

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7419091号
(P7419091)

(45)発行日 令和6年1月22日(2024.1.22)

(24)登録日 令和6年1月12日(2024.1.12)

(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96頁)

(21)出願番号	特願2020-21139(P2020-21139)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月12日(2020.2.12)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-126193(P2021-126193 A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年9月2日(2021.9.2)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年1月5日(2023.1.5)		株式会社三共内
		審査官	上田 正樹

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】

演出識別情報の可変表示を行って特定表示結果が導出されたときに、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、

遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

発光可能な発光手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、演出識別情報の可変表示が前記特定表示結果の一部に対応した特定態様となった後に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段と、を含み、

前記特定演出実行手段は、

複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報にもとづいて、第1特定演出と、該第1特定演出と共通の演出期間で構成される第2特定演出と、を実行可能であり、

前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される制御情報であって、前記特定制御情報とは異なる特別制御情報にもとづいて、前記第1特定演出及び前記第2特定演出とは演出期間が異なる特別特定演出を実行可能であり、

前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記特別特定演出の演出期間は、第1演出期間

と、該第 1 演出期間と連続する第 2 演出期間と、該第 2 演出期間と連続する第 3 演出期間と、を含み、

前記第 1 演出期間及び前記第 3 演出期間において前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、前記第 2 演出期間において前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、

前記第 1 演出期間及び前記第 3 演出期間において前記第 1 特定演出と前記特別特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、前記第 2 演出期間において前記第 1 特定演出と前記特別特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、

前記発光制御手段は、前記第 1 演出期間の特定タイミングから前記第 3 演出期間の所定タイミングにかけて前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで前記発光手段を共通の態様とすることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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】

従来の遊技機は、主基板に搭載された CPU（遊技制御手段）から演出制御基板に搭載された演出制御用 CPU（演出制御手段）に対して各変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド（制御情報）を送信可能であり、演出制御用 CPU は、CPU から送信される変動パターン指定コマンドにもとづいて予め定められている 1 のリーチ演出（特定演出）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016-220789 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、複数の特定演出を実行可能とするとこれら特定演出の数に応じた制御情報を CPU が送信可能としなければならず、制御情報の数を低減できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、制御情報の数を低減しつつ複数の特定演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

演出識別情報の可変表示を行って特定表示結果が導出されたときに、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、

遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

発光可能な発光手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出に関する制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、演出識別情報の可変表示が前記特定表示結果の一部に対応した特定態様となった後に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段と、を含み、

前記特定演出実行手段は、

複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報にもとづいて、第1特定演出と、該第1特定演出と共通の演出期間で構成される第2特定演出と、を実行可能であり、

前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される制御情報であって、前記特定制御情報とは異なる特別制御情報にもとづいて、前記第1特定演出及び前記第2特定演出とは演出期間が異なる特別特定演出を実行可能であり、

前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記特別特定演出の演出期間は、第1演出期間と、該第1演出期間と連続する第2演出期間と、該第2演出期間と連続する第3演出期間と、を含み、

前記第1演出期間及び前記第3演出期間において前記第1特定演出と前記第2特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、前記第2演出期間において前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、

前記第1演出期間及び前記第3演出期間において前記第1特定演出と前記特別特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、前記第2演出期間において前記第1特定演出と前記特別特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、

前記発光制御手段は、前記第1演出期間の特定タイミングから前記第3演出期間の所定タイミングにかけて前記第1特定演出と前記第2特定演出とで前記発光手段を共通の態様とすることが可能である、

ことを特徴としている。

手段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、

遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、変動パターン指定コマンド）にもとづいて演出に関する制御を実行可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す演出制御プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出制御手段は、特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を含み、

前記特定演出実行手段は、

複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報（例えば、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンド）にもとづいて、第1特定演出（例えば、リーチ演出A）と、該第1特定演出と共通の演出期間で構成される第2特定演出（例えば、リーチ演出B）と、を実行可能であり（例えば、図11-6に示すように、演出制御用CPU120は、図11-6に示すように、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したことにもとづいて、可変表示中にリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cのいずれかを実行可能な部分）、

前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される制御情報であって、前記特定制御情報とは異なる特別制御情報（例えば、スーパーリーチ β の変動パターンを示す変動パターン指定コマンド）にもとづいて、前記第1特定演出及び前記第2特定演出とは演出期間が異なる特別特定演出（例えば、リーチ演出D）を実行可能であり、

前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記特別特定演出の演出期間は、第1演出期間（例えば、図11-19に示す第1期間）と、該第1演出期間と連続する第2演出期間（例えば、図11-19に示す第2期間）と、該第2演出期間と連続する第3演出期間（例えば、図11-19に示す第3期間）と、を含み、

前記第1演出期間及び前記第3演出期間において前記第1特定演出と前記第2特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、前記第2演出期間において前記第1特定演出と前記第2特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され（例えば、図

10

20

30

40

50

11-20(B)、図11-28～図11-33に示すように、リーチ演出Aでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示され、リーチ演出Bでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示される部分)、

前記第1演出期間及び前記第3演出期間において前記第1特定演出と前記特別特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、前記第2演出期間において前記第1特定演出と前記特別特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示される(例えば、図11-20(B)、図11-28～図11-33に示すように、リーチ演出Aでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示され、リーチ演出Dでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段から送信される制御情報の数を低減しつつ、複数の特定演出を実行することができる。また、第2演出期間において第1特定演出と第2特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、第1演出期間と第3演出期間とにおいて第1特定演出と特別特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示されることで、第1特定演出、第2特定演出、特別特定演出の制作コストを低減することができる。更に、第1特定演出と第2特定演出、第1特定演出と特別特定演出とで共通の画像データを用いる期間が異なっているので、これら第1特定演出、第2特定演出、特別特定演出において共通の画像データを用いつつもそれぞれの特定演出に異なる印象を遊技者に与えることができるので、特定演出が単調となって遊技興趣が低下してしまうことも防ぐことができる。

【0007】

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】

【0008】

【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】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11-2】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-3】各乱数を示す説明図である。

【図11-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-5】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。

【図11-6】変動パターンを例示する図である。

【図11-7】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 1 1 - 8】 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 1 - 9】 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 1 - 1 0】 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 1 - 1 1】 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 1 1 - 1 2】 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 1 1 - 1 3】 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 1 1 - 1 4】 はずれ用リーチ演出実行履歴バッファを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 5】 はずれ時リーチ演出決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 6】 大当たり時リーチ演出決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 7】 スーパーリーチ α の変動パターンの可変表示にて実行可能なリーチ演出の説明図と各リーチ演出大当たり期待度を示す説明図である。 10
- 【図 1 1 - 1 8】 (A) はチャンスアップ演出実行決定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) はチャンスアップ演出の実行及び非実行の決定割合を示す説明図であり、(C) は各チャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 1 9】 各スーパーリーチのリーチ演出のタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 2 0】 (A) は ROM 内に格納されている画像データの説明図であり、(B) は各スーパーリーチのリーチ演出にて使用する画像データの組合せを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 1】 リーチ演出後半部における楽曲及びランプの出力態様を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 2】 (A) はリーチ演出後半部にて出力される音を示す説明図であり、(B) は各音の出力期間を示す説明図である。 20
- 【図 1 1 - 2 3】 リーチ演出 A のリーチ演出前半部における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 4】 リーチ演出 B のリーチ演出前半部における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 5】 リーチ演出 C のリーチ演出前半部における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 6】 リーチ演出 D のリーチ演出前半部における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 7】 リーチ演出 E のリーチ演出前半部における演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 8】 第 1 期間にて共通画像データ $\alpha - 1$ を用いた場合の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 9】 第 1 期間にて共通画像データ $\alpha - 2$ を用いた場合の演出態様を示す図である。 30
- 【図 1 1 - 3 0】 第 2 期間にて共通画像データ $\beta - 1$ を用いた場合の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 1】 第 2 期間にて共通画像データ $\beta - 2$ を用いた場合の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 2】 第 3 期間にて共通画像データ $\gamma - 1$ を用いた場合の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 3】 第 3 期間にて共通画像データ $\gamma - 2$ を用いた場合の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 4】 変形例におけるリーチ演出 A の実行制限中でのリーチ演出決定割合を示す説明図である。 40
- 【図 1 1 - 3 5】 変形例におけるはずれ用リーチ演出実行履歴バッファのクリアの有無を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 3 6】 変形例における各スーパーリーチのリーチ演出のタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 7】 変形例における第 1 期間から第 2 期間に移行する際の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 8】 変形例における第 1 期間から第 2 期間に移行する際の演出態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】 変形例における第 2 期間から第 3 期間に移行する際の演出態様を示す図である。 50

【発明を実施するための形態】

【0009】

(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。

【0010】

(パチンコ遊技機1の構成等)

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

【0011】

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。

【0012】

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。

【0013】

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。

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

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。

【 0 0 2 2 】

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 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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 5 】

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 6 】

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 L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う

10

20

30

40

50

。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。

【0027】

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41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0028】

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

10

【0029】

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。

【0030】

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。

20

【0031】

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。

【0032】

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。

30

【0033】

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。

【0034】

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。

40

【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、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。

【0036】

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。

50

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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が回動可能に設けられ、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。

【0041】

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。

【0042】

（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。

【0043】

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）。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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、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。

10

【0047】

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。

【0048】

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。

20

【0049】

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。

30

【0050】

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。

【0051】

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。

40

【0052】

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。

【0053】

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）

50

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。

【0054】

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。

【0055】

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

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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）

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

10

20

30

40

50

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。

【0063】

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

10

【0064】

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。

【0065】

20

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。

【0066】

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。

30

【0067】

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

40

【0068】

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。

【0069】

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

【0070】

（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

50

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。

【0071】

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。

10

【0072】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、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。

【0073】

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。

20

【0074】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

30

【0075】

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

【0076】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 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。

40

【0077】

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。

【0078】

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

50

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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

10

20

30

40

50

に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【0093】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【0094】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0095】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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 1 1 における CPU 1 0 3 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。

【0096】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0097】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。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 1 7 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

10

20

30

40

50

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ＲＡＭ１０２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。

【００９８】

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の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２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った場合には、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。

【００９９】

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、ＲＡＭ１０２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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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

10

20

30

40

50

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。

【0105】

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、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0106】

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 8 L、8 R から所定の音を出力したり、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。

【0107】

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。

【0108】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 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 2 ms）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 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0109】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 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、CPU 103 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 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態とな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）。

【0110】

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

10

20

30

40

50

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。

【0111】

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の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

【0112】

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。

【0113】

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）。

20

【0114】

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。

30

【0115】

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。

【0116】

40

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」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、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

50

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）。

【0117】

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。

【0118】

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

10

【0119】

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。

【0120】

20

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。

【0121】

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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。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。

30

【0122】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【0123】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを

50

判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0124】

ステップ S116 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。

10

【0125】

ステップ S117 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。

【0126】

20

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 11 の側から演出制御基板 12 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。

30

【0127】

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 101 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 MR1 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 MR1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535 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。

40

【0128】

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、0～65535 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 MR1 と比較される当り判定値のうち、1020～1237 までは「大当り」に割り当てられており、65317～65535 までは「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

50

り判定値のうち、1020～1346までが「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。

【0129】

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、0～65535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MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」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。

【0130】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」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。

【0131】

尚、設定値が1の場合は、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（1020～1237までが「大当り」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。

【0132】

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。

【0133】

このため、大当り確率は、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。

【0134】

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。

【0135】

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、当たり判定値のうち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たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0136】

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（1020～1346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。

10

【0137】

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たり判定値のうち、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。

20

【0138】

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。

【0139】

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、当たり判定値のうち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。

30

【0140】

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。

【0141】

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たり判定値のうち、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。

40

【0142】

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

50

によって高くなっていく。

【0143】

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、65317～65425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り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0144】

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。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。

【0145】

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65317～65535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65317～65425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65317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CPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

20

30

【0146】

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。

【0147】

大当り種別は、大当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。

40

【0148】

（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CPU120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

50

を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0149】

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

10

【0150】

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

20

【0151】

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

30

【0152】

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

40

【0153】

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

50

【0154】

図10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10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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

10

20

30

40

50

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、特図当たり待ち処理を終了する。

【0160】

ステップS174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CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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、大当たり中演出処理を終了する。

10

【0161】

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CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

【0162】

(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。

【0163】

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。

【0164】

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）。

30

【0165】

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。

40

【0166】

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。

【0167】

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

50

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。

【0168】

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

【0169】

（本発明の実施の形態における特徴部248SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部248SGについて説明する。

【0170】

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、

遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図6に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、変動パターン指定コマンド）にもとづいて演出に関する制御を実行可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す演出制御プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出制御手段は、特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報（例えば、スーパーリーチαの変動パターンを示す変動パターン指定コマンド）にもとづいて、第1特定演出（例えば、リーチ演出A）と、該第1特定演出と共通の演出期間で構成される第2特定演出（例えば、リーチ演出B）と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能である（例えば、図11-6に示すように、演出制御用CPU120は、図11-6に示すように、スーパーリーチαの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したことにもとづいて、可変表示中にリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cのいずれかを実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段から送信される制御情報の数を低減しつつ、複数の特定演出を実行することができる。

【0171】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報（例えば、スーパーリーチαの変動パターンを示す変動パターン指定コマンド）にもとづいて、前記第1特定演出及び前記第2特定演出と共通の演出期間で構成される演出であって、該第1特定演出及び該第2特定演出よりも実行頻度が低い第3特定演出（例えば、図11-17（A）に示すように、リーチ演出Aやリーチ演出Bよりもはずれ時の実行割合が低いリーチ演出C）を実行可能であり、

前記第1特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかったことにもとづく所定条件が成立した場合は、その後に前記特定制御情報を受信したときに当該第1特定演出の実行を制限することが可能であり（例えば、図11-13及び図11-15（A）に示すように、演出制御用CPU120がスーパーリーチαはずれの変動パターンを示す変動パ

10

20

30

40

50

ターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 A であり且つ該リーチ演出 A が連続して 4 回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出 A の実行が制限される部分）、

前記第 2 特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかったことにもとづく所定条件が成立した場合は、その後に前記特定制御情報を受信したときに当該第 2 特定演出の実行を制限することが可能であり（例えば、図 11-13 及び図 11-15（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ α はずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 B であり且つ該リーチ演出 B が連続して 2 回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出 B の実行が制限される部分）、

10

前記第 3 特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかった場合は、その後に前記特定制御情報を受信したときに当該第 3 特定演出を制限することなく実行可能である（例えば、図 11-13 及び図 11-15（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 C である場合は、該リーチ演出 C の連続実行回数や該リーチ演出 C が実行されて可変表示結果がはずれとなった回数にかかわらず一定の割合でリーチ演出 C 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、有利状態に制御されない第 1 特定演出や第 2 特定演出が実行された後に同じ第 1 特定演出や第 2 特定演出が繰り返し実行されることを制限できるので、同一の特定演出が繰り返し実行されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができるとともに、実行頻度の低い第 3 特定演出については繰り返し実行されることを制限しないことで、これら実行頻度の低い第 3 特定演出が繰り返し実行される希少状態が過度に制限されてしまうことを防ぐこともできる。

20

【0172】

形態 3 の遊技機は、形態 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかったことにもとづく所定条件が成立したときにおいて、前記有利状態に制御されない場合は該第 1 特定演出の実行を制限する一方、前記有利状態に制御される場合は該第 1 特定演出の実行を制限せず（例えば、図 11-13 及び図 11-15（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ α はずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 A であり且つ該リーチ演出 A が連続して 4 回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出 A の実行が制限されるが、図 11-13 及び図 11-16（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ α 大当りの変動パターン指定コマンドを受信したときは、該リーチ演出 A の連続実行回数や該リーチ演出 A が実行されて可変表示結果がはずれとなった回数にかかわらず一定の割合でリーチ演出 A が実行される部分）、

30

前記第 2 特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかったことにもとづく所定条件が成立したときにおいて、前記有利状態に制御されない場合は該第 2 特定演出の実行を制限する一方、前記有利状態に制御される場合は該第 2 特定演出の実行を制限しない（例えば、図 11-13 及び図 11-15（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ α はずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 B であり且つ該リーチ演出 B が連続して 2 回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出 B の実行が制限されるが、図 11-13 及び図 11-16（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ α 大当りの変動パターン指定コマンドを受信したときは、該リーチ演出 B の連続実行回数や該リーチ演出 B が実行されて可変表示結果がはずれとなった回数にかかわらず一定の割合でリーチ演出 B が実行される部分）、

40

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第1特定演出や第2特定演出が繰り返し実行されたときの遊技者の印象を改善することができる。

【0173】

形態4の遊技機は、形態3に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第3特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかった場合は、その後に前記特定制御情報を受信した場合に、前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合のいずれにおいても、該第3特定演出の実行を制限しない（例えば、図11-13、図11-15（A）、図11-16（A）、図11-17（A）に示すように、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cであり且つ該リーチ演出Cが実行されて可変表示結果がはずれとなった場合は、次に演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当りの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合とスーパーリーチαはずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合とのどちらにおいてもリーチ演出Cを一定の割合で実行する部分）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利状態に制御されない第3特定演出の実行が制限されてしまうことなく確保されるので、第3特定演出の実行が制限されることによる特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0174】

形態5の遊技機は、形態3に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

20

前記第1特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかったことにもとづく所定条件が成立したときにおいて、前記有利状態に制御される場合は、前記制限が行われていないときにおいて前記第1特定演出を実行する割合よりも高い特別割合にて該第1特定演出を実行可能であり（例えば、変形例248SG-1として図11-34（A）に示すように、リーチ演出Aのリーチ演出の実行が制限されているときに演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当りの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合には、リーチ演出Aの実行の非制限中よりも高い割合でリーチ演出Aの実行を決定する部分）、

前記第2特定演出が実行されて前記有利状態に制御されなかったことにもとづく所定条件が成立したときにおいて、前記有利状態に制御される場合は、前記制限が行われていないときにおいて前記第2特定演出を実行する割合よりも高い特別割合にて該第2特定演出を実行可能である（例えば、変形例248SG-1として図11-34（B）に示すように、リーチ演出Bのリーチ演出の実行が制限されているときに演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当りの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合には、リーチ演出Bの実行の非制限中よりも高い割合でリーチ演出Bの実行を決定する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特定演出や第2特定演出が繰り返し実行されたときの遊技者の印象を著しく改善することができる。

【0175】

40

形態6の遊技機は、形態3～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2特定演出が実行される場合は、前記第1特定演出が実行されるよりも前記有利状態に制御される割合が高く（例えば、図11-17（A）に示すように、リーチ演出Bが実行される場合はリーチ演出Aが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（大当たり期待度）が高く設定されている部分）、

前記特定演出実行手段は、

前記有利状態に制御されなかった前記特定演出として前記第1特定演出を連続して実行した回数が所定回数であることを前記第1特定演出に関する所定条件の成立として前記第1特定演出についての制限を実行し（例えば、図11-17（A）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が連続して4回実行されたことに応じてリー

50

チ演出 A の実行が制限される部分)、

前記有利状態に制御されなかった前記特定演出として前記第 2 特定演出を連続して実行した回数が前記所定回数と異なる特定回数であることを前記第 2 特定演出に関する所定条件の成立として前記第 2 特定演出についての制限を実行する(例えば、図 11-17 (A) 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 B が連続して 2 回実行されたことに応じてリーチ演出 B の実行が制限される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される割合が異なる特定演出の種類に応じて好適な制限を行うことができる。

【0176】

形態 7 の遊技機は、形態 2 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されなかった前記特定演出に関する情報を少なくとも含む特定演出履歴情報(例えば、可変表示結果がはずれとなるスーパーリーチの可変表示において実行されたリーチ演出)を記憶可能な特定演出履歴情報記憶手段(例えば、図 11-14 (A) に示すはずれ用リーチ演出実行履歴バッファ)を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出履歴情報記憶手段に記憶されている特定演出履歴情報にもとづいて前記制限を実行可能である(例えば、図 11-13 のステップ 248 S G S 286 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファを参照し、直前に実行したリーチ演出と該リーチ演出の連続実行回数にもとづいてリーチ演出 A やリーチ演出 B の実行を制限可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件に応じた制限を好適に行うことができる。

【0177】

形態 8 の遊技機は、形態 7 に記載の遊技機であって、

前記特定演出履歴情報記憶手段は、前記制限が行われているときにおいて、前記第 1 特定演出または前記第 2 特定演出が実行されて前記有利状態に制御された場合は前記特定演出履歴情報を初期化する一方、前記第 1 特定演出または前記第 2 特定演出が実行されることなく前記有利状態に制御された場合は前記特定演出履歴情報を初期化しない(例えば、変形例 248 S G - 2 として図 11-35 に示すように、リーチ演出 A の実行が制限されているとき、リーチ演出 A が実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアし、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかが実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアしない部分と、リーチ演出 B の実行が制限されているとき、リーチ演出 B が実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアし、リーチ演出 A、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかが実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアしない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特定演出または第 2 特定演出が実行されて有利状態となるまでは制限が継続されるので、第 1 特定演出や第 2 特定演出に対する遊技者の印象を改善することができる。

【0178】

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、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報(例えば、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンド)にもとづいて、前記第 1 特定演出及び前記第 2 特定演出と共通の演出期間で構成される演出であって、該第 1 特定演出及び該第 2 特定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 3 特定演出(例えば、図 11-17 (A) に示すように、リーチ演出 A やリーチ演出 B よりも大当たり期待度が高いリーチ演出 C)を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に該特定演出の種類に対応した特別表示（例えば、リーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像）を表示可能であり、

前記第1特定演出及び前記第2特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における第1タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり（例えば、図11-19に示すように、リーチ演出Aとリーチ演出Bとでは、共通のタイミングからリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像の表示を開始する部分）、

前記第3特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における前記第1タイミングよりも後の第2タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり（例えば、図11-19に示すように、リーチ演出Cでは、リーチ演出Aやリーチ演出Bよりも後のタイミングからリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像の表示を開始する部分）、

前記第3特定演出を実行する場合に、前記第2タイミングよりも前の特定期間において、前記特別表示が終了した後の演出内容に関連した特殊演出を実行可能である（例えば、図11-19に示すように、リーチ演出Cでは、タイトル画像の表示を開始するよりも前のタイミングから回想演出を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3特定演出においては、特別表示が表示されるタイミングが第1特定演出及び第2特定演出とは異なる後のタイミングであるとともに、特別表示が表示される前に特殊演出が実行されるので、有利状態に制御される割合が高い第3特定演出であることを容易に認識できるとともに、特殊演出が実行されることによって有利状態に制御されることへの期待感も高めることができる。

【0179】

形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

前記第3特定演出において前記特別表示が表示されている期間は、前記第1特定演出及び前記第2特定演出において前記特別表示が表示されている期間よりも長い（例えば、図11-19に示すように、リーチ演出Aとリーチ演出Bにおいてリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像が表示されている期間はL4だが、リーチ演出Cにおいてリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像が表示されている期間はL4よりも長いL5である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3特定演出において特別表示が表示されている期間が、第1特定演出及び第2特定演出において特別表示が表示されている期間と異なる長い期間であるので、有利状態に制御される割合が高い第3特定演出であることをより一層容易に認識できるとともに、特別表示の期間が長いことによって有利状態に制御されることへの期待感も高めることができる。

【0180】

形態11の遊技機は、形態9または形態10に記載の遊技機であって、

前記第3特定演出において表示される前記特別表示が表示領域に占める占有率は、前記第1特定演出及び前記第2特定演出において表示される前記特別表示が表示領域に占める占有率よりも大きい（例えば、図11-17（B）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としては、リーチ演出Eが最も大当たり期待度が高く、次いで、リーチ演出D、リーチ演出C、リーチ演出B、リーチ演出Aの順で大当たり期待度が低くなっていく部分と、図11-23～図11-27に示すように、各リーチ演出中に画像表示装置5に表示されるタイトル画像としては、リーチ演出Eの実行中に表示されるタイトル画像248SG005eの表示面積が最も大きく、次いでリーチ演出Dの実行中に表示されるタイトル画像248SG005d、リーチ演出Cの実行中に表示されるタイトル画像248SG005c、リーチ演出Bの実行中に表示されるタイトル画像248SG005b、リーチ演出Aの実行中に表示されるタイトル画像248SG005aの順に表示面積が小さくなっていく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別表示の占有率が異なることで、第3特定演出であることを容易

10

20

30

40

50

に認識できるとともに、特別表示の占有率が大きいことで有利状態に制御されることへの期待感も高めることができる。

【0181】

形態12の遊技機は、形態9～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、

前記特定演出の実行中において該特定演出に関する説明表示を表示可能であり（例えば、図11-19に示すように、各リーチ演出のリーチ演出後半部では、画像表示装置5に表示されている味方キャラクタと敵キャラクタとのセリフを字幕として表示する部分）、

前記第1特定演出及び前記第2特定演出においては、前記特別表示を表示してから所定期間が経過するまでに前記説明表示を開始可能である一方（例えば、変形例248SG-3として図11-36に示すように、リーチ演出Aとリーチ演出Bとでは、リーチ演出のタイトルを含むタイトル画像の表示後、リーチ演出後半部の開始タイミングから味方キャラクタと敵キャラクタとのセリフを字幕として表示する部分）、

前記第3特定演出においては、前記特別表示を表示してから所定期間が経過するまでは前記説明表示の開始を制限する（例えば、変形例248SG-3として図11-36に示すように、リーチ演出Cでは、リーチ演出のタイトルを含むタイトル画像の表示後、リーチ演出後半部の開始から更に長さL6の字幕非表示期間を経てから味方キャラクタと敵キャラクタとのセリフを字幕として表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態となる割合が高い第3特定演出の特別表示への注目が説明表示の開始によって低下してしまうことを防ぐことで第3特定演出に特別感を好適に付与することができる。

【0182】

形態13の遊技機は、形態9～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、第1チャンスアップ演出や第2チャンスアップ演出）を実行可能な示唆演出実行手段を含み、
前記示唆演出実行手段は、前記特定期間においては前記示唆演出を実行しない（例えば、図11-19に示すように、第1チャンスアップ演出や第2チャンスアップ演出は回想演出の実行期間とは異なる期間にて実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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て遊技興趣を向上できるとともに、特定期間において実行される特殊演出への注目が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0183】

形態14の遊技機は、形態1～形態13のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第1特定演出と前記第2特定演出とにおいて共通して行われる共通演出を実行可能な共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-18（A）に示すチャンスアップ演出実行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してチャンスアップ演出を実行する部分）を含み、

前記共通演出実行手段は、第1共通演出（例えば、第1チャンスアップ演出）と該第1共通演出とは異なる第2共通演出（例えば、第2チャンスアップ演出）とを少なくとも含む複数種類の前記共通演出を実行可能であり、

前記第1共通演出が実行されるとともに前記第2共通演出が実行されない場合よりも、前記第1共通演出が実行されずに前記第2共通演出が実行される場合の方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば、図11-18（B）及び図11-18（C）に示すように、第2チャンスアップ演出のみが実行される場合は第1チャンスアップ演出のみが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部分）、

前記共通演出実行手段は、

前記第1共通演出を、前記第1特定演出と前記第2特定演出の各演出期間における共

10

20

30

40

50

通のタイミングで実行可能であり（例えば、図 1 1 - 1 9 に示すように、リーチ演出 A とリーチ演出 B とで、共通のタイミングから第 1 チャンスアップ演出を実行可能な部分）、

前記第 2 共通演出を、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出の各演出期間における異なるタイミングで実行可能である（例えば、図 1 1 - 1 9 に示すように、リーチ演出 A とリーチ演出 B とで、異なるタイミングから第 2 チャンスアップ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、また、第 1 特定演出と第 2 特定演出とで演出を共通化することで演出の制作コストを抑えつつ、演出のバリエーションを増やすことができるとともに、第 1 共通演出が第 1 特定演出と第 2 特定演出とで共通のタイミングで実行されることで、共通演出が共通のタイミングで実行されるとの印象を持った遊技者に、実行されることで有利状態に制御される割合が高い第 2 共通演出が異なるタイミングで実行されることによる意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0184】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 4 に記載の遊技機であって、

前記共通演出実行手段は、前記共通演出において、前記特定演出にて表示される特定演出画像の視認性を変化させることが可能な演出を実行可能であり、

前記特定演出画像の視認性は、前記第 1 共通演出が実行されるときよりも前記第 2 共通演出が実行されるときの方が低い（例えば、図 1 1 - 2 3 ~ 図 1 1 - 2 7 に示すように、第 1 チャンスアップ演出は可動体 3 2（可動体ランプ 9 d）が画像表示装置 5 の上方位置である退避位置で発光するのみであるため第 1 チャンスアップ演出の実行によって画像表示装置 5 に表示されている演出画像の視認性は変化しないが、第 2 チャンスアップ演出は可動体 3 2 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置である演出位置に移動するため第 2 チャンスアップ演出の実行によって画像表示装置 5 に表示されている演出画像の視認性が低下する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 共通演出が実行されるときの方が、特定演出画像の視認性が低くなるため、実行されることで有利状態に制御される割合が高い第 2 共通演出への注目を高めることができるので、有利状態に制御されることに対する遊技者の期待感を好適に向上させることができる。

【0185】

30

形態 1 6 の遊技機は、形態 1 5 に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、遊技者にとって有利な第 1 キャラクタ（例えば、味方キャラクタ）と遊技者にとって不利な第 2 キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）とを含む複数のキャラクタの画像と、各キャラクタの言動表示が表示される演出であり（例えば、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、画像表示装置 5 にて表示されている味方キャラクタや敵キャラクタがセリフを発する動作を行うとともに、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）において、表示中の味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを字幕として表示する部分）、

前記共通演出実行手段は、前記第 1 キャラクタの言動表示の視認を妨げない態様にて前記第 2 共通演出を実行可能である（例えば、図 1 1 - 1 9 に示すように、いずれのリーチ演出においても、リーチ演出後半部での味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを発する動作に重複しないように、第 2 チャンスアップ演出をリーチ演出前半部にて実行可能としている部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と第 2 共有演出の双方の演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0186】

形態 1 7 の遊技機は、形態 1 5 または形態 1 6 に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、遊技者にとって有利な第 1 キャラクタ（例えば、味方キャラクタ）と遊技者にとって不利な第 2 キャラクタ（例えば、敵キャラクタ）とを含む複数のキャラク

50

タの画像が表示される演出であり、

前記共通演出実行手段は、前記第1キャラクタの画像と前記第2キャラクタの画像とが未だ表示されていないときに、前記第1共通演出を開始可能である（例えば、図11-19に示すように、いずれのリーチ演出においても味方キャラクタと敵キャラクタとの表示はリーチ演出後半部から実行されるが、第1チャンスアップ演出はリーチ演出前半部において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1キャラクタの画像や第2キャラクタの画像が既に表示されているときに第1共通演出が実行されることにより、特定演出と第1共有演出の双方の演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0187】

形態18の遊技機は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1特定演出と前記第2特定演出との演出期間は、該第1特定演出と該第2特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示される第1演出期間（例えば、図11-19に示す第1期間）と、該第1演出期間と連続した演出期間であって前記第1特定演出と前記第2特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示される第2演出期間（例えば、図11-19に示す第2期間）と、を少なくとも含み、

前記第2演出期間が開始されてから所定期間において、前記第1演出期間が終了するときに表示されていた演出画像と少なくとも一部が共通する特定演出画像が表示される（例えば、変形例248SG-4として図11-37に示すように、リーチ演出後半部の第1期間中から画像表示装置5において共通演出画像248SG005Mの表示を開始し、該共通演出画像248SG005Mの表示を第2期間中まで継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、また、第1特定演出と第2特定演出とにおいて、第1演出期間にて共通の画像データによる演出画像を表示することにより第1特定演出と第2特定演出の制作コストを低減できるとともに、第2演出期間が開始されてから所定期間において特定演出画像を継続表示することによって、第1特定演出と第2特定演出とで、異なる演出画像が表示される第2演出期間にて遊技者が感じる違和感を低減できる。

【0188】

形態19の遊技機は、形態18に記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）を備え、

前記演出制御手段は、前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段（例えば、ランプ制御基板14）を含み、

前記発光制御手段は、前記発光手段を前記第1演出期間中の所定タイミングから前記第2演出期間中の特定タイミングにかけて所定発光パターンにて発光させる発光制御を実行可能である（例えば、図11-21に示すように、メインランプ9aを第1期間の開始タイミングから終了タイミングまで輝度C3且つ点滅周期T1で点滅させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が所定発光パターンにて発光することにより第1演出期間から第2演出期間への移行を遊技者に認識し難くさせることができるので、第1演出期間とは異なる演出画像が表示される第2演出期間にて遊技者が感じる違和感をより一層低減できる。

【0189】

形態20の遊技機は、形態18または形態19に記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出制御手段は、前記音出力手段から出力する音を制御可能な音制御手段（例えば、音声制御基板13、音量調整部248SG034）を含み、

前記音制御手段は、前記第1演出期間において該第1演出期間の終了タイミングに向けて前記音出力手段から出力する音の音量を漸次低下させる音量制御を実行可能である（例

10

20

30

40

50

例えば、図 1 1 - 2 1 に示すように、第 1 期間においてスピーカ 8 L、8 R から出力される楽曲 A の音量を V 3、V 2、V 1 と段階的に小さくしていく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出期間の終了タイミングに向けて音出力手段から出力する音の音量が漸次低下するので、音量が低下しない状態で第 1 演出期間から第 2 特定期間へ移行する場合に比較して、該移行する際に遊技者が感じる違和感をより一層低減できる。

【0190】

形態 2 1 の遊技機は、形態 1 8 に記載の遊技機であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d）と、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記発光手段の発光を制御可能な発光制御手段（例えば、ランプ制御基板 1 4）と、前記音出力手段から出力する音を制御可能な音制御手段（例えば、音声制御基板 1 3、音量調整部 2 4 8 S G 0 3 4）と、を含み、

前記音制御手段は、前記第 1 演出期間において該第 1 演出期間の終了タイミングに向けて前記音出力手段から出力する音の音量を漸次低下させる音量制御を実行可能であるとともに、前記第 1 演出期間から前記第 2 演出期間へ移行する際に前記音出力手段から音が出力されない無音状態とする無音制御を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 2 1 に示すように、第 1 期間においてスピーカ 8 L、8 R から出力される楽曲 A の音量を V 3、V 2、V 1 と段階的に小さくしていき、第 1 期間の終了直前から第 2 期間の開始直後までの期間が無音期間となる部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、メインランプ 9 a）と該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（枠ランプ 9 b）とを含み、

前記発光制御手段は、

前記第 1 発光手段を前記第 1 演出期間中の所定タイミングから前記第 2 演出期間中の特定タイミングにかけて所定発光パターンにて発光させる所定発光制御を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 2 1 に示すように、メインランプ 9 a を第 1 期間の開始タイミングから終了タイミングまで輝度 C 3 且つ点滅周期 T 1 で点滅させる部分）、

前記第 2 発光手段を前記音出力手段から出力される音の音量の低下に対応して前記第 1 演出期間の終了タイミングに向けて光量を漸次低下させる特定発光パターンにて発光させる特定発光制御を実行可能であるとともに、前記第 2 発光手段を前記第 1 演出期間から前記第 2 演出期間へ移行する際に発光しない非発光状態とする非発光制御を実行可能である（例えば、図 1 1 - 2 1 に示すように、第 1 期間において枠ランプ 9 b の輝度を C 3、C 2、C 1 と段階的に低くしていき、第 1 期間の終了直前から第 2 期間の開始直後までの無音期間において枠ランプ 9 b の輝度を 0 とする（消灯する）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の所定発光パターンでの発光により第 1 演出期間から第 2 演出期間への移行を遊技者に認識し難くさせることができるとともに、第 1 演出期間から第 2 演出期間に移行する際に音出力手段から音が出力されない無音状態且つ第 2 発光手段が発光しない非発光状態とすることによって、第 1 演出期間から第 2 演出期間へ移行する際に遊技者が感じる違和感をより一層低減できる。

【0191】

形態 2 2 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 2 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記遊技制御手段から送信される制御情報であって、前記特定制御情報とは異なる特別制御情報（例えば、スーパーリーチ β の変動パターンを示す変動パターン指定コマンド）にもとづいて、前記第 1 特定演出及び前記第 2 特定演出とは演出期間が異なる特別特定演出（例えば、リーチ演出 D）を実行可能であり、

前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記特別特定演出の演出期間は、第 1 演出期間（例えば、図 1 1 - 1 9 に示す第 1 期間）と、該第 1 演出期間と連続する第 2 演出期間（

10

20

30

40

50

例えば、図 11-19 に示す第 2 期間）と、該第 2 演出期間と連続する第 3 演出期間（例えば、図 11-19 に示す第 3 期間）と、を含み、

前記第 1 演出期間及び前記第 3 演出期間において前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、前記第 2 演出期間において前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され（例えば、図 11-20 (B)、図 11-28～図 11-33 に示すように、リーチ演出 A では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示され、リーチ演出 B では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示される部分）、

10

前記第 1 演出期間及び前記第 3 演出期間において前記第 1 特定演出と前記特別特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、前記第 2 演出期間において前記第 1 特定演出と前記特別特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示される（例えば、図 11-20 (B)、図 11-28～図 11-33 に示すように、リーチ演出 A では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示され、リーチ演出 D では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 演出期間において第 1 特定演出と第 2 特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、第 1 演出期間と第 3 演出期間とにおいて第 1 特定演出と特別特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示されることで、第 1 特定演出、第 2 特定演出、特別特定演出の制作コストを低減することができる。更に、第 1 特定演出と第 2 特定演出、第 1 特定演出と特別特定演出とで共通の画像データを用いる期間が異なっているので、これら第 1 特定演出、第 2 特定演出、特別特定演出において共通の画像データを用い一つもそれぞれの特定演出に異なる印象を遊技者に与えることができるので、特定演出が単調となって遊技興味が低下してしまうことも防ぐことができる。

【0192】

形態 23 の遊技機は、形態 22 に記載の遊技機であって、

30

前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出、前記第 2 特定演出、前記特別特定演出とは異なる特殊特定演出（例えば、リーチ演出 E）を、前記特別制御情報の受信にもついで実行可能であり、

前記特殊特定演出は、前記第 1 演出期間と、前記第 2 演出期間と、前記第 3 演出期間とを有し（例えば、図 11-19 に示すように、リーチ演出 E のリーチ演出後半部が第 1 期間、第 2 期間、第 3 期間とから構成されている部分）、

前記第 1 演出期間及び前記第 3 演出期間において前記第 2 特定演出と前記特殊特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示され、前記第 2 演出期間において前記第 2 特定演出と前記特殊特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され（例えば、図 11-20 (B)、図 11-28～図 11-33 に示すように、リーチ演出 B では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示され、リーチ演出 E では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示される部分）、

40

前記第 1 演出期間及び前記第 3 演出期間において前記特別特定演出と前記特殊特定演出とで異なる画像データによる演出画像が表示され、前記第 2 演出期間において前記特別特定演出と前記特殊特定演出とで共通の画像データによる演出画像が表示される（例えば、図 11-20 (B)、図 11-28～図 11-33 に示すように、リーチ演出 D では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもついで画像表示装置にて演出画像が表示され、リーチ演出 E

50

では、第1期間は共通画像データ $\alpha - 2$ 、第2期間は共通画像データ $\beta - 2$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma - 2$ にそれぞれもとづいて画像表示装置にて演出画像が表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定演出と特殊特定演出とにおける第1演出期間及び第3演出期間と、特別特定演出と特殊特定演出とにおける第2特定期間とでそれぞれ共通の画像データを用いることで、これら第2特定演出、特別特定演出、特殊特定演出の制作コストを低減することができる。また、第2特定演出と特殊特定演出、特別特定演出と特殊特定演出とで共通の画像データを用いる期間が異なっているので、これら第2特定演出、特別特定演出、特殊特定演出において共通の画像データを用いながらもそれぞれの特定演出に異なる印象を遊技者に与えることができるので、特定演出が単調となり遊技興趣が低下してしまうことも防ぐことができる。

10

【0193】

形態24の遊技機は、形態22または形態23に記載の遊技機であって、
音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、
前記音出力手段は、

前記第1特定演出、前記第2特定演出、前記特別特定演出において共通の特定音を出力可能であり（例えば、図11-22（A）に示すように、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、スピーカ8L、8Rからは楽曲Aが出力される部分）、

前記第1特定演出、前記第2特定演出、前記特別特定演出において、他の特定演出とは異なる所定音を出力可能であり（例えば、図11-22（A）に示すように、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、スピーカ8L、8Rからはそれぞれ異なる効果音が出力される部分）、

20

前記特定演出の演出期間において前記所定音の出力期間が占める割合は、前記特定演出の演出期間において前記特定音の出力期間が占める割合よりも低い（例えば、図11-22（B）に示すように、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、楽曲Aは無音期間を除く全期間に亘りスピーカ8L、8Rから出力される一方で、各効果音は画像表示装置5に表示されている味方キャラクタや敵キャラクタの動作に応じて断続的に複数回スピーカ8L、8Rから出力されるため、各リーチ演出のリーチ演出後半部において各効果音の出力期間が占める割合は楽曲Aの出力期間が占める割合よりも小さい部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特定演出、第2特定演出、特別特定演出で共通の特定音を出力することでそれぞれの特定演出に統一感を与えて遊技興趣を向上できるとともに、第1特定演出、第2特定演出、特別特定演出でそれぞれ異なる所定音を出力することによって特定演出が単調となることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0194】

形態25の遊技機は、形態22、形態24のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、複数の前記特定演出において、

前記第1演出期間を終了するときに表示していた特定演出画像よりも視認性が高い高視認性特定演出画像を、前記第2演出期間を開始するときに表示可能であり（例えば、図11-38に示すように、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのいずれにおいても、第1期間から第2期間に移行するときに画像表示装置5においてカットイン画像248SG005Iを他の演出画像を優先して表示する部分）、

40

前記第2演出期間を終了するときに表示していた特定演出画像よりも視認性が高い高視認性特定演出画像を、前記第3演出期間を開始するときに表示しない（例えば、図11-39に示すように、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのいずれにおいても、第2期間から第3期間に移行するときに画像表示装置5においてカットイン画像248SG005Iを表示しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、画像表示手段において高視認性特定演出画像を表示することにより

50

該高視認性特定演出画像に遊技者を注目させて第1演出期間から第2演出期間に移行する際に感じる遊技者の違和感を低減することができるとともに、第2演出期間から第3演出期間に移行する際には、画像表示手段において高視認性特定演出画像を表示しないことにより該高視認性特定演出画像によって第3演出期間の特定演出画像の表示が妨げられることによる遊技興趣の低減を防ぐことができる。

【0195】

形態26の遊技機は、形態22～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特別特定演出が実行されるときは、前記第1特定演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（例えば、図11-17（A）に示すように、リーチ演出Dはリーチ演出Aよりも大当たり期待度が高く設定されている部分）、

10

前記特定演出実行手段は、前記第1特定演出及び前記特別特定演出において、前記第1演出期間から前記第2演出期間へ移行する際に、該第1特定演出及び該特別特定演出で共通の態様にて所定演出（例えば、図11-38に示すように、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのいずれのリーチ演出後半部においても第1期間から第2期間に移行するときに画像表示装置5においてカットイン画像248SG005Iを表示する部分）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示演出処理を実行する部分）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される割合にかかわらず共通態様にて所定演出を実行することで、遊技者に対して第2特定期間の開始を認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0196】

図11-1は、本特徴部248SGにおけるパチンコ遊技機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11-1に示すように、本特徴部248SGにおける可動体32には、駆動モータ248SG033が内蔵されている。可動体32は、図示しないリンク機構と該駆動モータ248SG033の駆動によって、退避位置（図1に示す画像表示装置5の上方位置）と演出位置（図1に示す画像表示装置5の正面位置、図11-23（D）参照）との間で移動可能となっている。

【0197】

また、音声制御基板13には、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量を調整可能な音量調整部248SG034が搭載されている。

30

【0198】

また、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が設けられており、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。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、遊技効果ランプ9を構成している。

【0199】

図11-2（A）は、本特徴部248SG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11-2（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。

40

【0200】

図11-2（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

50

開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L, 5 C, 5 R 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、X X H 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 E X T データが設定される。

【0201】

コマンド 8 C X X H 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 11-2 (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 E X T データが設定される。

【0202】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11-2 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H 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 8 C 0 2 H 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 8 C 0 3 H 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 8 C 0 4 H 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。

【0203】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L, 5 C, 5 R 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 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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 9 5 0 2 H 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 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに

【0204】

コマンド A 0 X X H は、大当た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 A 1 X X H は、大当た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 A 2 X X H は、大当た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 A 3 X X H は、大当た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

20

30

40

50

【0205】

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E X T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E X T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E X T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E X Tデータが設定される。

【0206】

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づき、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づき、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。

【0207】

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ともづいて、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ともづいて、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。

【0208】

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。

【0209】

尚、図11-2（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とも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。

【0210】

図11-3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11-3に示すように、本特徴部248SG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

10

20

30

40

50

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。

【0211】

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、図示しない遊技制御カウンタ設定部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。

【0212】

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「大当たり」として大当た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。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「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。

10

【0213】

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。

【0214】

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「普図当たり」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。

20

【0215】

図11-4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248SG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。

【0216】

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「大当たり」として大当た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にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0217】

本特徴部248SG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。

【0218】

40

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248SG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248SG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248SGでは約1／30）。即ち

50

、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。

【0219】

図 11-5 (A) は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 248 SG における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当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 特別図柄表示装置お 4 A 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 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

【0220】

ここで、本特徴部 248 SG における大当り種別について、図 11-5 (B) を用いて説明すると、本特徴部 248 SG では、大当り種別として、大当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「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当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「確変大当り C」と、大当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「非確変大当り」とが設定されている。

20

【0221】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、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りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、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りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、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りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、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りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

30

【0222】

確変大当り A～確変大当り C の大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A～確変大当り C のいずれかである場合には、大当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。

40

【0223】

一方、「非確変大当り」による大当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 248 SG 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り遊技状態となることにより終了する。

【0224】

図 11-5 (A) に示す大当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、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている

50

。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「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当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、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当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り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当り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り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当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。

10

【0225】

尚、図11-5(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当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、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、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。

20

【0226】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当り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。

【0227】

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、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当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、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当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。

30

【0228】

図11-6は、本特徴部248SGにおける変動パターンを示している。本特徴部248SG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。

40

【0229】

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、スーパリーチのリーチ演出が実行されるスーパー

50

リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 2 4 8 S G 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 2 4 8 S G 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 の 2 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 2 種類以上或いは 1 種類のみ設けてもよい。

【0 2 3 0】

尚、本特徴部 2 4 8 S G 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たりとなる変動パターン (P B 1 - 2) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 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たりとなる変動パターン (P B 1 - 3) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 3) が設けられている。

【0 2 3 1】

図 1 1 - 6 に示すように、本特徴部 2 4 8 S G 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。

【0 2 3 2】

尚、本特徴部 2 4 8 S G 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。

【0 2 3 3】

特に、本特徴部 2 4 8 S G におけるスーパーリーチ α 変動パターンは、可変表示中にリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C のいずれかのリーチ演出を実行する変動パターンであり、スーパーリーチ β 変動パターンは、可変表示中にリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C よりも長尺であるリーチ演出 D やリーチ演出 E を実行する変動パターンである。そして、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いる。つまり、スーパーリーチ β 変動パターンは、スーパーリーチ α 変動パターンよりも可変表示結果が「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。換言すれば、可変表示中にリーチ演出 D やリーチ演出 E が実行される場合は、可変表示中にリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C が実行される場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高く設定されている。

【0 2 3 4】

また、本特徴部 2 4 8 S G 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 M R 3 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 M R 3 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。

【0 2 3 5】

図 1 1 - 7 は、本特徴部 2 4 8 S G における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 2 4 8 S G 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。

【0 2 3 6】

具体的には、図 1 1 - 7 に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当た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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)、P B 1 - 2 (スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン)、P B 1 - 3 (スーパーリーチ β 大当たりの変動パターン) とから決定する。

【0237】

具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【0238】

尚、本特徴部248SG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、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使用し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。

10

【0239】

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）から決定する。

【0240】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

20

【0241】

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）から決定する。

30

【0242】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0243】

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）から決定する。

40

【0244】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0245】

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

50

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)から決定する。

【0246】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0247】

つまり、本特徴部248SG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。

【0248】

本特徴部248SG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、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0249】

第1特図保留記憶部は、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始動条件の成立にもとづいて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。

【0250】

第2特図保留記憶部は、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始動条件の成立にもとづいて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。

【0251】

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。

【0252】

普図保留記憶部は、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もとづいて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値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0253】

遊技制御フラグ設定部には、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。

10

【0254】

遊技制御タイマ設定部には、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。

【0255】

遊技制御カウンタ設定部には、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ト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には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント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トするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【0256】

遊技制御カウンタ設定部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、ランダムカウント値として記憶され、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がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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ト値を更新するためのものであってもよい。

30

【0257】

遊技制御バッファ設定部には、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。

【0258】

図11-1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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図11-11(A)に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

40

【0259】

演出制御フラグ設定部には、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。

【0260】

50

演出制御タイマ設定部には、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。

【0261】

演出制御カウンタ設定部には、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には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0262】

演出制御バッファ設定部には、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、演出制御バッファ設定部には、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。

【0263】

本特徴部 248SG では、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部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）、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）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、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。

【0264】

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に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。

【0265】

図 11-8 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 11-8 に示す特別図柄通常処理において、CPU 103 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 248SGS141）。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 248SGS141 の処理では、遊技制御カウンタ設定部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。

【0266】

ステップ 248SGS141 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 248SGS141；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 248SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用

10

20

30

40

50

乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0267】

ステップ248SGS142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248SGS143）。

【0268】

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248SGS144）、ステップ248SGS149に移行する。

10

【0269】

一方、ステップ248SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ248SGS141；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248SGS145）。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248SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第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248SGS145の処理は、ステップ248SGS141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。

20

【0270】

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。

【0271】

30

ステップ248SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ248SGS145；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248SGS146）。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。

【0272】

ステップ248SGS146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248SGS147）。

40

【0273】

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248SGS148）、ステップ248SGS149に移行する。

【0274】

ステップ248SGS149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11-4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

50

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「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ248SGS150a）。尚、このステップ248SGS150a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「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0275】

このように、ステップ248SGS149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「大当り」に割り当てられていることから、ステップ248SGS150a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「大当り」と判定（決定）される。

【0276】

ステップ248SGS150aにて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ248SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ248SGS152）。このときには、大当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11-5（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ248SGS153）。こうしてセットされた大当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り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当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248SGS154）。

【0277】

ステップ248SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当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り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ248SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0278】

ステップ248SGS155の終了後、または、ステップ248SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ248SGS150a；N）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当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、大当り遊技状態とする場合における大当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「-」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248SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ248SGS154における大当り種別が「確変大当り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、大当り種別が「確変大当り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

10

20

30

40

50

当り種別が「非確変大当り」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、大当り種別が「確変大当り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。

【0279】

ステップ248SGS156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248SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0280】

尚、ステップ248SGS145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248SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ248SGS158）、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。

【0281】

図11-9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11-9に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当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248SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ248SGS161；Y）、大当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248SGS164）。

【0282】

ステップ248SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ248SGS161；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248SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ248SGS168；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248SGS169）。

【0283】

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248SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、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248SGS170）。

【0284】

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248SGS170；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248SGS171）。

【0285】

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248SGS170；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248SGS172）。

【0286】

10

20

30

40

50

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248SGS172；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248SGS173）。

【0287】

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248SGS172；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248SGS174）、ステップ248SGS175に進む。

【0288】

ステップ248SGS164，ステップ248SGS169，ステップ248SGS171，ステップ248SGS173，ステップ248SGS174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248SGS175）。

【0289】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ248SGS175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248SGS170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。

【0290】

ステップ248SGS175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248SGS176）。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特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0291】

ステップ248SGS176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248SGS177）。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。

【0292】

ステップ248SGS177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248SGS178

10

20

30

40

50

）。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248SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0293】

ステップ248SGS177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、順次に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。

【0294】

図11-10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248SGS180）。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248SGS181）。

【0295】

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248SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ248SGS182；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、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ248SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たり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248SGS185）。

【0296】

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248SGS186）。

【0297】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当た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248SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ248SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ248SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0298】

一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップ248SGS182；N）、ステップ248SGS190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248SGS1

10

20

30

40

50

90; Y) には、ステップ 248SGS196 に進む。

【0299】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 248SGS190; 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 248SGS191）。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 248SGS193）、「0」でない場合（ステップ 248SGS193; N）にはステップ 248SGS196 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 248SGS193; 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 248SGS194）、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 248SGS195）、ステップ 248SGS196 に進む。

10

【0300】

ステップ 248SGS196 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。

【0301】

図 11-11 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。

【0302】

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 248SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 248SGS201; 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 248SGS202）、処理を終了する。

20

【0303】

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 248SGS201; 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 248SGS203）。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 248SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

30

【0304】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ 248SGS204; 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 248SGS205）。

【0305】

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 248SGS205; N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ 248SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ 248SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ 248SGS209）、ステップ 248SGS213 に進む。

40

【0306】

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 248SGS205; Y）には、ステップ 248SGS211 とステップ 248SGS212 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 248SGS213 に進む。

【0307】

ステップ 248SGS213 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 248SGS214）。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 248SGS215）、特

50

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248SGS216）。

【0308】

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図11-12及び図11-13は、図10に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示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248SGS271）。第1可変表示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248SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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248SGS272）。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。

10

【0309】

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。

20

【0310】

また、ステップ248SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ248SGS271；N）、第2可変表示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248SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ248SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示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248SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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248SGS274）。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。

30

【0311】

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。

40

【0312】

ステップ248SGS272またはステップ248SGS274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248SGS275）。

【0313】

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）及び変動パターン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248SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指

50

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。

【0314】

尚、本特徴部248SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り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。

【0315】

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。

【0316】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ248SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ248SGS277）。ステップ248SGS275において読み出した変動パターン指定コマンドが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ248SGS277；Y）は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ248SGS278）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ248SGS279）。

【0317】

尚、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、押しボタン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、各プロセスタータン（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0318】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタータン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部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン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248SGS280）。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。

【0319】

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248SGS281）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ248SGS282）。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248SGS283）。

10

【0320】

尚、ステップ248SGS277において、ステップ248SGS275にて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指定コマンドである場合（ステップ248SGS277；N）は、該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αの変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ248SGS284）。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αの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ248SGS284；Y）は、可変表示結果指定コマンドを参照し、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ248SGS285）。

【0321】

可変表示結果がはずれである場合（ステップ248SGS285；N）は、図11-14（A）に示すはずれ用リーチ演出実行履歴バッファを参照し、直前に実行したリーチ演出と該リーチ演出の連続実行回数を特定する（ステップ248SGS286）。

20

【0322】

はずれ用リーチ演出実行履歴バッファは、始動入賞時受信コマンドバッファと同じく演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶されているデータである。図11-14（A）に示すように、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファには、可変表示結果がはずれとなったスーパーリーチのリーチ演出を所定回数（例えば、10回）記憶可能な格納領域（バッファ番号「1」～「10」に対応した領域（エントリ））が設けられている。

【0323】

可変表示結果がはずれとなるスーパーリーチの可変表示において実行するリーチ演出を決定したとき、演出制御用CPU120は、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファに空きエントリが存在する場合は、該リーチ演出を空きエントリの最上位のエントリに格納（記憶）する。尚、図11-14（B）に示すように、可変表示結果がはずれとなるスーパーリーチの可変表示において実行するリーチ演出を決定したとき、演出制御用CPU120は、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファに空きエントリが存在しない場合は、最上位のエントリ（バッファ番号「1」のエントリ）の記憶内容を削除した後、バッファ番号「2」～「10」のエントリの記憶内容を1ずつ上位にシフトする。例えば、バッファ番号「2」のエントリの記憶内容をバッファ番号「1」のエントリにシフトし、バッファ番号「3」のエントリの記憶内容をバッファ番号「2」のエントリにシフトし、バッファ番号「4」のエントリの記憶内容をバッファ番号「3」のエントリにシフトし、バッファ番号「5」のエントリの記憶内容をバッファ番号「4」のエントリにシフトし、バッファ番号「6」のエントリの記憶内容をバッファ番号「5」のエントリにシフトし、バッファ番号「7」のエントリの記憶内容をバッファ番号「6」のエントリにシフトし、バッファ番号「8」のエントリの記憶内容をバッファ番号「7」のエントリにシフトし、バッファ番号「9」のエントリの記憶内容をバッファ番号「8」のエントリにシフトし、バッファ番号「10」のエントリの記憶内容をバッファ番号「9」のエントリにシフトする。そして、最下位のエントリ（バッファ番号「10」のエントリ）に実行を決定したリーチ演出を格納（記憶）すればよい。

30

40

【0324】

50

ステップ 2 4 8 S G S 2 8 6 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファに空きエントリが存在する場合は、リーチ演出が記憶されている最下位のエントリを参照することによって直前に実行したリーチ演出を特定し、該最下位のエントリから上位のエントリに向けて、特定したリーチ演出と同一のリーチ演出が連続して記憶されているエントリ数を特定すればよい。また、ステップ 2 4 8 S G S 2 8 6 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファに空きエントリが存在しない場合は、バッファ番号「10」のエントリを参照することによって直前に実行したリーチ演出を特定し、該バッファ番号「10」のエントリから上位のエントリに向けて、特定したリーチ演出と同一のリーチ演出が連続して記憶されているエントリ数を特定すればよい。

10

【0325】

図 1 1 - 1 3 に戻り、ステップ 2 4 8 S G S 2 8 6 の処理の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、直前に実行したスーパーリーチはずれのリーチ演出は、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかであるか否かを判定する（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 7）。直前に実行したスーパーリーチはずれのリーチ演出がリーチ演出 A またはリーチ演出 B である場合（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 7 ; N）は、更に、直前に実行したスーパーリーチはずれのリーチ演出がリーチ演出 B であるか否かを判定する（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 8）。

【0326】

直前に実行したスーパーリーチはずれのリーチ演出がリーチ演出 A である場合（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 8 ; N）は、該リーチ演出 A の連続実行回数が 8 回以上であるか否か（直前の 8 回のスーパーリーチはずれの可変表示において、全てリーチ演出 A が実行されているか否か）を判定する（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 9）。

20

【0327】

リーチ演出 A の連続実行回数が 8 回以上である場合（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 9 ; Y）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブル C を用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ 2 4 8 S G S 3 0 3 に進む（ステップ 2 4 8 S G S 2 9 0）。具体的には、図 1 1 - 1 5 (A) に示すように、ステップ 2 4 8 S G S 2 9 0 においてははずれ時用リーチ演出決定テーブル C を用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、45%の割合でリーチ演出 A の実行を決定し、45%の割合でリーチ演出 B の実行を決定し、10%の割合でリーチ演出 C の実行を決定する。

30

【0328】

また、リーチ演出 A の連続実行回数が 7 回以下である場合（ステップ 2 4 8 S G S 2 8 9 ; N）は、更にリーチ演出 A の連続実行回数が 4 回以上であるか否か（直前の 4 回のスーパーリーチはずれの可変表示において、全てリーチ演出 A が実行されているか否か）を判定する（ステップ 2 4 8 S G S 2 9 1）。

【0329】

リーチ演出 A の連続実行回数が 4 回以上である場合（ステップ 2 4 8 S G S 2 9 1 ; Y）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブル B を用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ 2 4 8 S G S 3 0 3 に進む（ステップ 2 4 8 S G S 2 9 2）。具体的には、図 1 1 - 1 5 (A) に示すように、ステップ 2 4 8 S G S 2 9 2 においてははずれ時用リーチ演出決定テーブル B を用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、50%の割合でリーチ演出 A の実行を決定し、40%の割合でリーチ演出 B の実行を決定し、10%の割合でリーチ演出 C の実行を決定する。

40

【0330】

そして、リーチ演出 A の連続実行回数が 3 回以下である場合（ステップ 2 4 8 S G S 2 9 1 ; N）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブル A を用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ 2 4 8 S G S 3 0

50

3に進む（ステップ248SGS293）。

【0331】

具体的には、図11-15（A）に示すように、ステップ248SG293においては、ずれ時用リーチ演出決定テーブルAを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、60%の割合でリーチ演出Aの実行を決定し、30%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

【0332】

また、ステップ248SGS288において直前に実行したスーパーリーチはずれのリーチ演出がリーチ演出Bである場合（ステップ248SGS288；Y）は、該リーチ演出Bの連続実行回数が4回以上であるか否か（直前の4回のスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示において、全てリーチ演出Bが実行されて可変表示結果がはずれとなっているか否か）を判定する（ステップ248SGS294）。

10

【0333】

リーチ演出Bの連続実行回数が4回以上である場合（ステップ248SGS294；Y）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブルEを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ248SGS303に進む（ステップ248SGS295）。具体的には、図11-15（A）に示すように、ステップ248SG295においてはずれ時用リーチ演出決定テーブルEを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、75%の割合でリーチ演出Aの実行を決定し、15%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

20

【0334】

リーチ演出Bの連続実行回数が3回以下である場合（ステップ248SGS294；N）は、更にリーチ演出Bの連続実行回数が2回以上であるか否か（直前の2回のスーパーリーチ α はずれの可変表示において、全てリーチ演出Bが実行されているか否か）を判定する（ステップ248SGS296）。

【0335】

リーチ演出Bの連続実行回数が2回以上である場合（ステップ248SGS296；Y）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブルDを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ248SGS303に進む（ステップ248SGS297）。具体的には、図11-15（A）に示すように、ステップ248SG297においてはずれ時用リーチ演出決定テーブルDを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、70%の割合でリーチ演出Aの実行を決定し、20%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

30

【0336】

リーチ演出Bの連続実行回数が1回以下である場合（ステップ248SGS296；N）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブルAを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ248SGS303に進む（ステップ248SGS293）。

40

【0337】

尚、ステップ248SGS287において、直前に実行したスーパーリーチはずれのリーチ演出がリーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのいずれかである場合（ステップ248SGS287；Y）についても、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブルAを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ248SGS303に進む（ステップ248SGS293）。

【0338】

また、ステップ248SGS285の処理において可変表示結果が大当たりである場合（ステップ248SGS285；Y）、演出制御用CPU120は、図示しない大当たり時用

50

リーチ演出決定テーブルAを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する（ステップ248SGS298）。具体的には、図11-16（A）に示すように、ステップ248SG298において大当たり時用リーチ演出決定テーブルAを用いてスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、30%の割合でリーチ演出Aの実行を決定し、40%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、30%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。そして、はずれ時用リーチ演出実行履歴バッファの記憶内容をクリアしてステップ248SGS304に進む（ステップ248SGS299）。

【0339】

また、ステップ248SGS284において、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 β の変動パターン指定コマンドである場合（ステップ248SGS284；N）、演出制御用CPU120は、更に可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ248SGS300）。可変表示結果が大当たりである場合（ステップ248SGS300；Y）は、図示しない大当たり時用リーチ演出決定テーブルBを用いてスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する（ステップ248SGS301）。具体的には、図11-16（B）に示すように、ステップ248SG301において大当たり時用リーチ演出決定テーブルBを用いてスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、30%の割合でリーチ演出Dの実行を決定し、70%の割合でリーチ演出Eの実行を決定する。そして、はずれ時用リーチ演出実行履歴バッファの記憶内容をクリアしてステップ248SGS304に進む（ステップ248SGS299）。

【0340】

可変表示結果がはずれである場合（ステップ248SGS300；N）は、図示しないはずれ時用リーチ演出決定テーブルFを用いてスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定してステップ248SGS303に進む（ステップ248SGS302）。具体的には、図11-15（B）に示すように、ステップ248SG302においてははずれ時用リーチ演出決定テーブルFを用いてスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示におけるリーチ演出を決定する場合は、55%の割合でリーチ演出Dの実行を決定し、45%の割合でリーチ演出Eの実行を決定する。

【0341】

ステップ248SGS303において演出制御用CPU120は、ステップ248SGS290、ステップ248SGS292、ステップ248SGS293、ステップ248SGS295、ステップ248SGS297、ステップ248SGS302のいずれの処理の実行後に、はずれ時用リーチ演出実行履歴バッファの最下位のエントリに実行を決定したリーチ演出を記憶する（図11-14（B）参照）。

【0342】

また、ステップ248SGS304において演出制御用CPU120は、変動パターンと実行を決定したリーチ演出に応じたプロセステーブルを選択し（ステップ248SGS304）、可変表示中にチャンスアップ演出を実行するか否か及び実行するチャンスアップ演出を決定するチャンスアップ演出実行決定処理を実行する（ステップ248SGS305）。そして、前述したステップ248SGS279～ステップ248SGS283の処理を実行して可変表示開始設定処理を終了する。

【0343】

尚、演出制御用CPU120は、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していくとともに、該プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。

【0344】

以上のように本特徴部248SGでは、図11-15（A）に示すように、スーパーリーチ α ははずれの変動パターンでの可変表示の開始時において、直前のスーパーリーチははずれの可変表示でリーチ演出Aが連続して実行されている回数が3回以下である場合は、は

ずれ時用リーチ演出決定テーブルAを用いることによって60%の割合でリーチ演出Aの実行を決定するとともに30%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定するが、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Aが連続して実行されている回数が4回以上7回以下である場合は、はずれ時用リーチ演出決定テーブルBを用いることによって50%の割合でリーチ演出Aの実行を決定するとともに40%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。そして、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Aが連続して実行されている回数が8回以上である場合は、はずれ時用リーチ演出決定テーブルCを用いることによって45%の割合でリーチ演出Aの実行を決定するとともに45%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

10

【0345】

つまり、はずれ時用リーチ演出決定テーブルAは、リーチ演出Aの実行を制限しない場合に選択されるはずれ時用リーチ演出決定テーブルであり、はずれ時用リーチ演出決定テーブルBは、リーチ演出Aの実行を制限する場合に選択されるはずれ時用リーチ演出決定テーブルであり、はずれ時用リーチ演出決定テーブルCは、リーチ演出Aの実行をはずれ時用リーチ演出決定テーブルBの選択時よりも更に制限する場合に選択されるはずれ時用リーチ演出決定テーブルである。

【0346】

更に、スーパーリーチαはずれの変動パターンでの可変表示の開始時において、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Bが連続して実行されている回数が1回以下である場合は、はずれ時用リーチ演出決定テーブルAを用いることによって60%の割合でリーチ演出Aの実行を決定するとともに30%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定するが、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Bが連続して実行されている回数が2回以上3回以下である場合は、はずれ時用リーチ演出決定テーブルDを用いることによって70%の割合でリーチ演出Aの実行を決定するとともに20%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。そして、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Bが連続して実行されている回数が4回以上である場合は、はずれ時用リーチ演出決定テーブルEを用いることによって75%の割合でリーチ演出Aの実行を決定するとともに15%の割合でリーチ演出Bの実行を決定し、10%の割合でリーチ演出Cの実行を決定する。

20

30

【0347】

つまり、はずれ時用リーチ演出決定テーブルAは、リーチ演出Bの実行を制限しない場合（且つリーチ演出Aの実行を制限しない場合）に選択されるはずれ時用リーチ演出決定テーブルであり、はずれ時用リーチ演出決定テーブルDは、リーチ演出Bの実行を制限する場合に選択されるはずれ時用リーチ演出決定テーブルであり、はずれ時用リーチ演出決定テーブルEは、リーチ演出Bの実行をはずれ時用リーチ演出決定テーブルDの選択時よりも更に制限する場合に選択されるはずれ時用リーチ演出決定テーブルである。

【0348】

尚、図11-15（B）に示すように、スーパーリーチβはずれの変動パターンでの可変表示の開始時においては、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Dやリーチ演出Eが連続して実行されている回数にかかわらず、はずれ時用リーチ演出決定テーブルFを用いて一定の割合でリーチ演出Dまたはリーチ演出Eの実行を決定している。つまり、本特徴部248SGでは、スーパーリーチαはずれの変動パターンでの可変表示とスーパーリーチβはずれの変動パターンでの可変表示とは、スーパーリーチαはずれの変動パターンでの可変表示のみが、実行するリーチ演出の決定割合の制限対象となっている。

40

【0349】

更に、図11-16（A）に示すように、スーパーリーチα大当りの変動パターンでの可変表示の開始時においては、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出Aや

50

リーチ演出 B が連続して実行されている回数にかかわらず、大当たり時用リーチ演出決定テーブル A を用いて一定の割合でリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C の実行を決定している。同じく、図 11-16 (B) に示すように、スーパーリーチ β 大当たりの変動パターンでの可変表示の開始時においては、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 D やリーチ演出 E が連続して実行されている回数にかかわらず、大当たり時用リーチ演出決定テーブル B を用いて一定の割合でリーチ演出 D またはリーチ演出 E の実行を決定している。つまり、本特徴部 248 SG では、スーパーリーチ α 大当たりの変動パターンでの可変表示とスーパーリーチ β 大当たりの変動パターンでの可変表示とは、実行するリーチ演出の決定割合の制限対象とはなっていない。

【0350】

尚、図 11-15 (A)、図 11-15 (B)、図 11-16 (A)、図 11-16 (B)、図 11-17 (A) に示すように、リーチ演出 A とリーチ演出 B のどちらの決定も制限されていない（はずれ時用リーチ演出決定テーブル A が選択されている）スーパーリーチ α はずれの変動パターンでの可変表示では、リーチ演出 A の実行割合が最も高い一方で、リーチ演出 C の実行割合が最も低く設定されている（スーパーリーチ α はずれの変動パターンでの可変表示における実行割合：リーチ演出 A > リーチ演出 B > リーチ演出 C）。

【0351】

更に、リーチ演出 A とリーチ演出 B のどちらの決定も制限されていない（はずれ時用リーチ演出決定テーブル A が選択されている）スーパーリーチ α はずれの変動パターンでの可変表示とスーパーリーチ α 大当たりの変動パターンでの可変表示とでは、リーチ演出 C が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されている一方で、リーチ演出 A が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている（スーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示における大当たり期待度：リーチ演出 C > リーチ演出 B > リーチ演出 A）。

【0352】

また、図 11-15 (A) 及び図 11-17 (A) に示すように、リーチ演出 A とリーチ演出 B とは、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 A またはリーチ演出 B が連続して実行されている場合に実行が制限される対象のリーチ演出である一方で、リーチ演出 C は、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 C が連続して実行されているか否かにかかわらず実行が制限される対象のリーチ演出ではない。

【0353】

更には、リーチ演出 A は、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 A が 4 回～7 回連続して実行されている場合に実行が制限されるとともに、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 A が 8 回以上連続して実行されている場合はより一層実行が制限される演出である。また、リーチ演出 B は、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 B が 2 回または 3 回連続して実行されている場合に実行が制限されるとともに、直前のスーパーリーチはずれの可変表示でリーチ演出 A が 4 回以上連続して実行されている場合はより一層実行が制限される演出である。つまり、リーチ演出 A とリーチ演出 B とでは実行が制限される連続実行回数が異なっている。

【0354】

また、スーパーリーチ β はずれの変動パターンでの可変表示とスーパーリーチ β 大当たりの変動パターンでの可変表示とでは、リーチ演出 E が実行される場合の方が、リーチ演出 D が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（大当たり期待度）が高く設定されている。

【0355】

ここで、前述したようにスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示は、スーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなるように設定されている。このため、図 11-17 (B) に示すように、これらリーチ演出 A～リーチ演出 E としては、可変表示中にリーチ演出 E が実行された場合は可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が最も高く、可変表示中にリーチ演出 D が実行された場合

10

20

30

40

50

は可変表示中にリーチ演出 E が実行された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、可変表示中にリーチ演出 C が実行された場合は可変表示中にリーチ演出 D が実行された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、可変表示中にリーチ演出 B が実行された場合は可変表示中にリーチ演出 C が実行された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、可変表示中にリーチ演出 A が実行された場合は可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が最も低く設定されている（リーチ演出 A ～リーチ演出 E の大当たり期待度：リーチ演出 E > リーチ演出 D > リーチ演出 C > リーチ演出 B > リーチ演出 A）。

【0356】

図11-18（A）は、図11-13に示された可変表示開始設定処理におけるチャンスアップ演出実行決定処理（ステップ248SGS305）を示すフローチャートである。チャンスアップ演出実行決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果に応じてチャンスアップ演出の実行の有無とチャンスアップ演出の実行パターン（いずれのチャンスアップ演出を実行するか）を決定する（ステップ248SGS311）。

【0357】

ステップ248SGS311の処理において演出制御用CPU120は、例えば、図11-18（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、10%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出のパターンAでの実行を決定し、30%の割合でチャンスアップ演出のパターンBでの実行を決定し、40%の割合でチャンスアップ演出のパターンCでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、40%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、30%の割合でチャンスアップ演出のパターンAでの実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出のパターンBでの実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出のパターンCでの実行を決定する。

【0358】

ここで、図11-18（C）に示すように、チャンスアップ演出におけるパターンAとは、可動体32を発光（可動体ランプ9dを発光）させる第1チャンスアップ演出を単独で実行する演出パターンであり、パターンBとは、可動体32を落下（図1に示す退避位置から前述した画像表示装置5の正面位置である演出位置に移動）させる第2チャンスアップ演出を単独で実行する演出パターンであり、パターンCとは、第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出との両方を実行する演出パターンである。

【0359】

つまり、本特徴部248SGでは、スーパーリーチの可変表示中において第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出との両方が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されており、第2チャンスアップ演出のみ実行される場合は第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出との両方が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低く設定されており、第1チャンスアップ演出のみが実行される場合は第2チャンスアップ演出のみが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低く設定されている。そして、スーパーリーチの可変表示中においていずれのチャンスアップ演出も実行されない場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている（スーパーリーチの可変表示中におけるチャンスアップ演出の実行の有無に関する大当たり期待度：第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出の両方実行 > 第2チャンスアップ演出のみ実行 > 第1チャンスアップ演出のみ実行 > チャンスアップ演出非実行）。

【0360】

図11-18（A）に戻り、ステップ248SGS311の処理の実行後、演出制御用CPU120は、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248SGS312）。チャンスアップ演出の非実行を決定した場合（ステップ248SGS312；N）はチャンスアップ演出実行決定処理を終了し、いずれかの演出パターンでのチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ248SGS312；Y）は、該決

10

20

30

40

50

定したチャンスアップ演出の実行パターンを記憶するとともに（ステップ248SGS313）、可変表示開始設定処理において実行を決定したリーチ演出に応じたチャンスアップ演出開始待ちタイマをセットしてチャンスアップ演出実行決定処理を終了する（ステップ248SGS314）。

【0361】

尚、該チャンスアップ演出実行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していき、該チャンスアップ演出開始待ちタイマの値が0となった場合は予め記憶していたチャンスアップ演出の実行パターンに応じたチャンスアップ演出実行用のプロセステーブルを選択してチャンスアップ演出実行用の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実行用のプロセスタイマの値を-1していくとともに、チャンスアップ演出実行用のプロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。

【0362】

ここで、図11-19に示すように、本特徴部248SGにおけるリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eは、それぞれリーチ演出前半部とリーチ演出後半部とから主に構成されている。このうちリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cのリーチ演出前半部は長さ（演出期間）がL1に設定されているのに対して、リーチ演出Dとリーチ演出Eのリーチ演出前半部の長さ（演出期間）はL1よりも長いL2に設定されている。また、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのリーチ演出後半部の長さ（演出期間）は、いずれも共通のL3に設定されている。

【0363】

このため、リーチ演出前半部とリーチ演出後半部とを合わせた演出期間としては、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cが同一期間に設定されているとともに、リーチ演出Dとリーチ演出Eとが同一期間且つリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cよりも長期間に設定されている（各リーチ演出の演出期間：リーチ演出E＝リーチ演出D＞リーチ演出A＝リーチ演出B＝リーチ演出C）。

【0364】

リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cの各リーチ演出前半部では、リーチ演出の開始直後の共通タイミングから第1チャンスアップ演出実行可能期間が設けられている。一方で、第2チャンスアップ演出実行可能期間は、いずれのリーチ演出前半部においても第1チャンスアップ演出実行可能期間より後に設けられているが、リーチ演出の開始から第2チャンスアップ演出実行可能期間までの期間については、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cでそれぞれ異なっている。

【0365】

つまり、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cでは、リーチ演出Aが最も早いタイミングから第2チャンスアップ演出を実行可能となっているとともに、リーチ演出Cが最も遅いタイミングから第2チャンスアップ演出を実行可能となっている。

【0366】

また、リーチ演出D及びリーチ演出Eの各リーチ演出前半部においては、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cとの共通タイミングから第1チャンスアップ演出実行可能期間が設けられている。更に、リーチ演出D及びリーチ演出Eでは、リーチ演出の開始から第2チャンスアップ演出実行可能期間までの期間がリーチ演出Cよりも長期間に設定されている。換言すると、リーチ演出Dとリーチ演出Eでは、リーチ演出開始タイミングを起点として、リーチ演出Cよりも遅いタイミングから第2チャンスアップ演出を実行可能となっている。

【0367】

また、リーチ演出Aとリーチ演出Bのリーチ演出前半部においては、第1チャンスアップ演出実行可能期間と第2チャンスアップ演出実行可能期間の間で、同一タイミングから

10

20

30

40

50

画像表示装置 5 においてリーチ演出のタイトル（リーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像）を期間 L 4 に亘って表示するリーチ演出タイトル表示期間が設けられている。

【0368】

一方で、リーチ演出 C のリーチ演出前半部においては、第 1 チャンスアップ演出実行可能期間と第 2 チャンスアップ演出実行可能期間の間で、リーチ演出 A とリーチ演出 B よりも遅いタイミングから画像表示装置 5 においてリーチ演出のタイトルを期間 L 4 よりも長期間である期間 L 5 に亘って表示するリーチ演出タイトル表示期間が設けられている。更に、リーチ演出 C のリーチ演出前半部においては、第 1 チャンスアップ演出実行可能期間の終了タイミングから、画像表示装置 5 においてリーチ演出後半部の演出内容を示唆する回想演出を実行する回想演出実行期間が設けられている。

10

【0369】

リーチ演出 D 及びリーチ演出 E のリーチ演出前半部においては、リーチ演出 A 及びリーチ演出 B と同一タイミングから画像表示装置 5 においてリーチ演出のタイトル（リーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像）を期間 L 5 に亘って表示するリーチ演出タイトル表示期間が設けられている。更に、リーチ演出 D 及びリーチ演出 E のリーチ演出前半部において、該期間 L 5 に亘るリーチ演出タイトル表示期間と第 1 チャンスアップ演出実行可能期間との間には、画像表示装置 5 においてリーチ演出後半部の演出内容を示唆する回想演出を実行する回想演出実行期間が設けられている。

【0370】

リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E の各リーチ演出後半部は、該リーチ演出後半部の開始タイミングから画像表示装置 5 において味方キャラクタと敵キャラクタを表示するとともに、これら味方キャラクタと敵キャラクタとによるバトル演出を実行する期間であり、第 1 期間と該第 1 期間に連続する第 2 期間及び該第 2 期間に連続する第 3 期間から主に構成されている。本特徴部 248 SG では、これら第 1 期間、第 2 期間、第 3 期間それぞれで画像表示装置 5 に演出画像を表示するための複数の共通画像データを有しており、これら共通画像データを組み合わせることによって各リーチ演出のリーチ演出後半部を実行可能となっている。

20

【0371】

具体的には、図 11-20 (A) に示すように、本特徴部 248 SG における ROM 121 の所定領域には、リーチ演出 A のリーチ演出前半部にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するためのリーチ演出 A 専用前半部画像データ、リーチ演出 B のリーチ演出前半部にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するためのリーチ演出 B 専用前半部画像データ、リーチ演出 C のリーチ演出前半部にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するためのリーチ演出 C 専用前半部画像データ、リーチ演出 D のリーチ演出前半部にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するためのリーチ演出 D 専用前半部画像データ、リーチ演出 E のリーチ演出前半部にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するためのリーチ演出 E 専用前半部画像データが格納されている。更に、ROM 121 の所定領域には、リーチ演出後半部の第 1 期間にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するための共通画像データ $\alpha-1$ と共通画像データ $\alpha-2$ 、リーチ演出後半部の第 2 期間にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するための共通画像データ $\beta-1$ と共通画像データ $\beta-2$ 、リーチ演出後半部の第 3 期間にて画像表示装置 5 に演出画像を表示するための共通画像データ $\gamma-1$ と共通画像データ $\gamma-2$ が格納されている。

30

40

【0372】

尚、図 11-20 (B) に示すように、リーチ演出 A のリーチ演出前半部においてはリーチ演出 A 専用前半部画像データにもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、リーチ演出 B のリーチ演出前半部においてはリーチ演出 B 専用前半部画像データにもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、リーチ演出 C のリーチ演出前半部においてはリーチ演出 C 専用前半部画像データにもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、リーチ演出 D のリーチ演出前半部においてはリーチ演出 D 専用前半部画像データにもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、リーチ演出 E のリーチ演出前半部においてはリ

50

ーチ演出 E 専用前半部画像データにもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示される。

【0373】

リーチ演出 A のリーチ演出後半部においては、第 1 期間では共通画像データ $\alpha - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 2 期間では共通画像データ $\beta - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 3 期間では共通画像データ $\gamma - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示される。

【0374】

リーチ演出 B のリーチ演出後半部においては、第 1 期間では共通画像データ $\alpha - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 2 期間では共通画像データ $\beta - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 3 期間では共通画像データ $\gamma - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示される。

10

【0375】

リーチ演出 C のリーチ演出後半部においては、第 1 期間では共通画像データ $\alpha - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 2 期間では共通画像データ $\beta - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 3 期間では共通画像データ $\gamma - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示される。

【0376】

リーチ演出 D のリーチ演出後半部においては、第 1 期間では共通画像データ $\alpha - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 2 期間では共通画像データ $\beta - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 3 期間では共通画像データ $\gamma - 1$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示される。

20

【0377】

リーチ演出 E のリーチ演出後半部においては、第 1 期間では共通画像データ $\alpha - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 2 期間では共通画像データ $\beta - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示され、第 3 期間では共通画像データ $\gamma - 2$ にもとづいて画像表示装置 5 に演出画像が表示される。

【0378】

尚、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E の各リーチ演出後半部は、画像表示装置 5 にて表示されている味方キャラクタや敵キャラクタがセリフを発する動作を行う期間であるとともに、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）において、表示中の味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを字幕として表示する期間でもある。

30

【0379】

また、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E の各リーチ演出後半部では、前述したように、第 1 期間、第 2 期間、第 3 期間で複数の共通画像データを組み合わせることによって画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようになっているが、これらリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E の各リーチ演出後半部におけるスピーカ 8 L、8 R からの楽曲の出力態様や遊技効果ランプ 9（特にメインランプ 9 a と枠ランプ 9 b）の点灯態様は共通している。

【0380】

40

例えば、図 11-21、図 11-22（A）及び図 11-22（B）に示すように、各リーチ演出後半部では、スピーカ 8 L、8 R から共通の楽曲である楽曲 A が出力される。特に第 1 期間においては、楽曲 A は、音量 V3 にて出力された後、該音量 V3 よりも小音量である音量 V2、該音量 V2 よりも更に小音量である音量 V1 にて出力される。そして、最終的には、第 1 期間の終了直前のタイミングにて楽曲の音量が 0 となる。つまり、第 1 期間においてスピーカ 8 L、8 R から出力される楽曲 A の音量は、音量 V3、音量 V2、音量 V1 と漸次低下していき最終的に音量が 0 となる。以下、本特徴部 248SG では、該楽曲 A の音量が 0 である期間を無音期間と呼称する場合がある。

【0381】

第 2 期間において楽曲 A は、第 1 期間から引き続き音量 0 である状態が継続した後、音

50

量V3での出力に変化する。以降、第2期間及び第3期間に亘って楽曲Aは、音量V3にてスピーカ8L、8Rから出力される。

【0382】

また、メインランプ9aは、第1期間において輝度C3での点滅を点滅周期T1にて繰り返し実行する。そして、第2期間及び第3期間においてメインランプ9aは、輝度C3にて継続して点灯する。

【0383】

また、枠ランプ9bは、第1期間において、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量が音量V3である期間中は輝度C3にて点灯し、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量が音量V2である期間中は輝度C2にて点灯し、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量が音量V1である期間中は輝度C1にて点灯し、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量が0である期間中は非点灯となる。そして、第2期間において枠ランプ9bは、第1期間から引き続き楽曲Aの音量が0である期間中は非点灯を継続し、楽曲Aの音量が音量V3に変化したタイミングからは以降の第2期間及び第3期間に亘って輝度C3にて点灯する。つまり、本特徴部248SGにおいて、枠ランプ9bの点灯態様は、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量に応じて変化するようになっている。

【0384】

また、図11-22(A)及び図11-22(B)に示すように、各リーチ演出後半部においては、スピーカ8L、8Rから前述した楽曲Aに加えて、画像表示装置5にて表示されているキャラクタ(味方キャラクタと敵キャラクタ)の動作に応じた効果音も出力される。特に、リーチ演出Aのリーチ演出後半部においてはスピーカ8L、8Rから効果音A、リーチ演出Bのリーチ演出後半部においてはスピーカ8L、8Rから効果音B、リーチ演出Cのリーチ演出後半部においてはスピーカ8L、8Rから効果音C、リーチ演出Dのリーチ演出後半部においてはスピーカ8L、8Rから効果音D、リーチ演出Eのリーチ演出後半部においてはスピーカ8L、8Rから効果音Eがそれぞれ出力されるようになっている。つまり、本特徴部248SGにおけるリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eでは、リーチ演出後半部にてスピーカ8L、8Rから出力される効果音がそれぞれ異なっている。

【0385】

尚、図11-22(B)及び前述したように、楽曲Aは無音期間(第1期間から第2期間にかけての音量0の期間)を除く各リーチ演出後半部の全期間に亘ってスピーカ8L、8Rから出力される一方で、各効果音は画像表示装置5にて表示されている味方キャラクタや敵キャラクタの動作に応じて断続的にスピーカ8L、8Rから出力されるため、各リーチ演出後半部における楽曲Aの出力期間は各効果音の出力期間よりも長期間となっている。

【0386】

次に、本特徴部248SGにおけるスーパーリーチのリーチ演出態様について図11-23～図11-33にもとづいて説明する。

【0387】

まず、図11-23～図11-25に示すように、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cのリーチ演出前半部においては、第1チャンスアップ演出の実行が決定されている場合(チャンアップ演出の演出パターンがパターンAまたはパターンCに決定されている場合)、リーチ演出が開始されると第1チャンスアップ演出として可動体32(可動体ランプ9d)の発光が実行される(図11-23(A)、図11-23(B)、図11-24(A)、図11-24(B)、図11-25(A)、図11-25(B)参照)。

【0388】

尚、リーチ演出Cのリーチ演出前半部においては、図11-25(C)に示すように、第1チャンスアップ演出の終了タイミング(第1チャンスアップ演出実行可能期間の終了タイミング)から、画像表示装置5において回想演出としてリーチ演出後半部の演出内容

10

20

30

40

50

を示唆する回想演出画像 2 4 8 S G 0 0 5 k が表示される。回想演出画像 2 4 8 S G 0 0 5 K としては、例えば、過去に味方キャラクタが敵キャラクタに倒されたこと示す画像を表示し、リーチ演出後半部に味方キャラクタと敵キャラクタが対戦する（リーチ演出後半部の内容が味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出である）ことを示唆すればよい。
【0389】

次いで、画像表示装置 5 において実行中のリーチ演出のタイトル（リーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像）が表示される。このとき、実行中のリーチ演出がリーチ演出 A であれば、図 1 1 - 2 3 (C) 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、上下幅が H 1 且つ左右幅が W 1 の長方形形状のタイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 a が表示され、実行中のリーチ演出がリーチ演出 B であれば、図 1 1 - 2 4 (C) 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、上下幅が H 1 よりも長寸である H 2 且つ左右幅が W 1 よりも長寸である W 2 の長方形形状のタイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 b が表示され、実行中のリーチ演出がリーチ演出 C であれば、図 1 1 - 2 5 (D) 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、上下幅が H 2 よりも長寸である H 3 且つ左右幅が W 2 の長方形形状のタイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 c が表示される。

【0390】

このように、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C の各リーチ演出前半部の実行中に画像表示装置 5 に表示されるタイトル画像に注目すると、画像表示装置 5 の表示領域におけるタイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 a の表示面積が最も小さく設定されており、画像表示装置 5 の表示領域におけるタイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 c の表示面積が最も大きく設定されている（タイトル画像の表示面積：タイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 c > タイトル画像 2 4 8 S G 0 0 5 b > タイトル画像 2 4 8 S g 0 0 5 a）。

【0391】

そして、リーチ演出のタイトル表示が終了した後、第 2 チャンスアップ演出の実行が決定されている場合（チャンアップ演出の演出パターンがパターン B またはパターン C に決定されている場合）は、第 2 チャンスアップ演出として可動体 3 2 が図 1 に示す退避位置から前述した画像表示装置 5 の正面位置である演出位置に移動する（図 1 1 - 2 3 (D)、図 1 1 - 2 4 (D)、図 1 1 - 2 5 (E) 参照）。つまり、本特徴部 2 4 8 S G において第 2 チャンスアップ演出が実行されると、可動体 3 2 が退避位置から演出位置に移動することによって、該可動体 3 2 により画像表示装置 5 に表示されている演出画像の一部が隠蔽される。尚、特に図示しないが第 2 チャンスアップ演出の終了後、可動体 3 2 は、駆動モータ 2 4 8 S G 0 3 3 の駆動によって演出位置から退避位置に移動する。

【0392】

図 1 1 - 2 6 及び図 1 1 - 2 7 に示すように、リーチ演出 D 及びリーチ演出 E のリーチ演出前半部においては、第 1 チャンスアップ演出の実行が決定されている場合（チャンアップ演出の演出パターンがパターン A またはパターン C に決定されている場合）、リーチ演出が開始されると第 1 チャンスアップ演出として可動体 3 2（可動体ランプ 9 d）の発光が実行される（図 1 1 - 2 6 (A)、図 1 1 - 2 6 (B)、図 1 1 - 2 7 (A)、図 1 1 - 2 7 (B) 参照）。

【0393】

次いで、画像表示装置 5 において回想演出としてリーチ演出後半部の演出内容を示唆する回想演出画像 2 4 8 S G 0 0 5 k が表示される。回想演出画像 2 4 8 S G 0 0 5 K としては、例えば、過去に味方キャラクタが敵キャラクタに倒されたこと示す画像を表示し、リーチ演出後半部に味方キャラクタと敵キャラクタが対戦する（リーチ演出後半部の内容が味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出である）ことを示唆すればよい。

【0394】

回想演出の終了後は、実行中のリーチ演出のタイトル（リーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像）が表示される。このとき、実行中のリーチ演出がリーチ演出 D であれば、図 1 1 - 2 6 (D) 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、上下幅が H 3 且つ左右幅が W 2 よりも長寸である W 3 の長方形形状のタイトル画像 2 4 8 S G 0 0

5 dが表示され、実行中のリーチ演出がリーチ演出Eであれば、図11-27(D)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、上下幅がH3よりも長寸であるH4且つ左右幅がW3の長方形のタイトル画像248SG005eが表示される。

【0395】

このように、リーチ演出D、リーチ演出Eの各リーチ演出前半部の実行中に画像表示装置5に表示されるタイトル画像に注目すると、画像表示装置5の表示領域におけるタイトル画像248SG005dの表示面積が最も小さく設定されており、画像表示装置5の表示領域におけるタイトル画像248SG005eの表示面積が最も大きく設定されている(タイトル画像の表示面積:タイトル画像248SG005e>タイトル画像248SG005d)。

【0396】

更に、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eの各タイトル画像に注目すると、画像表示装置5の表示領域におけるタイトル画像248SG005dの表示面積は、画像表示装置5の表示領域におけるタイトル画像248SG005cの表示面積よりも大きく設定されている。

【0397】

ここで、前述したように、本特徴部248SGのリーチ演出としては、リーチ演出Eの大当たり期待度が最も高く設定されており、以下、リーチ演出D、リーチ演出C、リーチ演出B、リーチ演出Aの順に大当たり期待度が低下していくように設定されている。つまり、本特徴部248SGにおけるリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eの各タイトル画像の大きさは、対応するリーチ演出の大当たり期待度に比例して大きくなるように設定されている。

【0398】

そして、リーチ演出のタイトル表示が終了した後、第2チャンスアップ演出の実行が決定されている場合(チャンスアップ演出の演出パターンがパターンBまたはパターンCに決定されている場合)は、第2チャンスアップ演出として可動体32が図1に示す退避位置から前述した画像表示装置5の正面位置である演出位置に移動する(図11-26(E)、図11-27(E)参照)。つまり、本特徴部248SGにおいて第2チャンスアップ演出が実行されると、可動体32が退避位置から演出位置に移動することによって、該可動体32により画像表示装置5に表示されている演出画像の一部が隠蔽される。

【0399】

リーチ演出後半部の第1期間において共通画像データ $\alpha-1$ にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合とリーチ演出後半部の第1期間において共通画像データ $\alpha-2$ にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合とでは、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が表示された後、これら味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出が実行される(図11-28及び図11-29参照)。

【0400】

尚、共通画像データ $\alpha-1$ にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合は、図11-28(A)~図11-28(D)に示すように、画像表示装置5に背景画像として昼の画像が表示される一方で、共通画像データ $\alpha-2$ にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合は、図11-29(A)~図11-29(D)に示すように、画像表示装置5に背景画像として夜の画像が表示される。

【0401】

また、第1期間においては、共通画像データ $\alpha-1$ と共通画像データ $\alpha-2$ のどちらにもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示されているかにかかわらず、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量がV3からV2、V1と徐々に低下していき最終的に0となる。更に、該スピーカ8L、8Rでの楽曲Aの音量の低下に同期して、枠ランプ9bの輝度がC3からC2、C1と徐々に低下していき最終的に0となる。一方で、第1期間においては、メインランプ9aの輝度C3且つ点滅周期T1での点滅が繰り返し実行される。

10

20

30

40

50

【0402】

リーチ演出後半部の第2期間において共通画像データβ-1にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合とリーチ演出後半部の第2期間において共通画像データβ-2にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合とでは、画像表示装置5において第1期間から引き続きバトル演出の演出画像が表示される。(図11-30及び図11-31参照)。

【0403】

尚、共通画像データβ-1にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合は、図11-30(A)～図11-30(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラクタと敵キャラクタとがほぼ互角の状態で行われる演出画像(例えば、味方キャラクタの攻撃と敵キャラクタの攻撃とが交互にヒットする演出画像)が表示される一方で、共通画像データβ-2にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合は、図11-31(A)～図11-31(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラクタが優勢の状態で行われる演出画像(例えば、味方キャラクタの攻撃が一方向的にヒットする演出画像や、味方キャラクタとは異なるサブキャラクタが敵キャラクタへの攻撃に加わる演出画像)が表示される。

【0404】

また、共通画像データβ-1と共通画像データβ-2のどちらにもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示されているかにかかわらず、第2期間の開始時において、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量と枠ランプ9bの発光の輝度とは第1期間から引き続き0となっている。しかしながら、第2期間の開始から一定期間が経過すると、スピーカ8L、8Rからの出力される楽曲Aの音量がV3、枠ランプ9bの発光の輝度がC3となる。以降は、第3期間の終了までスピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量がV3、枠ランプ9bの発光の輝度がC3に維持される。尚、メインランプ9aの周期T1での点滅は、第2期間の開始タイミングから輝度C3での発光に変化する。以降、メインランプ9aは、第3期間の終了まで発光の輝度がC3に維持される。

【0405】

リーチ演出後半部の第3期間において共通画像データγ-1にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合とリーチ演出後半部の第3期間において共通画像データγ-2にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合とでは、画像表示装置5において第2期間から引き続きバトル演出の演出画像が表示される。(図11-32及び図11-33参照)。

【0406】

尚、共通画像データγ-1にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合は、図11-32(A)に示すように、第3期間の開始直後に画像表示装置5において味方キャラクタ単体でのカットイン画像が表示される一方で、共通画像データγ-2にもとづいて画像表示装置5に演出画像が表示される場合は、図11-33(A)に示すように、第3期間の開始直後に画像表示装置5において味方キャラクタとサブキャラクタとでのカットイン画像が表示される。

【0407】

そして、可変表示結果が大当たりである場合は、バトル演出の結果として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出画像が表示された後、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止され(図11-32(C)、図11-32(D)、図11-33(C)、図11-33(D)参照)、可変表示結果がはずれである場合は、バトル演出の結果として味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出画像が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止される(図11-32(E)、図11-32(F)、図11-33(E)、図11-33(F)参照)。

【0408】

尚、本特徴部248SGでは、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eにおいて、共通の画像データを組み合わせて画像表示装置5にリーチ

10

20

30

40

50

演出中の演出画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eを実行する場合については、リーチ演出終了から可変表示の終了タイミングにかけての大当たりまたははずれを示す組み合わせでの飾り図柄の表示を共通の画像データにもとづいて行ってもよい。

【0409】

以上、本特徴部248SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、演出制御用CPU120は、スーパーリーチαの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドの受信にもとづいて可変表示中にリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出Cのいずれかを実行可能となっている。つまり、演出制御用CPU120は、CPU103から受信する1の変動パターン指定コマンドに対して複数のリーチ演出を実行することが可能なので、リーチ演出数に対する変動パターン指定コマンドの数を低減しつつ、複数のリーチ演出を実行することができる。

【0410】

また、図11-13及び図11-15(A)に示すように、演出制御用CPU120がスーパーリーチαはずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Aであり且つ該リーチ演出Aが連続して4回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出Aの実行が制限され、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Bであり且つ該リーチ演出Bが連続して2回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出Bの実行が制限される。つまり、可変表示結果が大当たりとならないリーチ演出が繰り返し実行されることが制限されるので、同一のリーチ演出が繰り返し実行されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。更には、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合は、該リーチ演出Cの連続実行回数や該リーチ演出Cが実行されて可変表示結果がはずれとなった回数にかかわらず一定の割合でリーチ演出Cが実行されるので、実行頻度の低いリーチ演出Cについては、繰り返し実行されることを制限しないことにより、該リーチ演出Cが繰り返し実行される希少状態が過度に制限されてしまうことを防ぐことができる。

【0411】

また、図11-13及び図11-15(A)に示すように、演出制御用CPU120がスーパーリーチαはずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Aであり且つ該リーチ演出Aが連続して4回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出Aの実行が制限されるが、図11-13及び図11-16(A)に示すように、演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当たりの変動パターン指定コマンドを受信したときは、該リーチ演出Aの連続実行回数や該リーチ演出Aが実行されて可変表示結果がはずれとなった回数にかかわらず一定の割合でリーチ演出Aが実行される。更に、図11-13及び図11-15(A)に示すように、演出制御用CPU120がスーパーリーチαはずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したとき、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Bであり且つ該リーチ演出Bが連続して2回以上実行されて全て可変表示結果がはずれとなっている場合は、該リーチ演出Bの実行が制限されるが、図11-13及び図11-16(A)に示すように、演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当たりの変動パターン指定コマンドを受信したときは、該リーチ演出Bの連続実行回数や該リーチ演出Bが実行されて可変表示結果がはずれとなった回数にかかわらず一定の割合でリーチ演出Bが実行される。つまり、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行が制限された状態においても尚リーチ演出Aやリーチ演出Bが実行されることによって、これらリーチ演出Aやリーチ演出Bが実行された結果大当たり遊技状態に制御される割合が高まるので、リーチ演出Aやリーチ演出Bが繰り返し実行されたときの遊技者の印象を改善することができる。

【0412】

また、図11-13、図11-15(A)、図11-16(A)、図11-17(A)に示すように、直前に実行されたスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cであり且つ該リーチ演出Cが実行されて可変表示結果がはずれとなった場合は、次に演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当りの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合とスーパーリーチαはずれの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合とのどちらにおいてもリーチ演出Cを一定の割合で実行するので、リーチ演出Cの実行が制限されることによるリーチ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0413】

また、図11-17(A)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が連続して4回実行されたことに応じてリーチ演出Aの実行が制限される一方で、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aよりも大当り期待度が高く設定されているリーチ演出Bが連続して2回実行されたことに応じてリーチ演出Bの実行が制限されるので、大当り期待度に応じて好適にリーチ演出Aとリーチ演出Bの実行を制限することができる。特に、本特徴部248SGでは、リーチ演出Bの実行が制限されるまでの連続実行回数をリーチ演出Aよりも少なく設定することで、リーチ演出Bが何度も実行されたにも関わらず大当り遊技状態に制御されないことによりリーチ演出Bの期待度が低下してしまうことを防いでいる。

【0414】

また、本特徴部248SGでは、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aが連続して4回実行されたことに応じてリーチ演出Aの実行が制限されるとともに、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aが連続して8回実行されたことに応じてリーチ演出Aの実行が更に制限されるつまり、リーチ演出Aの実行を2段階で制限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Aの実行の制限は1段階のみまたは3段階以上で実行してもよい。

【0415】

また、本特徴部248SGでは、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが連続して2回実行されたことに応じてリーチ演出Bの実行が制限されるとともに、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが連続して4回実行されたことに応じてリーチ演出Bの実行が更に制限されるつまり、リーチ演出Bの実行を2段階で制限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Bの実行の制限は1段階のみまたは3段階以上で実行してもよい。

【0416】

また、本特徴部248SGでは、リーチ演出Aの実行が制限されるまでのリーチ演出Aの連続実行回数とリーチ演出Bの実行が制限されるまでのリーチ演出Bの連続実行回数が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、リーチ演出Aの実行が制限されるまでのリーチ演出Aの連続実行回数とリーチ演出Bの実行が制限されるまでのリーチ演出Bの連続実行回数が同一であってもよい。

【0417】

また、本特緒部248SGでは、スーパーリーチはずれの可変表示において実行されたリーチ演出を10回まで記憶可能なはずれ用リーチ演出実行履歴バッファを設け、演出制御用CPU120は、該はずれ用リーチ演出実行履歴バッファの内容を参照することによってリーチ演出Aやリーチ演出Bの実行を制限するか否かを決定可能となっているので、各リーチ演出の連続実行回数に応じた実行の制限を好適に行うことができる。

【0418】

また、図11-19に示すように、リーチ演出Aとリーチ演出Bとでは、共通のタイミングからリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像の表示を開始する一方で、リーチ演出Aやリーチ演出Bよりも大当り期待度が高く設定されているリーチ演出Cでは、リーチ演出Aやリーチ演出Bよりも後のタイミングからリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像の表示を開始するので、該タイトル画像の表示タイミングによって遊技者にリーチ演

10

20

30

40

50

出Cが実行されていることを容易に認識させることができる。更に、リーチ演出Cでは、タイトル画像が表示されるよりも前のタイミングから回想演出が実行されることにより、リーチ演出Aやリーチ演出Bよりも可変表示結果が大当たりとなることへの期待感を高めることができる。

【0419】

また、図11-19に示すように、リーチ演出Aとリーチ演出Bにおいてリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像が表示されている期間はL4だが、リーチ演出Cにおいてリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像が表示されている期間はL4よりも長いL5であるので、これらタイトル画像が表示されている期間によってリーチ演出Aやリーチ演出B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Cが実行されていることを遊技者により一層容易に認識させることができるとともに、タイトル画像の表示期間がリーチ演出Aやリーチ演出Bよりも長いことによって大当たり遊技状態に制御されることへの期待感もより高めることができる。

【0420】

尚、本特徴部248SGでは、リーチ演出Cにおけるタイトル画像の表示期間をリーチ演出Aやリーチ演出Bにおけるタイトル画像の表示期間よりも長く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、リーチ演出Cにおけるタイトル画像の表示期間をリーチ演出Aやリーチ演出Bにおけるタイトル画像の表示期間と同一若しくはリーチ演出Aやリーチ演出Bにおけるタイトル画像の表示期間よりも短くしてもよい。

【0421】

また、本特徴部248SGでは、リーチ演出Cにおけるタイトル画像の表示タイミングをリーチ演出Aやリーチ演出Bにおけるタイトル画像の表示タイミングと異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cにおけるタイトル画像をリーチ演出Aやリーチ演出Bにおけるタイトル画像と同一タイミングから開始してもよい。

【0422】

また、図11-17(B)に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としては、リーチ演出Eが最も大当たり期待度が高く、次いで、リーチ演出D、リーチ演出C、リーチ演出B、リーチ演出Aの順で大当たり期待度が低くなっていく部分と、図11-23~図11-27に示すように、各リーチ演出中に画像表示装置5に表示されるタイトル画像としては、リーチ演出Eの実行中に表示されるタイトル画像248SG005eの表示面積が最も大きく、次いでリーチ演出Dの実行中に表示されるタイトル画像248SG005d、リーチ演出Cの実行中に表示されるタイトル画像248SG005c、リーチ演出Bの実行中に表示されるタイトル画像248SG005b、リーチ演出Aの実行中に表示されるタイトル画像248SG005aの順に表示面積が小さくなっていく、つまり、各リーチ演出において表示されるタイトル画像の大きさは対応するリーチ演出の大当たり期待度に比例しているので、これらタイトル画像の大きさによって実行中のリーチ演出を遊技者が容易に認識できるとともに、タイトル画像の大きさによって大当たり遊技状態に制御されることへの期待感も高めることができる。

【0423】

尚、本特徴部248SGでは、画像表示装置5に表示されるタイトル画像の大きさが対応するリーチ演出の大当たり期待度に比例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、画像表示装置5に表示されるタイトル画像の大きさが対応するリーチ演出の大当たり期待度に反比例していてもよい。更には、画像表示装置5に表示されるタイトル画像の形状や表示色が対応するリーチ演出の大当たり期待度に比例していてもよい。

【0424】

また、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eの各リーチ演出前半部では、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出として第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出とを実行可能となっているので、各リーチ演出中に第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出とが実行されることに対して遊技

者を注目させることが可能となっている。更に、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eについては、回想演出が第1チャンスアップ演出や第2チャンスアップ演出と異なる期間で実行されるので、回想演出中に第1チャンスアップ演出や第2チャンスアップ演出が実行されることにより回想演出への遊技者の注目が低下してしまうことが防止されている。

【0425】

尚、本特徴部248SGでは、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eにおいて、回想演出が第1チャンスアップ演出や第2チャンスアップ演出と異なる期間で実行され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、第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出との少なくとも一方は、回想演出と演出期間の少なくとも一部が重複していてもよい。

10

【0426】

また、第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出とについては、第2チャンスアップ演出のみが実行される場合は第1チャンスアップ演出のみが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。更に、リーチ演出Aとリーチ演出Bとでは、図11-19に示すように、共通のタイミングから第1チャンスアップ演出を実行可能である一方で、異なるタイミングから第2チャンスアップ演出を実行可能となっている。このため、リーチ演出Aとリーチ演出Bとで共通の演出として第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出とを実行可能とすることにより演出の制作コストを抑えつつリーチ演出のバリエーションを増やすことができる。更には、リーチ演出Aとリーチ演出Bとで第1チャンスアップ演出が共通のタイミングから第1チャンスアップ演出が実行されることにより、第1チャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高く設定されている第2チャンスアップ演出もリーチ演出Aとリーチ演出Bとで共通のタイミングから実行されると思ひ込んだ遊技者に対して、リーチ演出Aとリーチ演出Bとで異なるタイミングから第2チャンスアップ演出が実行されることによる意外性を付与することができる。

20

【0427】

また、図11-23～図11-27に示すように、第1チャンスアップ演出は可動体32（可動体ランプ9d）が画像表示装置5の上方位置である退避位置で発光するのみであるため第1チャンスアップ演出の実行によって画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性は変化しないが、第2チャンスアップ演出は可動体32が退避位置から画像表示装置5の正面位置である演出位置に移動するため第2チャンスアップ演出の実行によって画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性が低下するので、第1チャンスアップ演出よりも第2チャンスアップ演出への遊技者の注目を高めることができ、大当たり遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を好適に向上させることができる。

30

【0428】

尚、本特徴部248SGでは、画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性を変化させる第2チャンスアップ演出として、可動体32が退避位置から演出位置に移動する演出を実行可能し、該第2チャンスアップ演出の結果として画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性を低下させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性を変化させる演出としては、画像表示装置5自体を遊技者側に移動させる、画像表示装置5に内蔵されているバックライトの輝度を上昇させる等の画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性を向上させるものであってもよいし、画像表示装置5を揺動または回転させる、画像表示装置5に内蔵されているバックライトの輝度を低下させる等により画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性を低下させてもよい。

40

【0429】

更には、本特徴部248SGにおいて、第1チャンスアップ演出を画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性を変化させない演出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、第2チャンスアップ演出よりも画像表示装置5に表示されている演出画像の視認性の変化率が小さければ、第1チャンスアップ演出も画像表示装置5

50

に表示されている演出画像の視認性を変化させる演出としてもよい。

【0430】

また、図11-19に示すように、いずれのスーパーリーチのリーチ演出においても、リーチ演出後半部での味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを発する動作に重複しないように、第2チャンスアップ演出をリーチ演出前半部にて実行可能となっているので、リーチ演出後半部における味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを発する動作に第2チャンスアップ演出が重複して実行されることが無く、スーパーリーチのリーチ演出と第2チャンスアップ演出の双方の演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0431】

また、図11-19に示すように、いずれのスーパーリーチのリーチ演出においても味方キャラクタと敵キャラクタとの表示はリーチ演出後半部から実行されるが、第1チャンスアップ演出はリーチ演出前半部においてのみ実行可能となっているので、味方キャラクタや敵キャラクタが画像表示装置5にて既に表示されているときに第1チャンスアップ演出が実行されることによりスーパーリーチのリーチ演出と第1チャンスアップ演出の双方の演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0432】

また、各リーチ演出のリーチ演出後半部においては、図11-21に示すように、メインランプ9aを第1期間の開始タイミングから終了タイミングまで輝度C3且つ点滅周期T1で点滅させることによって、第1期間から第2期間への移行を遊技者に認識し難くさせることができるので、第1期間とは異なる演出画像が表示される第2期間にて遊技者が感じる違和感をより一層低減できる。

【0433】

また、各リーチ演出のリーチ演出後半部においては、図11-21に示すように、第1期間においてスピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量をV3、V2、V1と段階的に小さくしていくことにより、音量が低下しない状態で第1期間から第2期間へ移行する場合に比較して、該移行する際に遊技者が感じる違和感をより一層低減できる。

【0434】

特に、本特徴部248SGでは、メインランプ9aと別に点灯制御が実行される枠ランプ9bが設けられており、図11-21に示すように、第1期間においてスピーカ8L、8Rから出力される楽曲Aの音量をV3、V2、V1と段階的に小さくしていき、第1期間の終了直前から第2期間の開始直後までの期間を無音期間するとともに、前述したメインランプ9aの輝度C3且つ点滅周期T1での点滅に加えて、第1期間において枠ランプ9bの輝度をC3、C2、C1と段階的に低くしていき、第1期間の終了直前から第2期間の開始直後までの無音期間において枠ランプ9bの輝度を0とする（消灯する）ことにより、第1期間から第2期間へ移行する際に遊技者が感じる違和感をより一層低減できる。

【0435】

また、図11-20(B)、図11-28～図11-33に示すように、リーチ演出Aでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもとづいて画像表示装置5にて演出画像が表示され、リーチ演出Bでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもとづいて画像表示装置5にて演出画像が表示されるので、リーチ演出Aとリーチ演出Bの制作コストを低減することができる。また、図11-20(B)、図11-28～図11-33に示すように、リーチ演出Aでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもとづいて画像表示装置5にて演出画像が表示され、リーチ演出Dでは、第1期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第2期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第3期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもとづいて画像表示装置5にて演出画像が表示されるので、前述したリーチ演出Aとリーチ演出Bに加えて、リーチ演出Dの制作コストをも低減することができる、更には、リーチ演出Aとリーチ演出B、リーチ演出Aとリーチ演出Dで共通の画像データを用いる期間が異なっているので、これらリーチ演出A、リーチ

演出 B、リーチ演出 D で共通の画像データを用いつつもそれぞれのリーチ演出に異なる印象を遊技者に与えることができるので、各リーチ演出が単調となって遊技興趣が低下してしまうことも防ぐことができる。

【0436】

また、図 11-20 (B)、図 11-28 ~ 図 11-33 に示すように、リーチ演出 B では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもとづいて画像表示装置 5 にて演出画像が表示され、リーチ演出 E では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもとづいて画像表示装置 5 にて演出画像が表示されるので、リーチ演出 B とリーチ演出 E との政策コストを低減することができる。また、図 11-20 (B)、図 11-28 ~ 図 11-33 に示すように、リーチ演出 D では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-1$ にそれぞれもとづいて画像表示装置 5 にて演出画像が表示され、リーチ演出 E では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-2$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-2$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもとづいて画像表示装置 5 にて演出画像が表示されるので、前述したリーチ演出 B とリーチ演出 E に加えて、リーチ演出 D の制作コストも低減することができる。

【0437】

尚、本特徴部 248SG では、リーチ演出 C では、第 1 期間は共通画像データ $\alpha-1$ 、第 2 期間は共通画像データ $\beta-1$ 、第 3 期間は共通画像データ $\gamma-2$ にそれぞれもとづいて画像表示装置 5 にて演出画像が表示される、つまり、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D と共通の画像データを用いて画像表示装置 5 に演出画像が表示され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 C では、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 D、リーチ演出 E とは異なる画像データを用いて画像表示装置 5 にて演出画像が表示されるようにしてもよい。

【0438】

特に、リーチ演出 C ではリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 D、リーチ演出 E とは異なる画像データを用いて画像表示装置 5 にてこれらリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 D、リーチ演出 E とは異なる演出画像を表示する場合については、回想演出を該リーチ演出 C においてのみ実行する（リーチ演出 D とリーチ演出 E では回想演出を実行しない）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出 C においては、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 D、リーチ演出 E とは異なる演出画像の表示が実行される場合であっても、該リーチ演出 C の補足説明または導入説明として回想演出を実行することで、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 D、リーチ演出 E とは異なる演出画像が表示されることにより遊技者が混乱してしまうことを防ぐことができる。

【0439】

また、図 11-22 (A) に示すように、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、スピーカ 8L、8R からは楽曲 A が出力されるが、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、スピーカ 8L、8R からはそれぞれ異なる効果音が出力されるようになっている。更には、図 11-22 (B) に示すように、各リーチ演出のリーチ演出後半部において、楽曲 A は無音期間を除く全期間に亘りスピーカ 8L、8R から出力される一方で、各効果音は画像表示装置 5 に表示されている味方キャラクタや敵キャラクタの動作に応じて断続的に複数回スピーカ 8L、8R から出力されるため、各リーチ演出のリーチ演出後半部において各効果音の出力期間が占める割合は楽曲 A の出力期間が占める割合よりも小さくなっている。このため、各リーチ演出において共通の楽曲 A が出力されることによりリーチ演出に統一感を与えて遊技興趣を向上できる。更には、各リーチ演出にて異なる効果音を出力することによってリーチ演出が単調となり遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0440】

尚、本特徴部 248SG では、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出

出D、リーチ演出Eの各リーチ演出のリーチ演出後半部において共通の楽曲Aを出力するとともに、リーチ演出毎に異なる効果音を出力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A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのうち、一部のリーチ演出（例えば、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出D）においてのみ共通の楽曲Aを出力するとともに異なる効果音を出力してもよい。

【0441】

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。

【0442】

例えば、前記特徴部248SGでは、スーパーリーチαはずれの変動パターンにて可変表示が実行されるときは、直前のスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aやリーチ演出Bが連続実行されている回数に応じてこれらリーチ演出Aやリーチ演出Bの実行を制限する（リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行の非制限中よりも低い割合で実行を決定する）一方で、スーパーリーチα大当りの変動パターンにて可変表示が実行されるときは、直前のスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aやリーチ演出Bが連続実行されている回数にかかわらず、一定の割合でリーチ演出Aやリーチ演出Bの実行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、例えば、変形例248SG-1として図11-34（A）に示すように、リーチ演出Aの実行制限中において、スーパーリーチαはずれの変動パターンにて可変表示が実行される場合（演出制御用CPU120がスーパーリーチαはずれの変動パターン指定コマンドを受信した場合）はリーチ演出Aの実行の非制限中よりも低い割合でリーチ演出Aの実行を決定する一方で、スーパーリーチα大当りの変動パターンにて可変表示が実行される場合（演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当りの変動パターン指定コマンドを受信した場合）はリーチ演出Aの実行の非制限中よりも高い割合でリーチ演出Aの実行を決定してもよい。同じく、変形例248SG-1として図11-34（B）に示すように、リーチ演出Bの実行制限中において、スーパーリーチαはずれの変動パターンにて可変表示が実行される場合（演出制御用CPU120がスーパーリーチαはずれの変動パターン指定コマンドを受信した場合）はリーチ演出Bの実行の非制限中よりも低い割合でリーチ演出Bの実行を決定する一方で、スーパーリーチα大当りの変動パターンにて可変表示が実行される場合（演出制御用CPU120がスーパーリーチα大当りの変動パターン指定コマンドを受信した場合）はリーチ演出Bの実行の非制限中よりも高い割合でリーチ演出Bの実行を決定してもよい。

【0443】

このようにすることで、リーチ演出Aやリーチ演出Bが繰り返し実行される場合であっても、実行が制限されているリーチ演出が実行されて大当り遊技状態に制御される割合を高めることができるので、リーチ演出Aやリーチ演出Bが繰り返し実行されたときの遊技者の印象を著しく改善することができる。

【0444】

また、前記特徴部248SGでは、図11-13に示すように、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファに可変表示結果がはずれとなったスーパーリーチのリーチ演出を所定回数まで記憶するとともに、いずれかのスーパーリーチのリーチ演出を経て可変表示結果が大当りとなる場合は、実行するリーチ演出にかかわらずはずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリア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、変形例248SG-2として図11-35に示すように、実行が制限されるリーチ演出を経て可変表示結果が大当りとなる場合のみはずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアし、実行が制限されていないリーチ演出を経て可変表示結果が大当りとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアしないようにしてもよい。

【0445】

例えば、リーチ演出Aの実行が制限されているとき、リーチ演出Aが実行されて可変表示結果が大当りとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアし、リーチ演

10

20

30

40

50

出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかが実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアしなければよい。同じく、リーチ演出 B の実行が制限されているとき、リーチ演出 B が実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアし、リーチ演出 A、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかが実行されて可変表示結果が大当たりとなる場合ははずれ用リーチ演出実行履歴バッファをクリアしなければよい。

【0446】

このようにすることで、実行が制限されているリーチ演出（リーチ演出 A またはリーチ演出 B）が実行されて大当たり遊技状態に制御されるまでは該リーチ演出 A またはリーチ演出 B の実行の制限が継続されるので、該実行が制限されているリーチ演出が実行されて繰り返し可変表示結果がはずれとなってしまうといった事象の発生を抑えることができるので、実行が制限されているリーチ演出（リーチ演出 A またはリーチ演出 B）に対する遊技者の印象を改善することができる。

【0447】

また、前記特徴部 248SG では、図 11-19 に示すように、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C の各リーチ演出前半部において画像表示装置 5 にて実行中のリーチ演出に応じたタイトル（タイトル画像）を表示し、該タイトルの表示後は、各リーチ演出後半部の開始タイミングから画像表示装置 5 にて表示中の味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを字幕として表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 248SG-3 として図 11-36 に示すように、リーチ演出 A やリーチ演出 B よりも大当たり期待度の高いリーチ演出 C においては、リーチ演出前半部においてリーチ演出 A やリーチ演出 B と同じく画像表示装置 5 にてリーチ演出に応じたタイトル（タイトル画像 248SG005c）を表示する一方で、リーチ演出後半部においては、該リーチ演出後半部の開始から所定期間（例えば、期間 L6）に亘って画像表示装置 5 にて表示されている味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを字幕として表示しない字幕非表示期間を設けてもよい。

【0448】

このようにすることで、リーチ演出 A やリーチ演出 B よりも大当たり期待度が高いリーチ演出 C 中に画像表示装置 5 に表示されるタイトル画像 248SG005c への注目が味方キャラクタや敵キャラクタのセリフ表示の表示開始によって低下してしまうことを防ぐことができるので、リーチ演出 C に特別感を好適に付与することができる。

【0449】

尚、本変形例 248SG-3 では、リーチ演出 C のリーチ演出後半部において、該リーチ演出後半部の開始から所定期間に亘って画像表示装置 5 にて表示されている味方キャラクタや敵キャラクタのセリフを字幕として表示しない字幕非表示期間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、字幕非表示期間は、リーチ演出 C に加えて、または替えて、リーチ演出 D やリーチ演出 E に設けてもよい。

【0450】

また、前記特徴部 248SG では、リーチ演出 A とリーチ演出 B の各リーチ演出後半部を第 1 期間、第 2 期間、第 3 期間から構成し、これら第 1 期間、第 2 期間、第 3 期間において画像表示装置 5 に演出画像を表示するための共通の画像データを複数設け、これら共通の画像データを組み合わせることによってリーチ演出 A とリーチ演出 B の製作コストを低減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、変形例 248SG-4 として図 11-37(A)～図 11-37(F) に示すように、リーチ演出 A とリーチ演出 B とのリーチ演出後半部の第 1 期間において、共通画像データ $\alpha-1$ と共通画像データ $\alpha-2$ のどちらにもとづいた演出画像が画像表示装置 5 にて表示される場合においても、該第 1 期間中から共通演出画像 248SG005M の表示を開始するとともに、第 2 期間において共通画像データ $\beta-1$ と共通画像データ $\beta-2$ のどちらにもとづいた演出画像が画像表示装置 5 にて表示される場合においても、第 2 期間の開始から所定期間が経過するまで（例えば、第 2 期間の終了タイミングまで）は該共通演出画像 248SG005

Mの表示を継続してもよい。

【0451】

このようにすることで、リーチ演出Aとリーチ演出Bとにおいては、第1期間中から表示が開始された共通演出画像248SG005Mを第2期間の終了タイミング等の所定期間が経過するまでに亘って継続表示することで、リーチ演出Aとリーチ演出Bとで異なる演出画像が表示される第2期間にて遊技者が感じる違和感を低減することができる。

【0452】

尚、本変形例248SG-4では、リーチ演出Aとリーチ演出Bとにおいて、第1期間中から表示が開始された共通演出画像248SG005Mを第2期間の終了タイミング等の所定期間が経過するまでに亘って継続表示する形態を例示しているが、本発明はこれに

10

【0453】

また、前記特徴部248SGでは、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eの各リーチ演出後半部を第1期間、第2期間、第3期間から構成し、これら第1期間、第2期間、第3期間において画像表示装置5に演出画像を表示するための共通の画像データを複数設け、これら共通の画像データを組み合わせることによってリーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eの製作コストを低減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、変形例248SG-5として図11-38に示すように、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eのいずれのリーチ演出後半部においても、第1期間から第2期間に移行するときに、画像表示装置5において該画像表示装置5の表示領域の左右幅寸法と同一の左右幅寸法を有するカットイン画像248SG005Iを他の演出画像よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、第1期間から第2期間に移行するときに画像表示装置5においてカットイン画像248SG005Iを他の演出画像よりも優先して表示することにより、第1期間から第2期間に移行する際に感じる遊技者の違和感を低減することができる。

20

30

【0454】

また、第2期間から第3期間に移行するときにおいては、図11-39に示すように、画像表示装置5において該カットイン画像248SG005Iを表示しないことにより、カットイン画像248SG005Iによって第3期間の演出画像の表示が妨げられることによる遊技興趣の低減を防ぐことができる。

【0455】

更に、本変形例248SG-6では、リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出D、リーチ演出Eの各リーチ演出後半部においても第1期間から第2期間に移行するときにカットイン画像248SG005Iを表示する、すなわち、カットイン画像248SG005Iが表示されることは可変表示結果が大当たりとなるか否か（大当たり期待度）に何ら影響することがないので、いずれのリーチ演出においても大当たり期待度にかかわらずカットイン画像248SG005Iが実行されることで、遊技者に対して第2期間の開始を認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0456】

尚、本変形例248SG-6では、カットイン画像248SG005Iを、画像表示装置5の表示領域の左右幅寸法と同一の左右幅寸法を有し、且つ他の演出画像よりも優先して画像表示装置5に表示される画像とすることで、第1期間が終了するときに画像表示装置5に表示されていたいずれの演出画像よりも視認性が高い高視認性特定演出画像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、本発明における高視認性特定演出画像は、第1期間を終了するときに画像表示装置5に表示されていたいずれの演出

50

画像よりも視認性が高い画像であれば、他の演出画像とは画像表示装置 5 の表示領域における表示位置が異なるもの、他の演出画像よりも画像表示装置 5 の表示領域における移動速度が速いもの、他の演出画像よりも単位時間あたりの表示変化量が大きいもの、他の演出画像とは表示色数や表示パターンが異なるもの等であってもよい。

【0457】

また、前記特徴部 248SG では、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したことにもとづいて、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C のいずれかのリーチ演出を実行可能であり、スーパーリーチ β の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したことにもとづいて、リーチ演出 D またはリーチ演出 E を実行可能であ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、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドとスーパーリーチ β の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドのどちらか一方を受信したことにもとづいてリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかを実行可能であってもよい。尚、このように、演出制御用 CPU 120 が共通の変動パターン指定コマンドを受信したことにもとづいてリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれかを実行可能とする場合は、これらリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E を全て同一期間とすることが望ましい。

【0458】

また、前記特徴部 248SG では、スーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示にて実行可能なリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C については、リーチ演出 A の実行頻度が最も高い一方でリーチ演出 C の実行頻度が最も低く、また、リーチ演出 C が最も大当たり期待度が高い一方でリーチ演出 A が最も大当たり期待度が低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、これらリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C については、リーチ演出 A の実行頻度が最も高い一方でリーチ演出 C の実行頻度が最も低い、大当たり期待度は全て同一またはリーチ演出 A やリーチ演出 B の大当たり期待度が最も高くともよい。

【0459】

また、前記特徴部 248SG では、スーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示にて実行可能なリーチ演出 D とリーチ演出 E については、リーチ演出 D の方がリーチ演出 E よりも実行頻度が高く、また、リーチ演出 E の方がリーチ演出 D よりも大当たり期待度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、これらリーチ演出 D とリーチ演出 E については、リーチ演出 D の方がリーチ演出 E よりも実行頻度が高いが、大当たり期待度は同一またはリーチ演出 D の方がリーチ演出 E よりも大当たり期待度が高くともよい。

【0460】

また、前記特徴部 248SG では、スーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示にて実行され得るリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C は、スーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示にて実行され得るリーチ演出 D とリーチ演出 E よりも実行頻度が高く且つ大当たり期待度が低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、これらリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C は、リーチ演出 D とリーチ演出 E よりも実行頻度が低く且つ大当たり期待度が高くともよい。

【0461】

また、前記特徴部 248SG では、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合に、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファを参照し、直前にスーパーリーチのリーチ演出として実行されたリーチ演出 A やリーチ演出 B の連続実行回数に応じてリーチ演出 A やリーチ演出 B の実行を制限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、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ α の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信した場合に、はずれ用リーチ演出実行履歴バッファを参照し、リーチ演出 A やリーチ演出 B の通算実行

回数に応じてリーチ演出 A やリーチ演出 B の実行を制限してもよい。例えば、演出制御用 CPU 120 は、はずれ用リーチ演出時刻履歴バッファに記憶されている直近 10 回の可変表示結果がはずれとなった各リーチ演出の実行回数を特定し、該 10 回のリーチ演出中でリーチ演出 A が 4 回以上実行されている場合はリーチ演出 A の実行を制限し、リーチ演出 B が 2 回以上実行されている場合はリーチ演出 B の実行を制限する。また、該 10 回のリーチ演出中でリーチ演出 A が 4 回以上実行されているとともにリーチ演出 B が 2 回以上実行されている場合は、リーチ演出 A とリーチ演出 B の両方の実行を制限し、代わりにリーチ演出 C を実行され易くしてもよい。

【0462】

尚、本明細書では、本発明として複数の特徴部と変形例とを開示したが、パチンコ遊技機 1 への適用形態としては、これら複数の特徴部と変形例のうちのいくつかを組み合わせで適用してもよいし、複数の特徴部と変形例のうちの 1 の特徴部或いは変形例のみを適用してもよい。

【0463】

例えば、複数の設定値（例えば、1～6）のいずれかを設定可能であり、設定された設定値に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なるパチンコ遊技機に本発明を適用する場合においては、パチンコ遊技機に他の設定値よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い有利設定値（例えば、4～6）が設定されているときは、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行が制限されるまでのリーチ演出 A やリーチ演出 B の連続実行回数を他の設定値がパチンコ遊技機に設定されているときと異ならせてもよい。

【0464】

また、前記特徴部 248SG では、スーパーリーチ α の変動パターンの可変表示にて実行可能なリーチ演出として、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C を設け、リーチ演出 C をこれらリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C の内で最も大当たり期待度の高いリーチ演出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 は、リーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E の内においても最も大当たり期待度の高いリーチ演出や、可変表示結果が必ず大当たりとなるリーチ演出（大当たり期待度 100% のリーチ演出）、可変表示結果が大当たりとなる場合に最も 10 ラウンド大当たりや確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される割合が高いリーチ演出としてもよい。

【0465】

更には、パチンコ遊技機に前記有利設定値が設定されているときにリーチ演出 A（またはリーチ演出 B）の実行が制限されている場合は、他の設定値がパチンコ遊技機に設定されているときとは異なる割合でリーチ演出 A（またはリーチ演出 B）の実行を決定可能としてもよい。

【0466】

以上ようにすることで、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行が制限されるまでのこれらリーチ演出 A やリーチ演出 B の連続実行回数や、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行が制限されている場合のリーチ演出 A とリーチ演出 B の実行割合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。

【0467】

また、前記特徴部 248SG では、図 11-15 に示すように、リーチ演出 A の実行が制限されている場合は、リーチ演出 A の実行決定割合が減少する一方でリーチ演出 B の実行決定割合が増加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 A の実行が制限されている場合は、リーチ演出 A の実行決定割合が減少した分の割合にてリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれとも異なる代替リーチ演出の実行を決定可能とし、リーチ演出 B の決定割合を増加させないようしてもよい。同じく、リーチ演出 B の実行が制限されている場合は、リーチ演出 B の実行決定割合が減少する一方でリーチ演出 A の実行決定割合が増加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 B の実行が制限されている場

合は、リーチ演出 B の実行決定割合が減少した分の割合にてリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C、リーチ演出 D、リーチ演出 E のいずれとも異なる代替リーチ演出の実行を決定可能とし、リーチ演出 A の決定割合を増加させないようしてもよい。このようにすることで、リーチ演出 A やリーチ演出 B の実行が制限されている場合であっても、各スーパーリーチのリーチ演出間の大当たり期待度の関係を保つことができる。

【 0 4 6 8 】

尚、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うことが可能なものであればよく、パチンコ遊技機に限らず、スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【符号の説明】

【 0 4 6 9 】

- 1 パチンコ遊技機
- 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
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

30

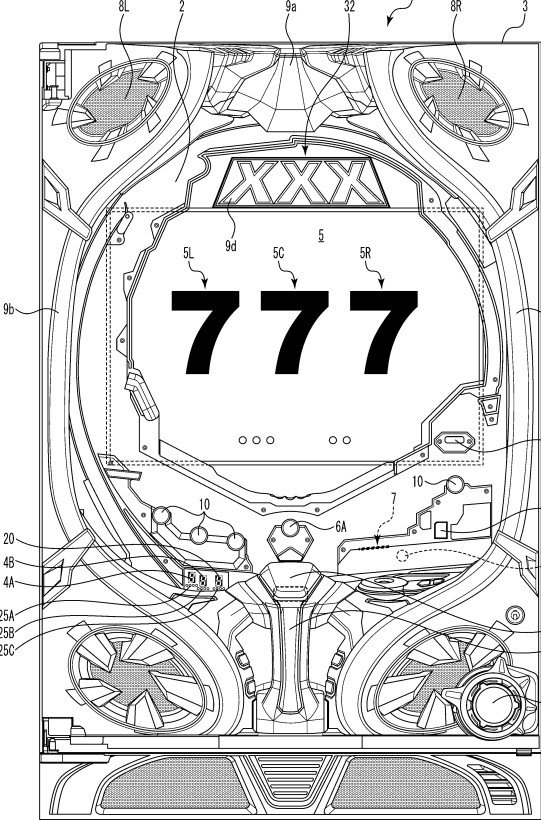
40

50

【図面】

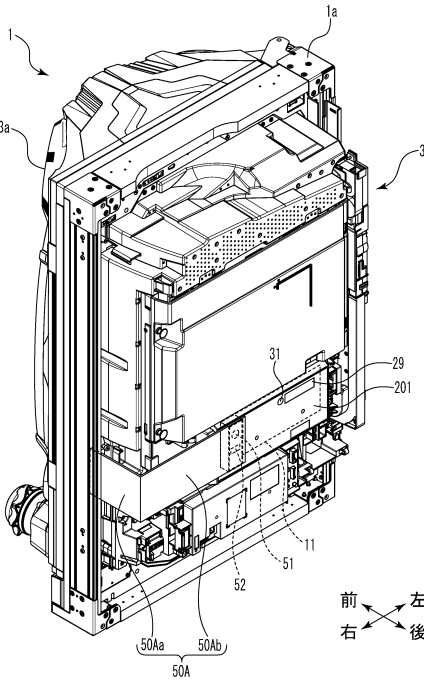
【図 1】

【図 1】



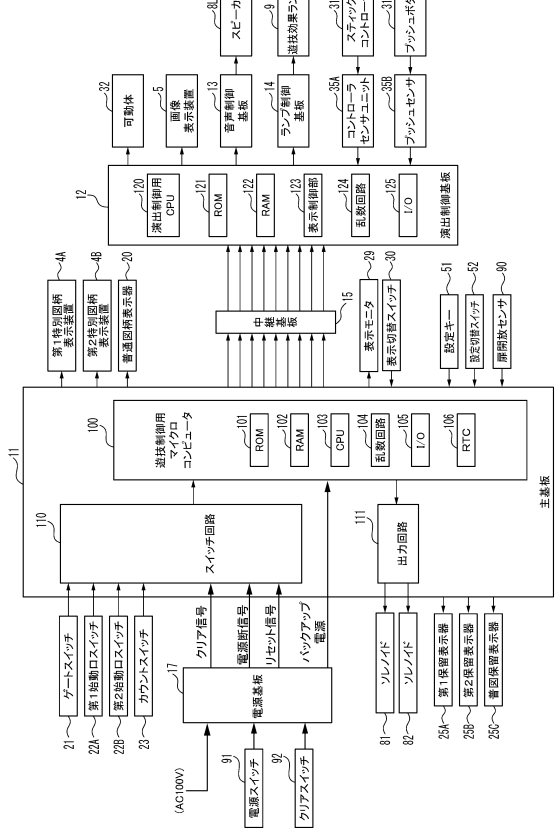
【図 2】

【図 2】



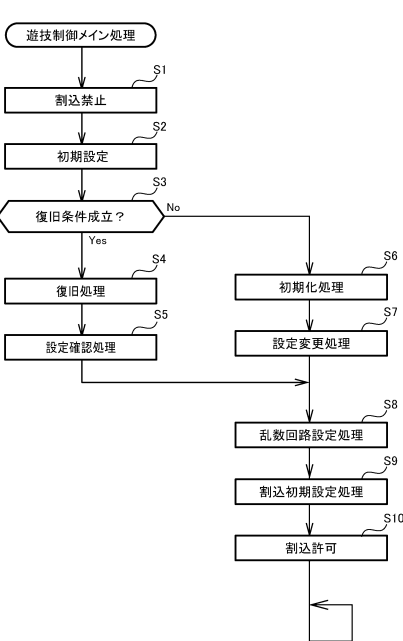
【図 3】

【図 3】



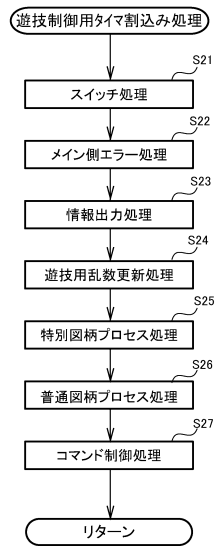
【図 4】

【図 4】



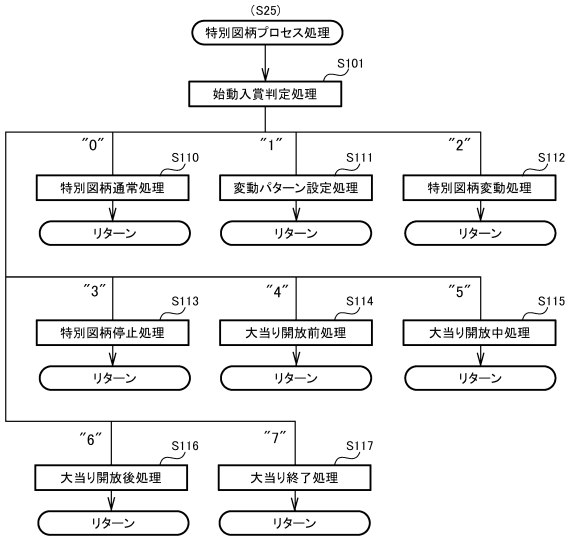
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	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)
	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
確変状態	大当り	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)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	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

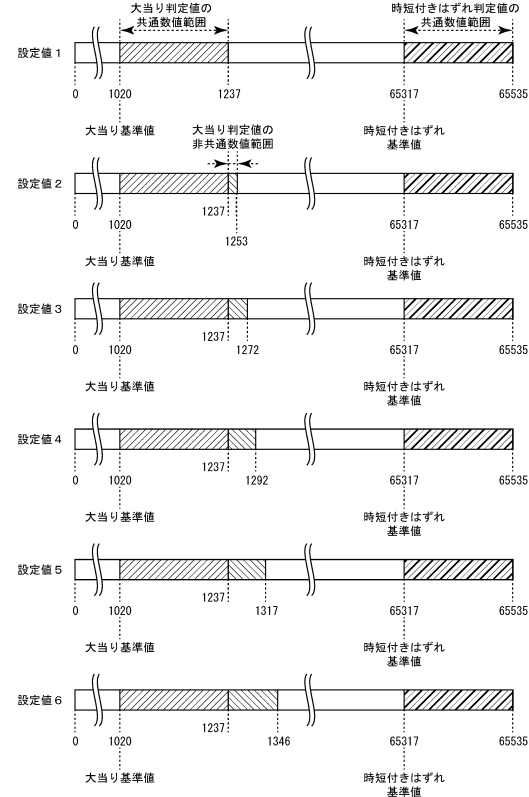
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	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
確変状態	大当り	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)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	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 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



20

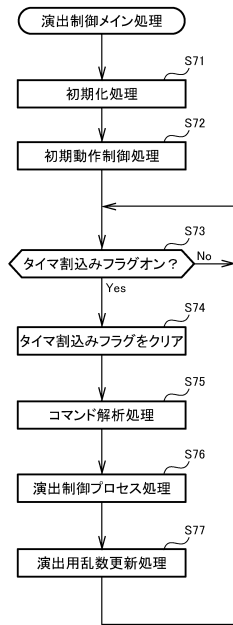
30

40

50

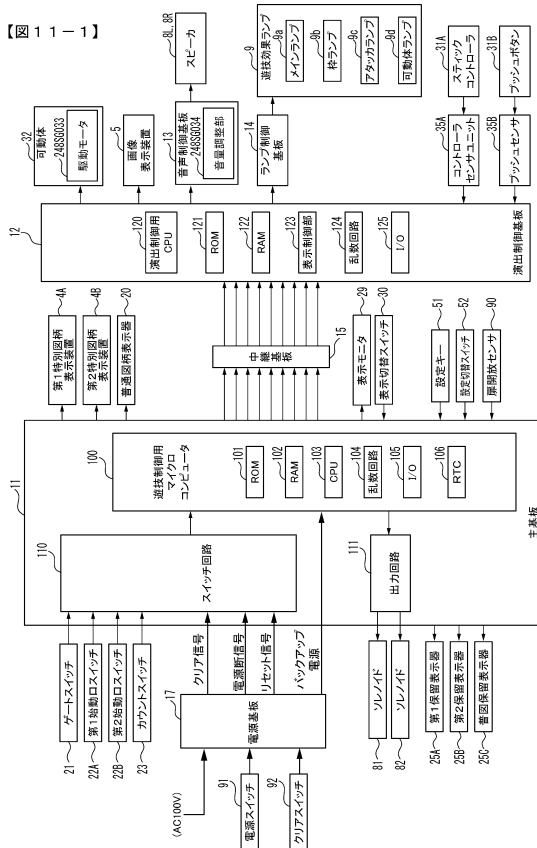
【図 9】

【図 9】



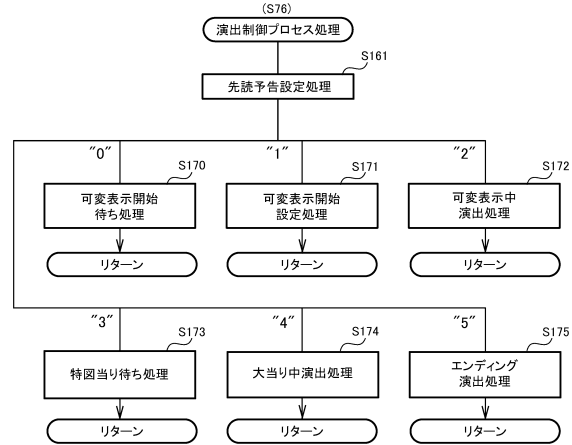
【図 11-1】

【図 1 1 - 1】



【図 10】

【図 10】



【図 1 1 - 2】

【图 1 1-2】

(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

(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 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

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

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

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 - 5】

【図 1 1 - 5】

(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 - 6】

【図 1 1 - 6】

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ははずれ or リーチ演出Bははずれ or リーチ演出Cははずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチ β (リーチ演出Dははずれ or リーチ演出Eははずれ)
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 or リーチ演出B大当り or リーチ演出C大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチ β (リーチ演出D大当り or リーチ演出E大当り)

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 7】

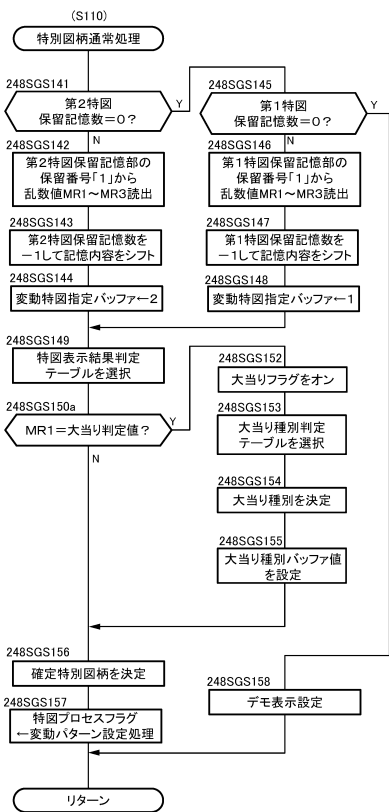
【図 1 1 - 7】

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	大当り変動パターンテーブル	はずれ変動パターンテーブルA	はずれ変動パターンテーブルB	はずれ変動パターンテーブルC	はずれ変動パターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	70
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	40	30	20	20
PA2-2(スーパーR α ははずれ)	-	7	7	7	7
PA2-3(スーパーR β ははずれ)	-	3	3	3	3
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR α 大当り)	35	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR β 大当り)	60	-	-	-	-

(数値は%)

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

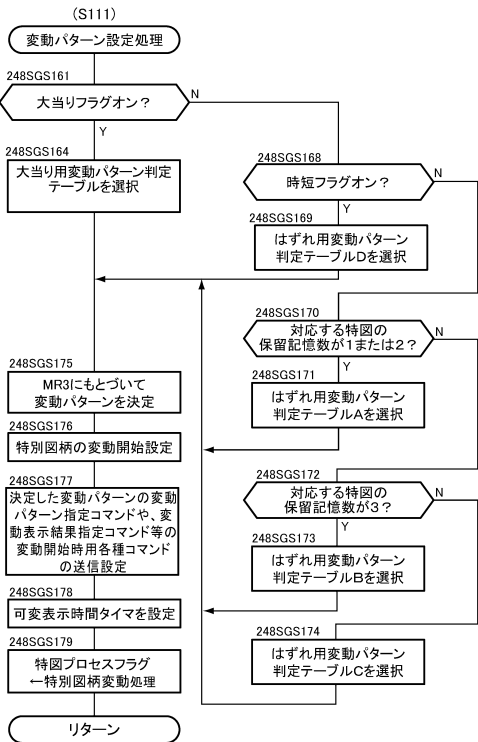


10

20

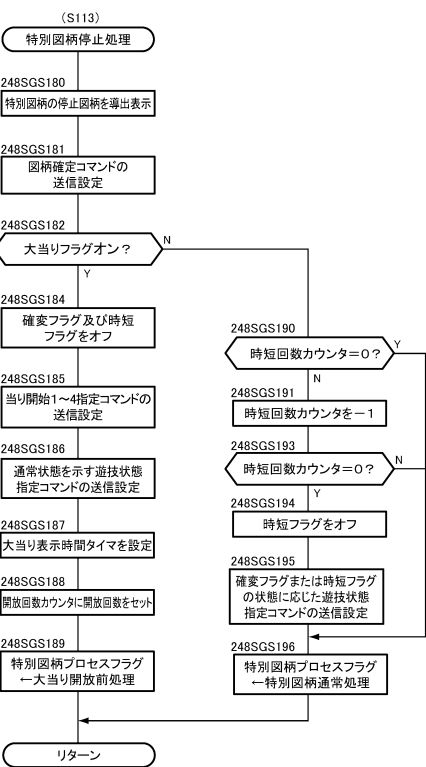
【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】



【図 1 1 - 10】

【図 1 1 - 10】



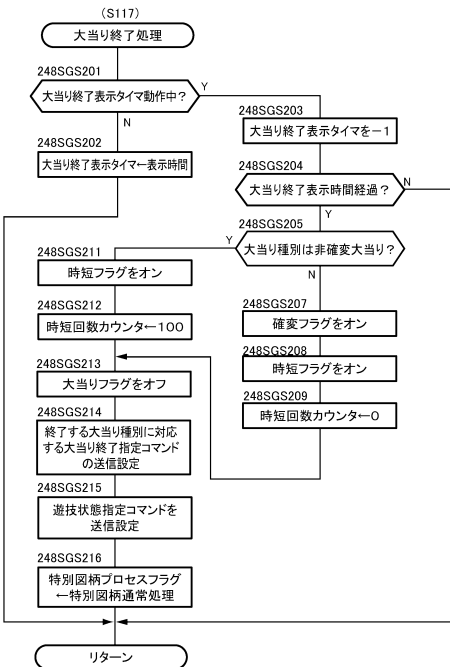
30

40

50

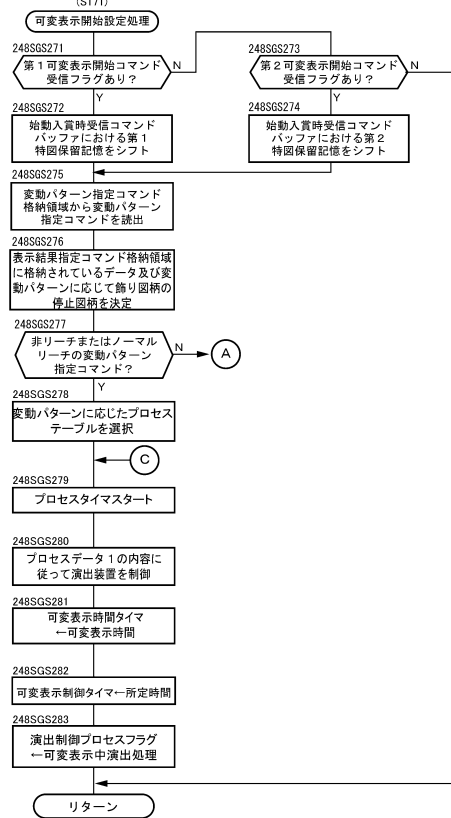
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】

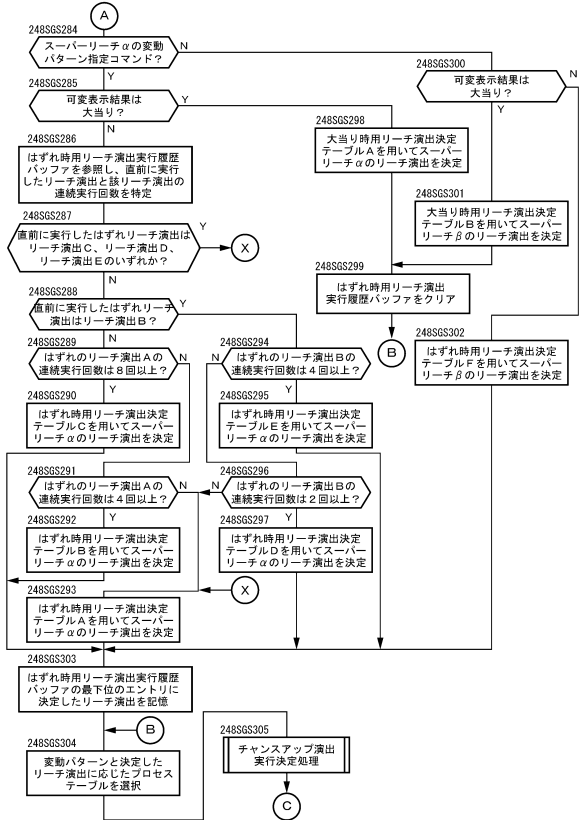


10

20

【図 11-13】

【図 11-13】



【図 11-14】

【図 11-14】

(A) はずれ用リーチ演出実行履歴バッファ

	実行リーチ演出
1	リーチ演出 A
2	リーチ演出 A
3	リーチ演出 E
4	リーチ演出 B
5	リーチ演出 C
・	・
・	・
9	リーチ演出 B
10	リーチ演出 D

(B) はずれ用リーチ演出実行履歴バッファの更新例

	実行リーチ演出		実行リーチ演出
1	リーチ演出 A	1	リーチ演出 A
2	リーチ演出 A	2	リーチ演出 E
3	リーチ演出 E	3	リーチ演出 B
4	リーチ演出 B	4	リーチ演出 C
5	リーチ演出 C	・	・
・	・	・	・
・	・	8	リーチ演出 B
9	リーチ演出 B	9	リーチ演出 D
10	リーチ演出 D	10	リーチ演出 A

- ・ 最上位のエンタリ (No. 1 のエンタリ) の記憶内容を削除
- ・ No. 2 ~ 10 のエンタリの記憶内容を 1 ずつ上位にシフト
- ・ 最下位のエンタリ (No. 10 のエンタリ) に実行を決定したリーチ演出を記憶

30

40

50

【図 1 1－1 5】

【図 1 1－1 5】

(A) はずれ時リーチ演出決定割合(スーパーリーチαの場合)

選択テーブル	リーチ演出(スーパーリーチのリーチ演出)		
	リーチ演出A	リーチ演出B	リーチ演出C
はずれ時用リーチ演出決定テーブルA	6 0 %	3 0 %	1 0 %
はずれ時用リーチ演出決定テーブルB	5 0 %	4 0 %	1 0 %
はずれ時用リーチ演出決定テーブルC	4 5 %	4 5 %	1 0 %
はずれ時用リーチ演出決定テーブルD	7 0 %	2 0 %	1 0 %
はずれ時用リーチ演出決定テーブルE	7 5 %	1 5 %	1 0 %

(B) はずれ時リーチ演出決定割合(スーパーリーチβの場合)

選択テーブル	リーチ演出(スーパーリーチのリーチ演出)	
	リーチ演出D	リーチ演出E
はずれ時用リーチ演出決定テーブルF	5 5 %	4 5 %

【図 1 1－1 7】

【図 1 1－1 7】

(A) スーパーリーチαの変動パターンの可変表示にて実行可能なリーチ演出

リーチ演出	はずれ時 実行割合	大当り期待度	実行制限の 有無	実行制限までの 連続実行回数
リーチ演出A	高	低	有	4回・8回
リーチ演出B	中	中	有	2回・4回
リーチ演出C	低	高	無	—

※：リーチ演出Aとリーチ演出Bの実行決定の非制限時

(B) スーパーリーチの変動パターンの可変表示にて
実行可能なリーチ演出の大当り期待度

リーチ演出	大当り期待度
リーチ演出A	最低
リーチ演出B	低
リーチ演出C	中
リーチ演出D	高
リーチ演出D	最高

【図 1 1－1 6】

【図 1 1－1 6】

(A) 大当り時リーチ演出決定割合(スーパーリーチαの場合)

選択テーブル	リーチ演出(スーパーリーチのリーチ演出)		
	リーチ演出A	リーチ演出B	リーチ演出C
大当り時用リーチ演出決定テーブルA	3 0 %	4 0 %	3 0 %

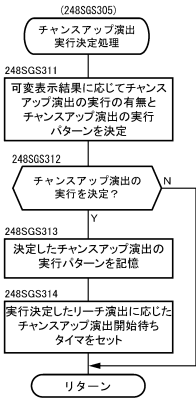
(B) 大当り時リーチ演出決定割合(スーパーリーチβの場合)

選択テーブル	リーチ演出(スーパーリーチのリーチ演出)	
	リーチ演出D	リーチ演出E
大当り時用リーチ演出決定テーブルB	3 0 %	7 0 %

【図 1 1－1 8】

【図 1 1－1 8】

(A)



(B)

可変表示結果	非実行	実行パターン		
		パターンA	パターンB	パターンC
大当り	1 0 %	2 0 %	3 0 %	4 0 %
はずれ	4 0 %	3 0 %	2 0 %	1 0 %

(C)

チャンスアップ演出の 演出パターン	内容
パターンA	第1チャンスアップ演出(可動体の発光)を単独で実行
パターンB	第2チャンスアップ演出(可動体の落下)を単独で実行
パターンC	第1チャンスアップ演出と第2チャンスアップ演出の両方を実行

10

20

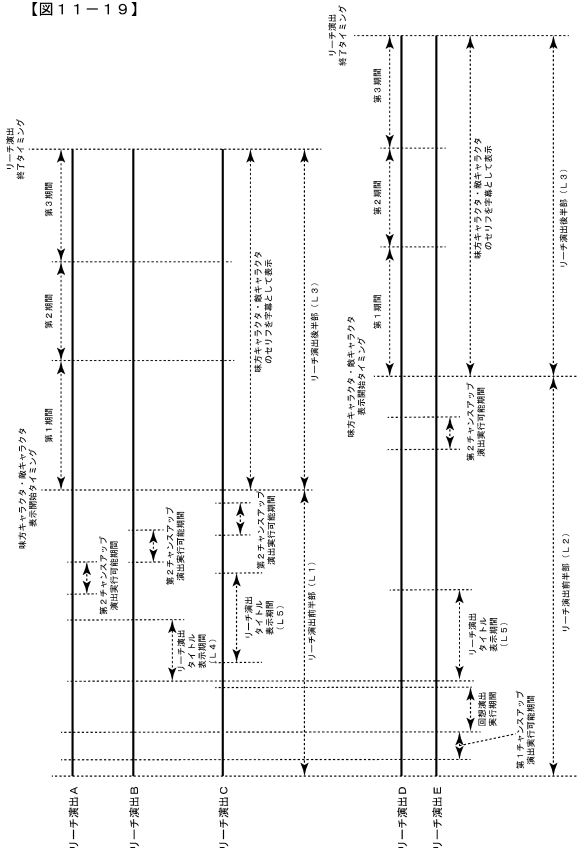
30

40

50

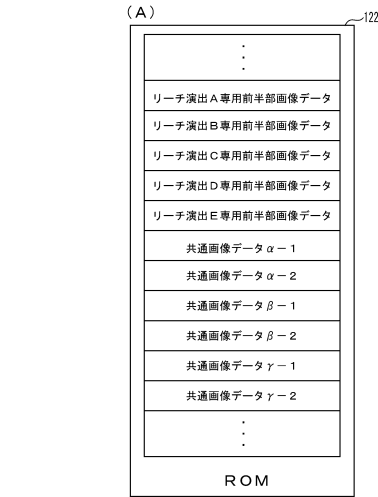
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】



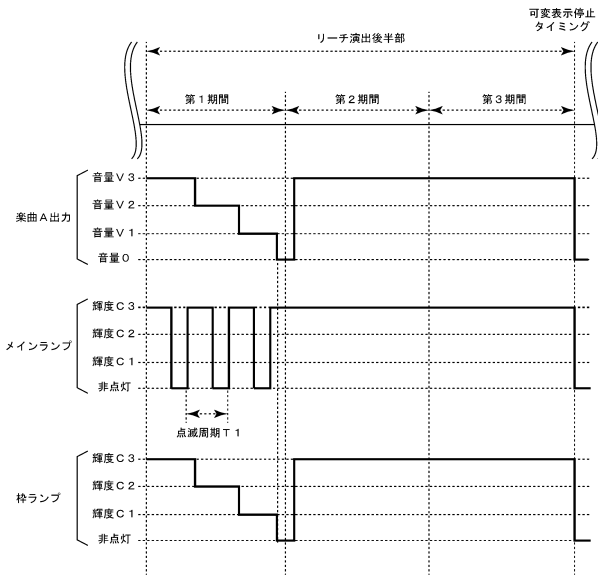
(B)

	前半部にて使用する 画像データ	後半部にて使用する 画像データ		
		第 1 期間	第 2 期間	第 3 期間
リーチ演出 A	リーチ演出 A 専用前半部 画像データ	共通画像データ α-1	共通画像データ β-1	共通画像データ γ-1
リーチ演出 B	リーチ演出 B 専用前半部 画像データ	共通画像データ α-2	共通画像データ β-1	共通画像データ γ-2
リーチ演出 C	リーチ演出 C 専用前半部 画像データ	共通画像データ α-1	共通画像データ β-1	共通画像データ γ-2
リーチ演出 D	リーチ演出 D 専用前半部 画像データ	共通画像データ α-1	共通画像データ β-2	共通画像データ γ-1
リーチ演出 E	リーチ演出 E 専用前半部 画像データ	共通画像データ α-2	共通画像データ β-2	共通画像データ γ-2

【図 11-21】

【図 11-21】

リーチ演出後半部における楽曲・ランプの出力態様



【図 11-22】

【図 11-22】

(A) 各リーチ演出後半部において出力される音

リーチ演出	楽曲	効果音
リーチ演出 A	楽曲 A	効果音 A
リーチ演出 B		効果音 B
リーチ演出 C		効果音 C
リーチ演出 D		効果音 D
リーチ演出 E		効果音 E

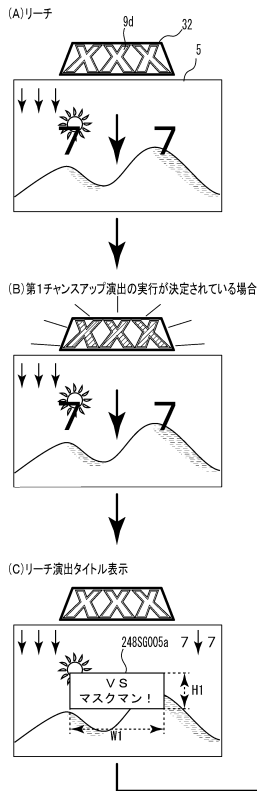
(B) 各リーチ演出後半部における出力期間

リーチ演出	出力期間
楽曲 A	各リーチ演出の後半部における無音期間を除く全期間（長さ：長）
効果音 A	表示されているキャラクタの動作に応じて 断続的に複数回（長さ：短）
効果音 B	
効果音 C	
効果音 D	
効果音 E	

【図 11-23】

【図 11-23】

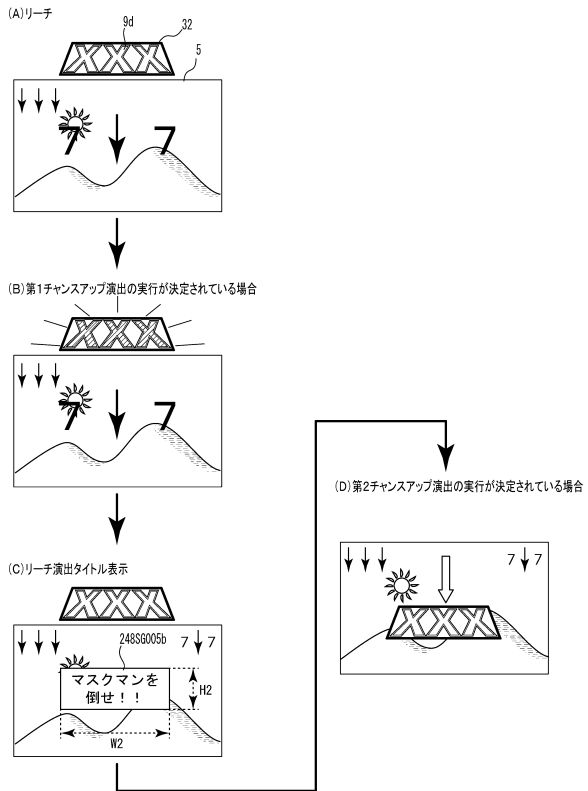
リーチ演出 A の前半部



【図 11-24】

【図 11-24】

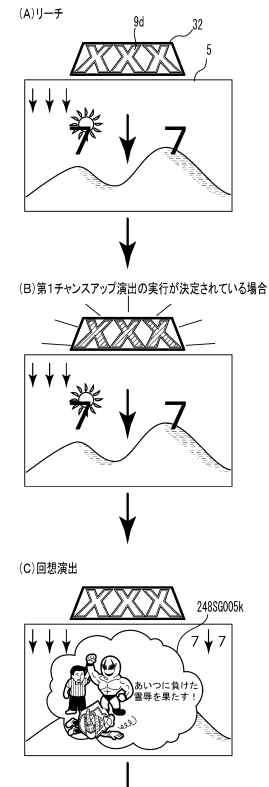
リーチ演出 B の前半部



【図 11-25】

【図 11-25】

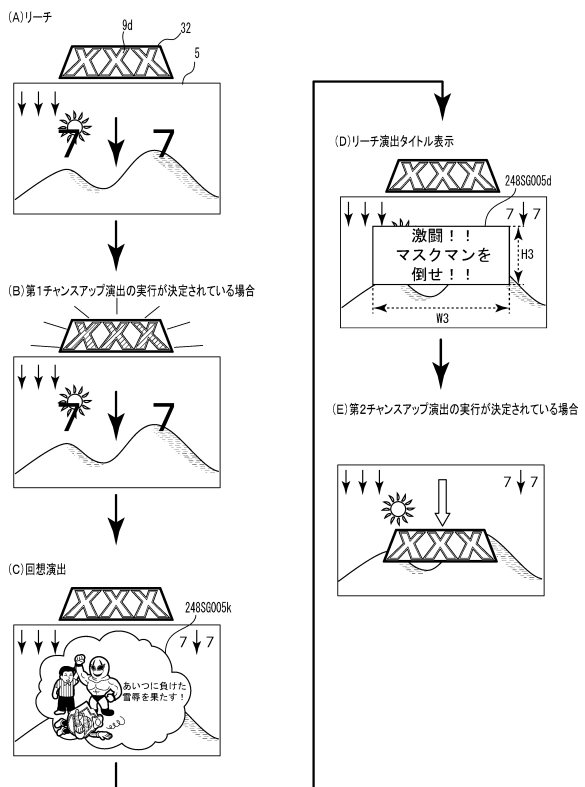
リーチ演出 C の前半部



【図 11-26】

【図 11-26】

リーチ演出 D の前半部



10

20

30

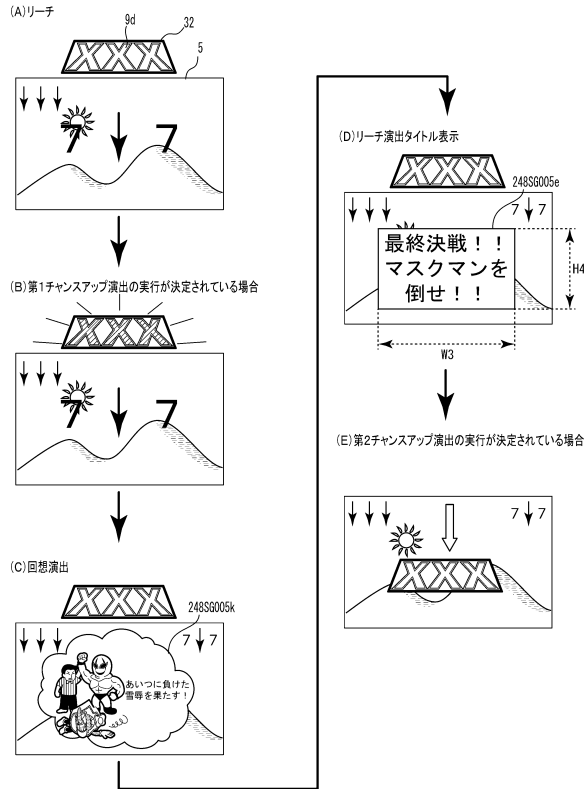
40

50

【図 11-27】

【図 11-27】

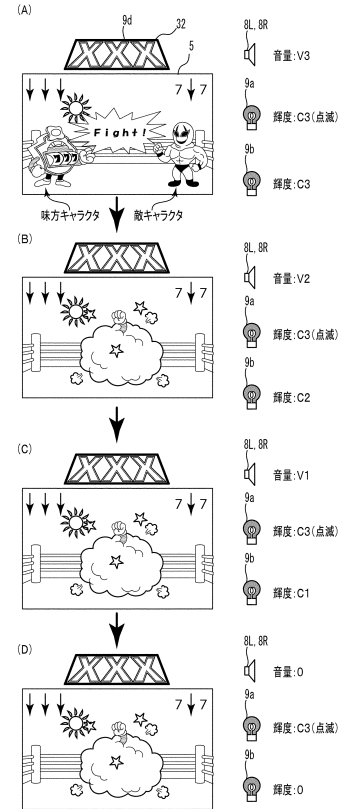
リーチ演出Eの前半部



【図 11-28】

【図 11-28】

共通画像データα-1を用いた演出（第1期間）



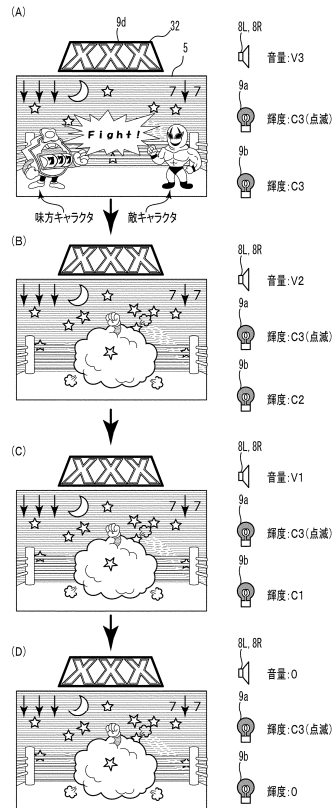
10

20

【図 11-29】

【図 11-29】

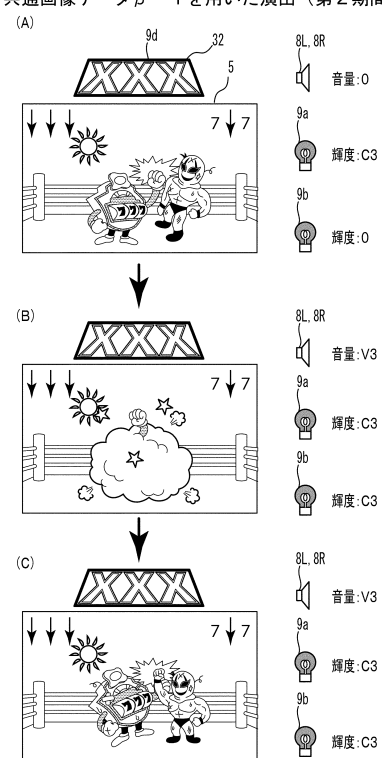
共通画像データα-2を用いた演出（第1期間）



【図 11-30】

【図 11-30】

共通画像データβ-1を用いた演出（第2期間）



30

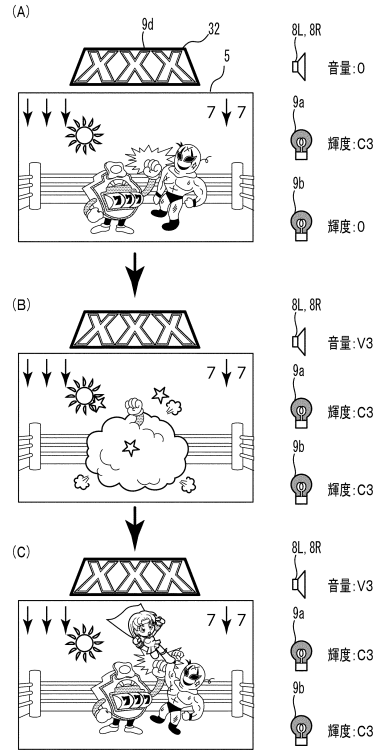
40

50

【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】

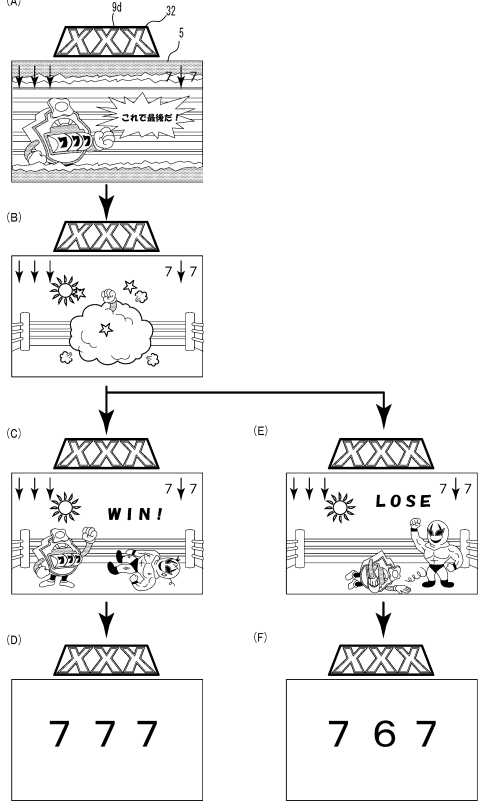
共通画像データβ-2を用いた演出（第2期間）



【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】

共通画像データγ-1を用いた演出（第3期間）



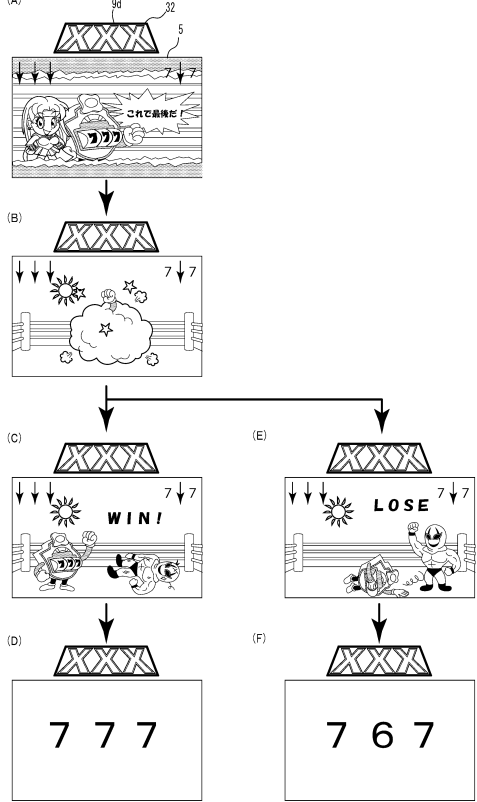
10

20

【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1 - 3 3】

共通画像データγ-2を用いた演出（第3期間）



【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】変形例 2 4 8 S G - 1

(A) リーチ演出Aの実行制限中におけるリーチ演出の決定割合（スーパーリーチαの変動パターン実行決定時）

可変表示結果	リーチ演出A	リーチ演出B
はずれ	低	高
大当たり	高	低

※：決定割合はリーチ演出Aの実行制限非実施中との比較

(B) リーチ演出Bの実行制限中におけるリーチ演出の決定割合（スーパーリーチαの変動パターン実行決定時）

可変表示結果	リーチ演出A	リーチ演出B
はずれ	高	低
大当たり	低	高

※：決定割合はリーチ演出Bの実行制限非実施中との比較

30

40

50

【図 1 1 - 3 5】

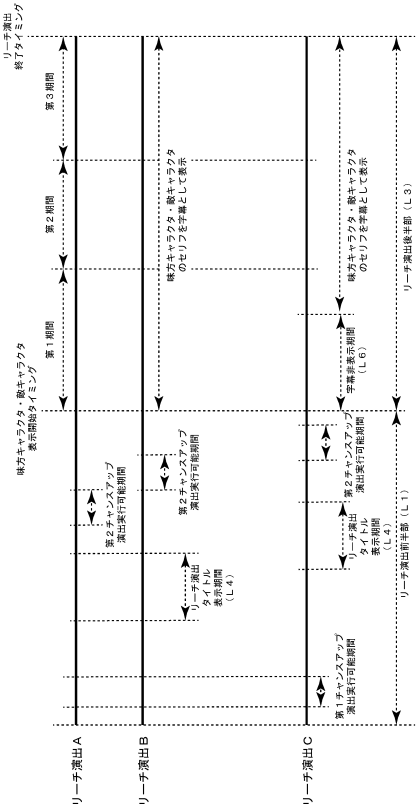
【図 1 1 - 3 5】変形例 2 4 8 S G - 2

はずれ用リーチ演出実行履歴のクリアの有無

	大当たりとなったリーチ演出			
実行制限中のリーチ演出	リーチ演出 A	リーチ演出 B	リーチ演出 C	リーチ演出 D
リーチ演出 A	クリア	クリアせず	クリアせず	クリアせず
リーチ演出 B	クリアせず	クリア	クリアせず	クリアせず

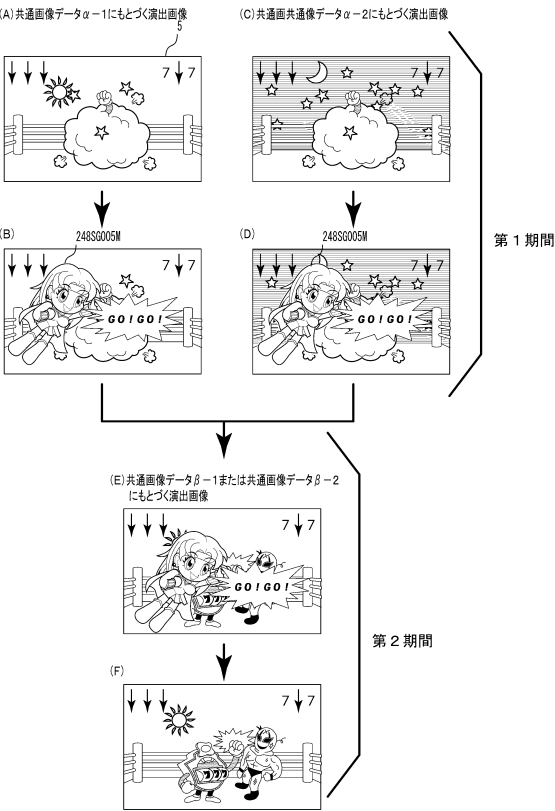
【図 1 1 - 3 6】

【図 1 1 - 3 6】変形例 2 4 8 S G - 3



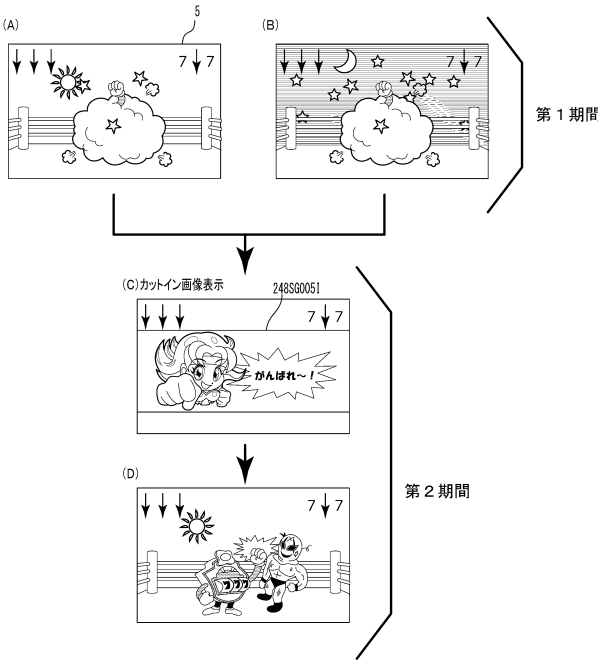
【図 1 1 - 3 7】

【図 1 1 - 3 7】変形例 2 4 8 S G - 4



【図 1 1 - 3 8】

【図 1 1 - 3 8】変形例 2 4 8 S G - 5



10

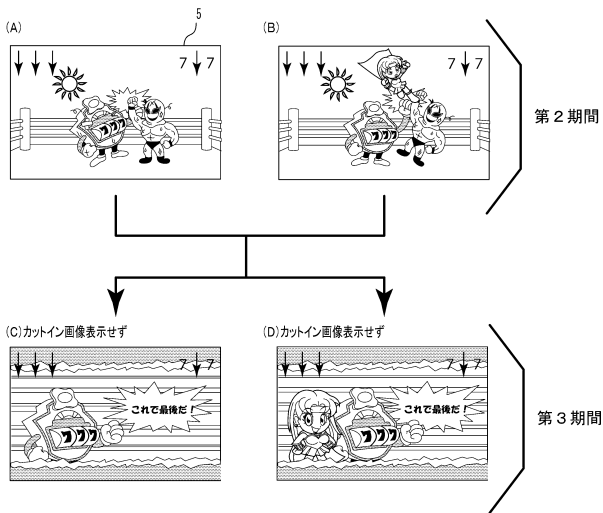
20

30

40

50

【図 1 1 - 3 9】
【図 1 1 - 3 9】変形例 2 4 8 S G - 6



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特許第 7 1 8 6 1 9 0 (J P , B 2)
特開 2 0 2 0 - 0 1 4 7 9 7 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 1 0 9 4 3 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 1 2 5 1 4 4 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 2 0 0 2 9 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2