007B の内部に設けられた V 大入賞口を通過した後の V 入賞スイッチ 075F024 の検出領域) と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第 1 案内表示 (たとえば、図 15-32 (c25) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示) と、当該第 1 案内表示よりも小さい画像表示を用いた第 2 案内表示 (たとえば、図 15-24 (c1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示) と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第 3 案内表示 (たとえば、図 15-43 (e13) に示す V を狙え演出に対応する画像表示) とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出 (たとえば、ファンファーレ演出) の実行中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い (たとえば、図 15-25 (c4) ~ 図 15-38 (c26) に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示) 、

その後、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 15-38 (d1) , (d2) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態のうちから前記第 3 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 15-43 (e13) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態から遊技媒体が前記特定領域に進入可能な状態となった以降においても前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を継続し (たとえば、図 15-44 (e15) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したときに、前記第 3 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 15-44 (e16) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分) 、

前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間 (たとえば、図 15-31 (c23) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間) に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を行っている間 (たとえば、図 15-44 (e15) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間) に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第 1 案内表示および前記第 3 案内表示が行われずかつ前記第 2 案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる (たとえば、図 15-51 および図 15-57 に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分) 。

【0999】

(1-2) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (たとえば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体 (たとえば、遊技球) を発射可能な発射手段 (たとえば、打球操作ハンドル 30) と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路 (たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路) と第 2 流下経路 (たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路) とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示 (たとえば、右打ちを促す画像表示) を行う案内表示手段 (たとえば、演出制御用 CPU 120 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理) と、

10

20

30

40

50

前記第2流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第1案内表示（たとえば、図15-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第1案内表示よりも小さい画像表示を用いた第2案内表示（たとえば、図15-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示（たとえば、図15-43（e13）に示すVを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い（たとえば、図15-25（c4）～図15-38（c26）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-38（d1）、（d2）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第3案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-43（e13）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第2案内表示および前記第3案内表示を継続し（たとえば、図15-44（e15）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第3案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-44（e16）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第1案内表示および前記第2案内表示を行っている間（たとえば、図15-31（c23）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第2案内表示および前記第3案内表示を行っている間（たとえば、図15-44（e15）に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第1案内表示および前記第3案内表示が行われずかつ前記第2案内表示が行われる状態で画像表示が再び行われる（たとえば、図15-51および図15-57に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【1000】

（1-3） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（た

10

20

30

40

50

例えば、演出制御用CPU120によって右打ち示唆演出やVを狙え演出を実行する処理)と、

前記第2流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域(たとえば、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域)と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第1案内表示(たとえば、図15-32(c25)に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示)と、当該第1案内表示よりも小さい画像表示を用いた第2案内表示(たとえば、図15-24(c1)に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示)と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示(たとえば、図15-43(e13)に示すVを狙え演出に対応する画像表示)とを含み、

10

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)の実行中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い(たとえば、図15-25(c4)~図15-38(c26)に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示)、

その後、1R開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A101コマンド))を受信することで、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し(たとえば、図15-38(d1),(d2)に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

20

その後、3R終了後コマンド(たとえば、大入賞口開放後指定コマンド(A203コマンド))を受信することで、前記第3案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し(たとえば、図15-43(e13)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、4R開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A104コマンド))を受信することで、前記第2案内表示および前記第3案内表示を継続し(たとえば、図15-44(e15)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、V通過コマンド(たとえば、確変判定装置通過指定コマンド(AD00コマンド))を受信することで、前記第3案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し(たとえば、図15-44(e16)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

30

前記第1案内表示および前記第2案内表示を行っている間(たとえば、図15-31(c23)に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第2案内表示および前記第3案内表示を行っている間(たとえば、図15-44(e15)に示すようにVを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間)に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第1案内表示および前記第3案内表示が行われずかつ前記第2案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる(たとえば、図15-51および図15-57に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分)。

40

【1001】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後は、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、V大入賞口を狙わせるためのVを狙え演出については、未だV大入賞口が閉鎖している時点から実行するとともに、V大入賞口が開放した後もそのまま継続することで、V大入賞口を狙うことの重要性を遊技者にアピールするとともに

50

、V大入賞口に遊技球を進入させることを確実なものとして行うことができる。また、V入賞が発生してV大入賞口が閉鎖した後はVを狙え演出を終了することで、不要な促進報知を遊技者に行うことを防止することができる。さらに、上述した流れの中で、小右打ち促進演出については継続して実行されるため、V大入賞口が開放する前からV入賞が発生した以降においても常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。また、大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときと、Vを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示されるため、電断が起こったとしてもその後の遊技において引き続き右打ちすることを遊技者に最低限促すことができる。

10

【1002】

(2) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基いて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、を備え、

20

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図15-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と第2案内表示（たとえば、図15-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中において、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い（たとえば、図15-25（c4）～図15-38（c26）に示す大右打ち促進演出に対応する画像表示および小右打ち促進演出に対応する画像表示）、

30

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-39（e1）～図15-46（e21）に示すように大当たりラウンド中に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行わない一方で小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記第2案内表示を継続し（たとえば、図15-48および図15-49に示すように大当たり後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

40

前記第2案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図15-38（d1）～図15-39（d4）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第2案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けない（たとえば、図15-49（g5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【1003】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打

50

ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後の大当たりラウンド中においては、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態においても小右打ち促進演出を継続して実行することで、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、大当たりが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当たりラウンドに切り替わる際に行われる切替表示（フェードアウトやフェードインなど）によって小右打ち促進演出が影響を受けず、また、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態において行われる群予告演出などによる画像表示によっても小右打ち促進演出が影響を受けないため、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

10

【1004】

(3-1) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

20

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ8L、8R）と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図15-32(c25)に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第2案内表示（たとえば、図15-24(c1)に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

30

前記第1案内表示として、前記第2案内表示よりも強調する態様で、前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図15-24(c1)に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図15-25～図15-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

40

前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図15-25～図15-33に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを2回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図15-25(c4)～図15-32(c24)に示すように1回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8

50

L, 8 Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分)、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず(たとえば、図15-32(c26)~図15-33(c29)に示すように2回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分)、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し(たとえば、図15-39(e1)に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ8L, 8Rからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分)、

前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態(たとえば、確変状態、時短状態)において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない(たとえば、図15-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ8L, 8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分)。

【1005】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドを開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、1回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されるのに対して、最後(本実施の形態においては2回目)の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図2当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図1当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様の音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【1006】

(3-2) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体(たとえば、遊技球)を発射可能な発射手段(たとえば、打球操作ハンドル30)と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路(たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路)と第2流下経路(たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路)とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示(たとえば、右打ちを促す画像表示)を行う案内表示手段(たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理)と、

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段(たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L)の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段(たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理)と、

音を出力する音出力手段(たとえば、スピーカ8L, 8R)と、を備え、

10

20

30

40

50

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図15-32（c25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第2案内表示（たとえば、図15-24（c1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第1案内表示として、前記第2案内表示よりも強調する態様で、前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図15-24（c1）に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図15-25～図15-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図15-25～図15-33に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを2回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図15-25（c4）～図15-32（c24）に示すように1回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L，8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図15-32（c26）～図15-33（c29）に示すように2回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L，8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図15-39（e1）に示すように大当たりラウンドの開始以降においてスピーカ8L，8Rからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記案内手段は、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図15-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン大当たりの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【1007】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当たりラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、1回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ8L，8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては2回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ8L，8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当たり遊技状

10

20

30

40

50

態後の確変状態や時短状態において、特図2当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図1当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われなため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【1008】

(4-1) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第2流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用CPU120によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用CPU120によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ8L, 8R）と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示（たとえば、図15-32(c25)に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第2案内表示（たとえば、図15-24(c1)に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第1案内表示として、前記第2案内表示よりも強調する態様で、前記第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図15-24(c1)に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図15-25～図15-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図15-25～図15-33に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記音出力手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図15-25(c4)～図15-32(c24)に示すように1回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ8L, 8Rから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図15-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン大当たりの場合はスピーカ8L, 8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

10

20

30

40

50

【1009】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当たりラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当たり遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図 2 当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図 1 当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【1010】

(4-2) 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル 30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 120 によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ 075F009R および枠左ランプ 075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用 CPU 120 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 8 L, 8 R）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 15-32 (c25) に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第 2 案内表示（たとえば、図 15-24 (c1) に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第 1 案内表示として、前記第 2 案内表示よりも強調する態様で、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い（たとえば、図 15-24 (c1) に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行い（図 15-25～図 15-33 に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図 15-25～図 15-33 に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に

10

20

30

40

50

対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図15-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【1011】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドを開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ8L、8Rから右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図2当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図1当りでの初当たり時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【1012】

（5） 前記第2案内表示は、前記開始演出の一部である前記有利状態の名称表示よりも、強調される態様で表示される。

【1013】

具体的には、図15-25～図15-33に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図15-24（c2）に示すファンファーレ演出における名称画像の表示よりも、文字画像が大きく、かつ段階的に1文字ずつ現れ、しかも実行時間が長く、強調された態様で表示される。これにより、右打ちすることを遊技者に強調することができる。

【1014】

（6） 前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力せず、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【1015】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1回目の右打ち促進に連動してスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されるが、2回目以降の右打ち促進についてはスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が3回に亘って実行される場合、スピーカ8L、8Rは、右打ち促進演出用の音データに基づき1回目の右打ち促進に連動して音出力するとともに2回目以降の右打ち促進に連動して音出力しない。つまり、右

打ち促進演出用の音データには、1回目の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。

【1016】

(7) 前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【1017】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1回目の右打ち促進に連動してスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ8L、8Rから右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が3回に亘って実行される場合、スピーカ8L、8Rは、右打ち促進演出用の音データに基づき1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動して音出力するとともに3回目の右打ち促進に連動して音出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1回目および2回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、1回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用CPU120は、1回分の右打ち促進に連動する音データを2ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、2回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用CPU120は、2回分の右打ち促進に連動する音データを1回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中のBGMに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。

【1018】

(8) 前記発光手段は、複数のランプによって構成され、当該複数のランプの全てを消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行う（たとえば、図15-25(c3)に示すように枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させる部分）。

【1019】

具体的には、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【1020】

(9) 前記発光手段は、点灯データテーブルによって規定されたデータに基づき前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行うものであり、

前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル（たとえば、図15-34に示す親テーブル）と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル（たとえば、図15-35に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図15-36、図15-37に示す子テーブル）とを含む。

【1021】

具体的には、枠ランプを含む遊技効果ランプ9は、親テーブルを参照することで大右打ち促進演出の実行時間を特定し、子テーブルを参照することで点灯データが規定された孫

10

20

30

40

50

テーブルを特定し、孫テーブルを参照することで点灯／点滅／消灯を行う。これにより、遊技効果ランプ9は、適切な点灯態様で効率よく点灯することができる。

【1022】

(10) 前記発光手段のうち、前記案内発光を行わない発光手段に対応する前記孫テーブルについては、前記子テーブルに規定されない。

【1023】

具体的には、図15-35に示すように、左下ランプ075F009D、アタッカ上ランプ075F009U、および盤左ランプ075F009Eは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ROM121において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

10

【1024】

(11) 前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う（たとえば、図15-25～図15-33に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させる部分）。

【1025】

具体的には、図15-25～図15-33に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

20

【1026】

(12) 前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。

【1027】

具体的には、枠ランプは、七色に点灯しながら大右打ち促進演出を実行するため、遊技者に対して右打ちすることをより効果的に促すことができる。

【1028】

(13) 前記第2案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図15-38(d1)～図15-39(d4)に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

30

【1029】

具体的には、図15-38(d1)～図15-39(d4)に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【1030】

(14) 前記第2案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図15-49(g5)に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

40

【1031】

具体的には、図15-49(g5)に示すように、小右打ち促進演出は、大当たり有利状態が終了した後の確変状態において、大当たりが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されることなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されることなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【1032】

50

(15) 前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しないとともに、前記案内発光も行わない(たとえば、図15-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合はスピーカ8L, 8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分)。

【1033】

具体的には、図15-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合は、初当り時のようにスピーカ8L, 8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしない。これにより、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。

10

【1034】

〔特徴部075Fの変形例〕

上述した特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1の変形例について説明する。

【1035】

(大右打ち促進演出の実行前の消灯について)

本実施の形態においては、図15-25(c3)に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ(この例では、枠左ランプ075F009Lの第4ランプ)については点灯していてもよい。このようにすれば、その後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。

20

【1036】

(大当たりラウンド中の切替表示について)

本実施の形態においては、図15-38(d1)～図15-39(d4)に示すように、大当たりラウンド中の切替表示として、ファンファーレ演出から大当たりラウンドへ切り替わる際に、フェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示を実行することを例示したが、これに限らない。たとえば、大当たりラウンド中の切替表示としては、ファンファーレ演出と大当たりラウンドとの間に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトなどの演出効果を用いてもよい。

30

【1037】

また、大当たりラウンド中の切替表示としては、BGM(楽曲)を選択させるためのBGM選択画面を表示し、当該BGM選択画面によって選択されたBGMに対応する背景画像に切り替わるものであってもよい。

【1038】

また、大当たりラウンド中の切替表示としては、演出モードを選択させるためのモード選択画面を表示し、当該モード選択画面によって選択されたモードに対応する背景画像に切り替わるものであってもよい。

【1039】

いずれにおいても、大当たりラウンド中に特殊な切替表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

40

【1040】

(大当たり遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について)

本実施の形態においては、図15-49(g5)に示すように、大当たり遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当たり遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す疑似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点

50

灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当り遊技球状態後の確変状態において特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

【1041】

（Vを狙え演出について）

本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置075F007Bの内部に設けられたV大入賞口を通過した後のV入賞スイッチ075F024の検出領域を例示するとともに、Vを狙え演出として、図15-43（e13）に示すようにV大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示であるVを狙え演出における画像表示は、V大入賞口そのものを指すものに限らず、V大入賞口付近を指すものであってもよいし、V大入賞口に至るまでの経路、たとえばV大入賞口の上流側に位置するV大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。

10

【1042】

（大右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図15-25（c4）～図15-31（c23）に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ！！」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ！！」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第1案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第2案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみで構成されてもよい。

20

【1043】

（有利状態について）

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図15-24（c1）～図15-47（f4）に示す期間（図15-20のt3～図15-21のt16までの期間）を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図15-39（d3）～図15-47（f4）に示す期間（図15-20のt4～図15-21のt16までの期間）であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当りが発生する図柄が確定する期間（図柄確定期間）に実行されてもよい。

30

【1044】

（初当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、特図1当りでの大当りの場合、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしていたが、これに限らない。たとえば、特図1当りでの大当りの種別に応じて、スピーカ8L，8Rおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図1当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図1当りでの大当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図1当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

40

【1045】

（特図2当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図15-50（h2）に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合、スピーカ8L，8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ8L，8R

50

から大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

【1046】

また、特図2当りでの連チャン当りの種別に応じて、スピーカ8L、8Rおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図1当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図2当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図2当りでの連チャン当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。特図2当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、特図1当りでの初当り時とは異なり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた特別な態様（たとえば、金色や七色など）で点灯してもよいし、スピーカ8L、8Rから大右打ち促進演出に応じた特別な態様で音を出力してもよい。また、画像表示装置5の画面上においても、特図1当りでの初当り時とは異なる特別な態様（たとえば、特別なキャラクタが出現するなど）で大右打ち促進演出が実行されてもよい。

10

【1047】

（第3案内表示について）

本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第3案内表示として、確変大当りにおける大当りラウンド中に、V大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第3案内表示として、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において、第2始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用CPU120は、エンディング演出が終了した後、CPU103から、保留記憶数指定コマンド（C2系コマンド）、背景指定コマンド（95系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8D系コマンド）、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（81系コマンド）を受信したに基づき、第2始動入賞口や可変入賞球装置6B（普通電動役物）を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置5に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続けられよい。

20

30

【1048】

（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）

上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7や特別可変入賞球装置075F007Aが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7や特別可変入賞球装置075F007Aを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【1049】

なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

40

【1050】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【1051】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組合せと併用してもよい。なお、こ

50

の場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、さらに抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【1052】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【1053】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【1054】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置7内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【1055】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【1056】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【1057】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時には実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【1058】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態ごとに応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【1059】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図1と特図2で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【1060】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【1061】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

10

20

30

40

50

【1062】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当たり図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【1063】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当たりの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【1064】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当たりの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【1065】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当たり状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【1066】

また、大当たり後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【1067】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【1068】

特徴部075Fに係るパチンコ遊技機1においては、遊技状態が時短状態に制御されるためには必ず大当たり遊技状態を経由するものであったので、時短状態において右打ちすることを遊技者に促すための大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を、大当たりが発生したときに実行するファンファーレ演出中において行うことができた。しかし、上述したようなハズレ図柄を時短図柄とした場合、大当たり遊技状態を経由せずとも遊技状態が時短状態に制御されるため、ハズレ図柄の表示を契機として時短状態に制御される場合、ハズレ図柄が表示されてから時短状態に制御されるまでの間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するための時間を確保しなければならない。そこで、以下に示すような手法で大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行すればよい。

【1069】

たとえば、時短図柄ではないハズレ図柄の変動が停止するまでの図柄確定時間を0.5秒間とした場合に、時短図柄であるハズレ図柄が停止するまでの図柄確定時間をそれよりも長い30秒間とし、その間に時短状態の制御の開始を報知する時短ファンファーレ演出を実行してもよい。なお、CPU103は、表示結果指定コマンド（8C系コマンド）において、ハズレ指定のコマンドとして、時短が付与されない通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドとは別に、時短が付与される時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを用意し、時短図柄のハズレ変動であるか否かに応じて両者のコマンドを使い分けて演出制御用CPU120に演出制御コマンドを送信すればよい。そして、演出制御用CPU120は、通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を0.5秒間とし、時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を30秒間とすればよい。

【1070】

演出制御用CPU120は、図柄確定時間の30秒間において、時短状態の名称を示す名称画像（たとえば、「時短RUSH」）を画像表示装置5に表示するとともに、スピー

10

20

30

40

50

カ 8 L, 8 R から時短状態の制御に対応する態様で音を出力し、遊技効果ランプ 9 を時短状態の制御に対応する態様で点灯させる。このような時短ファンファーレ演出の一部の演出は、図 15-24 (c 2) に示すようなファンファーレ演出の一部の演出に対応させることができる。

【1071】

そして、図 15-24 (c 1) に示す例と同様に、この時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短 RUSH」）が表示される前から、時短状態となることを祝福する画像（たとえば、「おめでとー！！」の文字画像）を画像表示装置 5 に表示したり、時短状態となったことを祝福する音をスピーカ 8 L, 8 R から出力したり、時短状態となったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ 9 の点灯態様を変化させたりしてもよい。また、小右打ち促進演出として、図形（右方向を示す矢印）および文字（「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置 5 の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出を実行し、右打ちを促す音をスピーカ 8 L, 8 R から出力したり、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 の点灯態様を右打ちを促す態様（点灯）に変化したりしてもよい。なお、画像表示装置 5 の右上に表示された小右打ち促進演出における画像と、右打ち表示部 075F030 および右打ち表示部 075F055 による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了する。すなわち、両者は、同じ期間に亘って右打ちをすることを遊技者に促すようになっている。

【1072】

その後、図 15-24 (c 2) に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短 RUSH」）が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後、図 15-25 (c 3) に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ 9 を消灯させた後に、図 15-25 (c 4) ~ 図 15-38 (c 26) に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図 15-48 ~ 図 15-50 に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

【1073】

このように、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合であっても、時短図柄でないハズレ図柄における図柄確定時間よりも多くの図柄確定時間を確保することで、当該図柄確定時間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行することができる。

【1074】

なお、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合において、上述したように図柄確定時間を利用して大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するものに限らず、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うためのハズレに対応する保留記憶があれば、当該次の遊技（変動）において、時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。具体的には、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）がハズレ変動の場合、リーチ演出や予告演出などの当りを期待させるような演出を実行することなく、代わりに時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）が大当りの場合、その後、図 15-24 (c 1) に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

【1075】

一方、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うための保留記憶がなければ、図柄が変動していない状態で時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、この場合、客待ちデモンストレーション演出が実行されて時短ファンファーレ演出が阻害されないようにするために、CPU 103 から演出制御用 CPU 120 に対して客待ちデモ指定コマンド（9F 系コマンド）を送信しないようにする。あるいは、CPU 103 から客待ちデモ指定コマンド（9F 系コマンド）を受信したとしても、演出制御用 CPU 120 は、客待ちデモンストレーション演出を実行することなく、時短ファンファーレ演出を実行してもよい。

【1076】

(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、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合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、組合せられてもよい。

【1077】

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。

10

【符号の説明】

【1078】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A 第1特別図柄表示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、5 C, 5 L, 5 R 飾り図柄表示エリア、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L, 8 R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、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、21 ゲートスイッチ、22 A 第1始動口スイッチ、22 B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、25 A 第1保留表示器、25 B 第2保留表示器、25 C 普図保留表示器、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、35 A コントローラセンサユニット、35 B プッシュセンサ、41 通過ゲート、81, 82 ソレノイド、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 乱数回路、106 RTC、110 スイッチ回路、111 出力回路、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

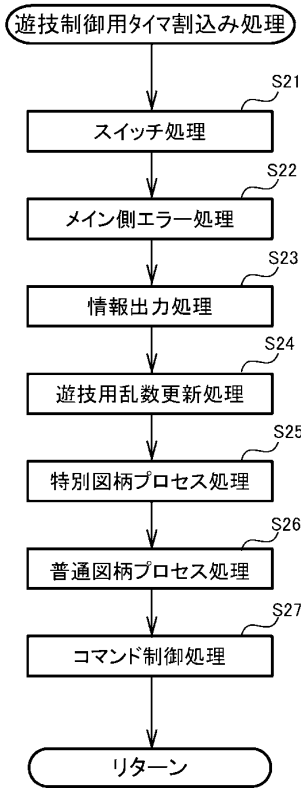
20

30

40

50

【図 5】
【図 5】



【図 7】
【図 7】

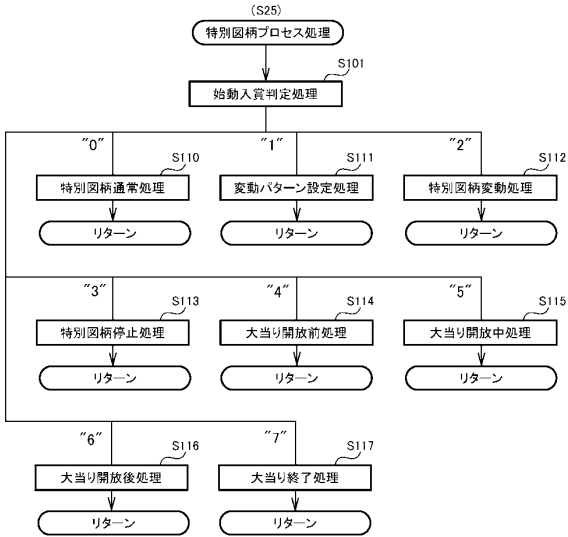
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/253)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)
通常状態 または時短状態	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
通常状態	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
通常状態	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

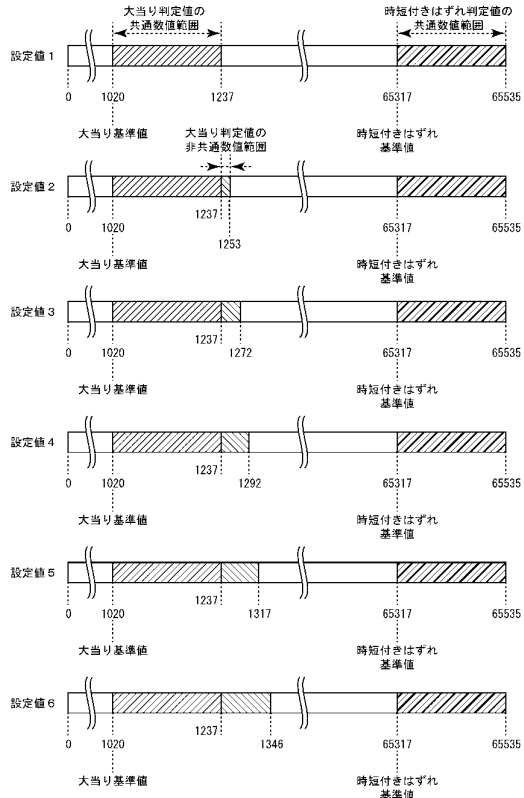
遊技状態	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/253)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)
通常状態 または時短状態	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
通常状態	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
通常状態	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 6】
【図 6】



【図 8】
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



10

20

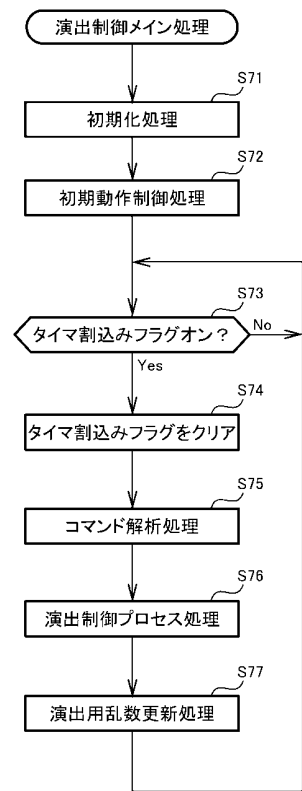
30

40

50

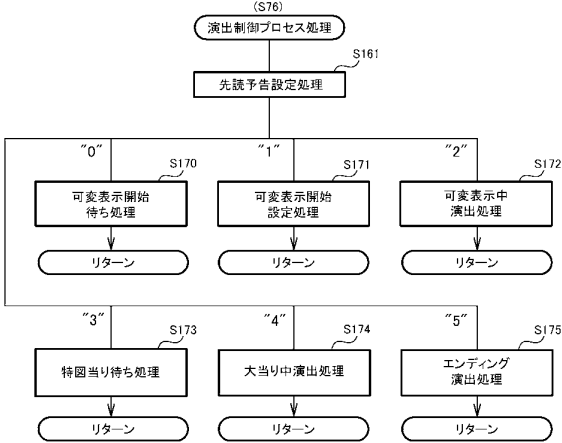
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

20

【図 11-1】

【図 11-1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 11-2】

【図 11-2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出Aはずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出Bはずれ)
PA2-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)
PA2-6	75000	スーパーリーチε(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)
PA2-7	80000	スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出F発展示唆演出はずれ)
PA2-8	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Fはずれ)
PA2-9	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)
PA2-10	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-11	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-12	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出A大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出B大当り)
PB1-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはD大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展告知演出→リーチ演出E大当り)
PB1-6	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出F大当り)
PB1-7	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはD大当り→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展告知演出→リーチ演出G大当り)
PB1-8	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展告知演出→リーチ演出H大当り)
PB1-9	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出H大当り)
PB1-10	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出H大当り)

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り 判定テーブル	はずれ 判定テーブルA	はずれ 判定テーブルB	はずれ 判定テーブルC	はずれ 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	○	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	○	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	○	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	-	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当り)	○	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当り)	○	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRγ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRδ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-6(スーパーRε大当り)	○	-	-	-	-
PB1-7(スーパーRζ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-8(スーパーRη大当り)	○	-	-	-	-
PB1-9(スーパーRθ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-10(スーパーRι大当り)	○	-	-	-	-

・大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$$

・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

10

20

30

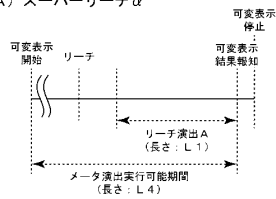
40

50

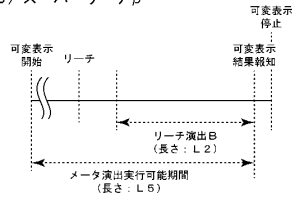
【図 11-7】

【図 11-7】

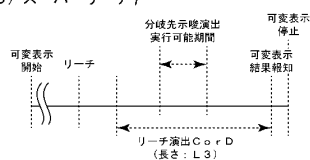
(A) スーパーリーチ α



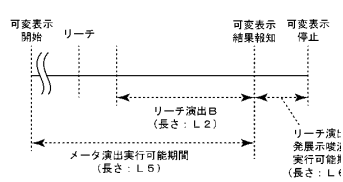
(B) スーパーリーチ β



(C) スーパーリーチ γ



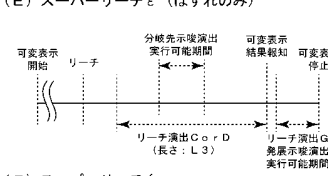
(D) スーパーリーチ δ (はずれののみ)



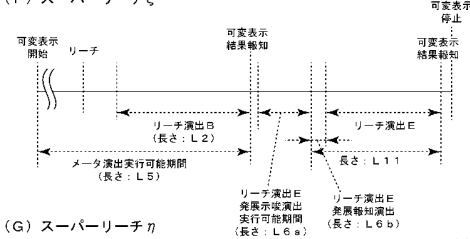
【図 11-8】

【図 11-8】

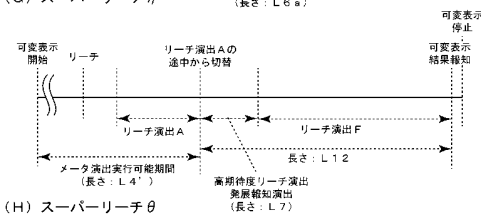
(E) スーパーリーチ ε (はずれののみ)



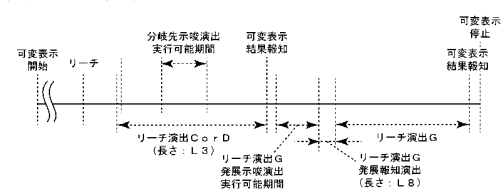
(F) スーパーリーチ ζ



(G) スーパーリーチ η



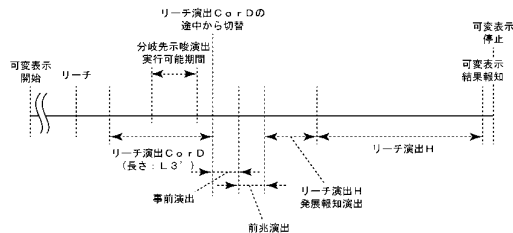
(H) スーパーリーチ θ



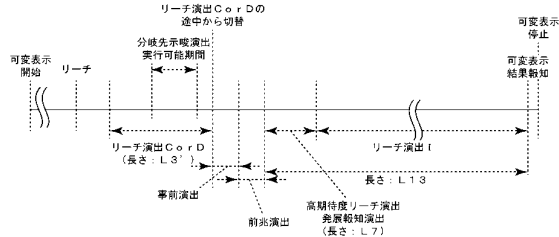
【図 11-9】

【図 11-9】

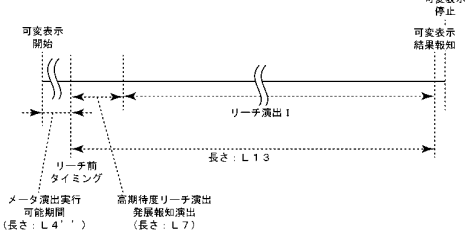
(I) スーパーリーチ ι



(J) スーパーリーチ κ



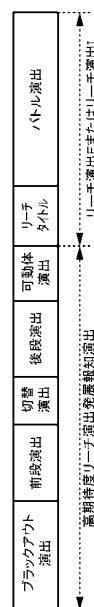
(K) スーパーリーチ λ



【図 11-10】

【図 11-10】

(A) 高期待度リーチ演出発展示唆演出と実行する場合の詳細



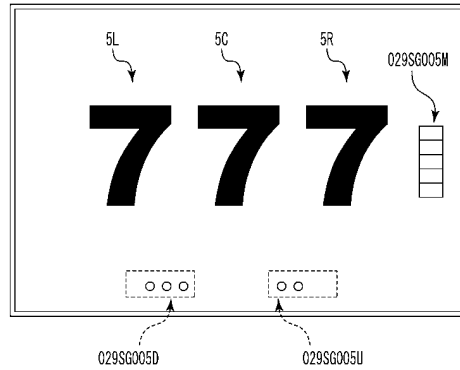
(B) 前段演出と後段演出との比較

種別	セリフ文字の表示態様			セリフ文字の表示態様		
	文字数	動き	形態	文字数	動き	形態
前段演出	セリフ内装 (第1期間)	7	1人じゃい...	セリフ内装 (第2期間)	12	みんなの力を集めてやる!
後段演出	セリフ内装 (第1期間)	4	アタック!	セリフ内装 (第2期間)	5	アタック!

※「セリフ」は文字として扱う

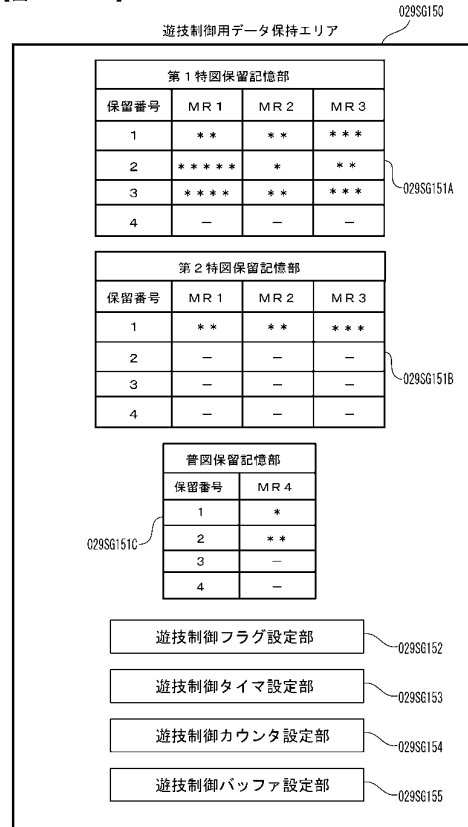
【図 1 1 - 1 1】

【☒ 1 1 - 1 1】



【図 1 1 - 1 2】

【图 1 1-1 2】



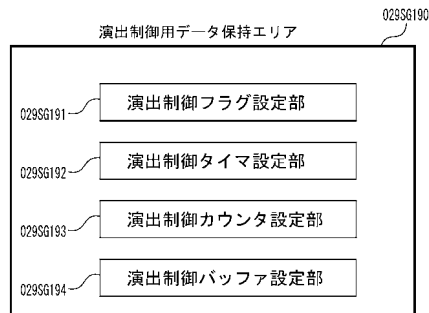
10

20

【図 1 1 - 1 3】

【图 11-13】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

	パワファ番号	始動入賞指定	図柄指定	変動カテゴリー	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

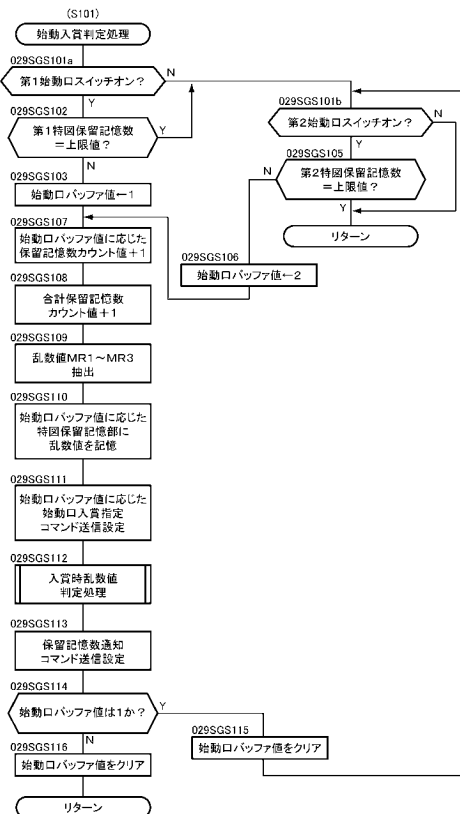
保留表示フラグ "0" → 白

保留表示フラグ "1" → 青

保留表示フラグ "2" → 赤

【図 11-14】

【图 11-14】



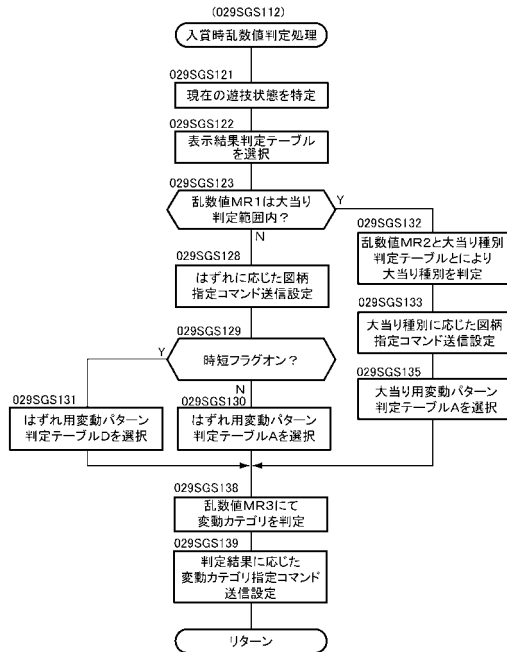
30

40

50

【图 11-15】

(A)

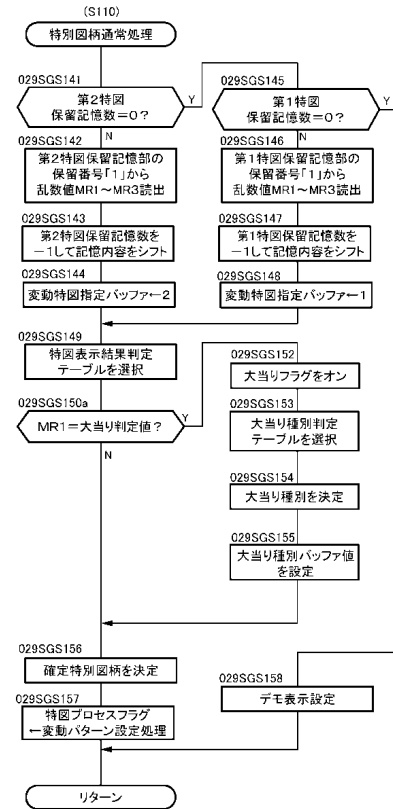


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 11-16】

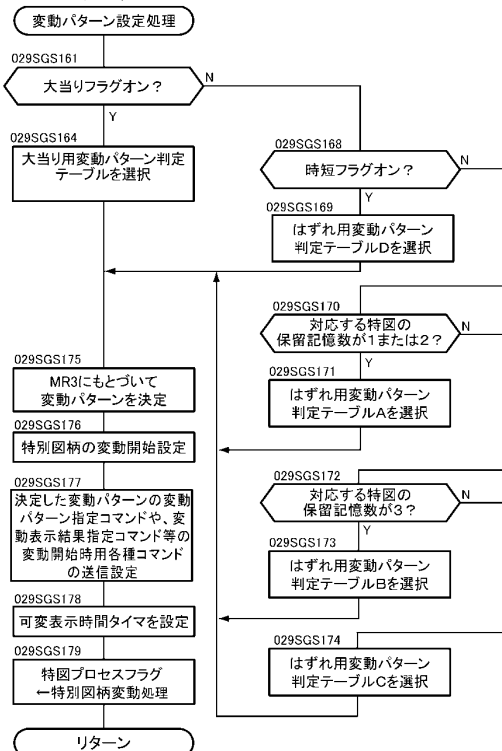
10



20

【图 11-17】

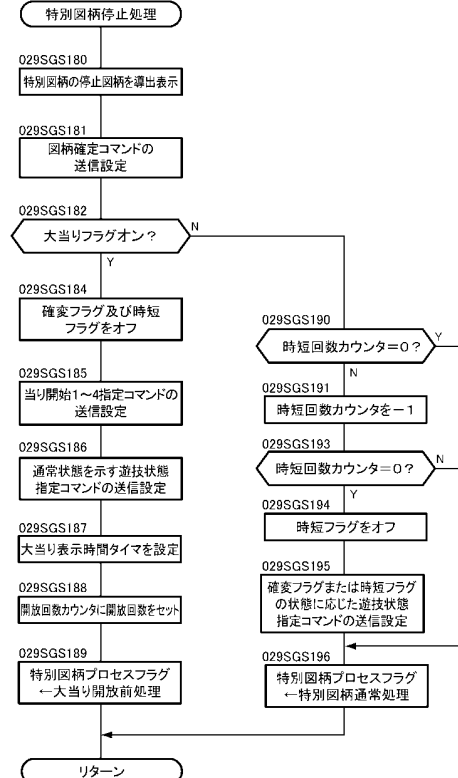
(S111)



【図 11-18】

30

(S113)

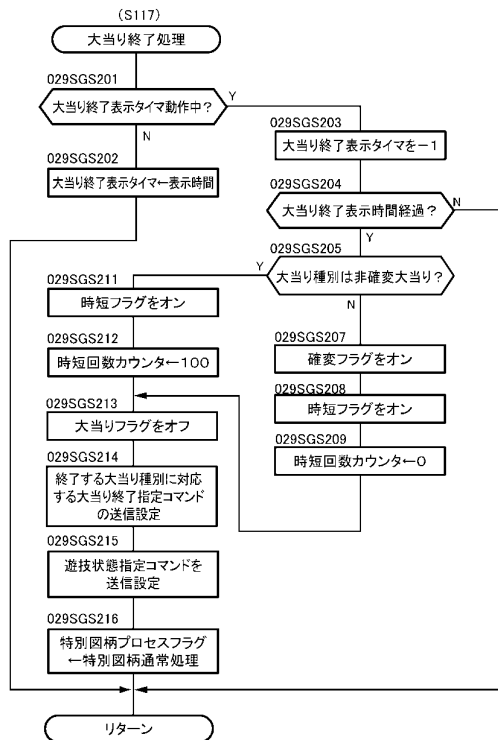


40

50

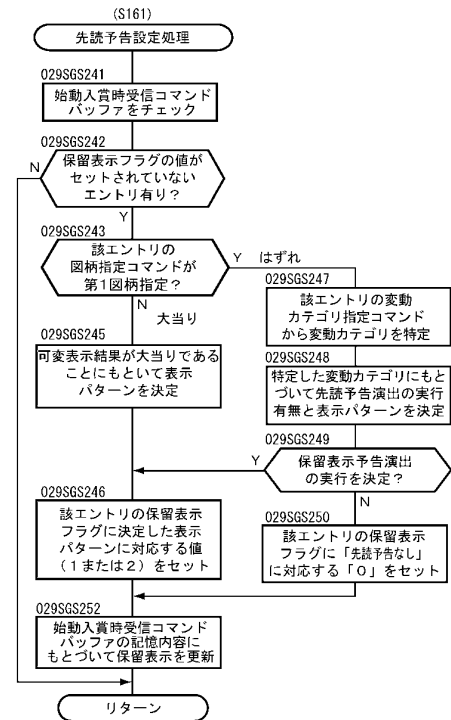
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】



【図 11-21】

【図 11-21】

(A) 029SGS245における決定割合

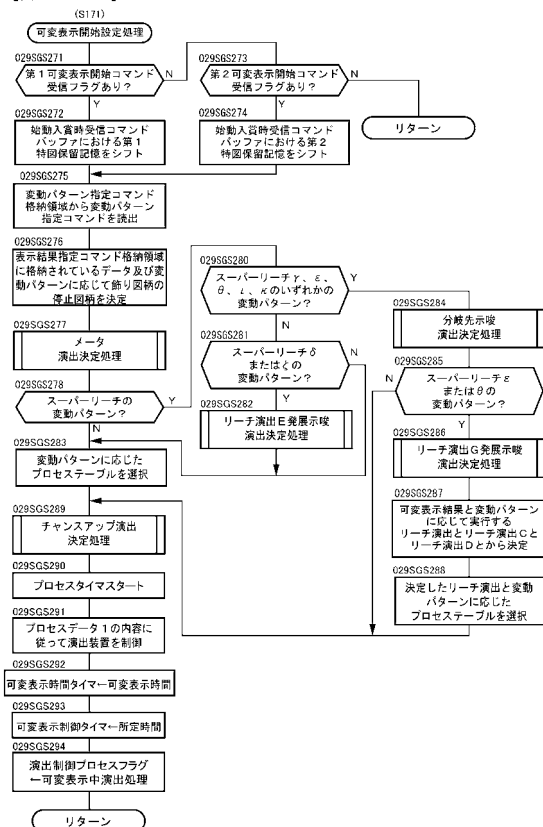
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当り	5%	30%	65%

(B) 029SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 11-22】

【図 11-22】



10

20

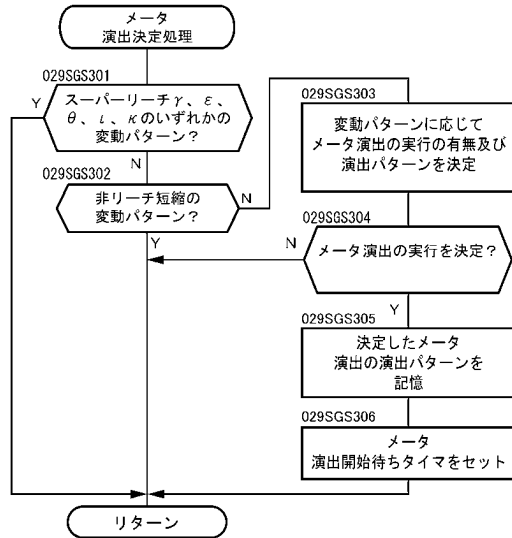
30

40

50

【図 11-23】

【図 11-23】



【図 11-24】

【図 11-24】

変動パターン	非実行	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	パターンE	パターンF
短縮なし非リーチ	90%	10%	5%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ	20%	25%	50%	5%	0%	0%	0%
スーパーリーチα、β、δ、ζ、	10%	5%	15%	40%	30%	0%	0%
スーパーリーチη	5%	0%	0%	0%	0%	95%	0%
スーパーリーチξ	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

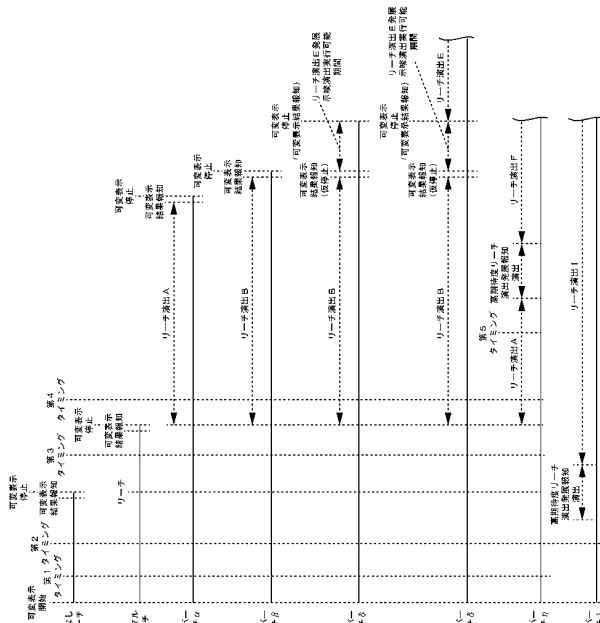
(B) メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンA	第1タイミングでメータ1段階増加
パターンB	第1タイミングと第2タイミングとでメータを1段階ずつ増加
パターンC	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンD	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンE	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンF	第2タイミングでメータを5段階増加

10

【図 11-25】

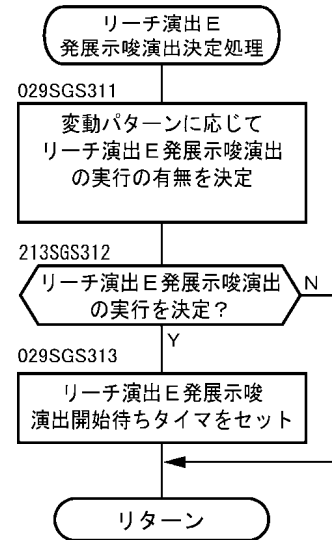
【図 11-25】



【図 11-26】

【図 11-26】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	50%	50%
スーパーリーチζ	20%	80%

20

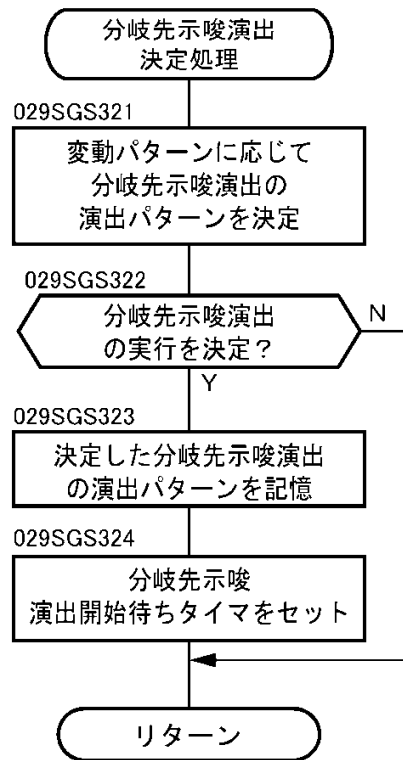
30

40

50

【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-28】

【図 11-28】

(A)

変動パターン	非実行	パターンX	パターンY	パターンZ
スーパーリーチγ	90%	10%	0%	0%
スーパーリーチε	70%	30%	0%	0%
スーパーリーチθ	50%	30%	15%	5%
スーパーリーチι	10%	10%	70%	10%
スーパーリーチκ	10%	30%	20%	40%

(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンX	分岐先示唆画像X（リーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆）
パターンY	分岐先示唆画像Y（リーチ演出H発展報知演出の実行を示唆）
パターンZ	分岐先示唆画像Z（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆）

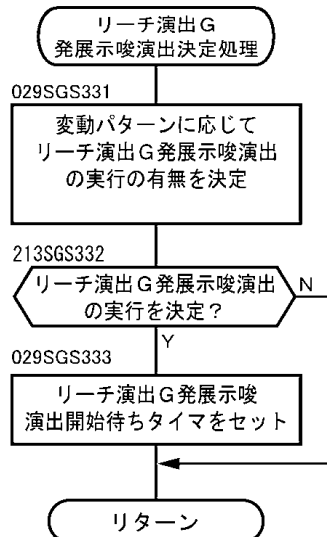
10

20

【図 11-29】

【図 11-29】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチε	50%	50%
スーパーリーチθ	20%	80%

【図 11-30】

【図 11-30】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチγ	50%	50%
スーパーリーチθ	30%	70%
スーパーリーチι	0%	100%
スーパーリーチκ	20%	80%

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチγ	90%	10%
スーパーリーチε	80%	20%
スーパーリーチθ	70%	30%
スーパーリーチι	0%	100%
スーパーリーチκ	60%	40%

(C) リーチ演出Cとリーチ演出Dとの比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出C	低	高（確定）
リーチ演出D	高	低

(D) 大当り時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出C	30%	40%
	リーチ演出D	70%	
スーパーリーチκ	リーチ演出C	20%	60%
	リーチ演出D	80%	

(E) はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出C	70%	40%
	リーチ演出D	30%	
スーパーリーチκ	リーチ演出C	60%	20%
	リーチ演出D	40%	

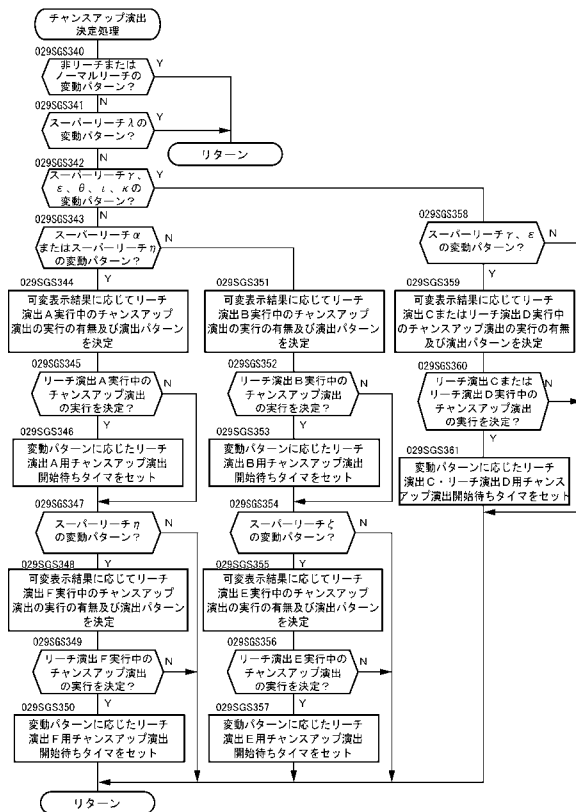
30

40

50

【図 1 1 - 3 1】

【图 1 1-3 1】



【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1-3 3】

(A)リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B)リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	ブッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1-3 2】

(A)リーチ演出Aのリーチ演出内容

図11-36(I) 図11-36(K) スーパーリーチの変動パターンであれば
このタイミングでバトル演出終了(切替)

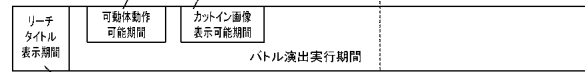
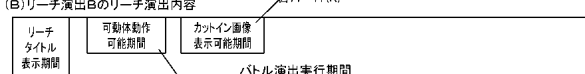
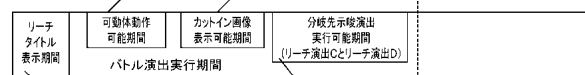


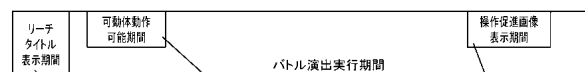
图 11-35(E)、图 11-35(F)



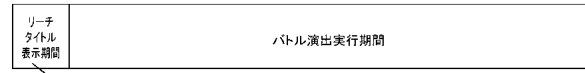
(C)リーチ演出C、リーチ演出Dのリーチ演出内容



(D)リーチ演出E、リーチ演出Fのリーチ演出内容



(E)リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのリーチ演出内容



【図 1 1 - 3 4】

【图 11-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンL
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンL
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

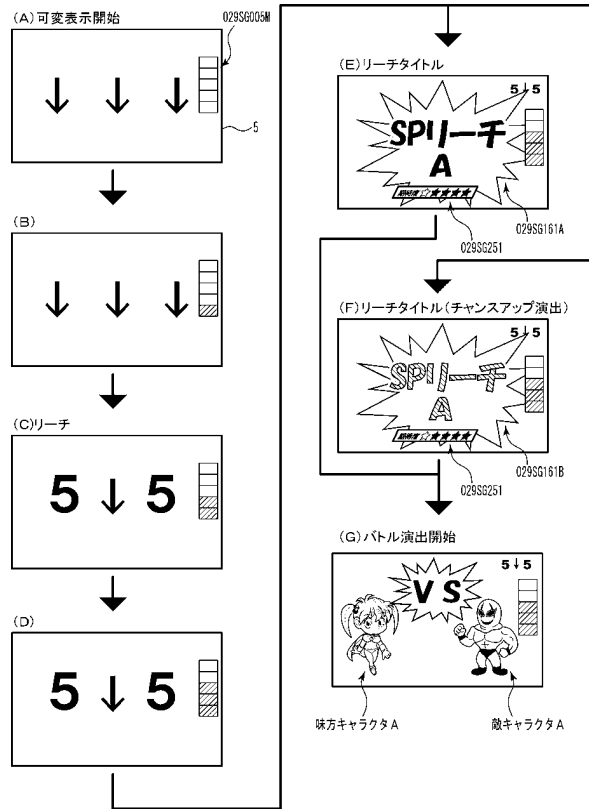
演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	カットイン画像 表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	スティック コントロール 画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

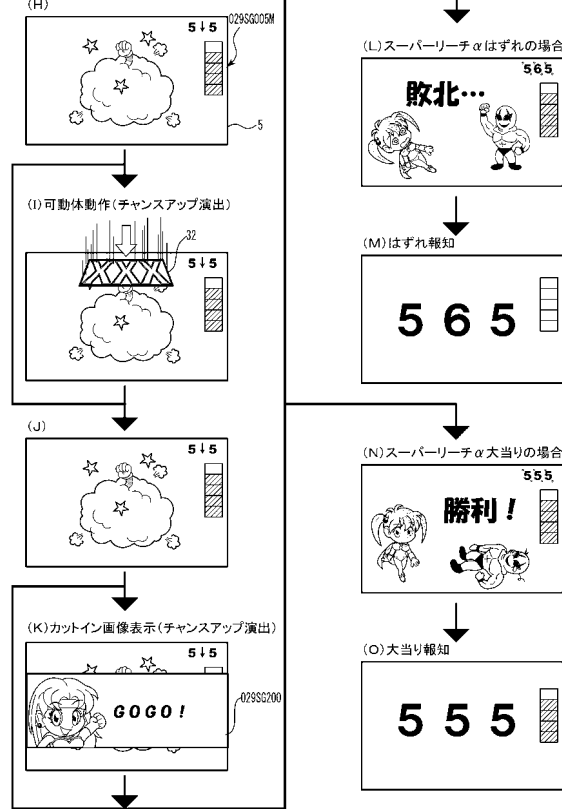
【図 11-35】

【図 11-35】



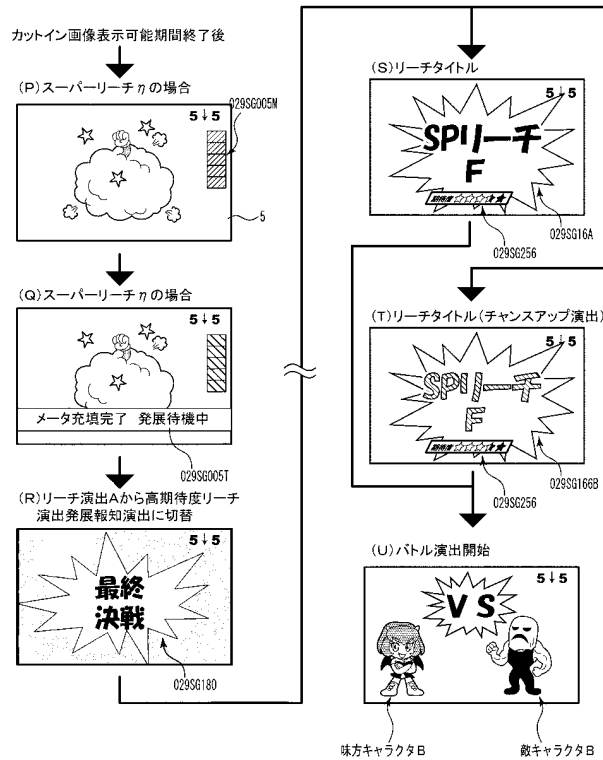
【図 11-36】

【図 11-36】



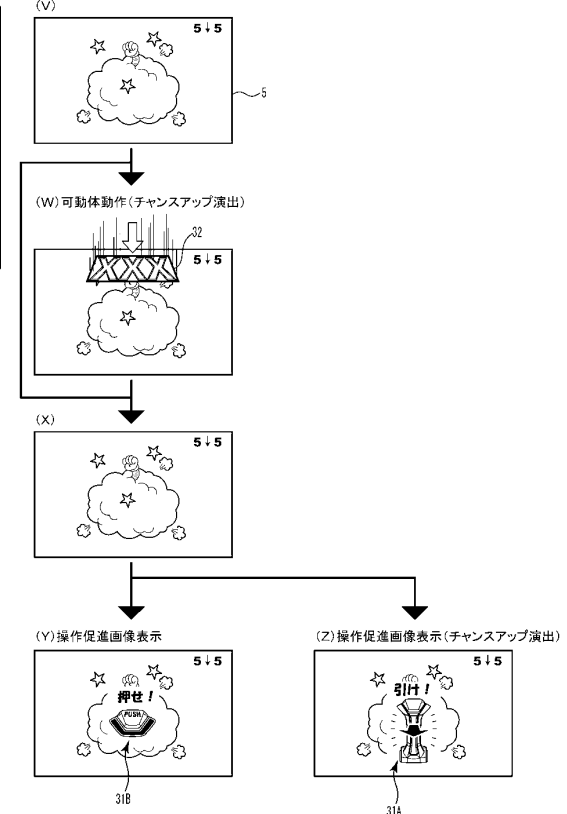
【図 11-37】

【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

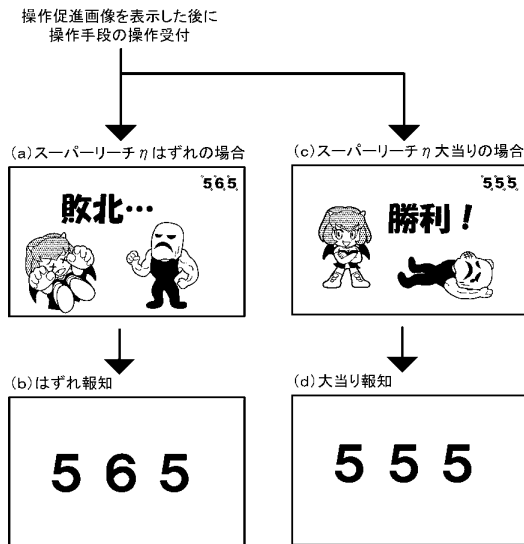
30

40

50

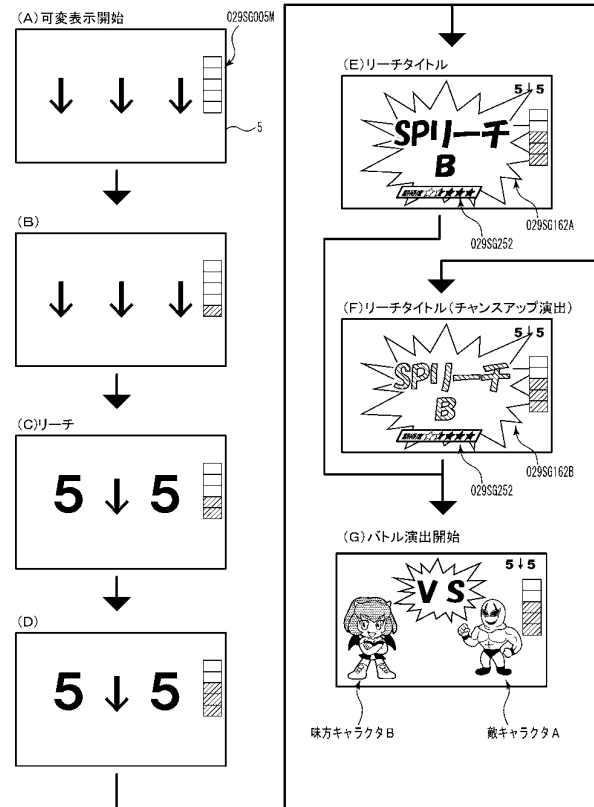
【図 11-39】

【図 11-39】



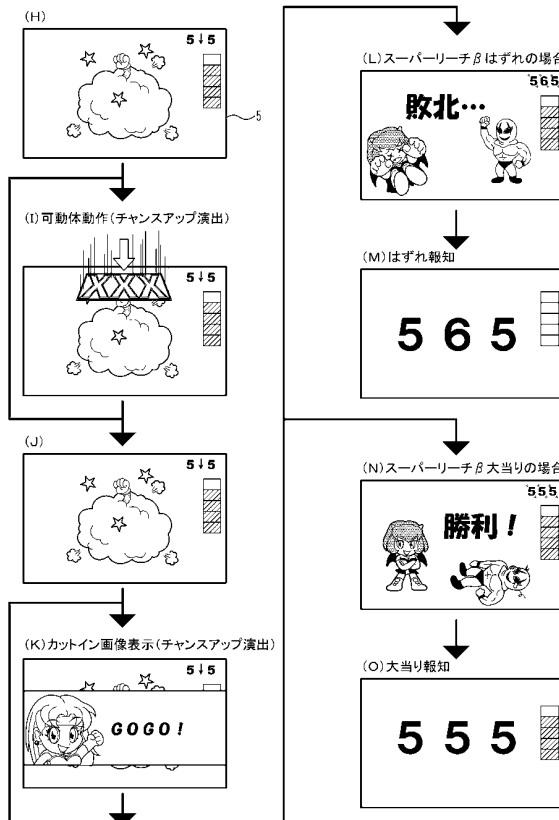
【図 11-40】

【図 11-40】

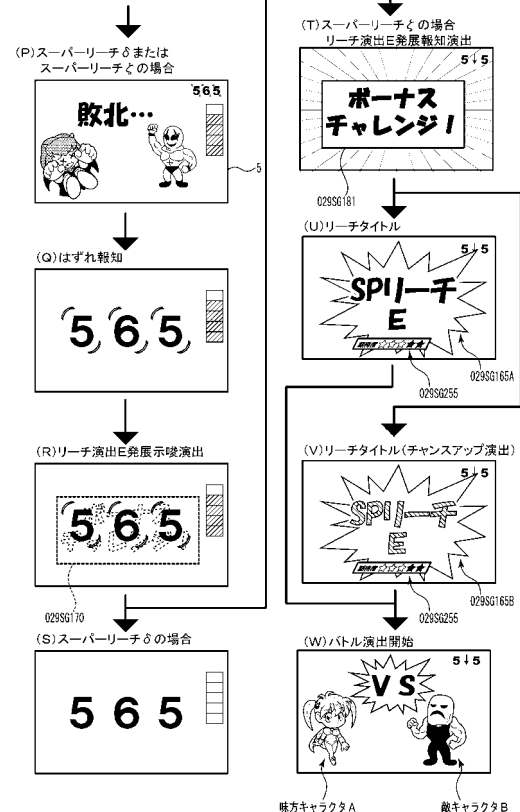


【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】
カットイン画像表示可能期間終了後

10

20

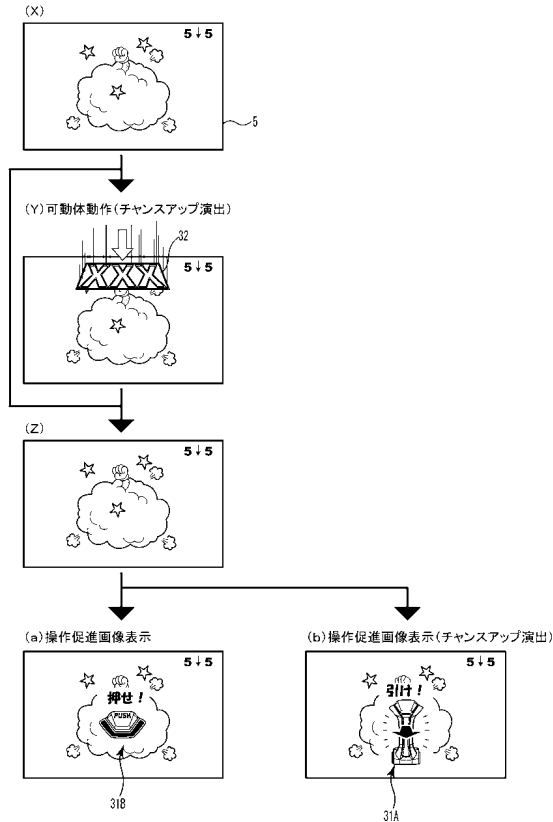
30

40

50

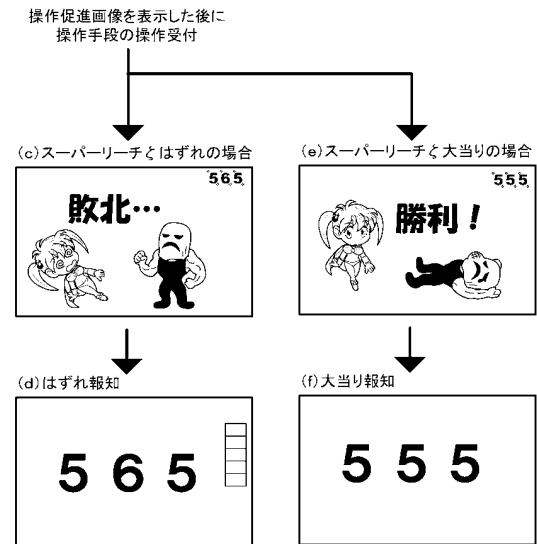
【図 1 1 - 4 3】

【图 11-43】



【図 11-44】

【圖 1 1-4 4】



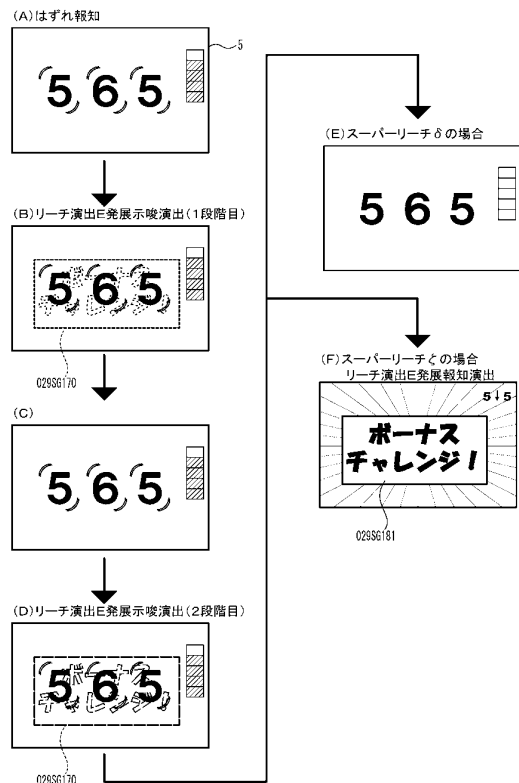
10

20

【図 11-45】

【图 11-45】

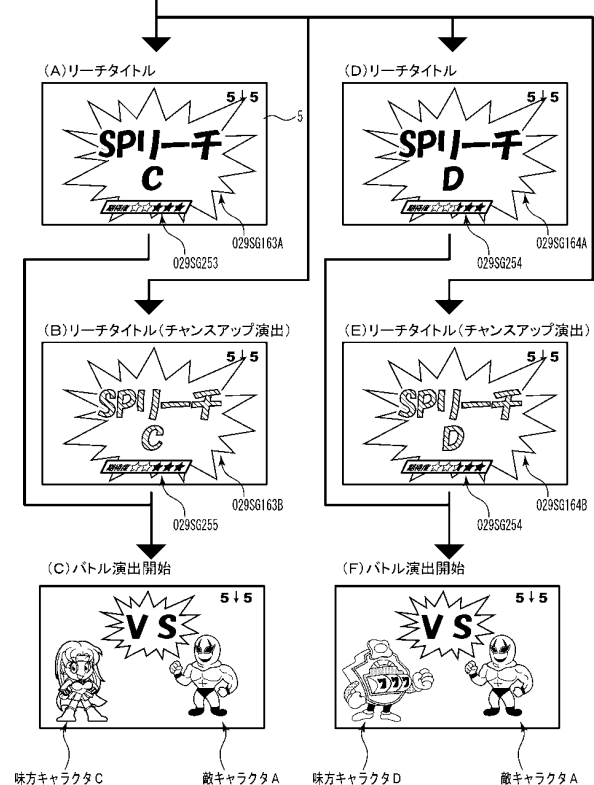
(Q)～(T)における詳細



【図 11-46】

【图 11-46】

リーチ

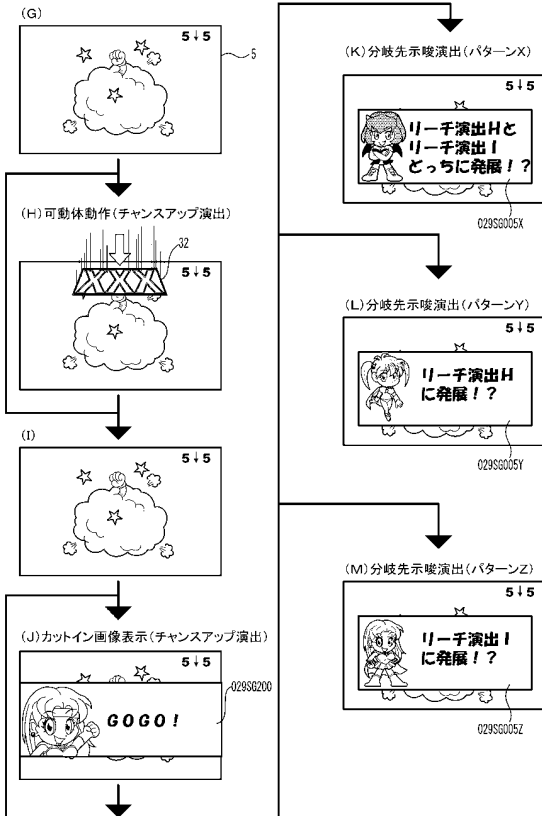


30

40

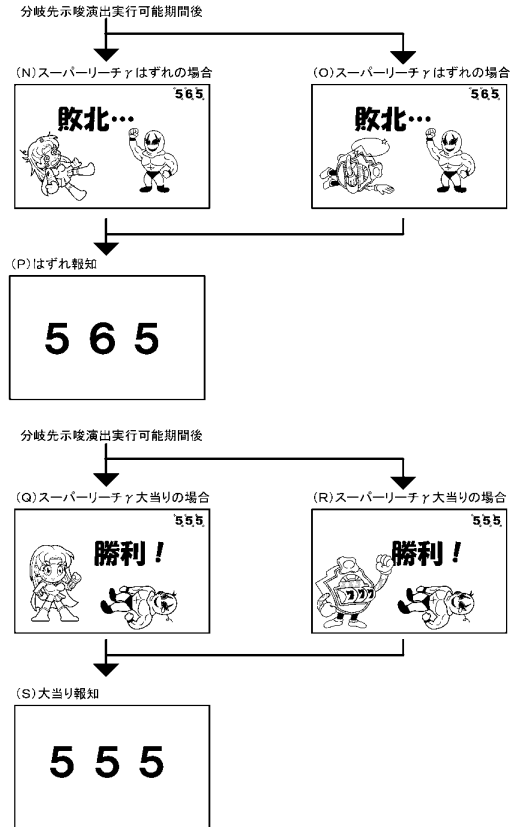
【図 11-47】

【図 11-47】



【図 11-48】

【図 11-48】



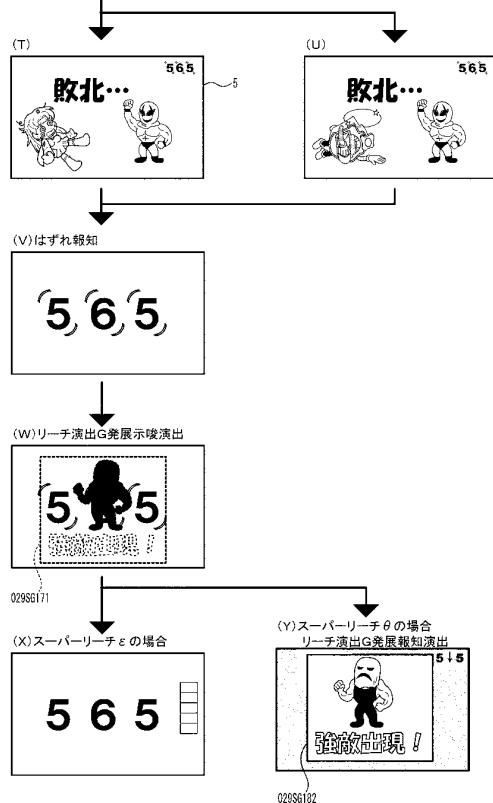
10

20

【図 11-49】

【図 11-49】

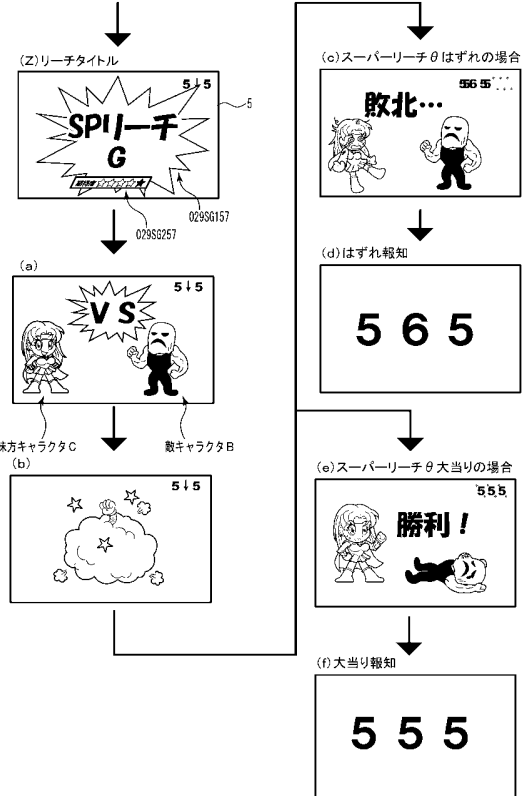
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 11-50】

【図 11-50】

リーチ演出G発展報知演出実行後



30

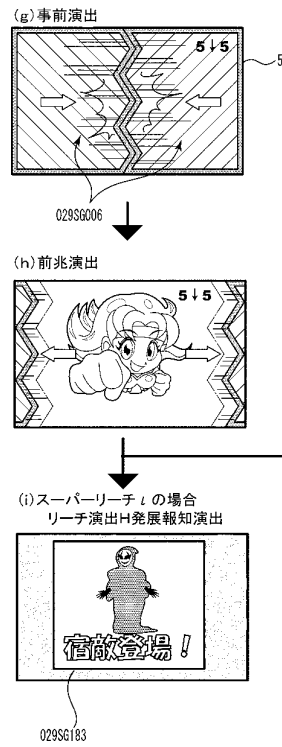
40

50

【図 11-51】

【図 11-51】

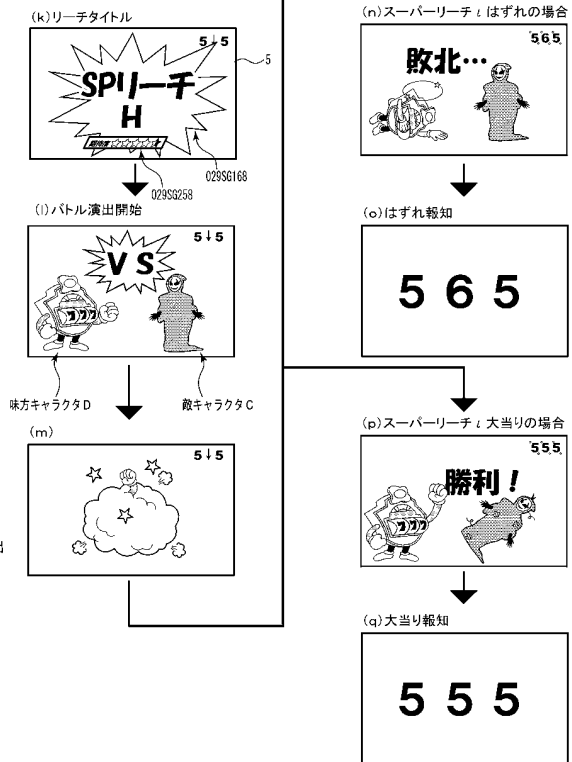
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 11-52】

【図 11-52】

リーチ演出 H 発展報知演出実行後

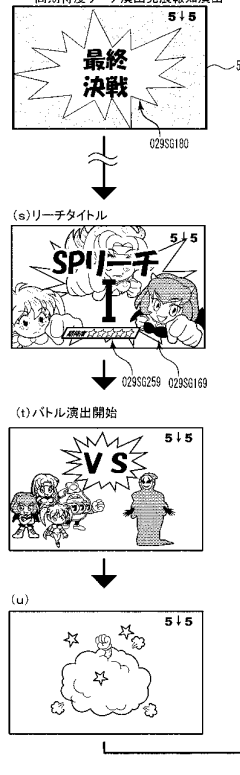


10

20

【図 11-53】

【図 11-53】

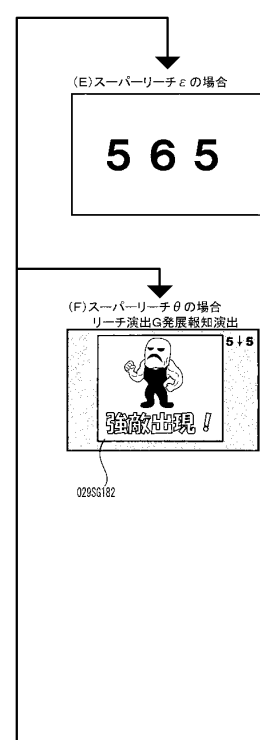
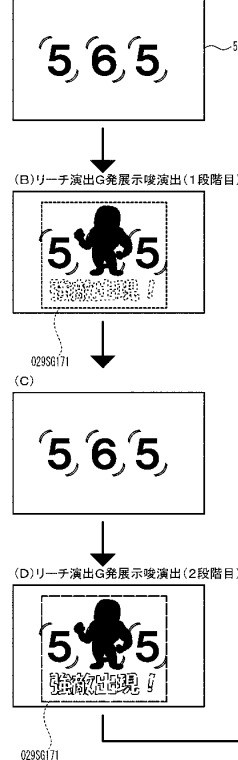
(r) スーパーリーチ K の場合
高期待度リーチ演出発展報知演出

【図 11-54】

【図 11-54】

(V) ~ (Y) の詳細

(A) はずれ報知



30

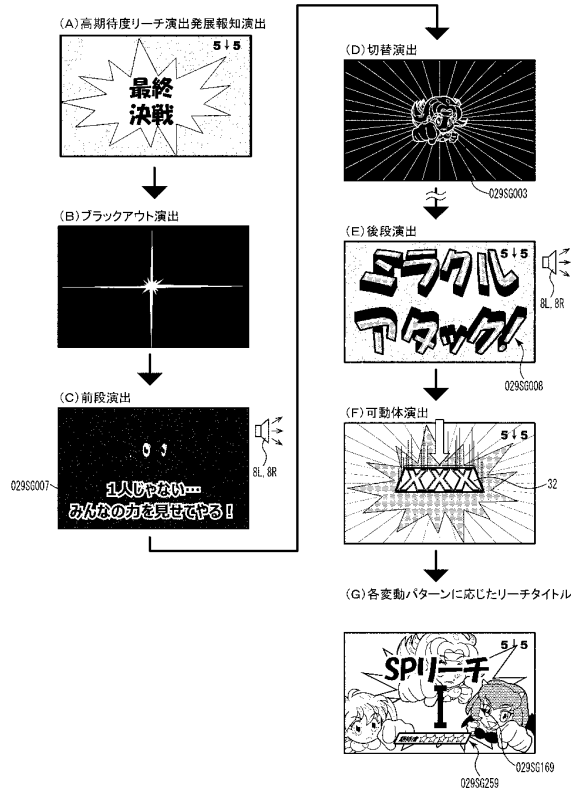
40

50

【図 11-55】

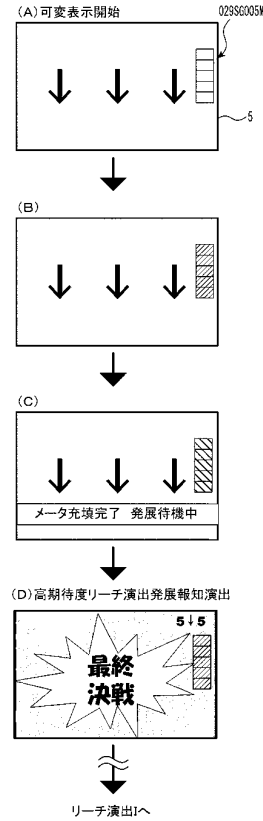
【図 11-55】

図 11-37(R)~図 11-37(S)、
図 11-53(r)~(s)の詳細



【図 11-56】

【図 11-56】



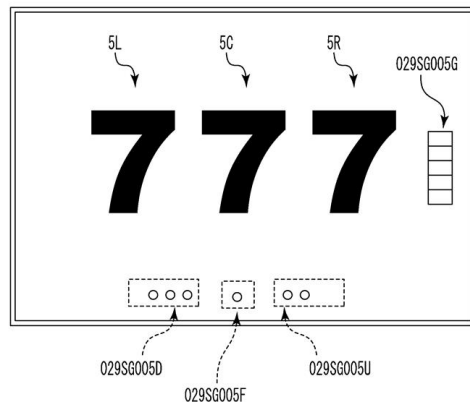
10

20

【図 11-57】

【図 11-57】変形例 029SG-1

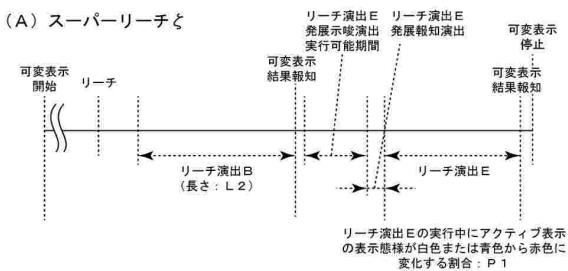
(A)



【図 11-58】

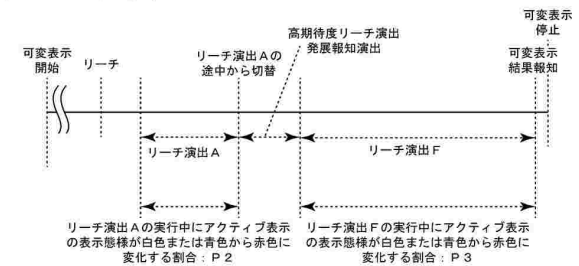
【図 11-58】変形例 029SG-1

(A) スーパーリーチ



30

(B) スーパーリーチ



40

(A)、(B) のとき、 $P3 > P1$ 且つ $P3 > P2$

50

【図 11-59】

【図 11-59】変形例 029SG-6

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターン X	パターン Y	パターン Z
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	15%	30%	20%	35%
	リーチ演出 D	10%	30%	20%	40%

【図 11-60】

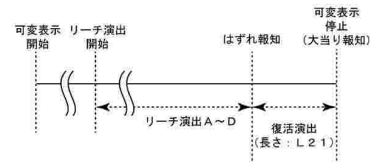
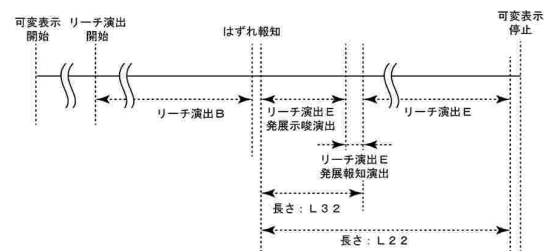
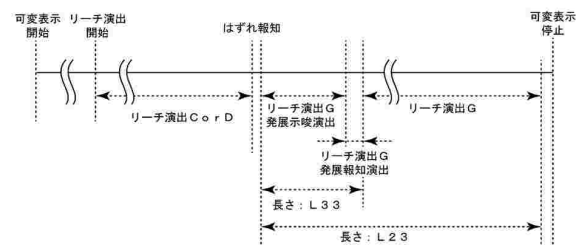
【図 11-60】変形例 029SG-13

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターン P	パターン Q	パターン R
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	40%	30%	20%	10%
	リーチ演出 D	10%	20%	30%	40%

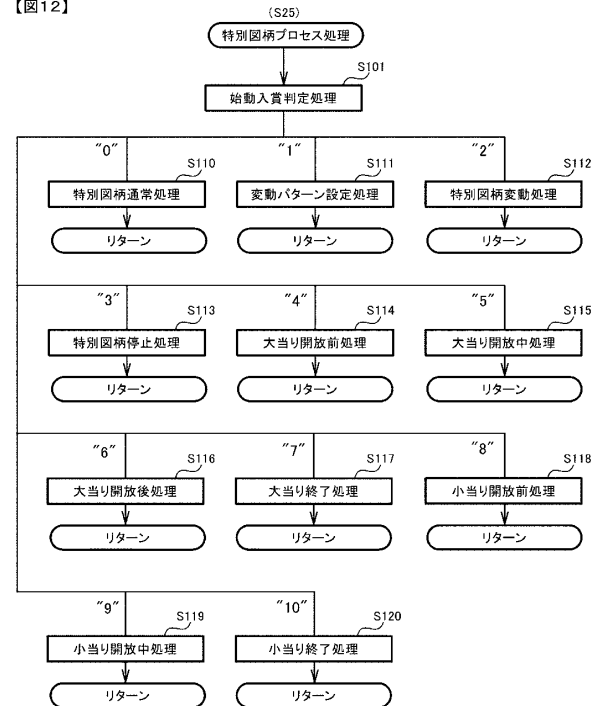
【図 11-61】

【図 11-61】

(A) スーパーリーチ α 、 β 、 γ 大当り(B) スーパーリーチ δ (C) スーパーリーチ θ 

【図 12】

【図 12】



10

20

30

40

50

【図 13】

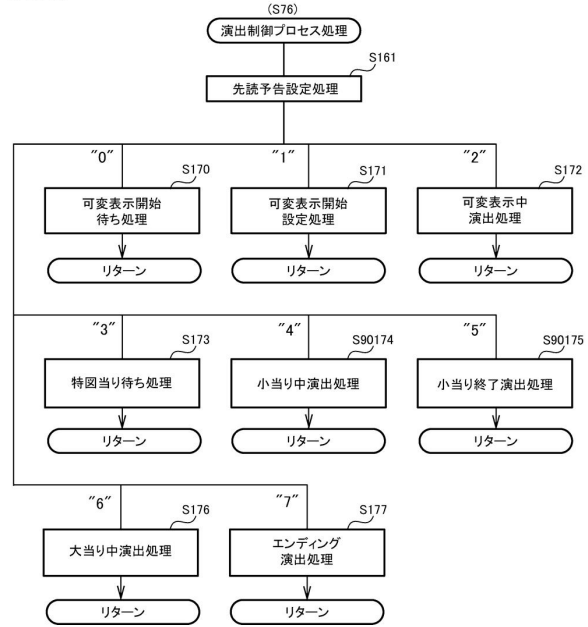
【図13】

遊技状態	特選1回結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または略転状態	大当り	1020 → 1346 (確率1/2000) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1253 (確率1/2500) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1272 (確率1/2500) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1389 (確率1/2000)	1020 → 1317 (確率1/2000) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1346 (確率1/2000) 32767 → 33094 (確率1/2000)
	小当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020 → 1346 (確率1/2000) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1383 (確率1/1800) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1429 (確率1/3000) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1487 (確率1/1600) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1556 (確率1/1200) 32767 → 33094 (確率1/2000)	1020 → 1674 (確率1/1200) 32767 → 33094 (確率1/2000)
	小当り	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

【図 14】

【図14】

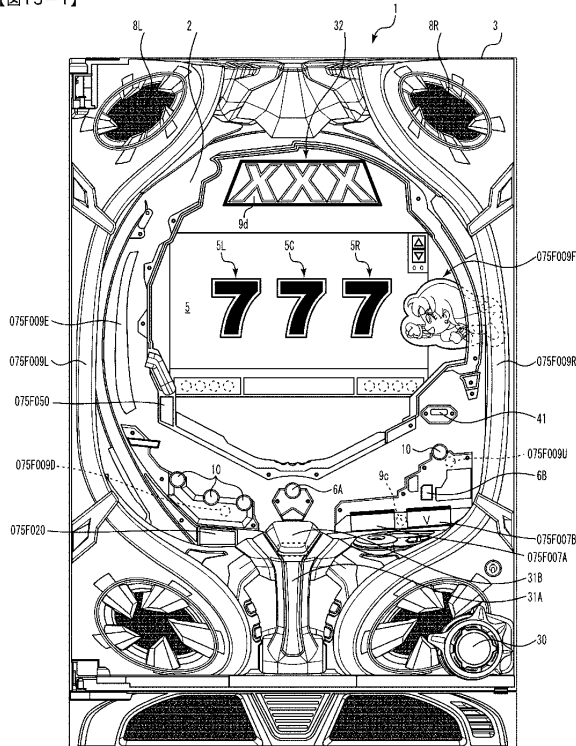


(B)第2特図用表示結果判定テーブル

岩状状態	特図部表示欄	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または特殊状態	大当り	1020 ~ 1237 (標準:1/300)	1020 ~ 1253 (標準:1/280)	1020 ~ 1270 (標準:1/262)	1020 ~ 1286 (標準:1/246)	1020 ~ 1317 (標準:1/220)	1020 ~ 1346 (標準:1/200)
	小当り	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増数状態	大当り	1020 ~ 1346 (標準:1/200)	1020 ~ 1383 (標準:1/180)	1020 ~ 1429 (標準:1/160)	1020 ~ 1487 (標準:1/140)	1020 ~ 1556 (標準:1/120)	1020 ~ 1674 (標準:1/100)
	小当り	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)	32767 ~ 33421 (標準:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

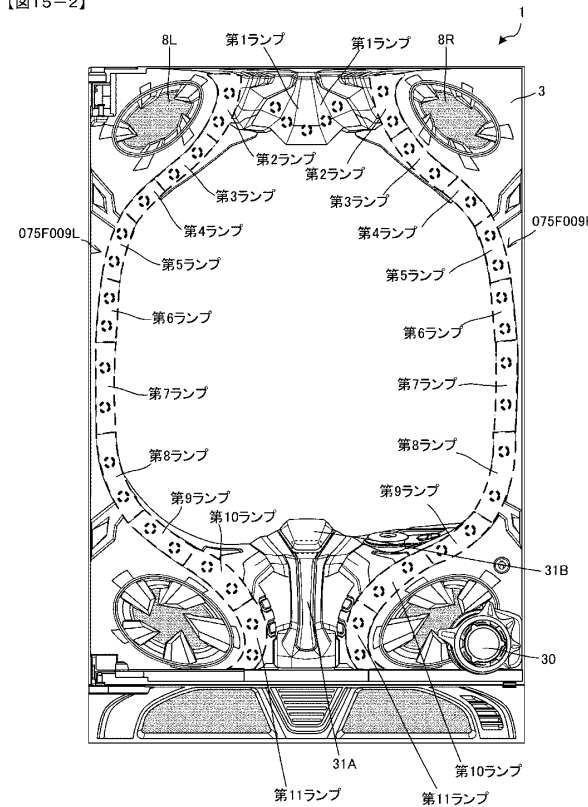
【図 15-1】

【图15-1】



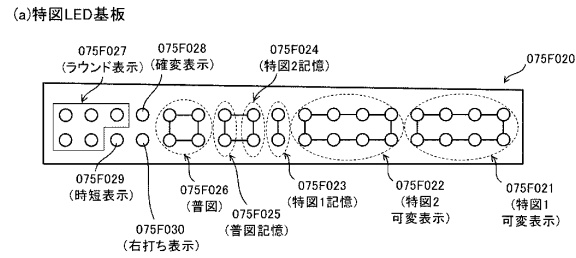
【図 15-2】

【图15-2】

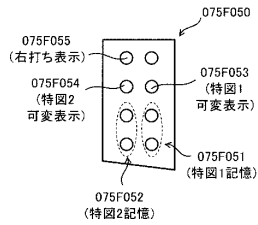


【図 15-3】

【图15-3】

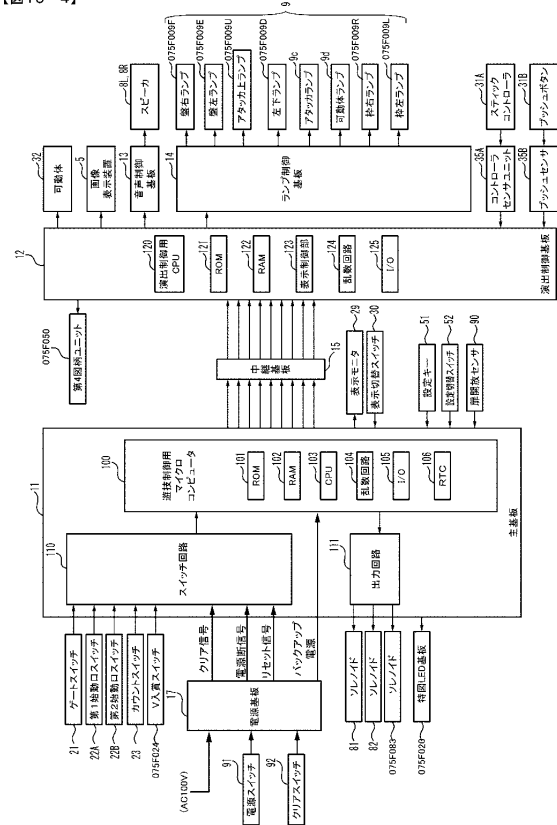


(b)第4図柄ユニット



【図 15-4】

【图15-4】

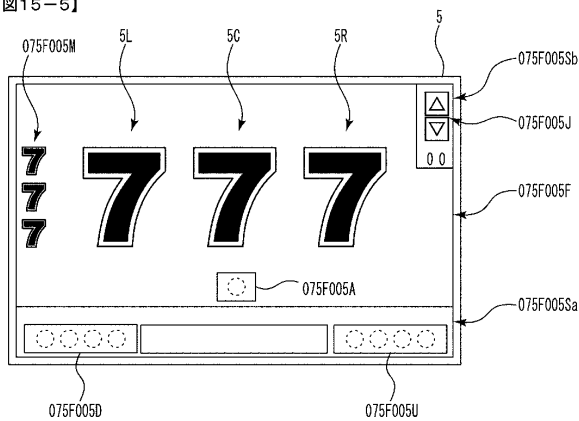


10

20

【図 15-5】

【图15-5】



【図 15-6】

【图15-6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り (チャンスボーナス)	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	5回
5R確変大当り (チャンスボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	5回
10R確変大当り (スペシャルボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	10回

30

40

50

【図 1 5 - 7】

【図15-7】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当たり判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図 1 5 - 8】

【図15-8】

大当たり判定値(ランダムR[0～65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020～1080,13320～13477(確率:1/300)	1000～1300,13320～13675(確率:1/100)

(B)第1特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	大当たり図柄	ランダム1(個数)
5R通常大当たり	1	5
5R確変大当たり	3	1
10R確変大当たり	7	4

(C)第2特別図柄大当たり種別判定テーブル

大当たり種類	大当たり図柄	ランダム1(個数)
10R確変大当たり	7	10

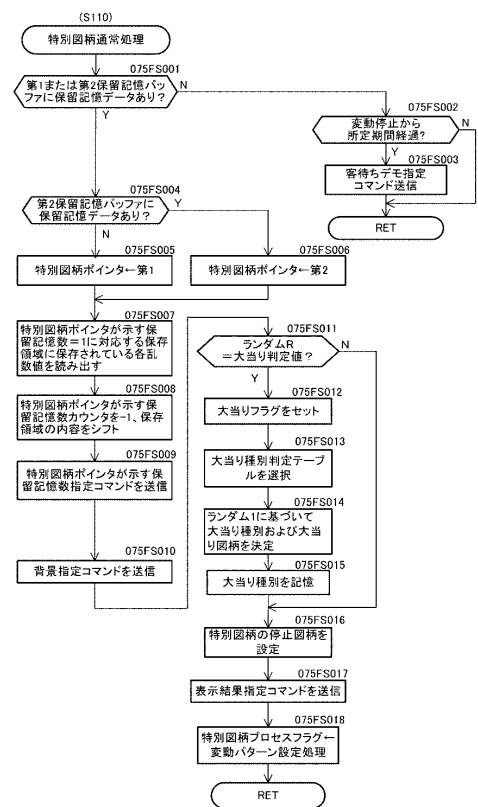
【図 1 5 - 9】

【図15-9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
81	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(5R通常大当たり指定)	5R通常大当たり決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(5R確変大当たり指定)	5R確変大当たり決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(10R確変大当たり指定)	10R確変大当たり決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当たり開始1指定	5R通常大当たりを開始することの指定
A0	02	大当たり開始2指定	5R確変大当たりを開始することの指定
A0	03	大当たり開始3指定	10R確変大当たりを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	大当たり終了1指定	5R通常大当たりを終了することの指定
A3	02	大当たり終了2指定	5R確変大当たりを終了することの指定
A3	03	大当たり終了3指定	10R確変大当たりを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図 1 5 - 1 0】

【図15-10】



10

20

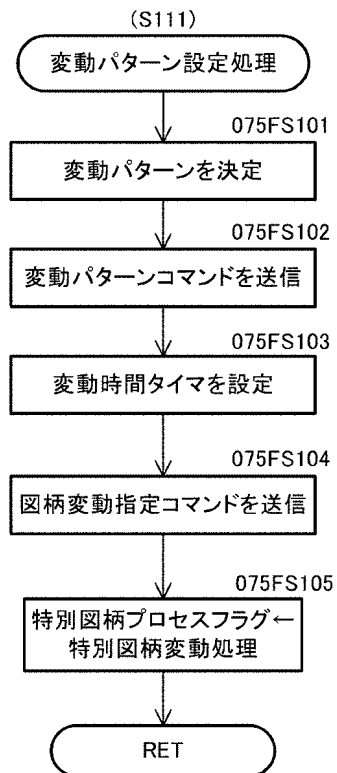
30

40

50

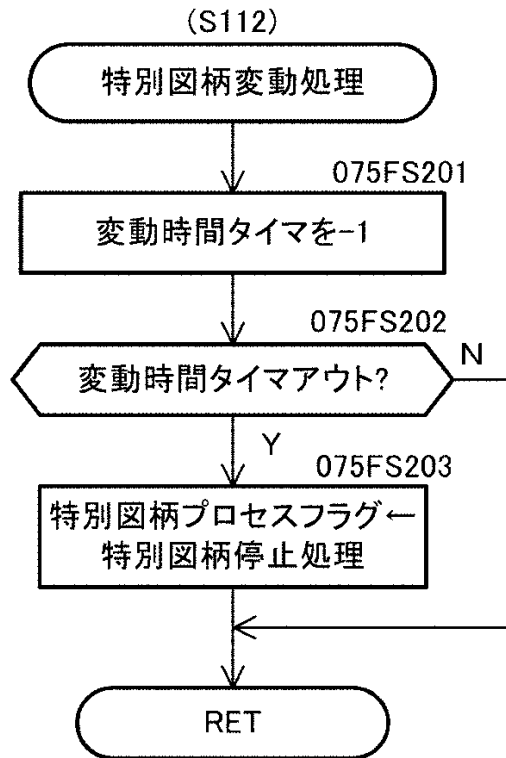
【図 15 - 1 1】

【図15-11】



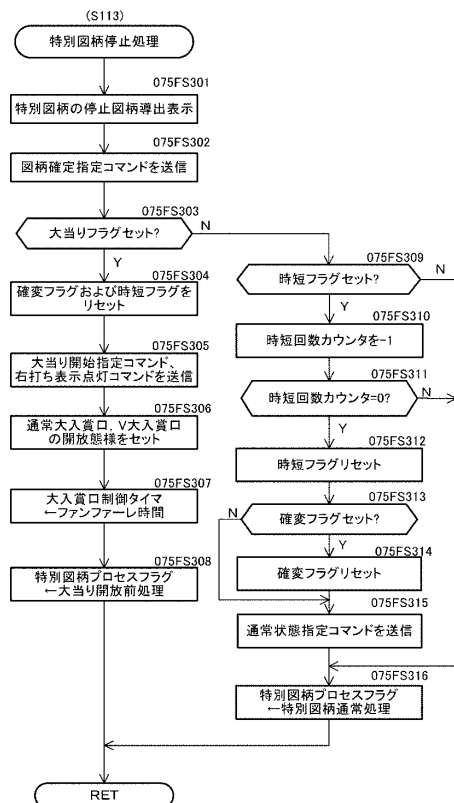
【図 15 - 1 2】

【図15-12】



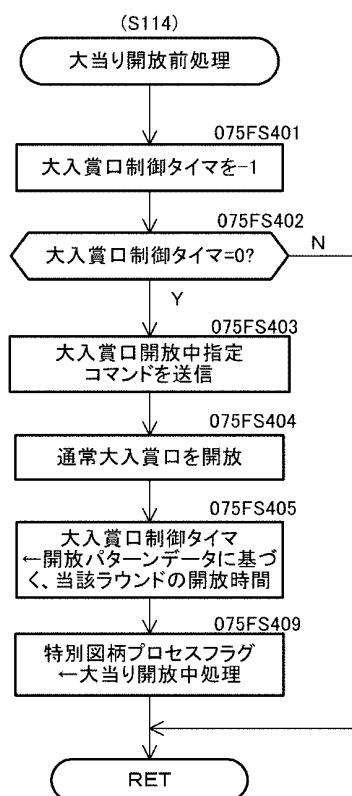
【図 15 - 1 3】

【図15-13】



【図 15 - 1 4】

【図15-14】



10

20

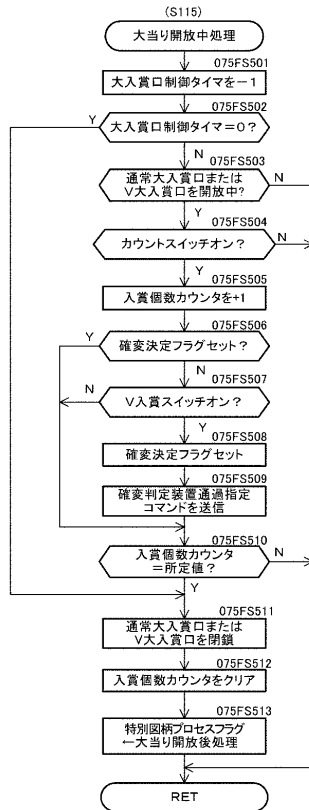
30

40

50

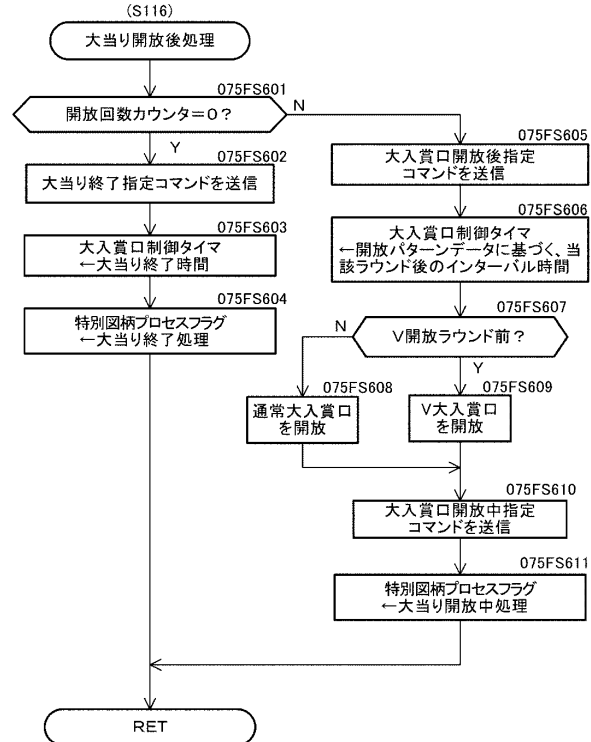
【図 15-15】

【図15-15】



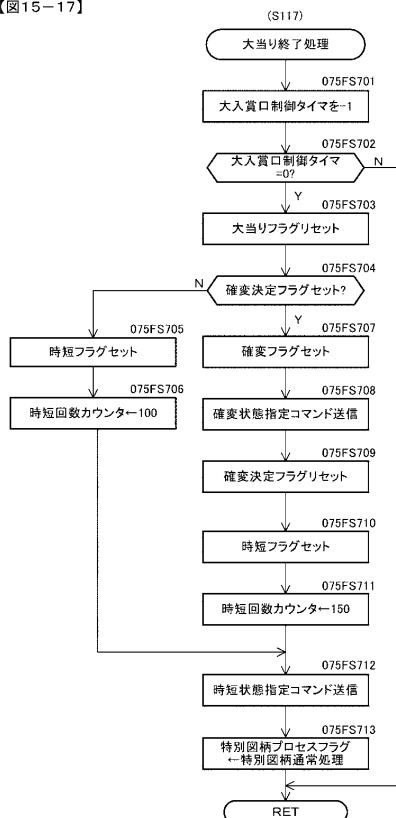
【図 15-16】

【図15-16】



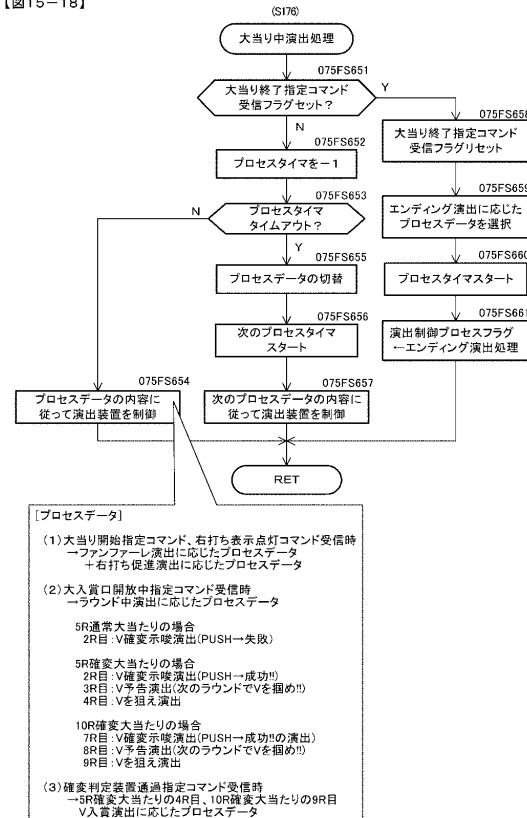
【図 15-17】

【図15-17】



【図 15-18】

【図15-18】



10

20

30

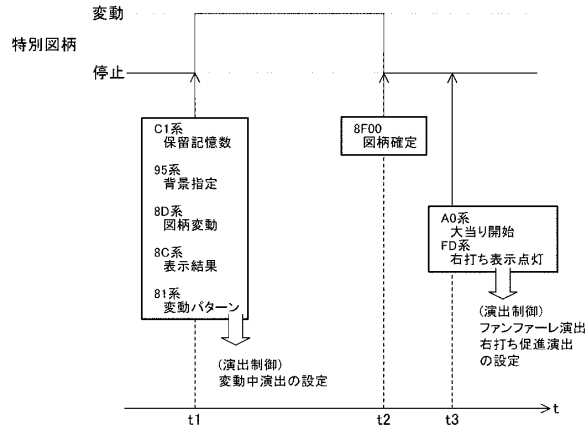
40

50

【図15-19】

【図15-19】

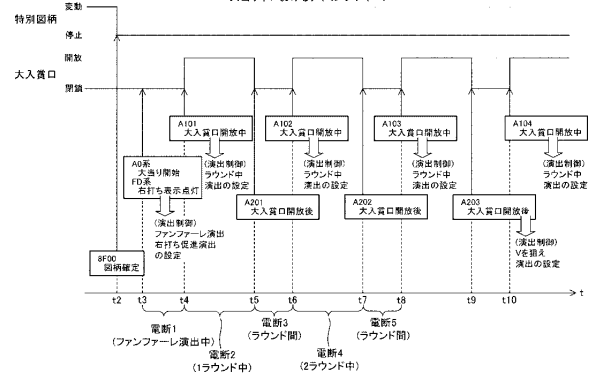
当り変動中におけるタイミングチャート



【図15-20】

【図15-20】

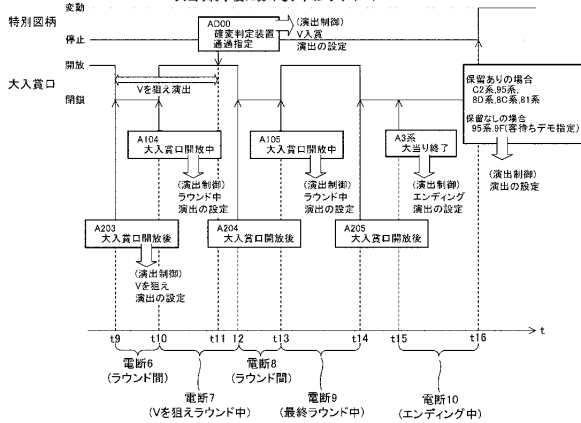
大当り中におけるタイミングチャート



【図15-21】

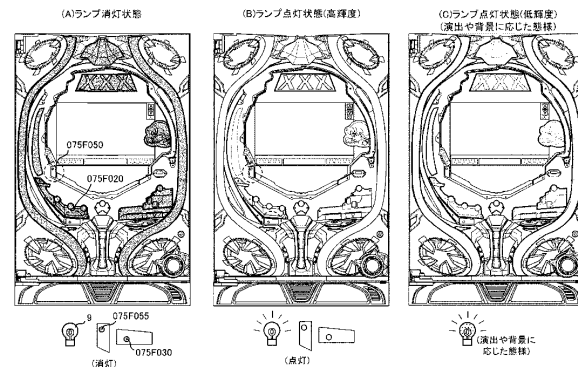
【図15-21】

大当り終了後におけるタイミングチャート



【図15-22】

【図15-22】



10

20

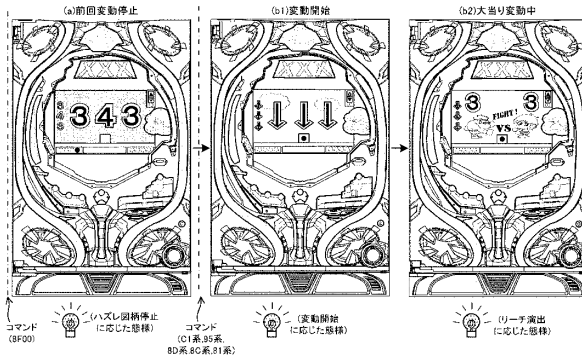
30

40

50

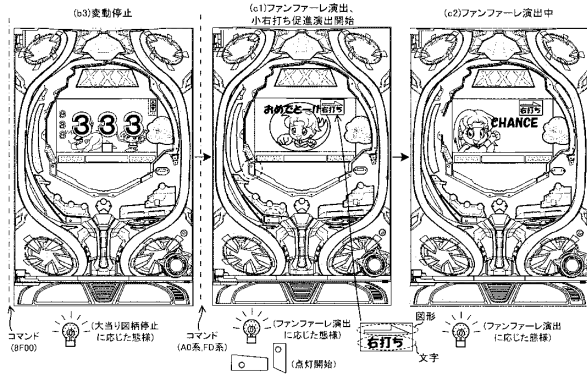
【図15-23】

【図15-23】



【図15-24】

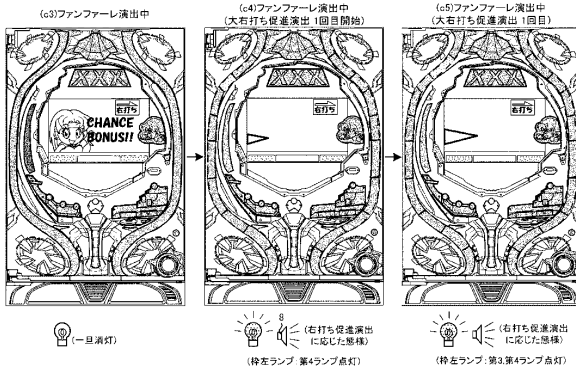
【図15-24】



10

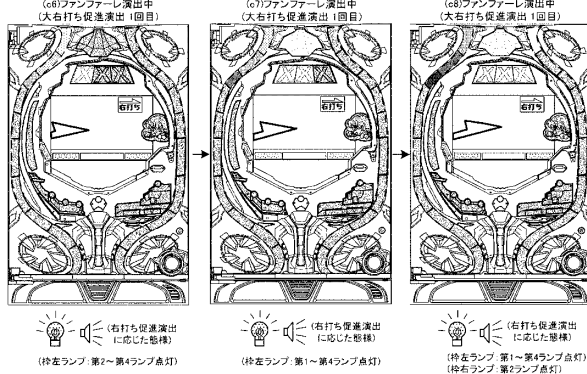
【図15-25】

【図15-25】



【図15-26】

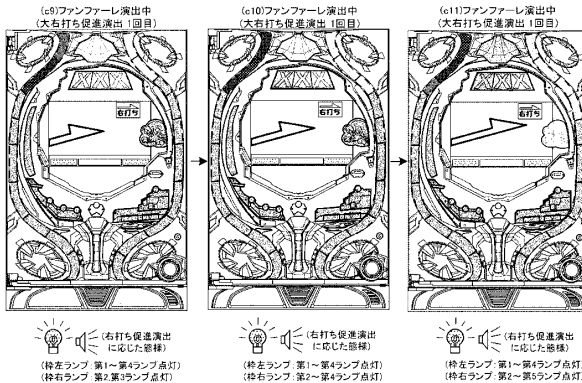
【図15-26】



20

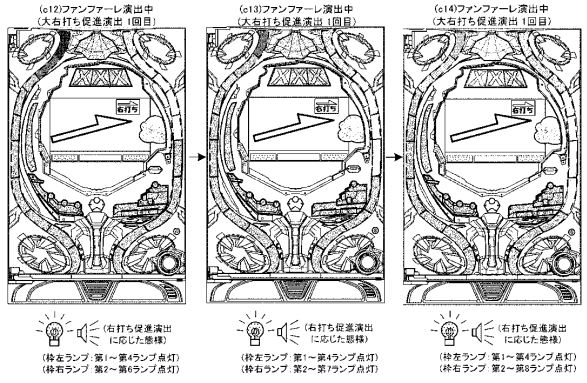
【図15-27】

【図15-27】



【図15-28】

【図15-28】



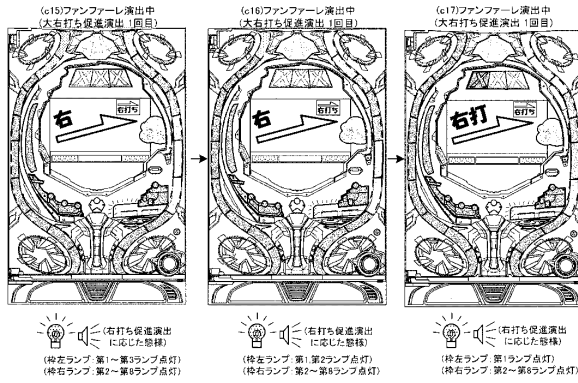
30

40

50

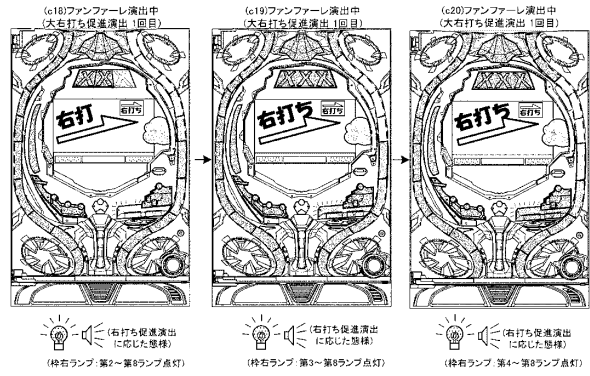
【図 15-29】

【図15-29】



【図 15-30】

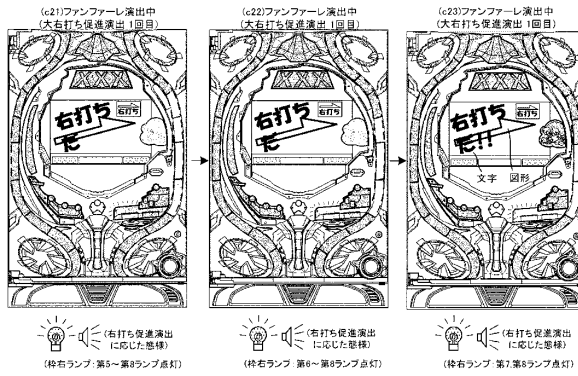
【図15-30】



10

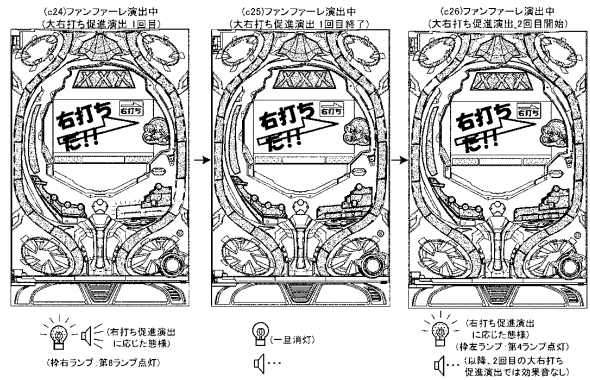
【図 15-31】

【図15-31】



【図 15-32】

【図15-32】



20

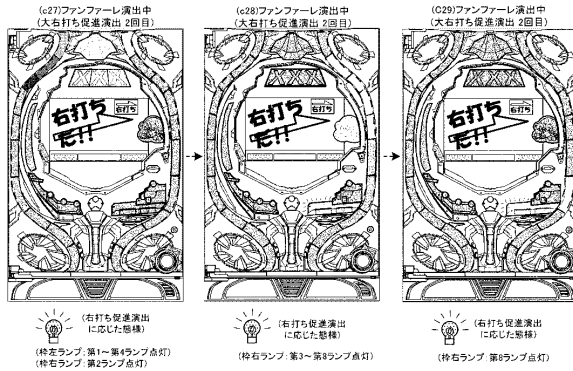
30

40

50

【図 15-33】

【例 15-33】



【図 15-34】

【图15-34】

点灯データテーブル
(親テーブル)

点灯箇所	演出時間[msec]
枠ランプ(右 & 左)	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
可動体ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
左下ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカ上ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤左ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤右ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)

10

20

【図 15-35】

【图15-35】

【図15-35】

点灯データテーブル
(テーブル)

ファンファン演出
大右打ち
促進演出

時間ごとに参照する様テーブル

点灯箇所	300	330	1670	200	130	240	130	70	160	340	160	370	130	370	100	130	270	4030	420	200
枠ランプ(右&左)	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	W09	W0A	W0B	W0C	W0D	W0E	W0F	W0G	W0H	W0I	W0J	W0K
可動体ランプ	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K0A	K0B	K0C	K0D	K0E	K0F	K0G	K0H	K0I	K0J	K0K
左下ランプ	H01	H02	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H0A	H0B	H0C	H0D	H0E	H0F	H0G	H0H	H0I	H0J	H0K
アタッカ上ランプ	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U0A	U0B	U0C	U0D	U0E	U0F	U0G	U0H	U0I	U0J	-
盤左ランプ	L01	L02	L03	L04	L05	L06	L07	L08	L09	L0A	L0B	L0C	L0D	L0E	L0F	L0G	L0H	L0I	L0J	-
盤右ランプ	R01	R02	R03	R04	R05	R06	R07	R08	R09	R0A	R0B	R0C	R0D	R0E	R0F	R0G	R0H	R0I	R0J	R0K
アタッカランプ	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A0A	A0B	A0C	A0D	A0E	A0F	A0G	A0H	A0I	A0J	A0K

330msec(A1a)→1350msec(A1b)→320msec(A1c)

【図 15-36】

【図15-36】
点灯データテーブル
(持ランプ用孫テーブルW11)

[illegible]

30

40

50

【図 15 - 37】

【図15-37】

点灯データテーブル
(可動体ランプ用テーブルK11)

時間[msec]	左X中X	右X
30(T1)	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0x000
30(T3)	0xF00000	0x000
30(T4)	0xF00000	0x000
30(T5)	0xF00000	0xF00
30(T6)	0xF00000	0xF00
30(T7)	0xF00000	0xF00
30(T45)	0xF00000	0xF00
30(T46)	0xF00000	0xF00
30(T47)	0xF00000	0xF00
30(T48)	0xF00000	0xF00
30(T49)	0xF00000	0xF00
30(T50)	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000
1000(T57)	0x000000	0x000

点灯データテーブル

(アタッカランプ用テーブルA11a)

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

(アタッカランプ用テーブルA11b)

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
20	0xF00000
20	0x000000
20	0xF00000
20	0x000000
20	0xFF0000
20	0x000000
20	0xF00000
20	0x000000
20	0x000000
20	0x000000
20	0x70F000
20	0x000000
20	0xF00000
20	0x000000

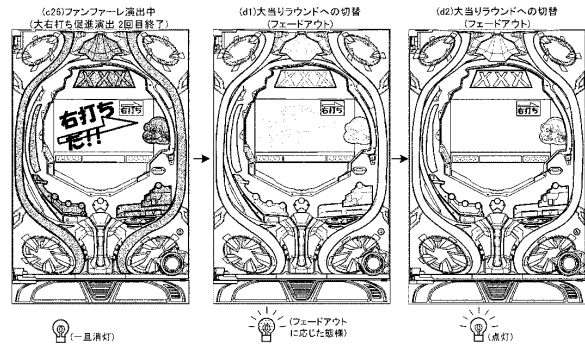
ループしながら
繰り返し参照

(アタッカランプ用テーブルA11c)

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

【図 15 - 38】

【図15-38】



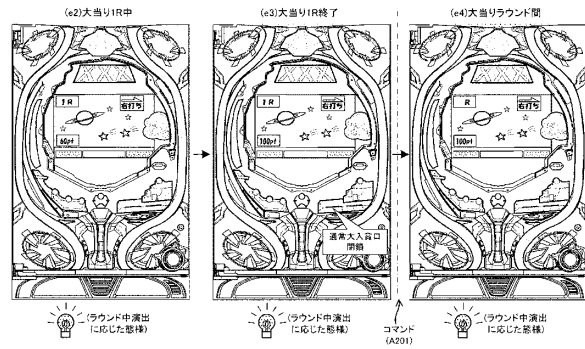
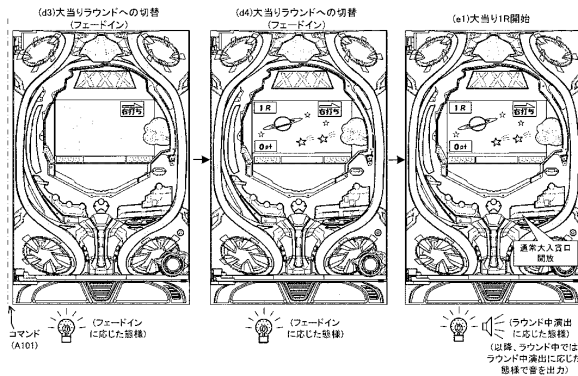
10

【図 15 - 40】

【図15-40】

【図 15 - 39】

【図15-39】



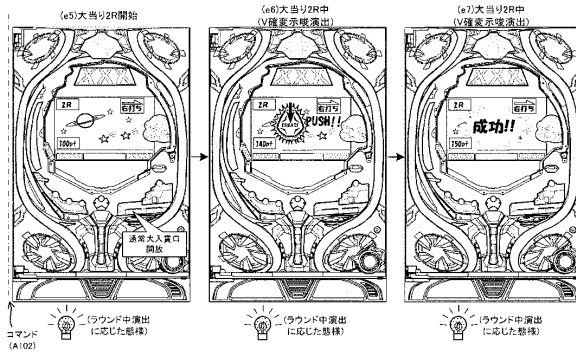
30

40

50

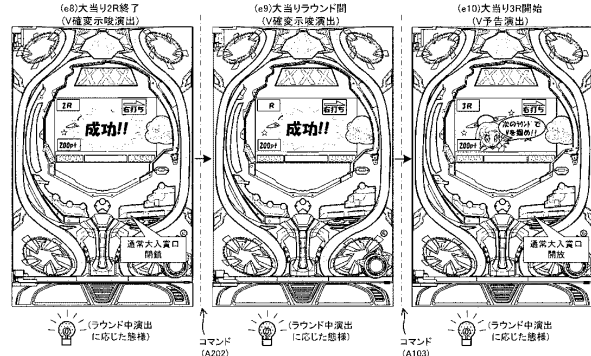
【図15-41】

【図15-41】



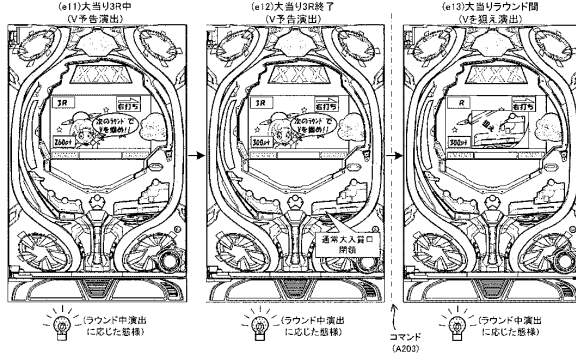
【図15-42】

【図15-42】



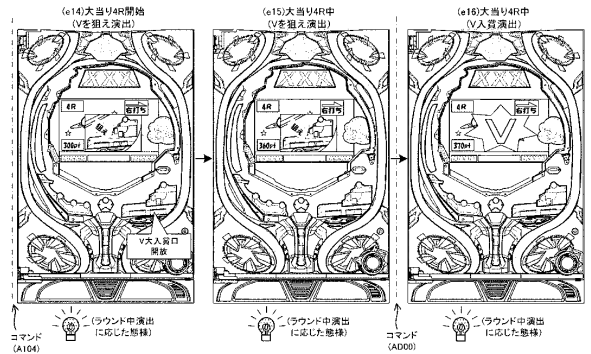
【図15-43】

【図15-43】



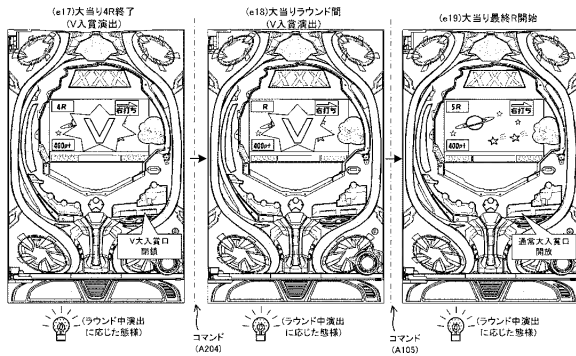
【図15-44】

【図15-44】



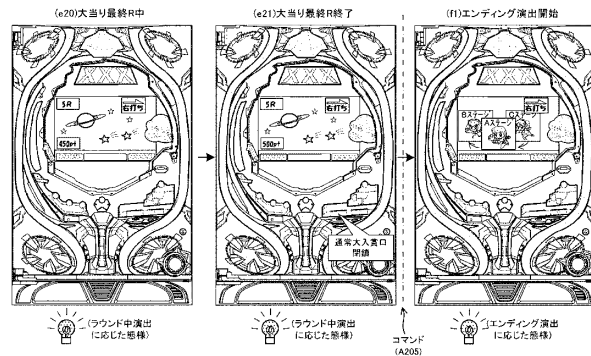
【図15-45】

【図15-45】



【図15-46】

【図15-46】



10

20

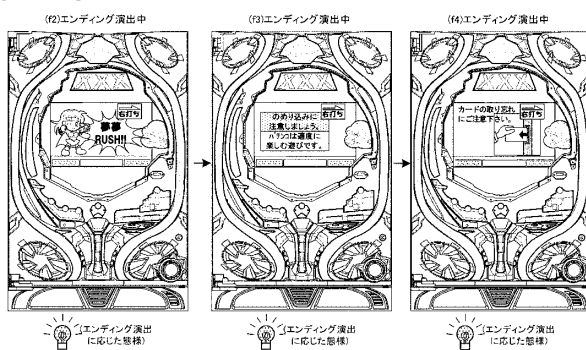
30

40

50

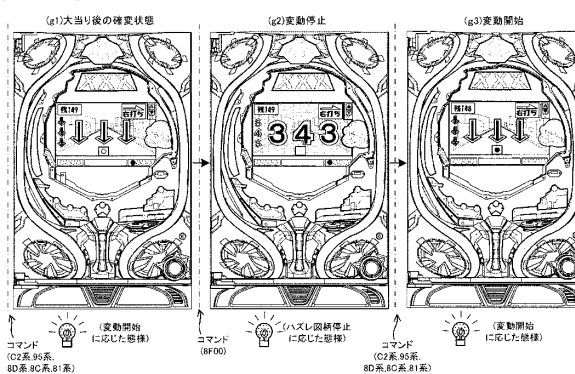
【図 15-47】

【图15-47】



【図 15-48】

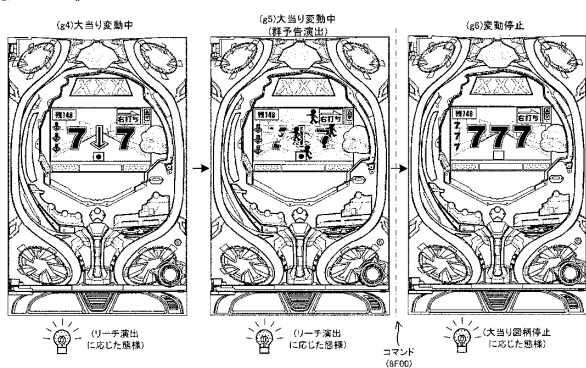
【图15-48】



10

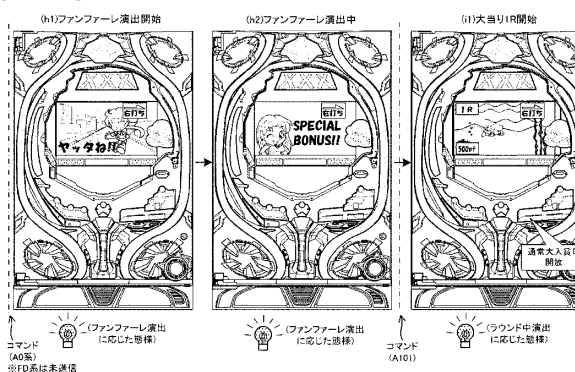
【図 15-49】

【图15-49】



【図 15-50】

【图15-50】



20

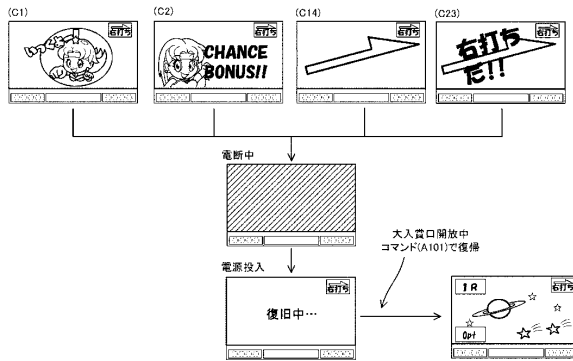
30

40

50

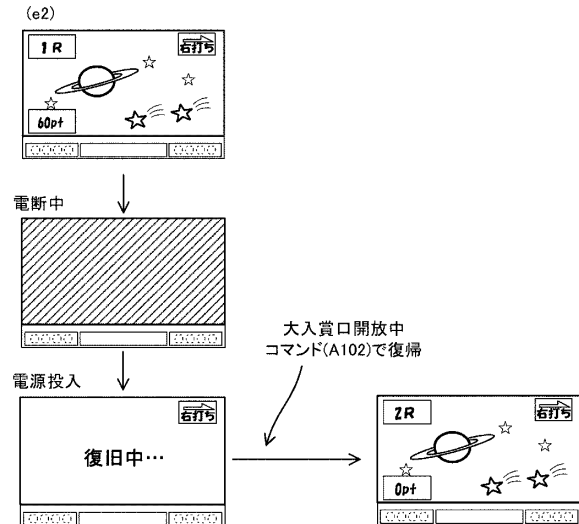
【図15-51】

【図15-51】

特図1当り時における
ファンファーレ演出中の電断(電断1)の場合

【図15-52】

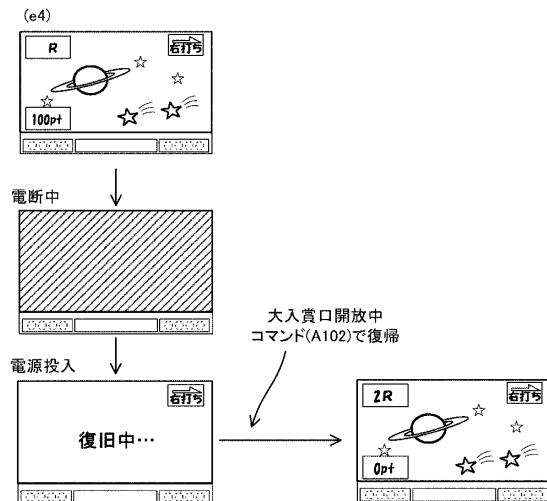
【図15-52】

特図1当り時における
1R中の電断(電断2)の場合

10

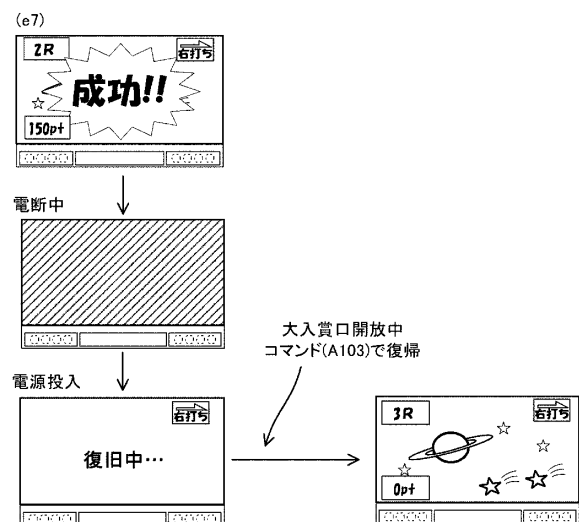
【図15-53】

【図15-53】

特図1当り時における
1R後のラウンド間の電断(電断3)の場合

【図15-54】

【図15-54】

特図1当り時における
2R中の電断(電断4)の場合

20

30

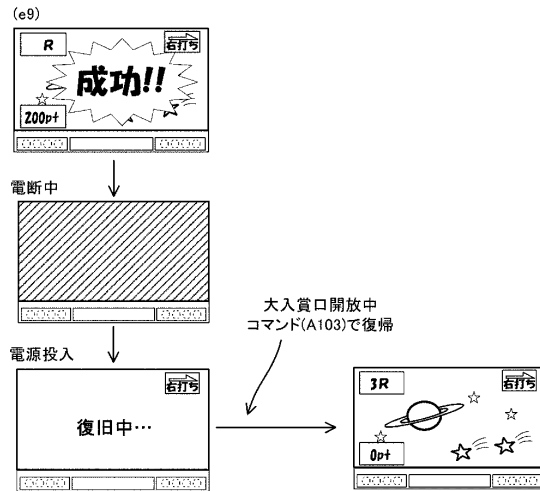
40

50

【図 15 - 55】

【図15-55】

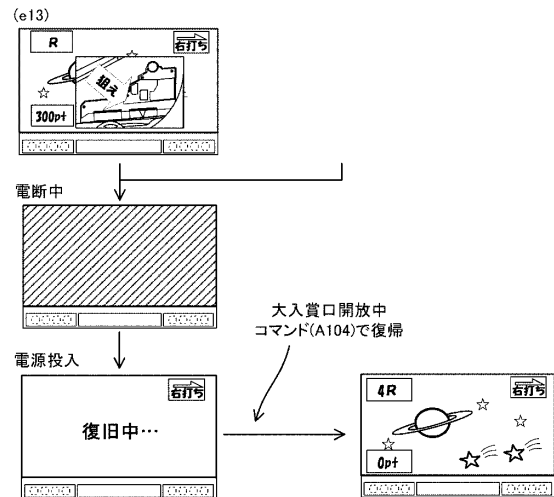
特図1当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合



【図 15 - 56】

【図15-56】

特図1当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合

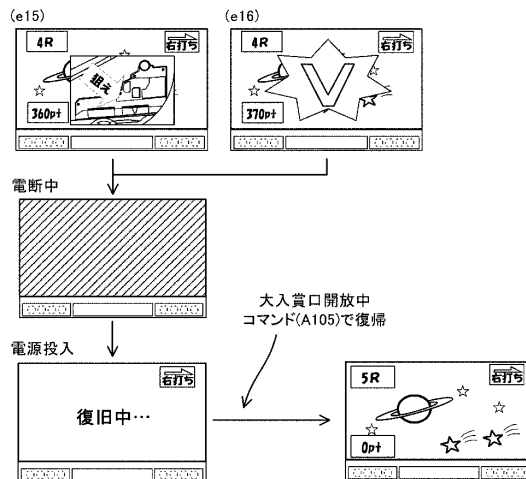


10

【図 15 - 57】

【図15-57】

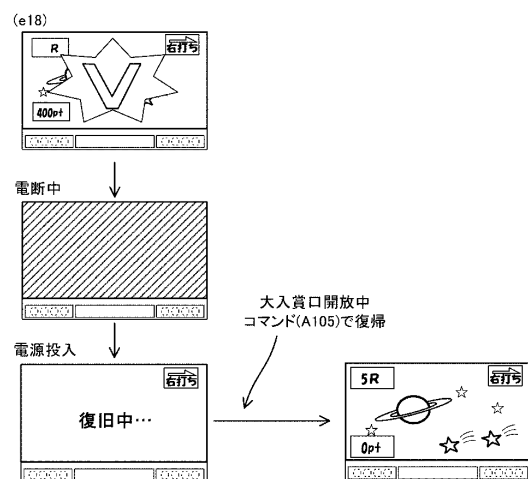
特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合



【図 15 - 58】

【図15-58】

特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



20

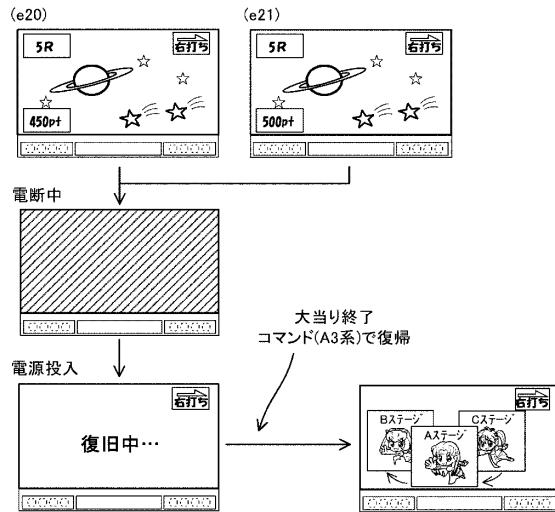
30

40

50

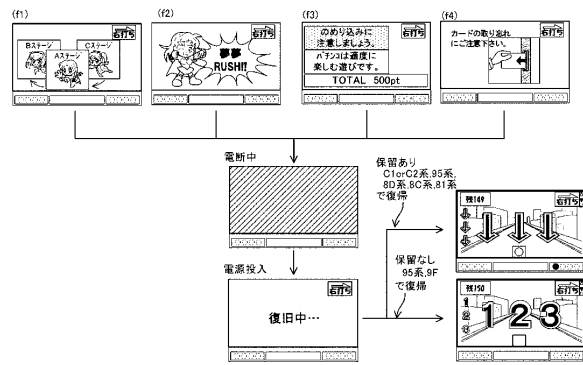
【図 15-59】

【図15-59】

特図1当り時における
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合

【図 15-60】

【図15-60】

特図1当り時における
エンディング中の電断(電断10)の場合

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2020-000631 (JP, A)
特開 2013-146380 (JP, A)
「[ぱちんこCR真・北斗無双 第2章]チャーミー中元&桜キュインが解説！[パチンコ][“ガブッ！”と新台試打動画#54]」, YouTube [online] [video], 2018年08月03日, <https://www.youtube.com/watch?v=FBnaxYMvYFI>, [2024年4月17日検索]
「[CRフィーバー革命機ヴァルヴレイヴ]試打解説動画！[ぱちんこ][パチンコ][“ガブッ！”と新台試打#38]」, YouTube[online] [video], 2018年02月05日, <https://www.youtube.com/watch?v=ff2QE9qgR5Y>, [2024年4月17日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02