

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7575229号
(P7575229)

(45)発行日 令和6年10月29日(2024.10.29)

(24)登録日 令和6年10月21日(2024.10.21)

(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

請求項の数 1 (全175頁)

(21)出願番号	特願2020-154246(P2020-154246)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年9月15日(2020.9.15)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-48429(P2022-48429A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和4年3月28日(2022.3.28)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年7月18日(2023.7.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	東 芳隆

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技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、
表示手段と、
遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、
前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出、第2示唆演出、第3示唆演出、第4示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
前記示唆演出が実行され、演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、

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

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

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記復活特殊演出が実行される期間である第 1 期間は、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されてから前記第 4 示唆演出が終了するまでの期間である第 2 期間よりも短く、

10

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【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】

従来の遊技機には、画像表示装置において表示態様がレベル 1 からレベル 4 まで変化するメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル 4 となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015-221121 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、メータの表示態様がレベル 4 に変化したことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるのみで、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0005】

40

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、

50

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

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

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

前記示唆演出が実行され、演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、

10

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

20

前記復活特殊演出が実行される期間である第1期間は、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されてから前記第4示唆演出が終了するまでの期間である第2期間よりも短く、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能である、

30

ことを特徴としている。

さらに、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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

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

50

、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、
を備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

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

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

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

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

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

さらに、

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示

10

20

30

40

50

を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０００７】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段Ａに係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１７－１０４６２５号公報に示されているような、遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっている。このような遊技機として、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放を早い遊技機が提案されている。

【０００８】

しかしながら、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【０００９】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

【００１０】

手段Ａの遊技機は、

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

表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間

10

20

30

40

50

経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

【００１１】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【００１２】

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】

【００１３】

【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】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図１１－２】各乱数を示す説明図である。

【図１１－３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図１１－４】（Ａ）は、大当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１１－５】変動パターンを例示する図である。

【図１１－６】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図１１－７】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図１１－８】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図１１－９】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図１１－１０】（Ａ）は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、（Ｂ）は前段演出と後段演出との比較を示す図である。

【図１１－１１】画像表示装置を示す説明図である。

【図１１－１２】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図１１－１３】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。

【図１１－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１５】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１６】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１７】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１８】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図11-20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図11-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-24】(A)はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの説明図である。
- 【図11-25】各変動パターンにおける第1タイミング～第5タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図11-26】リーチ演出E発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-28】(A)は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。
- 【図11-29】リーチ演出G発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-30】(A)は大当たり時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B)ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C)はリーチ演出Cとリーチ演出Dの比較を示す図であり、(D)は大当たり時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図であり、(E)ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図である。
- 【図11-31】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-32】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。
- 【図11-33】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。
- 【図11-34】(A)～(D)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図11-35】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-36】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-37】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-38】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-39】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-40】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-41】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-42】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-43】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-44】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-45】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-46】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-47】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-48】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-49】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-50】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-51】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-52】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-53】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-54】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-55】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-56】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図11-57】変形例における画像表示装置を示す図である。
- 【図11-58】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の変化割合を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 5 9】変形例におけるスーパーリーチ K の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 6 0】変形例におけるスーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 6 1】変形例における復活演出の長さの説明図である。

【図 1 2】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 1】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図 1 5 - 2】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 3】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 4】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 6】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 1 5 - 7】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 8】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 0】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 1】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 2】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 3】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 4】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 5】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。

【図 1 5 - 1 6】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 1 7】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。

【図 1 5 - 1 8】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 - 1 9】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 2 0】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。

【図 1 5 - 2 1】エフェクト表示の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

(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。

【0 0 1 5】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチン

10

20

30

40

50

コ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

10

20

30

40

50

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。
【 0 0 2 5 】

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

10

【 0 0 2 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 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 2 7 】

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 8 】

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

30

【 0 0 2 9 】

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 3 0 】

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

40

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

50

示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0034】

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。

【0035】

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。

10

【0036】

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。

【0037】

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。

20

【0038】

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。

【0039】

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。

30

【0040】

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。

【0041】

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。

40

【0042】

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。

50

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

（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。

【0048】

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）。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に

10

20

30

40

50

、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００５２】

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。

10

【００５３】

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。

【００５４】

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

20

【００５５】

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。

【００５６】

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

30

【００５７】

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。

【００５８】

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

40

【００５９】

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。

【００６０】

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、次の大当り遊技

50

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

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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）

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において

10

20

30

40

50

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

【0069】

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。

10

【0070】

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。

20

【0071】

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。

【0072】

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。

30

【0073】

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。

【0074】

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

【0075】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

40

【0076】

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

50

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

【0077】

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

10

【0078】

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。

【0079】

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

20

【0080】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0081】

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

30

【0082】

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

40

【0083】

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

50

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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

【0093】

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

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0100】

（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。

【0101】

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。

【0102】

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技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 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。

【0103】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理によ

10

20

30

40

50

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

【0104】

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

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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

【0110】

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

10

20

30

40

50

に伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0111】

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

【0112】

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。

【0113】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0114】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（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）。

【0115】

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

【0116】

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、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置6Bの

10

20

30

40

50

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

【0117】

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

10

【0118】

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）。

【0119】

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

20

【0120】

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

30

【0121】

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

40

【0122】

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。

【0123】

50

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

【 0 1 2 4 】

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

10

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

20

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

【 0 1 2 7 】

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

30

【 0 1 2 8 】

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

40

【 0 1 2 9 】

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

50

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

【 0 1 3 0 】

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

10

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

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

30

【 0 1 3 3 】

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

40

【 0 1 3 4 】

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

50

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

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

10

20

30

40

50

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

【０１４２】

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

10

【０１４３】

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。

【０１４４】

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

20

【０１４５】

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

30

【０１４６】

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

【０１４７】

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

40

【０１４８】

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

50

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

【0 1 4 9】

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

【0 1 5 0】

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

【0 1 5 1】

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

【0 1 5 2】

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

【0 1 5 3】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、図9のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS 7 1)、RAM 1 2 2のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS 7 2)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0 1 5 4】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS 7 3

10

20

30

40

50

）。タイマ割込みフラグは、例えば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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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

10

【0162】

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

20

【0163】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【0164】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【0165】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

50

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0166】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0167】

(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。

【0168】

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。

【0169】

20

特別図柄の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）。

【0170】

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、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

30

【0171】

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

40

【0172】

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

【0173】

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

50

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

【０１７４】

（本発明の実施の形態における特徴部０２９ＳＧに関する説明）

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

【０１７５】

発明０２９ＳＧの形態１の遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ⅰ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

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

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６よりも長い部分）、

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【0176】

発明029SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

20

【0177】

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

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

30

前記発展示唆演出実行手段は、

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

ことを特徴としている。

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

40

【0178】

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

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

50

ことを特徴としている。

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

【0179】

発明029SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0180】

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

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

20

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0181】

発明029SGの形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

50

出興趣を向上できる。

【0182】

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0183】

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

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

20

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

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

30

ことを特徴としている。

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

40

【0184】

発明029SGの形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

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

50

演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

10

【0 1 8 5】

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

ことを特徴としている。

20

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

【0 1 8 6】

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

30

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

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

40

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

50

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

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

【0187】

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

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

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

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

【0188】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0189】

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

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

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

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【 0 1 9 0 】

また、発明 0 3 3 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当たり遊技状態）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 C）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 D）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出 G）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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

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

を備え、

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

10

20

30

40

50

前記示唆演出実行手段は、

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

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

10

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

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

20

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

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0191】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

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

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

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0192】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0193】

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【0194】

発明033SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

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

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

10

【0195】

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

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

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

20

【0196】

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

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

30

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

を備え、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0197】

50

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

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

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【 0 1 9 8 】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

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

【0199】

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

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

10

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

ことを特徴としている。

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

【0200】

20

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

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

30

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

ことを特徴としている。

40

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

【0201】

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

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

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0202】

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0203】

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

10

20

30

40

50

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

10

20

30

40

50

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

【0208】

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

10

【0209】

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

【0210】

20

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、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。

【0211】

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。

30

【0212】

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。

【0213】

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

50

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

【0214】

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

10

【0215】

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

【0216】

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

20

【0217】

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。

30

【0218】

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。

【0219】

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。

【0220】

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

40

【0221】

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

50

定するために参照されるテーブルである。

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

10

20

30

40

50

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

10

【0239】

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

20

【0240】

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

30

【0241】

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

【0242】

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

40

【0243】

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

50

の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Bの実行期間の長さL2はリーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチβ変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL5は、スーパーリーチα変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL4よりも長期間に設定されている（L5>L4）。

【0244】

図11-5及び図11-7（C）に示すように、スーパーリーチγ変動パターン（PA2-4、PB1-4）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dとはどちらも実行期間が長さL3に設定されている。また、スーパーリーチγ変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Hが実行されることを報知するリーチ演出H発展報知演出と、リーチ演出Fとリーチ演出Iとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか（どちらの報知演出に分岐するか）を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0245】

図11-5及び図11-7（D）に示すように、スーパーリーチδ変動パターン（PA2-5）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Eへの発展を示唆するリーチ演出E発展示唆演出を実行可能（リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ：L6a）であり、最終的にリーチ演出Eに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチδ変動パターンは、スーパーリーチβ変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能（メータ演出実行可能期間の長さ：L5）な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。

【0246】

図11-5及び図11-8（E）に示すように、スーパーリーチε変動パターン（PA2-6）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D（いずれのリーチ演出の実行期間の長さもL3）を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Gへの発展を示唆するリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Gに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチε変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0247】

図11-5及び図11-8（F）に示すように、スーパーリーチζ変動パターン（PA2-7、PB1-5）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Eに発展することを報知するリーチ演出E発展報知演出（リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ：L6b）を実行した後にリーチ演出Eを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチζ変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Bの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（メータ演出実行可能期間の長さ：L5）な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。尚、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bは、メータ演出実行可能期間の長さL5よりも短く設定されている。また、スーパーリーチζ変動パターンは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さがL11に設定されている。

10

20

30

40

50

【0248】

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

10

【0249】

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

20

【0250】

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

30

【0251】

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

40

【0252】

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

50

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

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

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

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

【0260】

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

10

【0261】

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

20

【0262】

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

30

【0263】

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

【0264】

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

40

【0265】

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

50

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

【0266】

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

10

【0267】

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

20

【0268】

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

30

【0269】

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

40

【0270】

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

50

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

10

【0271】

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

20

【0272】

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

30

【0273】

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

40

【0274】

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

50

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

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

10

20

30

40

50

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

【0279】

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

10

【0280】

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

20

【0281】

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

30

【0282】

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

40

【0283】

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

【0284】

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

50

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

【0285】

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

10

【0286】

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

【0287】

20

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

【0288】

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

30

【0289】

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

【0290】

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

40

【0291】

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

【0292】

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

50

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

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

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

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ029SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0305】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0306】

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

【0307】

図11-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-14のステップ029SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のステップS22、図11-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図6のステップS23、図11-17）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0308】

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

【0309】

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

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0314】

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

【0315】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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。

【0321】

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

10

20

30

40

50

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

【0322】

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

10

【0323】

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

【0324】

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

20

【0325】

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

30

【0326】

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

40

【0327】

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

50

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

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

【0331】

図11-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当たりフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161；Y）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

【0332】

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

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

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

10

20

30

40

50

新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0341】

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

10

【0342】

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

20

【0343】

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

30

【0344】

図11-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ029SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ029SGS181）。

40

【0345】

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

50

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

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

図11-19は、大当り終了処理として、図6のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【0352】

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

【0353】

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

10

20

30

40

50

れば処理を終了する。

【0354】

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

【0355】

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

10

【0356】

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

【0357】

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

20

【0358】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-20は、先読予告設定処理として、図6のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし（ステップ029SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ029SGS242）。

【0359】

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

30

40

【0360】

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

50

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

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

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

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

【0372】

図11-22は、可変表示開始設定処理として、図10のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-22に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0373】

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。

【0374】

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

10

【0375】

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

20

【0376】

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

【0377】

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

30

【0378】

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

40

【0379】

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

50

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

【0380】

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

10

【0381】

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

【0382】

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

20

【0383】

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

30

【0384】

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

40

【0385】

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

50

に進む（ステップ029SGS288）。

【0386】

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

10

【0387】

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

20

【0388】

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

【0389】

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

30

【0390】

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

40

【0391】

50

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

10

【0392】

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

20

【0393】

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

【0394】

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

30

【0395】

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

【0396】

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

40

【0397】

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

50

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

【0398】

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

【0399】

図11-23は、メータ演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS277にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-23に示すメータ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS301）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；N）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS302）。

【0400】

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

【0401】

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

割合で決定する。

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

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

10

20

30

40

50

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

【0408】

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

10

【0409】

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

20

【0410】

図11-26は、リーチ演出E発展示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS282にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ029SGS311）。例えば、図11-26（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

30

【0411】

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

【0412】

40

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

50

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

【0413】

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

10

【0414】

図 11-27 は、分岐先示唆演出決定処理として、図 11-22 のステップ S029SGS284 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 11-27 に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ 029SGS321）。

【0415】

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

20

【0416】

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

30

【0417】

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

40

【0418】

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

50

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

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

図11-29は、リーチ演出G発展示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS286にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

図11-31は、チャンスアップ演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS289にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS340)。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS340;Y)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ入の変動パターン

であるか否かを判定する（ステップ029SGS341）。

【0429】

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

【0430】

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

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

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

【0436】

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

10

20

30

40

50

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

【0 4 3 7】

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

【0 4 3 8】

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

【0 4 3 9】

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

【0 4 4 0】

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

【0 4 4 1】

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

【0 4 4 2】

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

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

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

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

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

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

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

10

20

30

40

50

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

【0462】

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

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

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

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

【0468】

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

【0469】

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

10

【0470】

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

【0471】

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

20

【0472】

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

30

【0473】

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

40

【0474】

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

【0475】

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

50

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

【0476】

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

【0477】

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

【0478】

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

【0479】

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

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

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

10

20

30

40

50

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

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

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

【0491】

10

20

30

40

50

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

【0492】

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

10

【0493】

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

【0494】

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

20

【0495】

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

【0496】

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

30

【0497】

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

40

【0498】

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

50

【0499】

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

【0500】

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

10

【0501】

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

【0502】

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

20

【0503】

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

【0504】

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

30

【0505】

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

【0506】

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

40

【0507】

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

50

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

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

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

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

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

10

20

30

40

50

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

【0515】

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

【0516】

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

10

【0517】

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

20

【0518】

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

【0519】

30

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

【0520】

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

40

【0521】

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

50

5にて後述する。

【0522】

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

【0523】

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

【0524】

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

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

10

20

30

40

50

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

【0530】

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

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

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

10

20

30

40

50

9 S G 0 0 5 Tが表示される。

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

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

10

20

30

40

50

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

【0543】

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

10

【0544】

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

20

【0545】

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

30

【0546】

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

40

【0547】

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

50

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

【0548】

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

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

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

【0552】

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

【0553】

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

【0554】

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

【0555】

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

10

【0556】

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

20

【0557】

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

30

【0558】

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

40

【0559】

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

50

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

【0 5 6 0】

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

10

【0 5 6 1】

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

20

【0 5 6 2】

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

【0 5 6 3】

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

30

【0 5 6 4】

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

40

【0 5 6 5】

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

【0 5 6 6】

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

50

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

【0567】

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

【0568】

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

【0569】

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

【0570】

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

【0571】

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

【0572】

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。

【0573】

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

10

【0574】

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

【0575】

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

20

【0576】

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

【0577】

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

30

【0578】

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

40

【0579】

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

50

【0580】

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

10

【0581】

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

20

【0582】

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

30

【0583】

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

40

【0584】

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

50

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

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

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

【0596】

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

10

【0597】

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

【0598】

20

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

30

【0599】

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

【0600】

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

40

【0601】

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

50

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

10

【0602】

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

20

30

【0603】

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

【0604】

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

40

【0605】

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

50

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

10

【0606】

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

20

【0607】

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

30

【0608】

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

40

【0609】

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

50

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

【0610】

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

【0611】

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

【0612】

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

【0613】

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

【0614】

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

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

10

【0615】

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

【0616】

20

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

30

【0617】

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

40

【0618】

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

50

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

【0619】

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

10

【0620】

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

20

【0621】

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

【0622】

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

30

【0623】

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

【0624】

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

【0625】

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

40

【0626】

本発明の遊技機としては、他にも、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出

50

制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

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

10

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

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

20

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く(例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6よりも長い部分)、

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

30

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

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

40

さらに、

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

50

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

10

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0627】

つまり、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することを防止できるとともに、発展演出の種類によって演出期間の長さ、および発展演出が実行されてから有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が変化し、発展演出の種類に応じて適度な長さの演出期間で発展演出および有利状態に制御されることが報知が実行されるので、遊技興趣を向上できるとともに、可変入賞手段が第2状態から第1状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特殊表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣を向上でき遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

30

【0628】

さらに、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる遊技機の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

40

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示

50

を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【０６２９】

（他の形態例）

【０６３０】

図１２は、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。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）。 10

【０６３１】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。 20

【０６３２】

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。

【０６３３】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第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）。 30 40

【０６３４】

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。

【０６３５】

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」または「小当たり」と 50

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

【 0 6 3 6 】

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。

【 0 6 3 7 】

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

【 0 6 3 8 】

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

【 0 6 3 9 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

【 0 6 4 0 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 6 4 1 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 6 4 2 】

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

10

【 0 6 4 3 】

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

【 0 6 4 4 】

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

20

【 0 6 4 5 】

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

30

【 0 6 4 6 】

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

40

【 0 6 4 7 】

図 1 3 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 3 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 3 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデー

50

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。

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値に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。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これ

により、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0654】

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

【0655】

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

【0656】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0657】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0658】

図14は、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14に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、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。

【0659】

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

【0660】

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。

【0661】

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。

【0662】

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。

【0663】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態

10

20

30

40

50

の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 6 6 4 】

ステップ S 9 0 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【 0 6 6 5 】

ステップ S 9 0 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 0 6 6 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 6 6 7 】

30

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

【 0 6 6 8 】

（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、この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。

40

【 0 6 6 9 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 6 7 0 】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 6 7 1 】

50

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）にもこの発明を適用可能である。

【0672】

この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、この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。

10

【0673】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、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。

20

【0674】

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。

【0675】

（特徴部 042AK に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 042AK における遊技機につき、図 15-1～図 15-21 を参照して説明する。この実施の形態の特徴部 042AK におけるパチンコ遊技機 1 は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部 042AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

30

【0676】

図 15-1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9a、枠ランプ 9b（左下ランプ 9bL1、左上ランプ 9bL2、右下ランプ 9bR1、右上ランプ 9bR2）、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d、スピーカランプ 9eL、9eR、表示装置下ランプ 9f（左側表示装置下ランプ 9fL、右側表示装置下ランプ 9fR）、一般入賞口近傍ランプ 9g といった遊技効果ランプ 9 を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。この実施の形態の特徴部 042AK では、詳しくは後述するが、メインランプ 9a、枠ランプ 9b（左下ランプ 9bL1、左上ランプ 9bL2、右下ランプ 9bR1、右上ランプ 9bR2）、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d、スピーカランプ 9eL、9eR、表示装置下ランプ 9f（左側表示装置下ランプ 9fL、右側表示装置下ランプ 9fR）、一般入賞口近傍ランプ 9g といった遊技効果ランプ 9 について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

40

【0677】

50

図15-2は、特別図柄停止処理として、図12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。図15-2に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS001）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ042AKS001；Yes）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS002）。例えば、ステップ042AKS002の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0678】

ステップ042AKS002の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS003）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定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が、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されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS004）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ042AKS005）。例えば、ステップ042AKS005では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ042AKS006）、特別図柄停止処理を終了する。

【0679】

ステップ042AKS001にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS001；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS007）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ042AKS007；No）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS008）。例えば、ステップ042AKS008の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0680】

ステップ042AKS008の処理に続いて、ステップ042AKS003の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS009）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS010）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ042AKS011）。

【0681】

また、ステップ042AKS007にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS007；No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ042AKS012）。ステップ042AKS011、ステップ042AKS012の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ042AKS013）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ042AKS013の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結

10

20

30

40

50

果が「大当たり」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばRAM102に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0682】

図15-3は、大当たり開放前処理として、図12のステップS114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15-3に示す大当たり開放前処理において、CPU103は、まず、大当たり開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS021）。ここで、大当たり開始時フラグは、図12に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当たりフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当たり開始時フラグがオンであれば（ステップ042AKS021; Yes）、大当たり開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ042AKS022）。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するときに、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS312の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「0」など）と合致しないことに対応して、大当たり開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当たり開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【0683】

ステップ042AKS022にて大当たり開始時演出の待機中であればステップ042AKS022; Yes）、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算するなどして更新した後（ステップ042AKS023）、大当たり開放前処理を終了する。これに対して、ステップ042AKS022にて大当たり開始時演出の待機中ではない場合には（ステップ042AKS022; No）、大当たり開始時フラグをクリアするとともに（ステップ042AKS024）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップ042AKS025）、RAM102に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出し（ステップ042AKS026）、大当たり種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。この実施の形態の特徴部042AKでは、大当たり種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当たり種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当たり種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当たり種別であっても、例えば「確変1」と「確変2」の大当たり種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当たり種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

【0684】

ステップ042AKS026の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ042AKS027）。一例として、ステップ042AKS027の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ042AKS027にて次回開放待機中であれば（ステップ042AKS027; Yes）、ステップ042AKS023に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ042AKS023にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図15-2に示すステップ042AKS002にて大当たり開始時待ち時間としてセットされた時間、または図12のステップS116の大当たり開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

【0685】

ステップ042AKS027にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ042AKS027; No）、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ042AKS028）。一例として、ステップ042AKS028の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる

ことなどにより、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

【0686】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 29.5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【0687】

そして、CPU103 は、演出制御基板 12 に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 042AKS029）。ステップ 042AKS029 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を 1 加算するなどして更新するとともに（ステップ 042AKS030）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“5”に更新してから（ステップ 042AKS031）、大入賞口開放前処理を終了する。

【0688】

図 15-4 は、大当り開放中処理として、図 12 のステップ S115 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 15-4 に示す大当り開放中処理において、CPU103 は、まず、例えばカウントスイッチ 23 がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ 042AKS041）。ステップ 042AKS041 にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ 042AKS041; No）、ステップ 042AKS044 の処理へと進む。

【0689】

これに対して、ステップ 042AKS041 にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ 042AKS041; Yes）、CPU103 は、入賞個数カウンタ値を 1 加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信する設定を行う（ステップ 042AKS042）。そして、CPU103 は、更新後の入賞個数カウンタ値が所定数（例えば 10 個）になっているか否かを判定する（ステップ 042AKS043）。入賞個数カウンタ値が所定数になっていなければ（ステップ 042AKS043; No）、遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算して更新した後（ステップ 042AKS044）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が 29.5 秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから 29.5 秒間が経過したか否かを判定する（ステップ 042AKS045）。このとき、29.5 秒間が経過していなければ（ステップ 042AKS045; No）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【0690】

ステップ 042AKS043 にて更新後の入賞個数カウンタ値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ 042AKS043; Yes）、ステップ 042AKS045 にて大入賞口を開放してから 29.5 秒間が経過したと判別された場合（ステップ 042AKS043; Yes）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ 042AKS046）、入賞個数カウンタ値をクリアする（ステップ 042AKS047）。

【0691】

ステップ 042AKS047 の処理を実行した後は、演出制御基板 12 に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ 042AKS048）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“6”に更新してから（ステップ 042AKS049）、大当り開放中処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0692】

このように、図15-2に示す特別図柄停止処理、図15-3に示す大当たり開放前処理、図15-4に示す大当たり開放中処理など（大当たり開放後処理や大当たり終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図5のステップS27のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板12の側では、大当たりの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当たりの終了などといった各タイミングを把握している。

10

【0693】

図15-5は、各種表示処理として、図14のステップS176の大当たり中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図15-5に示す各種表示処理において、演出制御用CPU120は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS051）。当該当り終了指定コマンドは、図12のステップS116の大当たり開放後処理において、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と判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマンドであり、大当たり中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【0694】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS051；No）、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か（第nR所定期間経過）、を判定する（ステップ042AKS052）。なお、nはラウンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

20

【0695】

なお、この実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまう、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、この実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、この実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射さ

30

40

50

れた遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、この実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0.6秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【0696】

第nRを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ042AKS052；No）、演出制御用CPU120は、n=1であるか否か、すなわち第1ラウンドであるか否かを判定する（ステップ042AKS053）。nはラウンド数を示す変数で、RAM122の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。ステップ042AKS053の処理では、nの値を確認することで、n=1であるか否かを判定する。

【0697】

n=1であると判定した場合（ステップ042AKS053；Yes）、演出制御用CPU120は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ042AKS054）。一方、n≠1であると判定した場合（ステップ042AKS053；No）、演出制御用CPU120は、第n-1Rに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第n-1Rの大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ042AKS055）。ステップ042AKS055の処理では、例えば、n=2の場合、第1ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第1ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ042AKS055の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。

【0698】

ステップ042AKS054またはステップ042AKS055の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS056）。なお、当該ステップ042AKS056の処理では、第nRを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS056；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。

【0699】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第nRを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ042AKS056；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算する（ステップ042AKS057）。なお、獲得出玉数のカウント値はRAM122の所定領域に、初期値を「0」として予め記憶されており、当該ステップ042AKS057の処理や後述するステップ042AKS063の処理により「15」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「0」にクリアされる。ステップ042AKS057の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ042AKS058）。なお、ステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光（ステップ042AKS064も同様）は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したこと

10

20

30

40

50

を報知する態様)で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ9cの発光についても、入賞時と大当中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0700】

ステップ042AKS058の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ042AKS053と同様に、 $n=1$ であるか否かを、すなわち第1ラウンド(第1R)であるか否かを判定する(ステップ042AKS059)。 $n=1$ であれば、すなわち第1ラウンドであれば(ステップ042AKS059; Yes)、そのまま各種表示処理を終了する。一方、 $n \neq 1$ であれば、すなわち第1ラウンドでなければ(ステップ042AKS059; No)、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し(獲得数表示を行い)、獲得数を更新表示してから(ステップ042AKS060)、各種表示処理を終了する。なお、この実施の形態の特徴部042AKでは、ステップ042AKS060の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ042AKS057にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図15-12(a-23)に示すようにカウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0701】

図15-5のステップ042AKS052において第 n Rを開始してから所定期間が経過したと判定した場合(ステップ042AKS052; Yes)、演出制御用CPU120は、第 n Rに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n Rの大当中演出の動作制御を行う(ステップ042AKS061)。 $n=1$ の場合、すなわち第1ラウンドである場合、当該ステップ042AKS061にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ステップ042AKS061では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ042AKS057にて獲得数が「15」加算されていることから、ステップ042AKS061では、図15-11(a-20)に示すようにカウントアップする表示(獲得数が増加することの報知表示)を行ってから図15-11(a-21)に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の(特定表示としての)獲得数表示(「0015」の表示)を行う(連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「15」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい)。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「0」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図15-11(a-22)に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示(「0000」の表示)を行う(連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい)。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示(所定表示)としては「0000」の他、例えば「———」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ042AKS061では、大当中演出として、所定の画像を画像表示装置5に表示し、遊技効果ランプ9を当該大当中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ8L、8Rから所定の楽曲や音声を出す演出が行われればよい。大当中演出中における遊技効果ランプ9の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者

に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0702】

ステップ042AKS061の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ042AKS062）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口へ入賞があった場合（ステップ042AKS062；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「15」加算し（ステップ042AKS063）、アタッカランプ9cを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ042AKS064）。

【0703】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS062；No）、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判定する（ステップ042AKS065）。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第n+1Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第nRのままである場合（ステップ042AKS065；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第n+1Rが開始した場合、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ042AKS065；Yes）、nを「1」加算してから（ステップ042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、n=1、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にてn=2となる。なお、n=2であり第2ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第n-1Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第nRである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される）。

【0704】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ042AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ042AKS067）、nを1にクリアして（ステップ042AKS068）各種表示処理を終了する。

【0705】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図15-6～図15-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1回目の大当たり）である場合について示している。

【0706】

図15-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図15-7～図15-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図15-6および図15-7（a-1）に示すように大当たりを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図15-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図15-7（c-1）に示すように、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

10

20

30

40

50

9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f、一般入賞口近傍ランプ 9 g といった各種演出効果ランプ 9 が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9、下段を遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 としている。

【0707】

大当たりとなると、図 15-6 に示すように、第 1 ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図 15-5 のステップ 042AKS054）。なお、図 15-6 に示す大当たりから第 1 R 開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図 15-7（a-2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置 5 に表示され、これとともに、図 15-7（c-2）に示すように、全ての演出効果ランプ 9 が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ 9 を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図 15-7（a-2）に示す画像表示装置 5 の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

【0708】

具体的に、右打ち演出では、図 15-7（a-3）～図 15-10（a-19）に示すように、画像表示装置 5 において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ 9 の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図 15-7（c-3）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ 9 g がまず点灯し、続いて図 15-7（c-4）に示すように左側下部分の枠ランプ 9 である左下ランプ 9 b L 1 が点灯する。続いて図 15-7（c-5）に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、左側表示装置下ランプ 9 f L が点灯し、その後図 15-7（c-6）に示すように左側上部分の枠ランプ 9 である左上ランプ 9 b L 2 が点灯し、図 15-8（c-7）に示すようにスピーカ 8 L 部分に対応するスピーカランプ 9 e L が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。なお、図 15-8（b-7）に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図 15-8（b-7）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【0709】

次に、図 15-8（c-8）に示すように、遊技盤 2 の中央上部分に設けられた可動体 32 に対応する可動体ランプ 9 d が点灯し、図 15-8（c-9）に示すように、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置のメインランプ 9 が点灯することで、パチンコ遊技機 1 の中央上部分に設けられた演出効果ランプ 9 が点灯する。

【0710】

次に、図 15-8（c-10）に示すようにスピーカ 8 R 部分に対応するスピーカランプ 9 e R が点灯し、その後図 15-8（c-11）に示すように、右側上部分の枠ランプ 9 である右上ランプ 9 b R 2 が点灯し、図 15-8（c-12）に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、右側表示装置下ランプ 9 f R が点灯する。続いて図 15-9（c-13）に示すように右側下部分の枠ランプ 9 である右下ランプ 9 b R 1 が点灯し、特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられたアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。これにより、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯することで、演出効果ランプ 9 において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左

下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【0711】

演出効果ランプ 9 における右打ち演出が終了した後は、図 15-9 (c-15) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 を消灯させる。なお、図 15-9 (a-15) に示すように、画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

【0712】

次に、図 15-6 に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第 1 R が開始され、図 15-10 (b-16) に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図 15-10 (a-16) に示すように画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図 15-10 (c-16) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 は消灯したままである（図 15-10 (a-19) および (c-19) まで同様である）。全ての演出効果ランプ 9 を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図 15-10 (b-16) に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図 15-7 (c-3) ～図 15-9 (c-13) に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 15-9 (c-15) に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0713】

そして、図 15-10 (b-17) に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第 1 R に対応した所定期間としての 0.6 秒のカウントが開始され、図 15-10 (b-18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出され、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板 12 の側では、図 15-5 のステップ 042 AKS058 の処理により、図 15-10 (b-18) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 15-10 (c-18) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c の発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図 15-10 (b-18) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第 1 経路を通過して、カウントスイッチ 23 が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が所定期間である 0.6 秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 23 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0714】

図 15-10 (b-18) に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図 15-10 (b-17) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 15-10 (a-19)、(b-19) および (c-19) に示すように所定期間が経過すると、図 15-6 に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなる

とともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図15-5のステップ042AKS061の処理が実行される。

【0715】

具体的に、図15-10(b-18)に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図15-11(a-20)に示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当中演出(第1R中演出)として、図15-11(a-20)に示すように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当中演出(第1R中演出)として表示される大当りを構成する飾り図柄や「BONUS中」の表示については、図示は省略しているが(後述する図15-20も同様)、図15-21に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図15-21(A-1)に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当中演出として、図15-21(A-2)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「BONUS中」の表示のうちの「B」の上部に星形の画像が表示される。次に図15-21(A-3)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS中」の表示のうちの「O」の上部に星形の画像が移行する。続いて図15-21(A-4)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS中」の表示のうちの「N」の上部に星形の画像が移行する。その後図15-21(A-5)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「BONUS中」の表示のうちの「U」の上部に星形の画像が移行する。そして図15-21(A-6)に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図15-21(A-2)へ戻る。このように、大当中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「BONUS中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

【0716】

なお、大当中演出では、図15-11(c-20)に示すように、当該大当中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図15-11(a-21)に示すように、獲得数表示として「0015」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図15-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図15-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0717】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図15-11(a-22)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当中演出(第1R中演出)として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当中演出

10

20

30

40

50

に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【0718】

次に、時間が経過して、図15-12(b-23)に示すように、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図15-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図15-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図15-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図15-12(b-23)に示すように入賞音が出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図15-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0719】

第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図15-12(b-24)に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図15-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図15-12(b-25)に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第2Rの所定期間が経過するまで(n=2となってから所定期間が経過するまで)は、図15-12(a-25)に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示、大当たり中演出が継続して行われ(獲得数表示については入賞に応じて更新表示される)、図15-12(c-25)に示すように演出効果ランプ9が大当たり中演出に対応して点灯する。

【0720】

なお、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が10個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図15-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行われればよい。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図15-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第1Rにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第1ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第2ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「10」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ9cについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【0721】

そして、第2ラウンドに対応して図15-6に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図15-13(b-26)に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図15-5のステップ042AKS065にてYesと判定され、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、042AKS066の処理が実行されることでn=2となる。この段階では、図15-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図15-13(a-26)や(

c-26)に示すように、第1Rに対応する大当たり中演出やラウンド数表示が行われる(図15-6も参照)。

【0722】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図15-13(b-27)に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第1Rのときとは異なり、図15-5のステップ042AKS060の処理にて、図15-13(a-27)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図15-13(a-28)に示すように「0165」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図15-13(b-27)に示すように入賞音が出力され、大当たり中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図15-13(c-27)に示すようにアタッカランプ9cが点灯する。このように、第1R以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第2Rの所定期間が経過すると、図15-5のステップ042AKS061の処理が実行されるため、図15-14(a-30)に示すように、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド数表示が行われ、第2Rに対応した大当たり中演出が実行される。なお、この場合、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更される。すなわち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当たり中演出を実行する(演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である)例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当たり中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0723】

一方で、図15-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2Rに対応して大入賞口が開放制御され、図15-13(a-29)、(b-29)、(c-29)に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図15-14(a-31)、(b-31)、(c-31)に示すように、第1Rにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図15-5のステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行う。このように、第2ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0724】

なお、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図15-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時(第1Rに対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図15-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図15-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「0015」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性(2球目が入賞する可能性)があり、その場合に

は、当該所定期間経過後に、図15-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「0000」や「0015」は表示せずに直接「0030」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0725】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部042AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0726】

演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり第1ラウンドが開始された後の所定期間後に図15-5のステップ042AKS061の処理にて獲得数表示を行う。そして、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0727】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「0000」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【0728】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「0015」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0729】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0730】

また、パチンコ遊技機1は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ23によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ23により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0731】

また、演出制御用CPU120は、図15-6に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図15-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0732】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開

10

20

30

40

50

放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板 11 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0733】

また、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用 CPU 120 は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

10

【0734】

また、例えば最終ラウンドにおいて 10 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11 個目の遊技球が図 15-15 に示すように、特別可変入賞球装置 7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠 3a との間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第 1 R の開始時（第 1 R に対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第 1 R の所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用 CPU 120 は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

20

【0735】

また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0736】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 15-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となってから所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図 15-10（c-18）に示すようにアタッカランプ 9c を点灯させる。また、図 15-12（b-23）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図 15-12（c-23）に示すようにアタッカランプ 9c を点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

30

【0737】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 15-5 のステップ 042 AKS058 の処理におけるアタッカランプ 9c の発光（ステップ 042 AKS064 も同様）を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ 9c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

40

【0738】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 15-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となってから所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図 15-12（b-23）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

50

【0739】

また、演出制御用CPU120は、第1ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図15-5のステップ042AKS061の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0740】

また、演出制御用CPU120は、第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図15-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図15-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0741】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図15-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図15-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【0742】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図15-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図15-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0743】

また、演出制御用CPU120は、図15-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図15-7(c-3)～図15-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図15-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図15-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0744】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0745】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図15-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図15-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

10

【0746】

また、演出制御用CPU120は、図15-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0747】

また、演出制御用CPU120は、図15-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当たりを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

20

【0748】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図15-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すように、演出効果ランプ9が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ9による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ9を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図15-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示す状態の後に、図15-16(a-16A)、(b-16A)、(c-16A)に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング(図15-16(b-16A))において図15-16(c-16A)に示すように、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ9cは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

30

【0749】

また、上記実施の形態では、第1ラウンドから第2ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第1ラウンドから継続して表示されるとともに第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図15-17に示すように、第1ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第2Rの所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第2ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

40

【0750】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が10個である(上限入賞数が10である)例を示したが、例えば、上限入賞を1とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に2個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)を出力するとともに、アタッカランプ9cについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

50

【0751】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当り中における一般入賞口10への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当り中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置6Bの上方に設けられた一般入賞口10となる。図15-18は、大当り中における一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図15-5と同様の部分については説明を省略する。

【0752】

図15-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS056にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS056；No）、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS081）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合（ステップ042AKS081；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算する（ステップ042AKS082）。ステップ042AKS082の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合（ステップ042AKS081；No）、ステップ042AKS059の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【0753】

また、図15-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS062；No）、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ042AKS083）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合（ステップ042AKS083；Yes）、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算し（ステップ042AKS083）、獲得数を更新表示する（ステップ042AKS085）。ステップ042AKS085における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ042AKS085の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口10への入賞もない場合（ステップ042AKS083；No）、ステップ042AKS065の処理に移行する。なお、一般入賞口10への入賞に伴い、当該一般入賞口10に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【0754】

続いて一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図15-19および図15-20を参照して説明する。図15-19および図15-20は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図15-19に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）は、図15-10に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての0.6秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口10へ入賞すると、図15-19（a-18A）、（b-18A）、（c-18A）に示す状態に移行する。そして、図15-19（b-18A）に示すように遊技球が一般入賞口10に入賞した後、または図15-19（b-17）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口10にも入賞せずに時間が経過し、図15-19（a-19A）、（b-19A）および（c-19A）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口10へ入賞した場合には、図15-20（a-20A）、（b-20A）、（c-20A）に示す状態に移行し、図15-20（a-20A）に

示すように、第1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出（第1R中演出）として、図15-20（a-20A）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図15-20（c-20A）に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。そして、図15-20（a-21A）に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

【0755】

一方、遊技球が一般入賞口10に入賞することなく所定期間が経過した場合、図15-20（a-22A）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出（第1R中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【0756】

このように、第1ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口10にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口10に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0757】

（特徴部042AKに係る手段の説明）

（1）特徴部042AKに係る遊技機は、

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

表示手段（例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など）と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

【0758】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0759】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する(例えば「0000」を表示するとなく「0015」を表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0760】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0761】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う(例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0762】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

20

【0763】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する(例えば主基板11の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど)、

ようにしてもよい。

【0764】

このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

30

【0765】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は、前記第1状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第1経路(例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第1経路を通過させ大入賞口へと導くなど)と、前記第2状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第2経路(例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第2経路を通過させて排出経路へと導くなど)とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段(例えばカウントスイッチ23など)と、

40

遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である(例えば特別可変入賞球装置7は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ23によって検出されるまでの時間が、所定期間である0.6秒以下となるよう構成されているなど)、

ようにしてもよい。

【0766】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

50

【0767】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う(例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図15-7(a-3)に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0768】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

10

【0769】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記第1状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である(例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど)、

ようにしてもよい。

【0770】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0771】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

30

【0772】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

【0773】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し(例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図15-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了するなど)、

40

前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0774】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0775】

50

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能であるなど)、

【0776】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0777】

(特徴部043AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部043AKを含んでいる。

(1) 特徴部043AKに係る遊技機は、

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

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、

発光手段(例えば演出効果ランプ9など)と、

前記発光手段を制御する発光制御手段(例えば演出制御用CPU120など)と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う(例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ9cを発光させるなど)、

ことを特徴とする。

【0778】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

10

20

30

40

50

【0779】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段(例えばアタッカランプ9cなど)と、該特定発光手段以外の所定発光手段(例えばアタッカランプ9c以外の演出効果ランプ9など)と、を含み、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い(例えばステップ042AKS058の処理におけるアタッカランプ9cの発光(ステップ042AKS064も同様)を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ9c以外の遊技効果ランプ9の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光させるなど)、ようにしてもよい。

10

【0780】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0781】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

音出力手段(例えばスピーカ8L、8Rなど)をさらに備え、

前記音出力手段は、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、

前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する(例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど)、

20

ようにしてもよい。

【0782】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0783】

(特徴部044AKに係る手段の説明)

30

特徴部042AKは、下記の特徴部044AKを含んでいる。

(1) 特徴部044AKに係る遊技機は、

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

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

40

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり(例えばラウンド数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示

50

と獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該2回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し(例えば第2ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、

ことを特徴とする。

【0784】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【0785】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し(例えば第2ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図15-14(a-31)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど)、

前記2回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する(例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図15-14(a-30)に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど)、

ようにしてもよい。

【0786】

この構成によれば、2回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0787】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、

前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態となった後、再度前記第1状態となるまでに終了する(例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど)、

ようにしてもよい。

【0788】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容

10

20

30

40

50

易となる。

【0789】

(特徴部045AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部045AKを含んでいる。

(1) 特徴部045AKに係る遊技機は、

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

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば獲得数表示を行うなど)、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し(例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し(例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど)、

複数の発光手段(例えば演出効果ランプ9など)と、

前記発光手段を制御する発光制御手段(例えば演出制御用CPU120など)と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第1状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う(例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図15-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタックランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図15-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行うなど)、

ことを特徴とする。

【0790】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0791】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第1状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり(例えば右打ち表示を行うなど)、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞

10

20

30

40

50

手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ 9 c など）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ 9 c 以外の演出効果ランプ 9 など）と、を含み、

前記可変入賞手段が前記第 1 状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図 15-7（c-3）～図 15-9（c-13）に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図 15-11（c-20）や（c-21）に示すように、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 15-9（c-15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、

ようにしてもよい。

【0792】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第 1 状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0793】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば 10 個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第 2 状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10 個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、

ようにしてもよい。

【0794】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0795】

（4）上記（1）に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば 10 個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第 2 状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10 個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、

前記可変入賞手段が前記第 1 状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図 15-9（c-16）～（c-19）に示すように、演出効果ランプ 9 を発光させず、図 15-11（c-20）や（c-22）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ 9 を発光させるなど）、

ようにしてもよい。

【0796】

10

20

30

40

50

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。
【0797】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり(例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当たり中演出を所定期間の経過後に行うなど)、

前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる(例えば図15-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0798】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【0799】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段(例えば一般入賞口10など)をさらに備え、

前記表示手段は、

前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり(例えば一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し(例えば所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「0000」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う(例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口10に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口10への入賞に対応して、獲得数表示として「0003」の表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0800】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【0801】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ(例えば特別可変入賞球装置7が右側の遊技領域に設けられているなど)、

前記表示手段は、

前記付与量表示と同様のタイミングで第1画像(例えば大当たりを構成する飾り図柄など)を表示可能であり、

前記第1画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され(例えば大当たりを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど)、

前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する(例えばエフェクト表示として大当たりを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど)、

ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0802】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【符号の説明】

【0803】

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 3 C P U

1 2 0 演出制御用 C P U

10

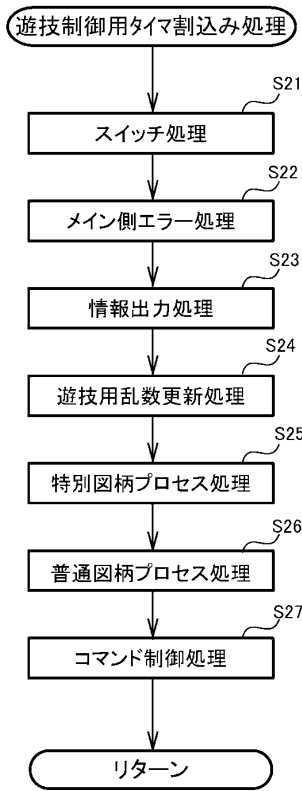
20

30

40

50

【図 5】
【図 5】



【図 7】
【図 7】

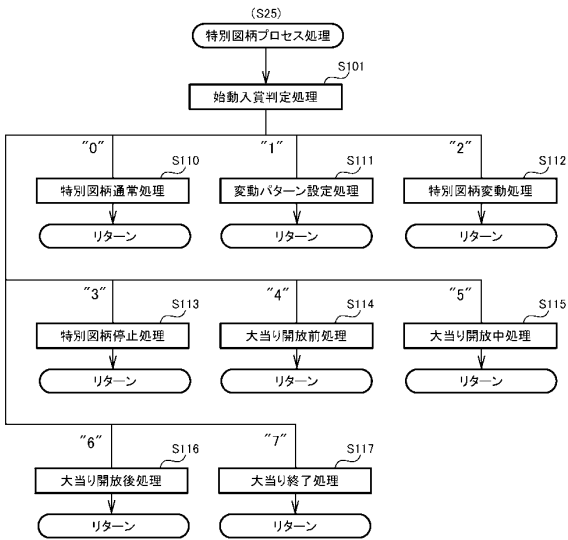
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	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	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)
通常状態	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)
または時短状態	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
大当り	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	時短付き	-	-	-	-	-	-
はずれ	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
確実状態	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

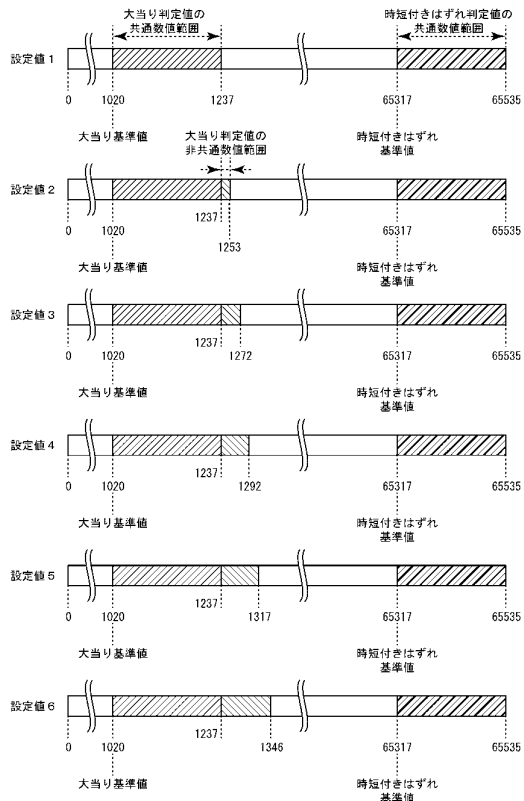
遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態	時短付き	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)
または時短状態	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
大当り	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	時短付き	-	-	-	-	-	-
はずれ	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
確実状態	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 6】
【図 6】



【図 8】
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



10

20

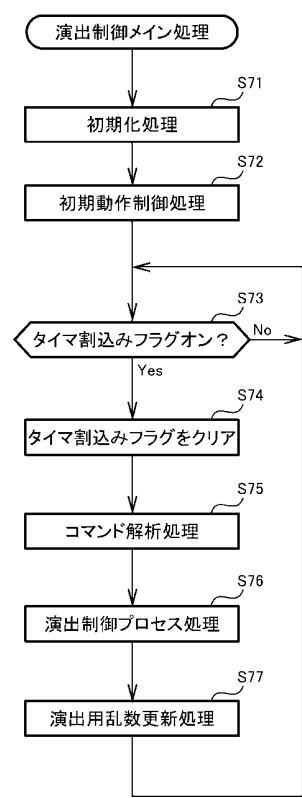
30

40

50

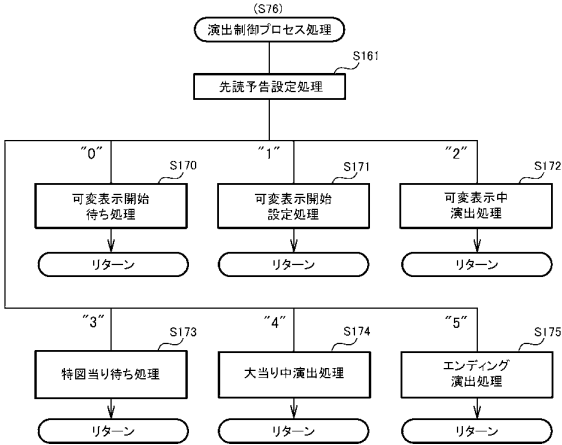
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

20

【図 11-1】

【図 11-1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 11-2】

【図 11-2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出Aはずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出Bはずれ)
PA2-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)
PA2-6	75000	スーパーリーチε(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)
PA2-7	80000	スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出F発展示唆演出→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)
PA2-8	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Fはずれ)
PA2-9	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)
PA2-10	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-11	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PA2-12	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出Hはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出A大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出B大当り)
PB1-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはD大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展告知演出→リーチ演出E大当り)
PB1-6	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出F大当り)
PB1-7	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはD大当り→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展告知演出→リーチ演出G大当り)
PB1-8	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展告知演出→リーチ演出H大当り)
PB1-9	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出H大当り)
PB1-10	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展告知演出→リーチ演出H大当り)

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

可変表示結果	大当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り判定テーブル	はずれ判定テーブルA	はずれ判定テーブルB	はずれ判定テーブルC	はずれ判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	○	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	○	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	○	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	-	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当り)	○	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当り)	○	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRγ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRδ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-6(スーパーRε大当り)	○	-	-	-	-
PB1-7(スーパーRζ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-8(スーパーRη大当り)	○	-	-	-	-
PB1-9(スーパーRθ大当り)	○	-	-	-	-
PB1-10(スーパーRι大当り)	○	-	-	-	-

・大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

・はずれ変動パターン判定テーブルA~D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$$

・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

10

20

30

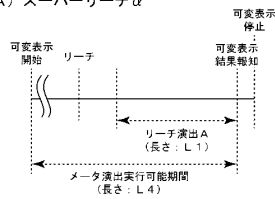
40

50

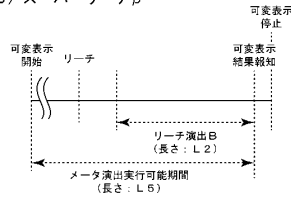
【図 11-7】

【図 11-7】

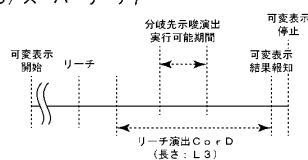
(A) スーパーリーチ α



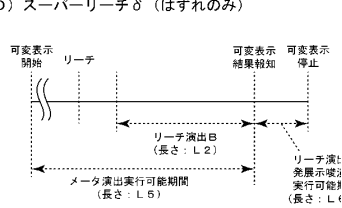
(B) スーパーリーチ β



(C) スーパーリーチ γ



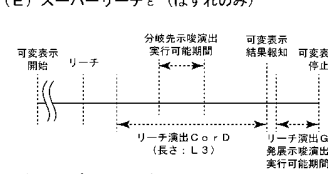
(D) スーパーリーチ δ (はずれのみ)



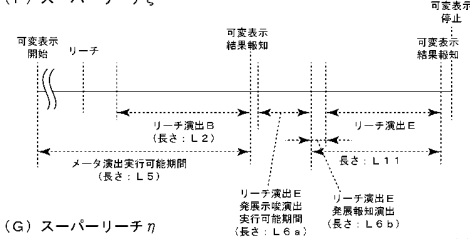
【図 11-8】

【図 11-8】

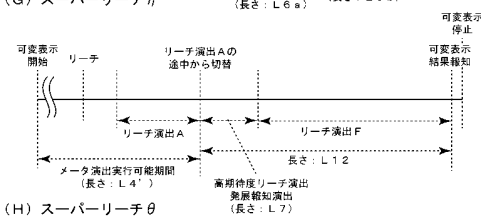
(E) スーパーリーチ ε (はずれのみ)



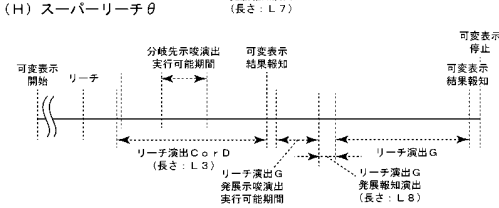
(F) スーパーリーチ ζ



(G) スーパーリーチ η



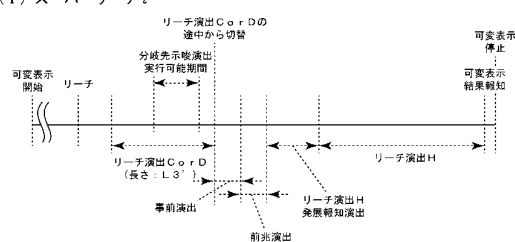
(H) スーパーリーチ θ



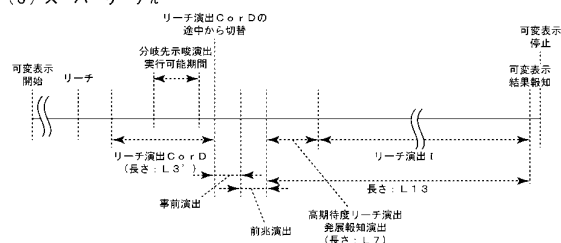
【図 11-9】

【図 11-9】

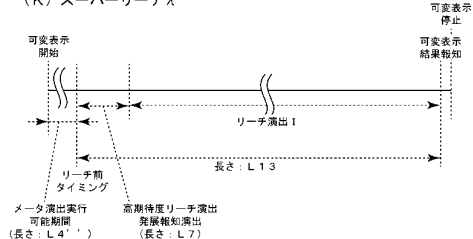
(I) スーパーリーチ ι



(J) スーパーリーチ κ



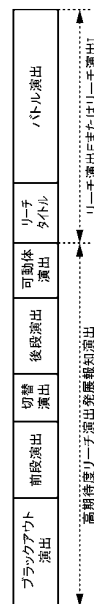
(K) スーパーリーチ λ



【図 11-10】

【図 11-10】

(A) 高期待度リーチ演出発展示唆演出と実行する場合の詳細



(B) 前段演出と後段演出との比較

演出種類	セリフ文字の表示態様			セリフ文字の表示態様		
	文字数	文字数	文字数	文字数	文字数	文字数
前段演出	セリフ内容 (第1期間)	7	みんなの力を集めてやる!	セリフ内容 (第2期間)	12	みんなの力を集めてやる!
後段演出	セリフ内容 (第1期間)	4	アタック!	セリフ内容 (第2期間)	5	アタック!

※「セリフ」は文字として扱う

10

20

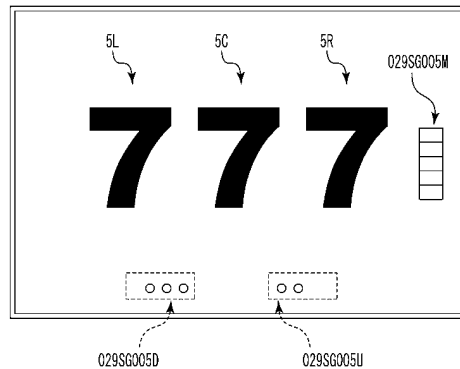
30

40

50

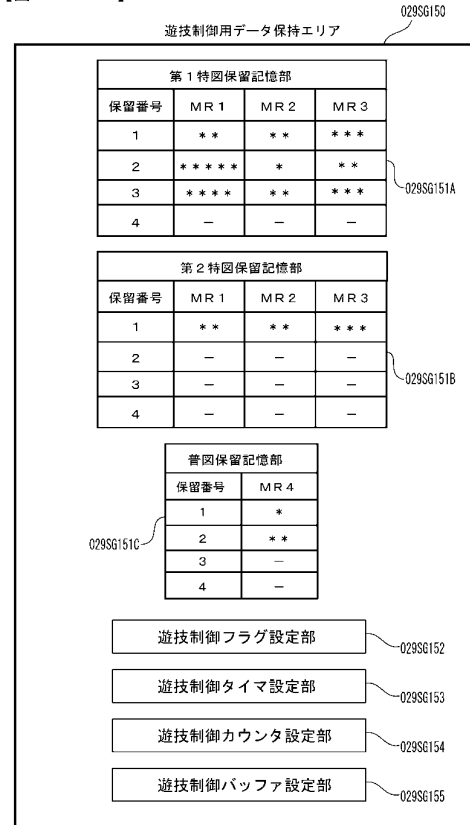
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】



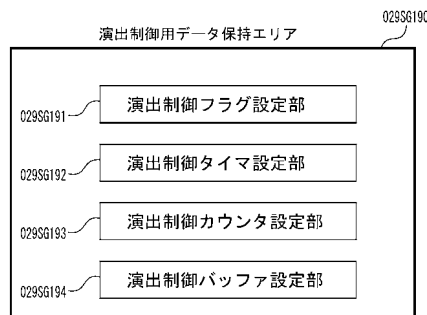
10

20

【図 11-13】

【図 11-13】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

029SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

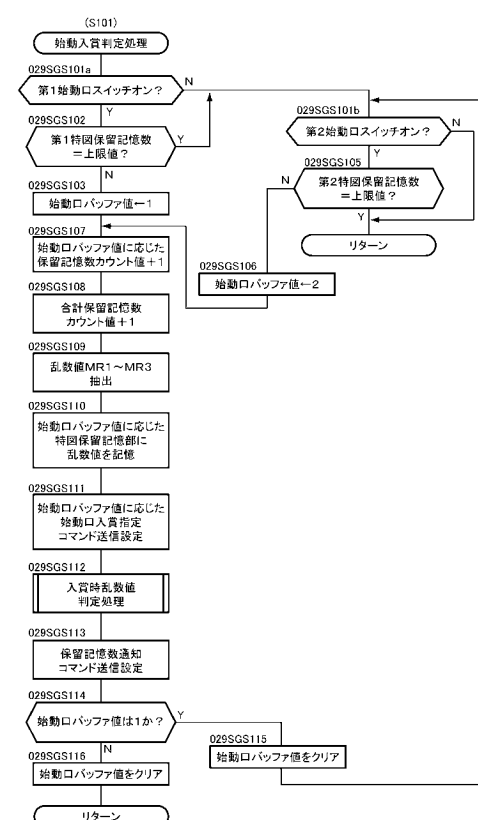
保留表示フラグ "0"-白

保留表示フラグ "1"-青

保留表示フラグ "2"-赤

【図 11-14】

【図 11-14】



30

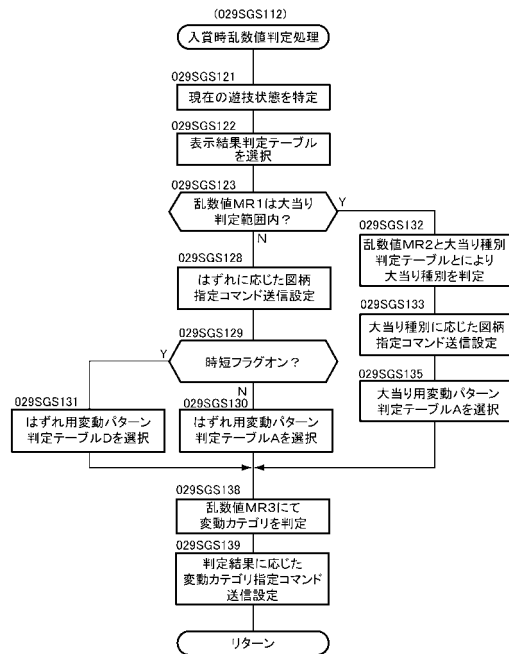
40

50

【図 11-15】

【図 11-15】

(A)

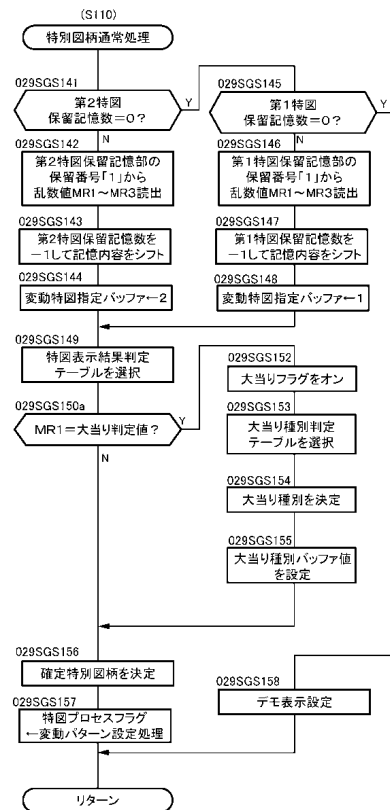


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

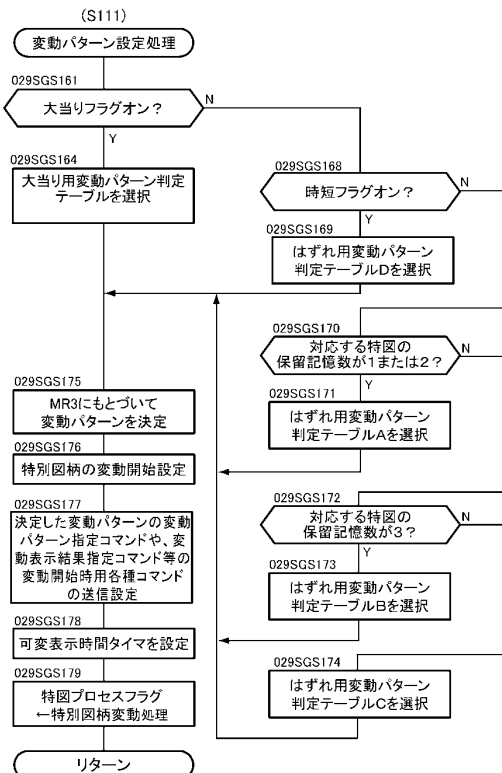
【図 11-16】

【図 11-16】



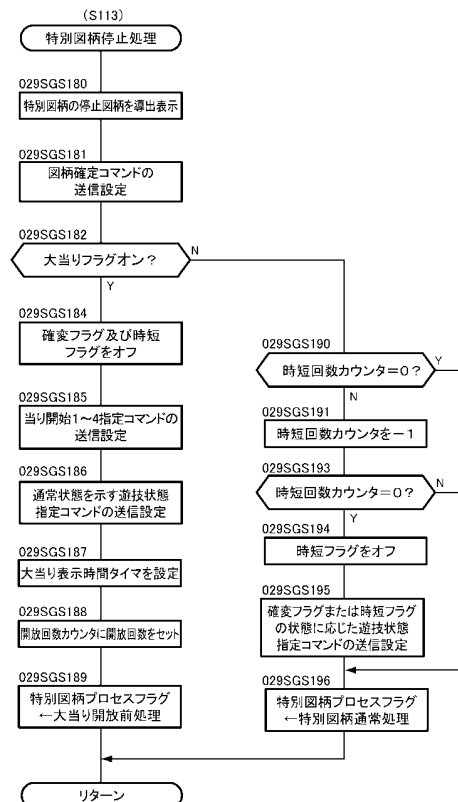
【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】



10

20

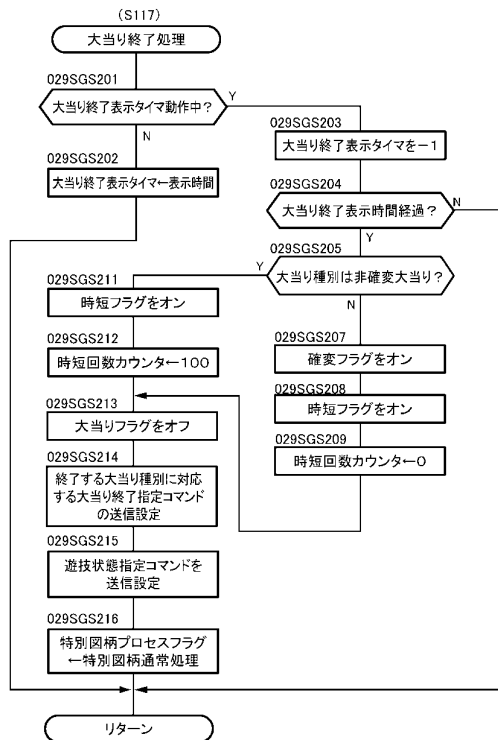
30

40

50

【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-21】

【図 11-21】

(A) 029SGS245における決定割合

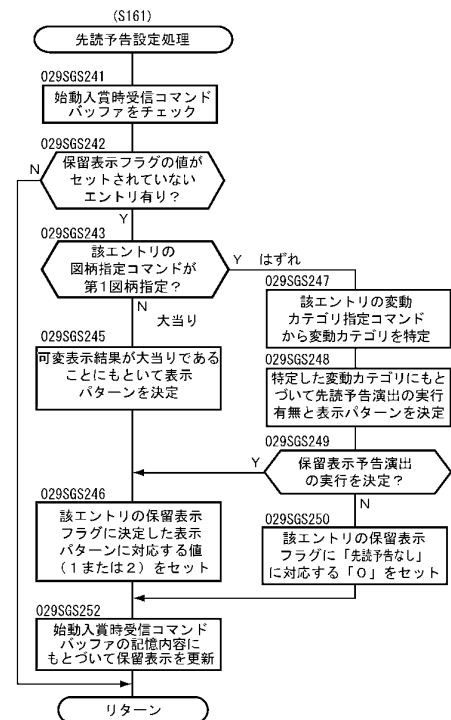
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当り	5%	30%	65%

(B) 029SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

【図 11-20】

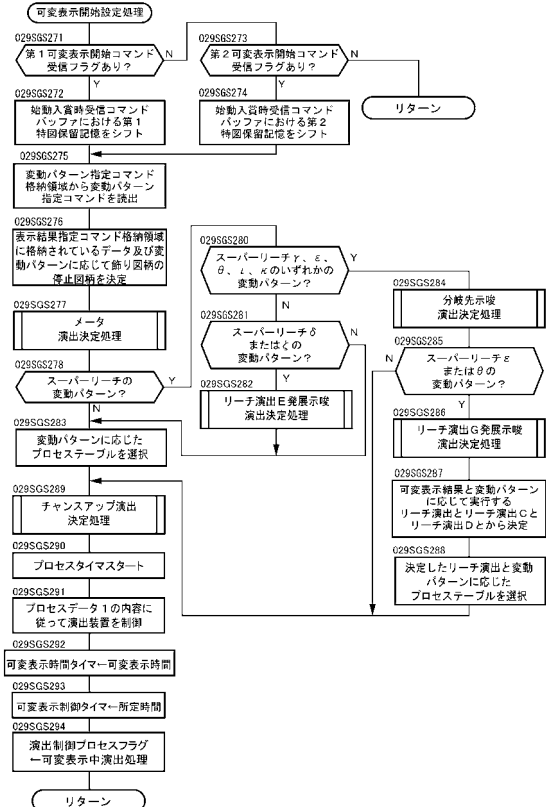
【図 11-20】



【図 11-22】

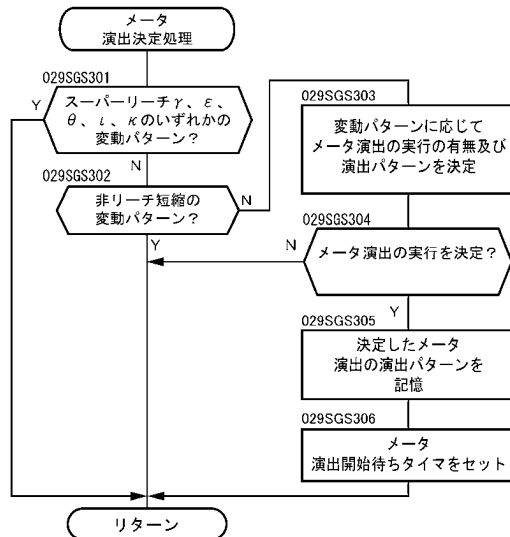
【図 11-22】

(S171)



【図 11-23】

【図 11-23】



【図 11-24】

【図 11-24】
(A)

変動パターン	非実行	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	パターンE	パターンF
短縮なし非リーチ	90%	10%	5%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ	20%	25%	50%	5%	0%	0%	0%
スーパーリーチα、β、δ、ζ、	10%	5%	15%	40%	30%	0%	0%
スーパーリーチη	5%	0%	0%	0%	0%	95%	0%
スーパーリーチξ	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

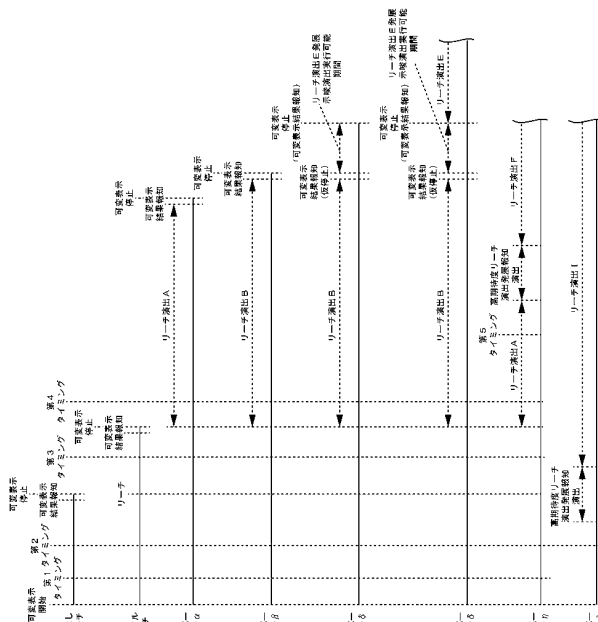
(B) メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンA	第1タイミングでメータ1段階増加
パターンB	第1タイミングと第2タイミングとでメータを1段階ずつ増加
パターンC	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンD	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンE	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンF	第2タイミングでメータを5段階増加

10

【図 11-25】

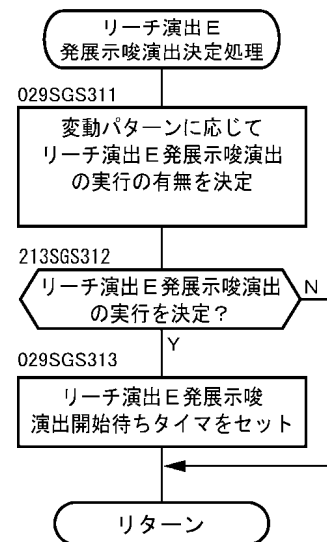
【図 11-25】



【図 11-26】

【図 11-26】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	50%	50%
スーパーリーチζ	20%	80%

20

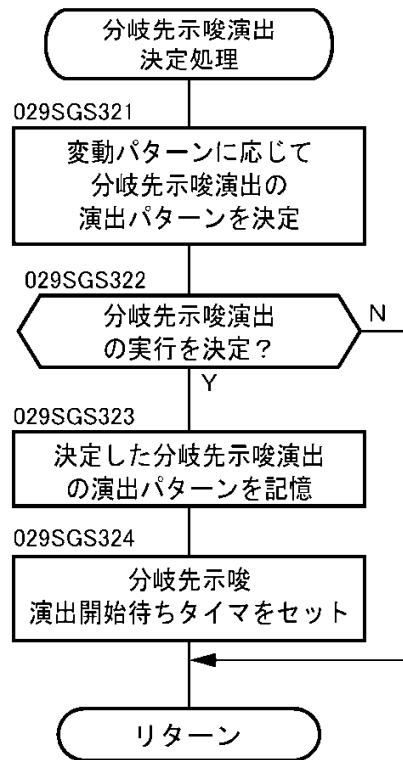
30

40

50

【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-28】

【図 11-28】

(A)

変動パターン	非実行	パターンX	パターンY	パターンZ
スーパーリーチγ	90%	10%	0%	0%
スーパーリーチε	70%	30%	0%	0%
スーパーリーチθ	50%	30%	15%	5%
スーパーリーチι	10%	10%	70%	10%
スーパーリーチκ	10%	30%	20%	40%

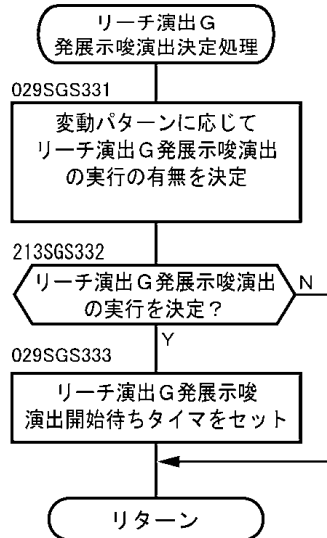
(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンX	分岐先示唆画像X (リーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆)
パターンY	分岐先示唆画像Y (リーチ演出H発展報知演出の実行を示唆)
パターンZ	分岐先示唆画像Z (高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆)

【図 11-29】

【図 11-29】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチε	50%	50%
スーパーリーチθ	20%	80%

【図 11-30】

【図 11-30】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチγ	50%	50%
スーパーリーチθ	30%	70%
スーパーリーチι	0%	100%
スーパーリーチκ	20%	80%

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチγ	90%	10%
スーパーリーチε	80%	20%
スーパーリーチθ	70%	30%
スーパーリーチι	0%	100%
スーパーリーチκ	60%	40%

(C) リーチ演出Cとリーチ演出Dとの比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出C	低	高(確定)
リーチ演出D	高	低

(D) 大当り時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

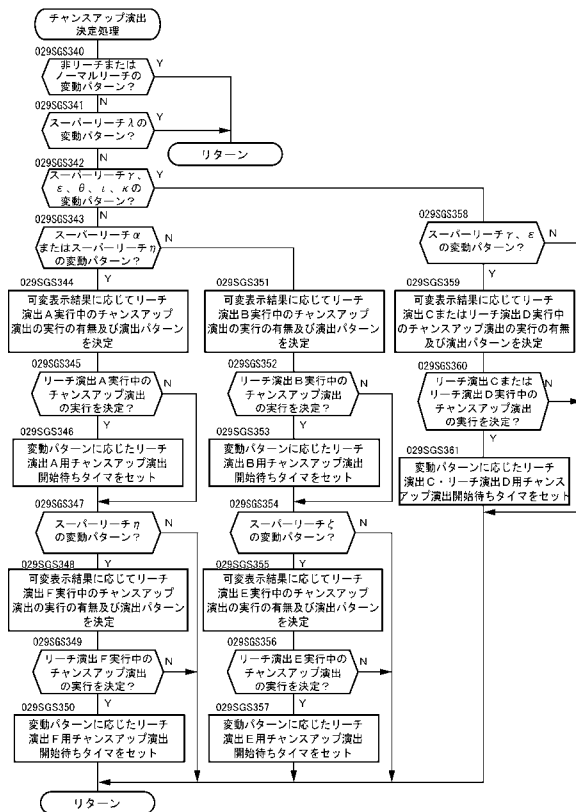
変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出C	30%	40%
	リーチ演出D	70%	
スーパーリーチκ	リーチ演出C	20%	60%
	リーチ演出D	80%	

(E) はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出C	70%	40%
	リーチ演出D	30%	
スーパーリーチκ	リーチ演出C	60%	20%
	リーチ演出D	40%	

【図 1 1 - 3 1】

【图 1 1-3 1】



【図 1 1 - 3 3】

【図 1 1-3 3】

(A)リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

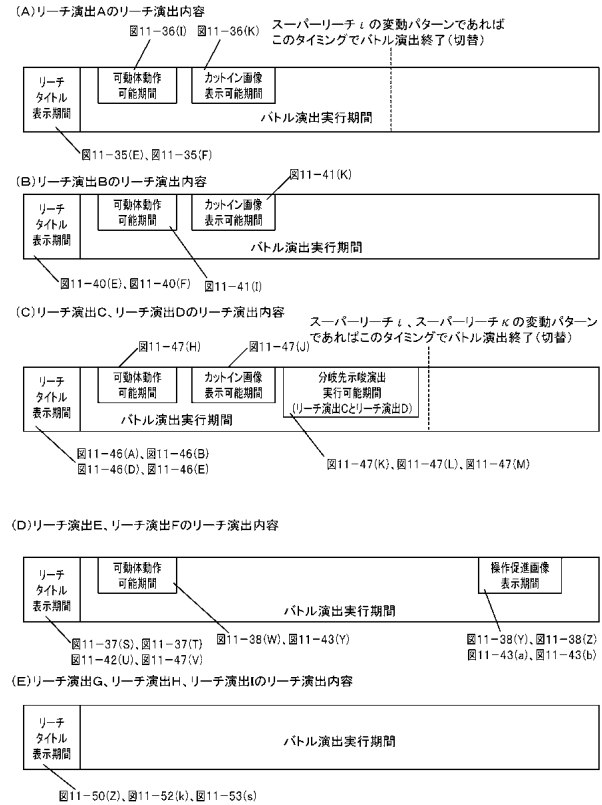
	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B)リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	ブッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1-3 2】



【図 1 1 - 3 4】

【图 11-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当り	5%	35%	60%	0%

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンL
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当り	10%	20%	30%	40%

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンL
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

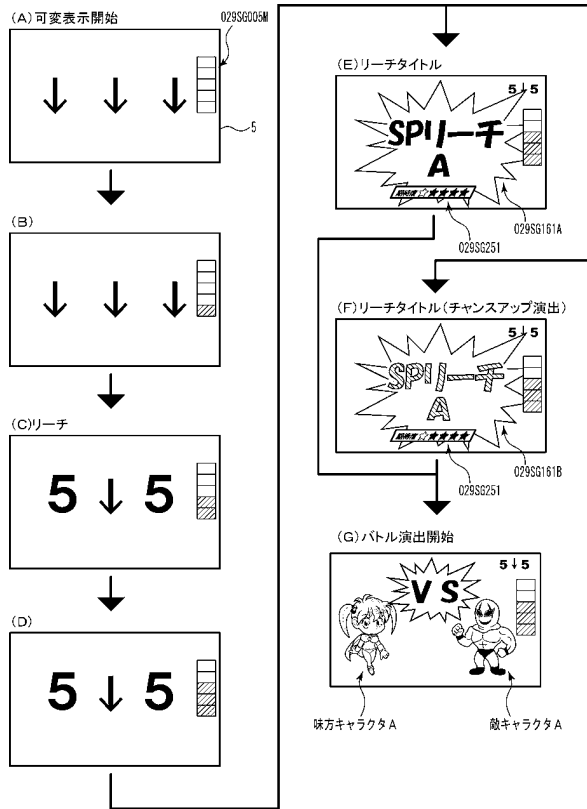
演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	カットイン画像 表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル 赤色表示	可動体動作	スティック コントロール 画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

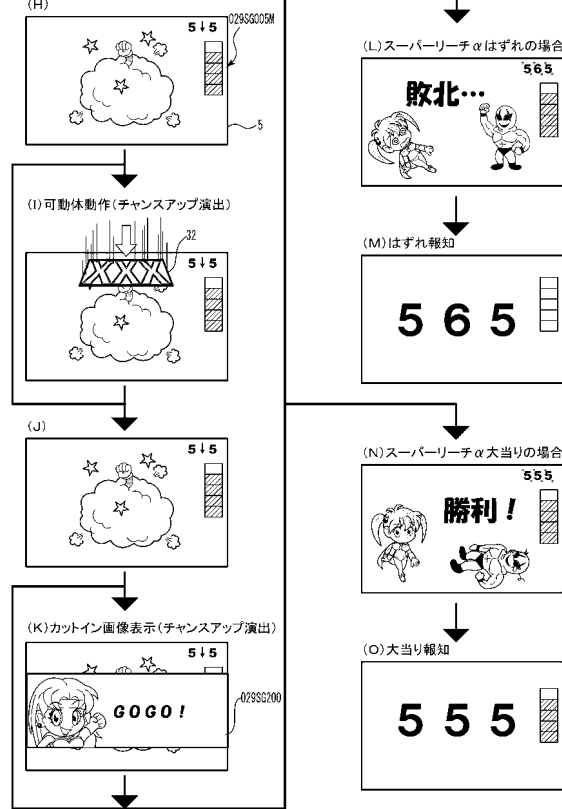
【図 11-35】

【図 11-35】



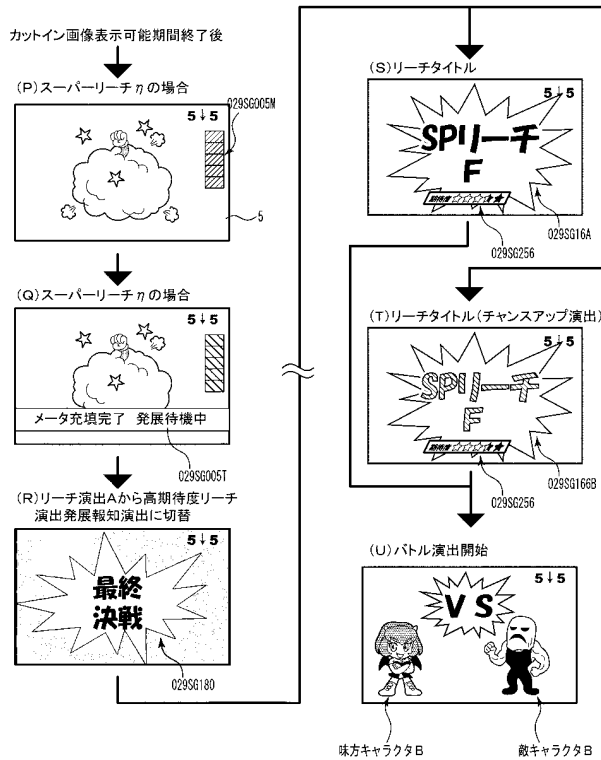
【図 11-36】

【図 11-36】



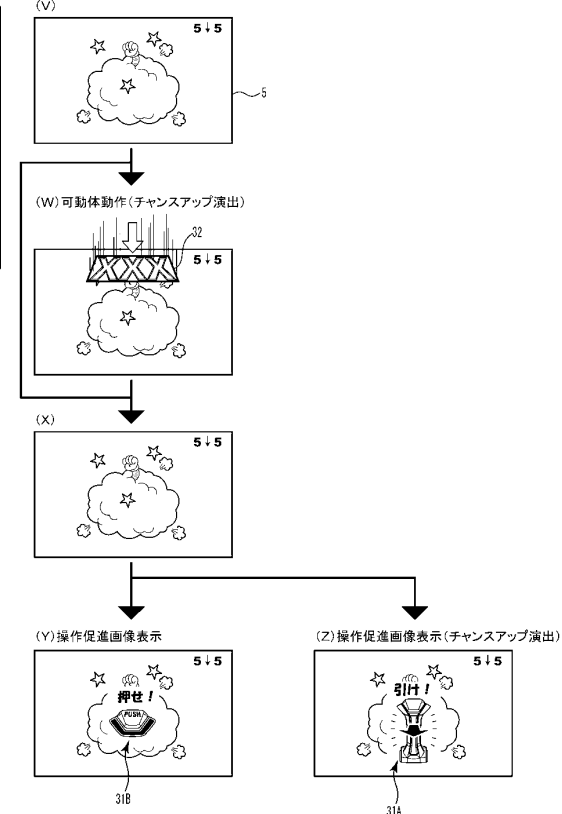
【図 11-37】

【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

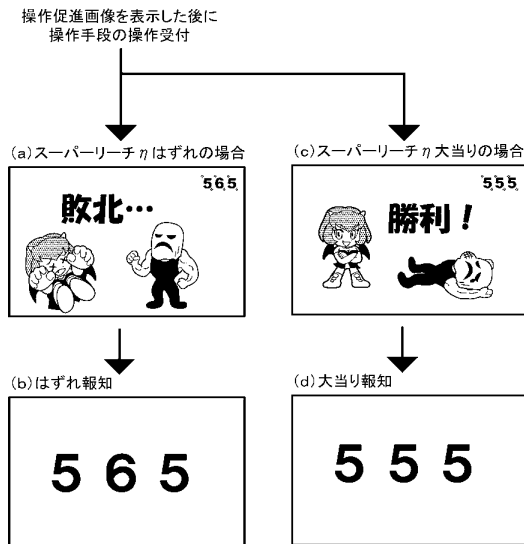
30

40

50

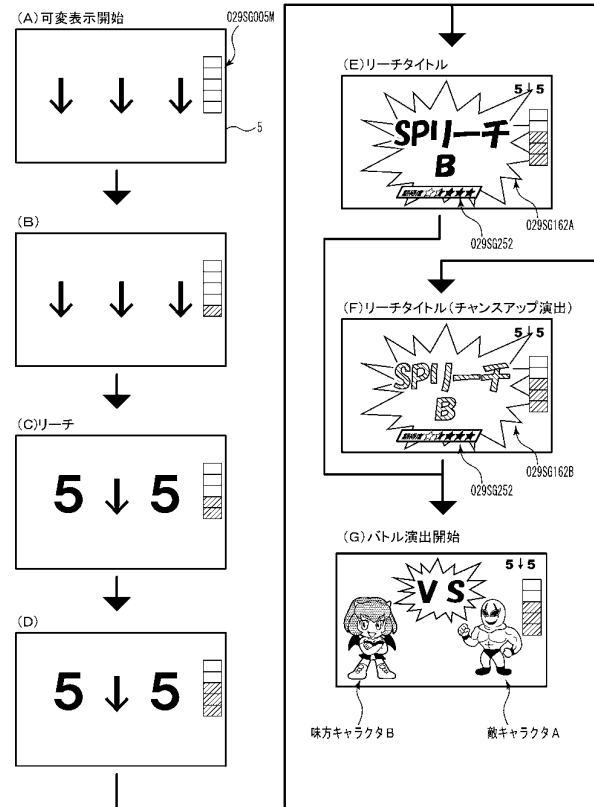
【図 11-39】

【図 11-39】



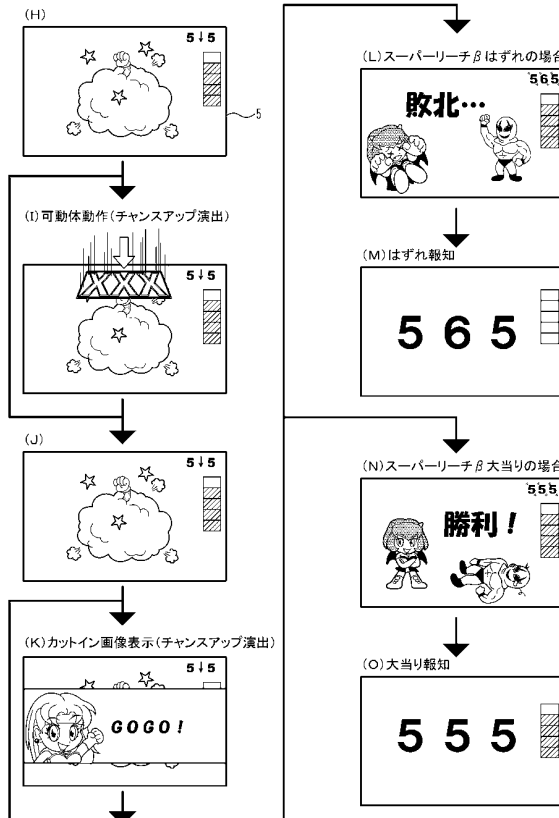
【図 11-40】

【図 11-40】



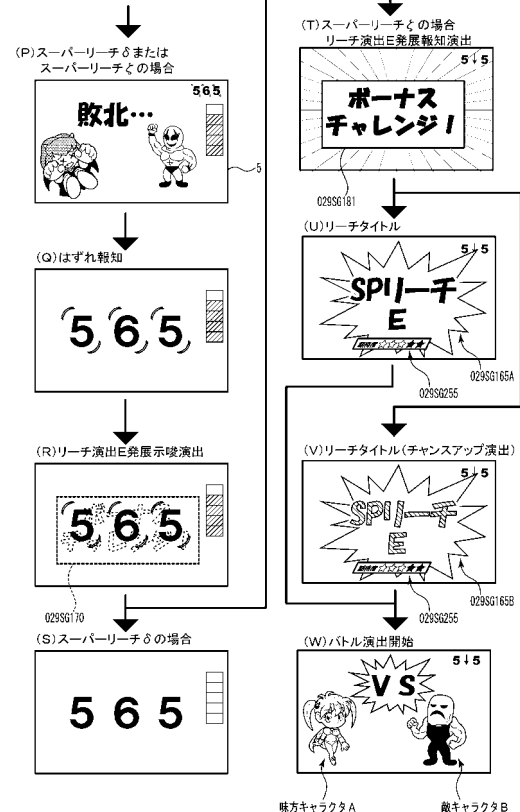
【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】
カットイン画像表示可能期間終了後



10

20

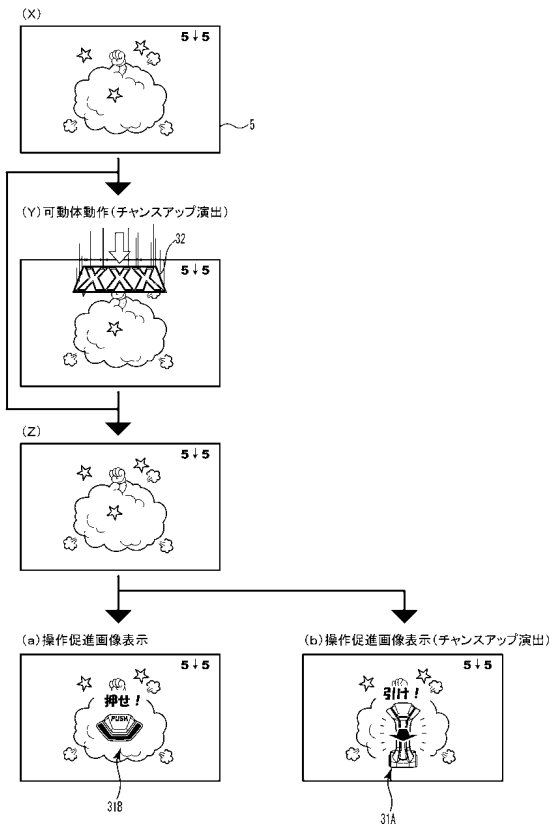
30

40

50

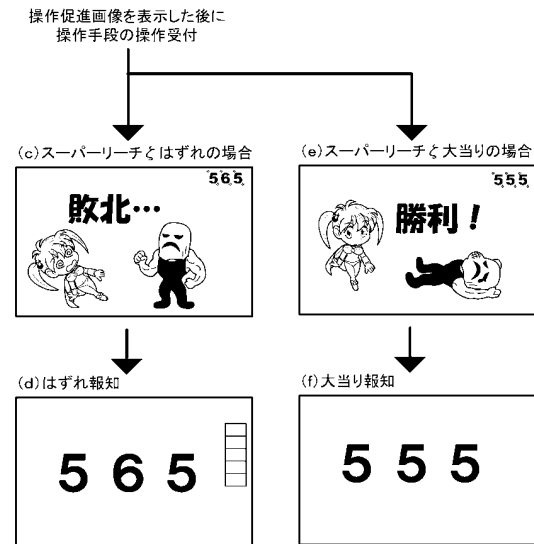
【図 11-43】

【図 11-43】



【図 11-44】

【図 11-44】



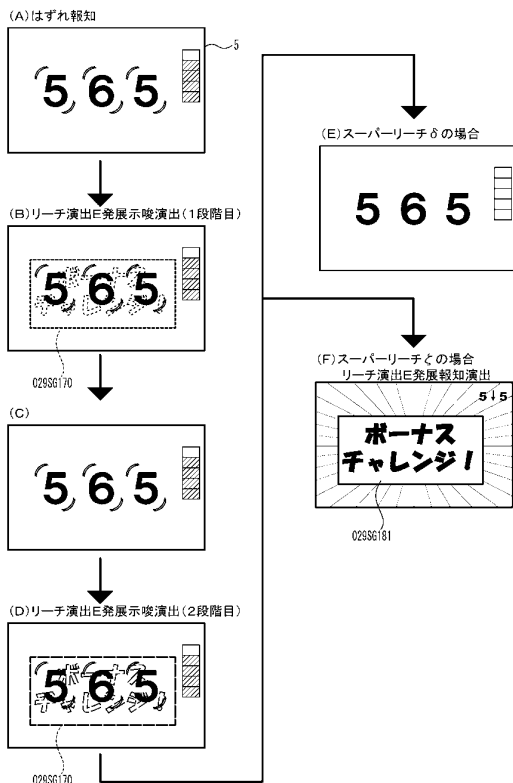
10

20

【図 11-45】

【図 11-45】

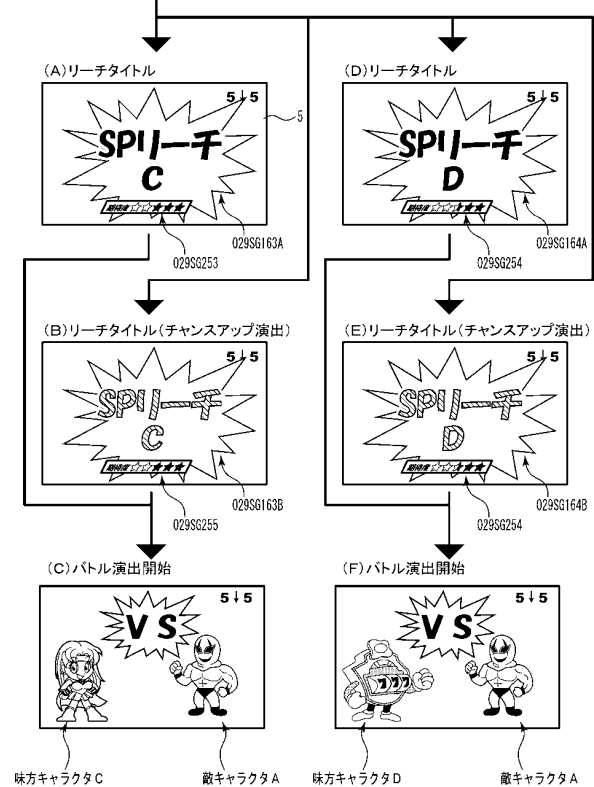
(Q)~(T)における詳細



【図 11-46】

【図 11-46】

リーチ



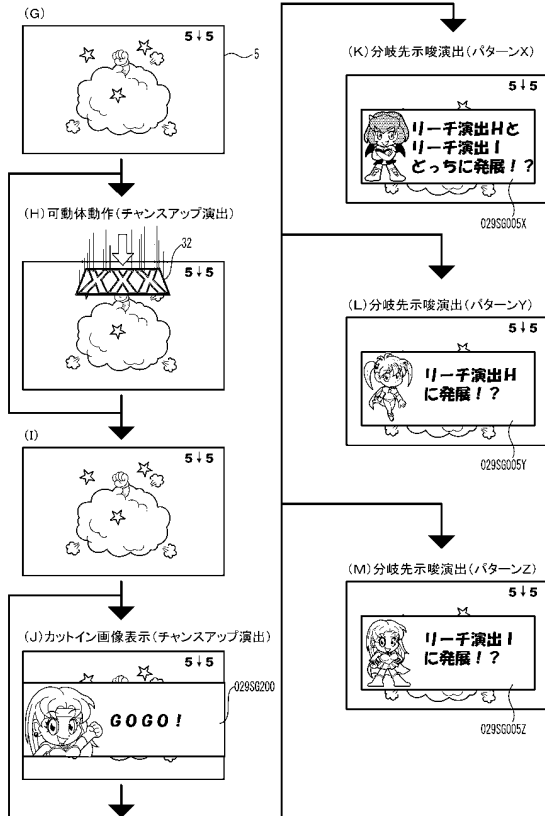
30

40

50

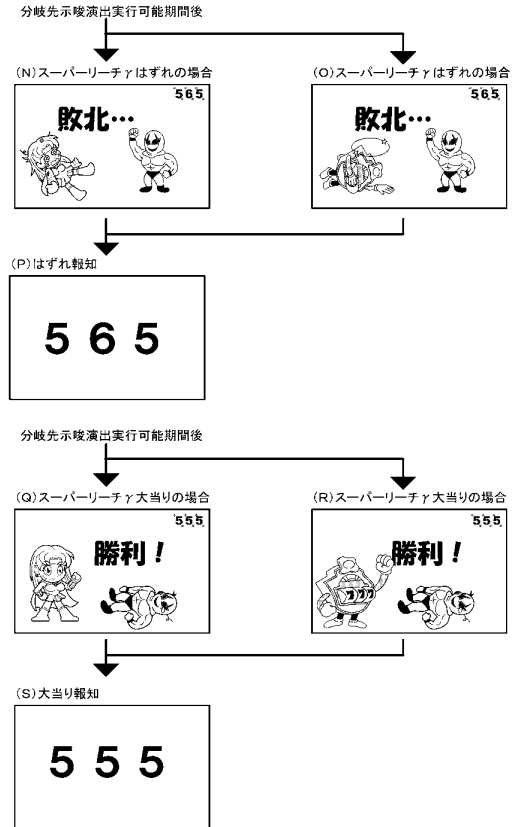
【図 11-47】

【図 11-47】



【図 11-48】

【図 11-48】

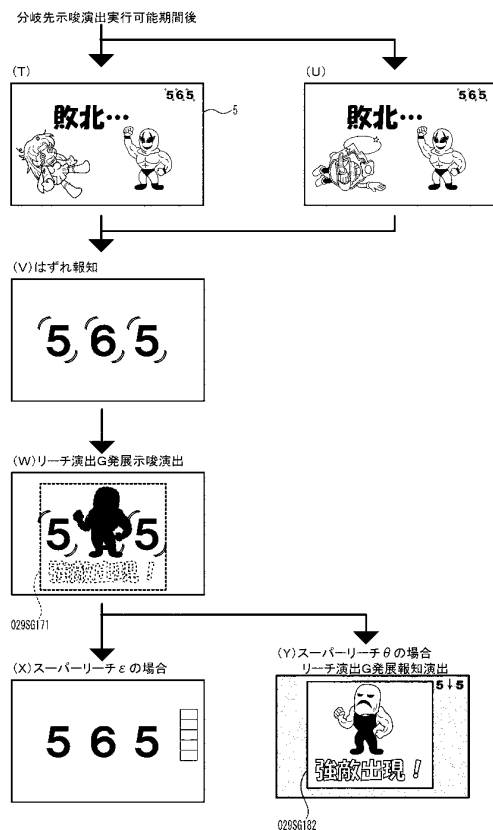


10

20

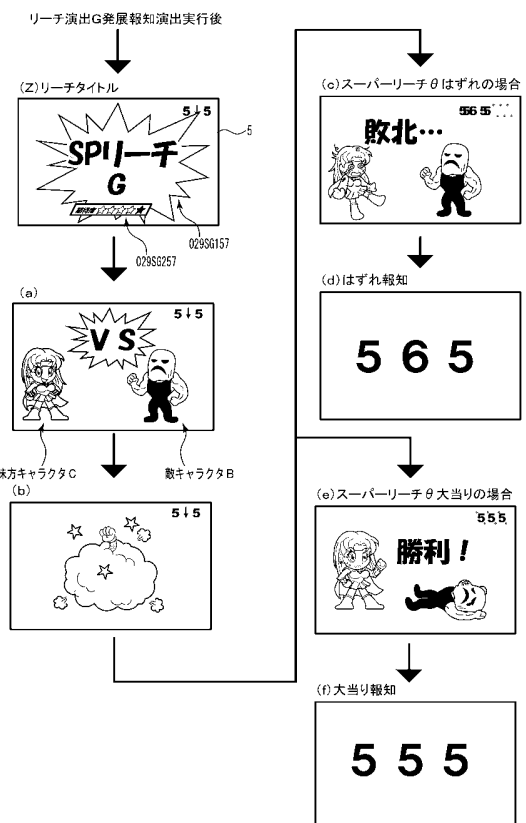
【図 11-49】

【図 11-49】



【図 11-50】

【図 11-50】



30

40

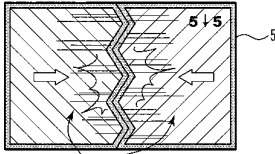
50

【図 11-51】

【図 11-51】

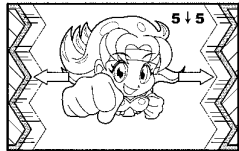
分岐先示唆演出実行可能期間後

(g)事前演出



029SG006

(h)前兆演出

(i)スーパーリーチεの場合
リーチ演出H発展告知演出

029SG183

(j)スーパーリーチκの場合
高期待度リーチ演出発展告知演出

029SG180

【図 11-52】

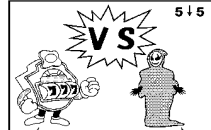
【図 11-52】

リーチ演出H発展告知演出実行後

(k)リーチタイトル



(l)バトル演出開始



味方キャラクターD

敵キャラクターC

(m)



(n)スーパーリーチεはずれの場合



(o)はずれ告知



(p)スーパーリーチε大当りの場合



(q)大当り告知



【図 11-53】

【図 11-53】

(r)スーパーリーチκの場合
高期待度リーチ演出発展告知演出

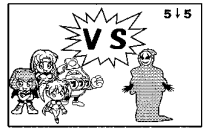
029SG180

(s)リーチタイトル



029SG259 029SG169

(t)バトル演出開始



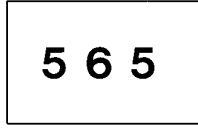
(u)



(v)スーパーリーチκはずれの場合



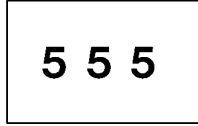
(w)はずれ告知



(x)スーパーリーチκ大当りの場合



(y)大当り告知

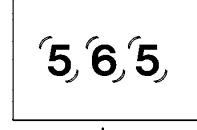


【図 11-54】

【図 11-54】

(V)~(Y)の詳細

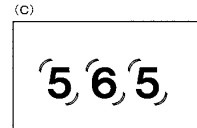
(A)はずれ告知



(B)リーチ演出G発展示唆演出(1段階目)



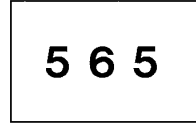
(C)



(D)リーチ演出G発展示唆演出(2段階目)



(E)スーパーリーチεの場合

(F)スーパーリーチθの場合
リーチ演出G発展告知演出

029SG182

10

20

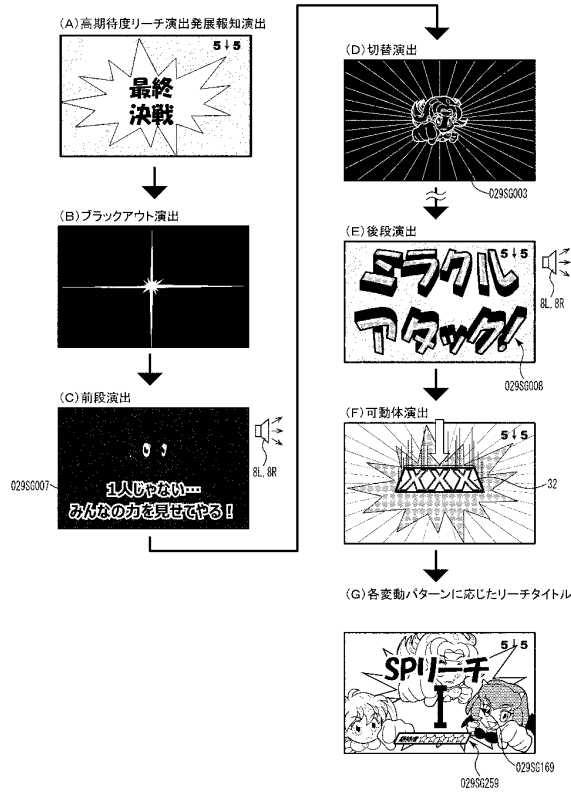
30

40

50

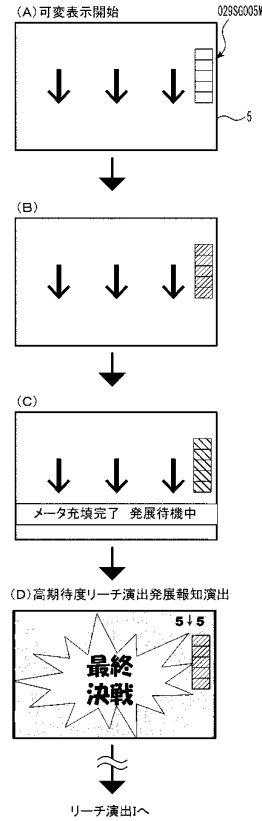
【図 11-55】

【図 11-55】

図 11-37(R)~図 11-37(S)、
図 11-53(r)~(s)の詳細

【図 11-56】

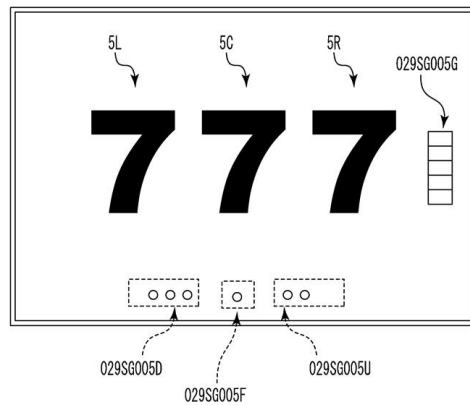
【図 11-56】



【図 11-57】

【図 11-57】変形例 029SG-1

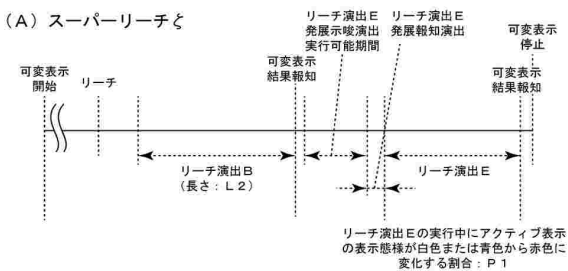
(A)



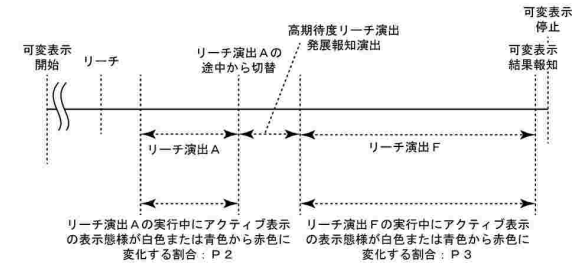
【図 11-58】

【図 11-58】変形例 029SG-1

(A) スーパーリーチ



(B) スーパーリーチ

(A)、(B) のとき、 $P3 > P1$ 且つ $P3 > P2$

10

20

30

40

50

【図 11-59】

【図 11-59】変形例 029SG-6

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターン X	パターン Y	パターン Z
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	15%	30%	20%	35%
	リーチ演出 D	10%	30%	20%	40%

【図 11-60】

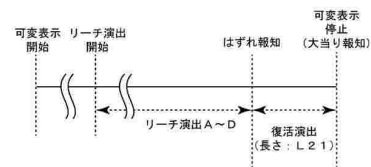
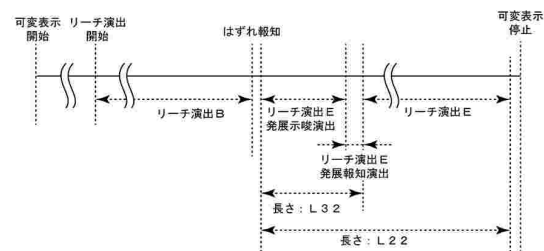
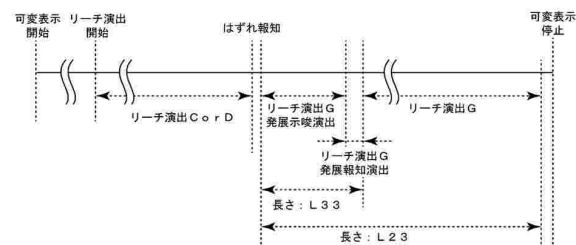
【図 11-60】変形例 029SG-13

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターン P	パターン Q	パターン R
スーパーリーチ κ	リーチ演出 C	40%	30%	20%	10%
	リーチ演出 D	10%	20%	30%	40%

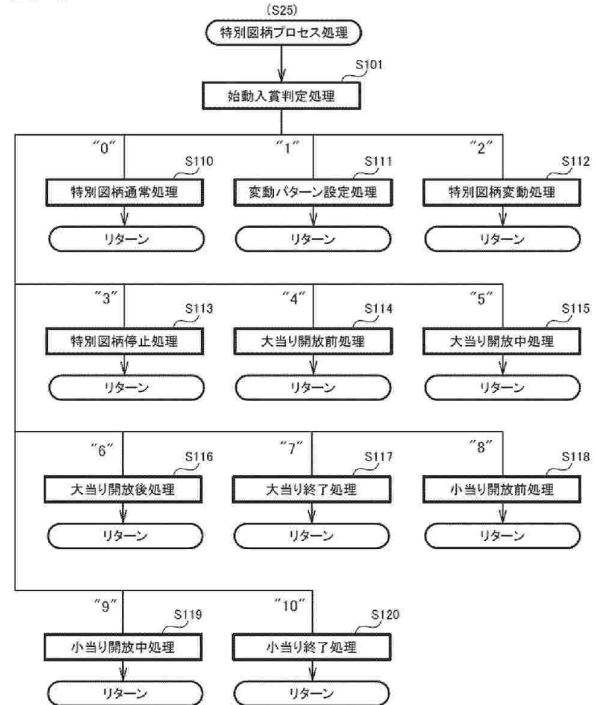
【図 11-61】

【図 11-61】

(A) スーパーリーチ α 、 β 、 γ 大当たり(B) スーパーリーチ δ (C) スーパーリーチ θ 

【図 12】

【図 12】



10

20

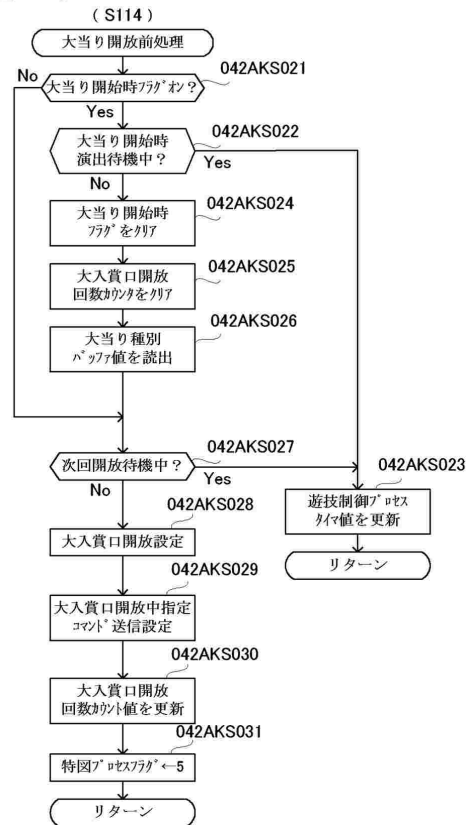
30

40

50

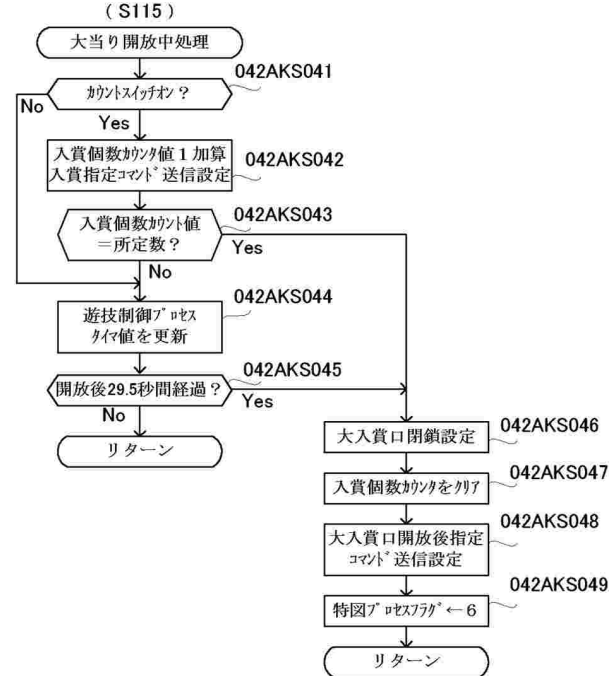
【図15-3】

【図15-3】



【図15-4】

【図15-4】

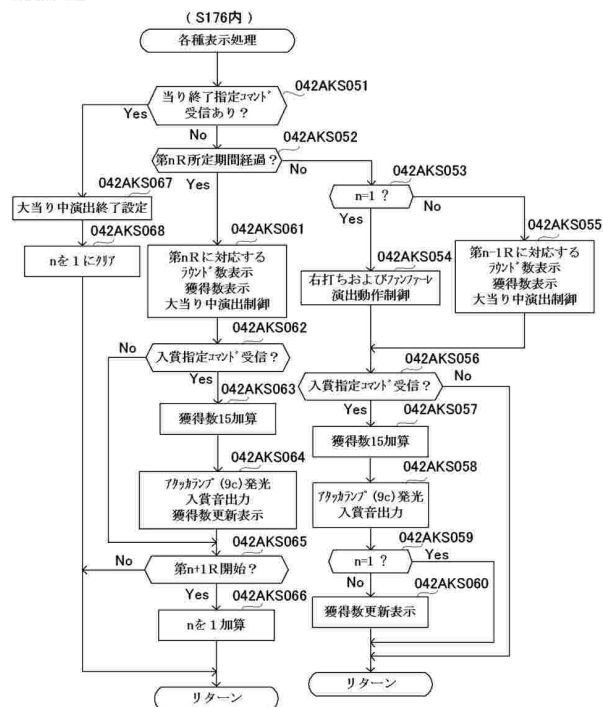


10

20

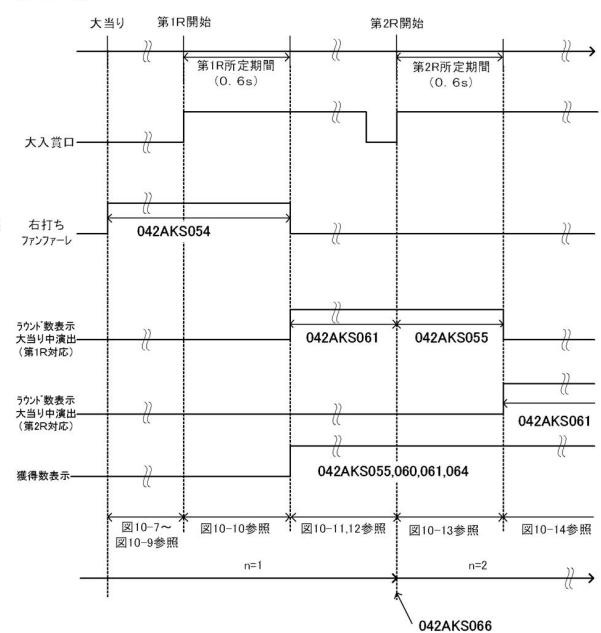
【図15-5】

【図15-5】



【図15-6】

【図15-6】



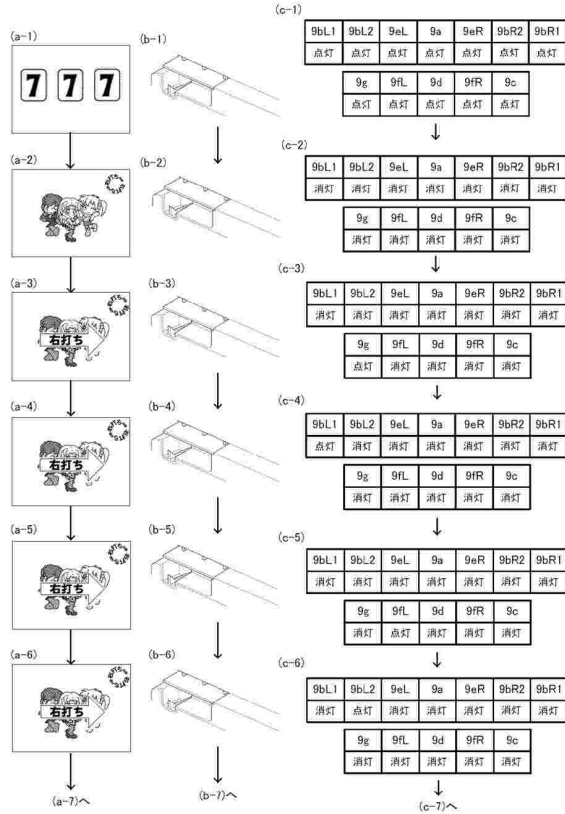
30

40

50

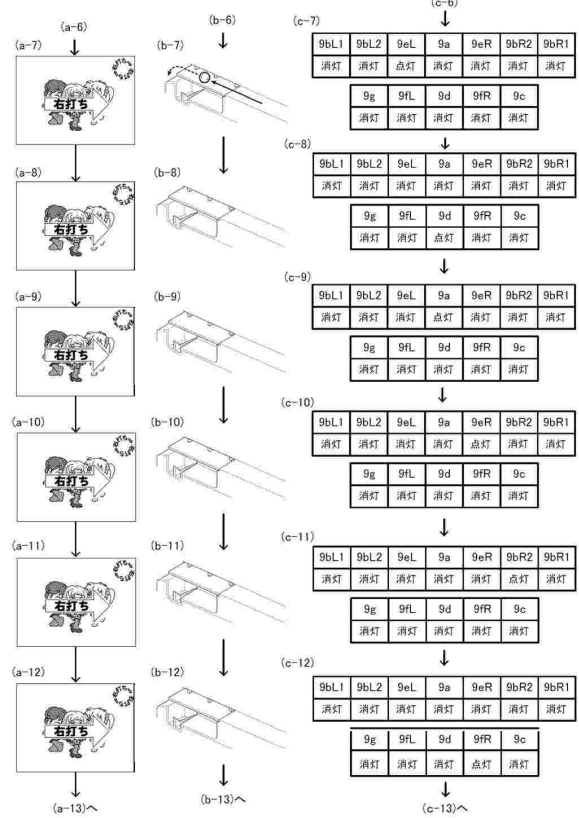
【図15-7】

【図15-7】



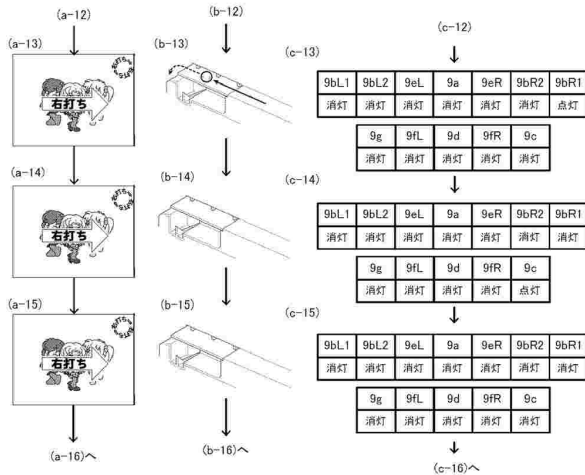
【図15-8】

【図15-8】



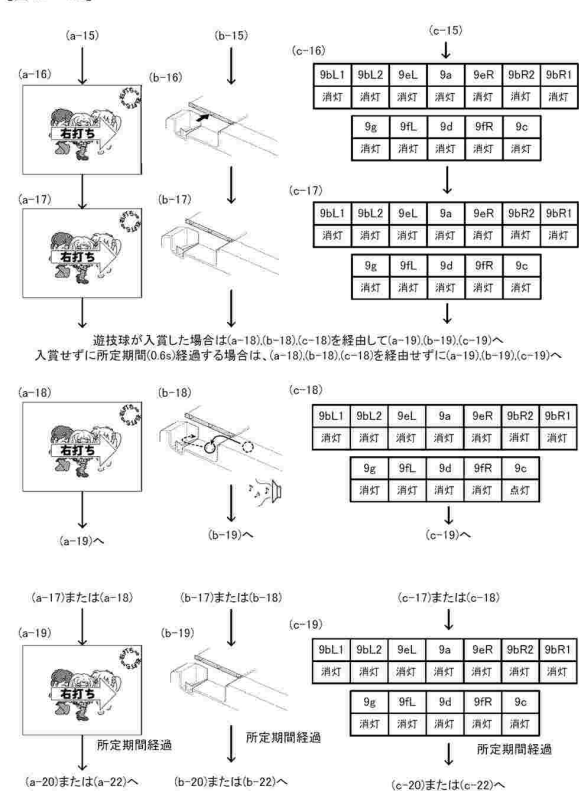
【図15-9】

【図15-9】



【図15-10】

【図15-10】



10

20

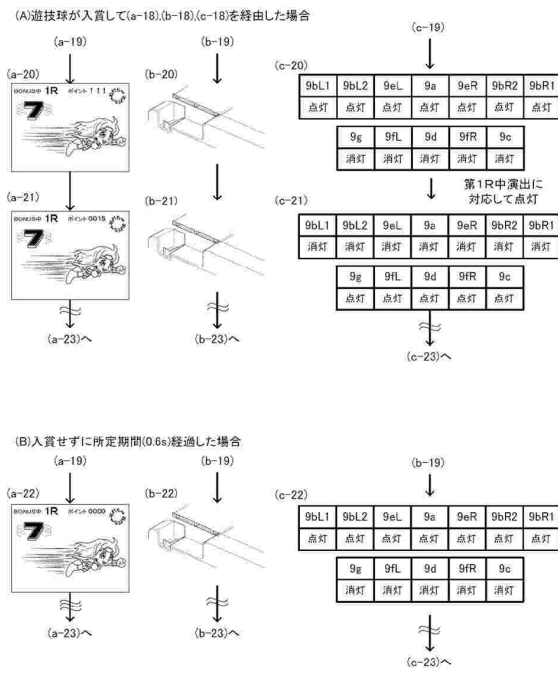
30

40

50

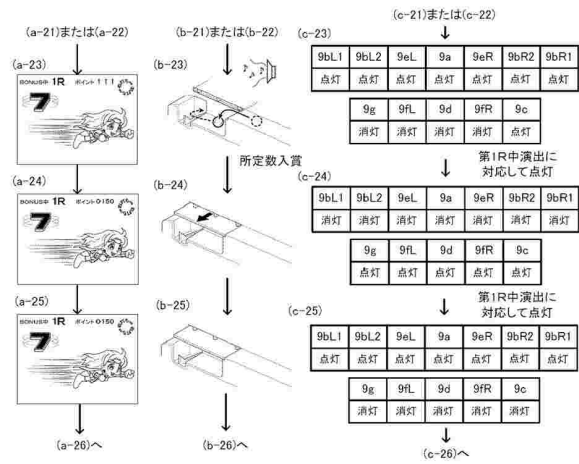
【図 15 - 11】

【図15-11】



【図 15 - 12】

【図15-12】

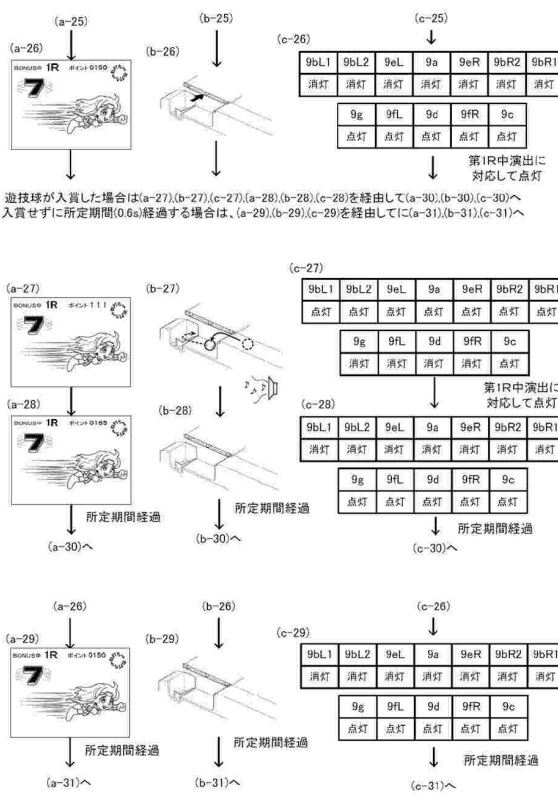


10

20

【図 15 - 13】

【図15-13】

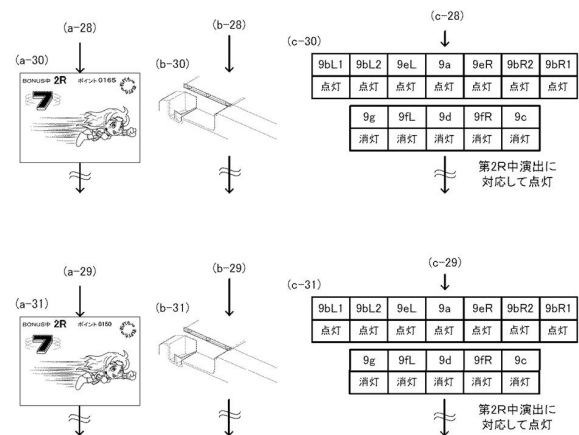


30

40

【図 15 - 14】

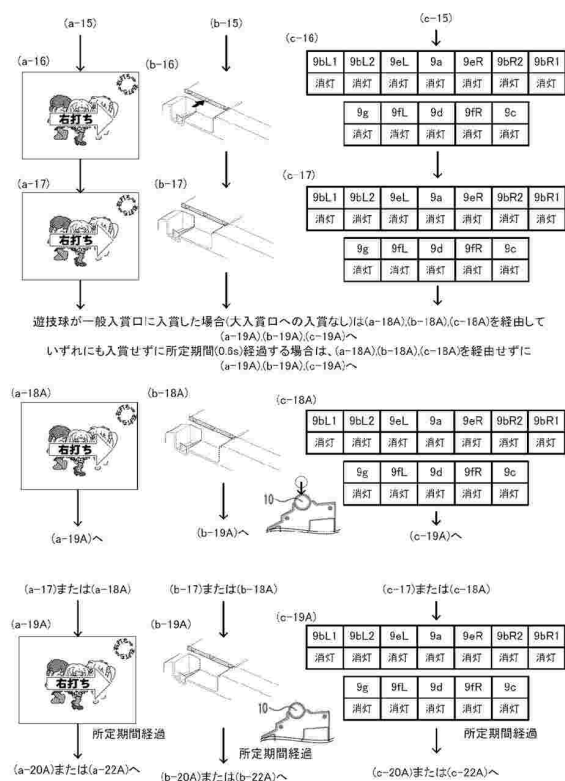
【図15-14】



50

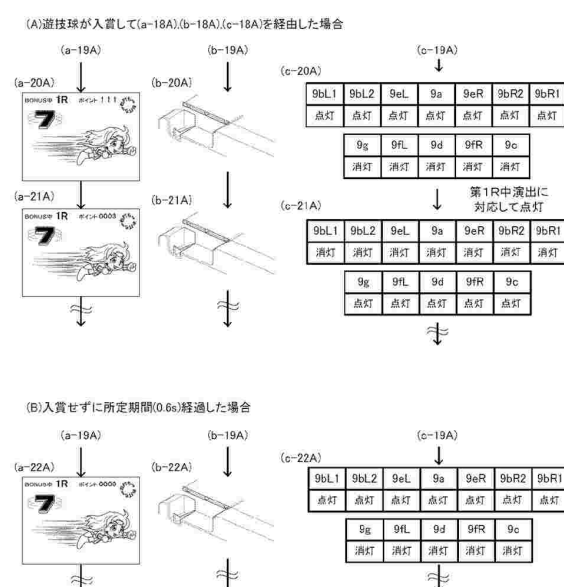
【図 15-19】

【图15-19】



【図 15-20】

【图15-20】

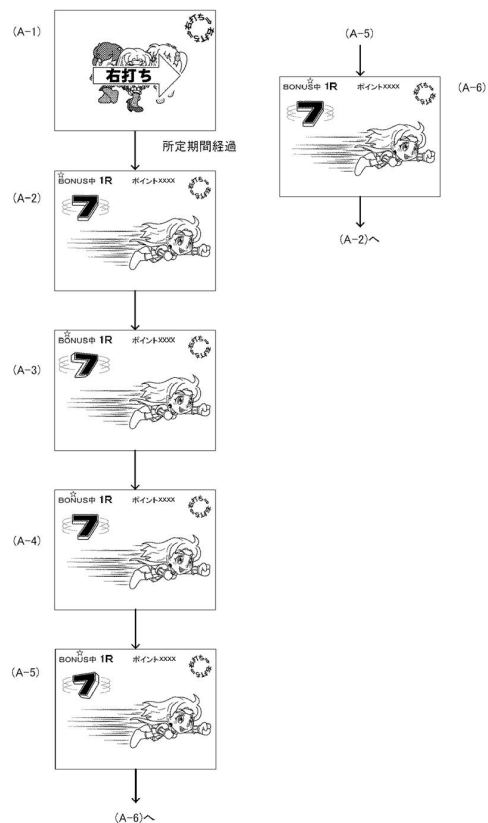


10

20

【図 15-21】

【图15-21】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7395430(JP, B2)
特開2019-098039(JP, A)
特開2016-165632(JP, A)
特開2022-048428(JP, A)
特開2022-048430(JP, A)
特開2019-180850(JP, A)
特開2017-140184(JP, A)
特開2018-042603(JP, A)
特開2017-209196(JP, A)
特開2019-088370(JP, A)
特開2019-010582(JP, A)
特開2019-201848(JP, A)
特開2020-018443(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04, 7/02