

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7284069号
(P7284069)

(45)発行日 令和5年5月30日(2023.5.30)

(24)登録日 令和5年5月22日(2023.5.22)

(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150頁)

(21)出願番号	特願2019-201131(P2019-201131)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日	令和1年11月6日(2019.11.6)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2021-74058(P2021-74058A)	審査官	大山 栄成
(43)公開日	令和3年5月20日(2021.5.20)		
審査請求日	令和4年4月20日(2022.4.20)		

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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
発光手段と、
音出力手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信し、
前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

特定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

10

前記第 3 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチは、

第 1 キャラクタが登場する所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記特定リーチは、

20

第 2 キャラクタが登場する特定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第 4 期間と、該第 4 期間後の第 5 期間と、該第 5 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 6 期間と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御される旨の第 1 特殊シーンの前記所定演出動画を第 1 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、

30

前記第 2 コマンドを受信した場合に、

前記第 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 6 期間に前記有利状態に制御される旨の第 2 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

40

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 3 特殊シーンの前記所定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、

前記第 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

50

前記第 6 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 4 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

前記所定演出動画で用いた第 1 キャラクタと同一のキャラクタであるが表示態様が異なる該第 1 キャラクタを用いて第 1 特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出動画で用いた第 2 キャラクタと同一のキャラクタであるが表示態様が異なる該第 2 キャラクタを用いて第 2 特殊演出を実行可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 2 速度で進行する前記所定演出動画の表示後に、該所定演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出制御手段は、遊技に関する情報表示を動作させる情報演出を実行可能であり、

前記情報演出において、前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機は、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017-99801 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、スローモーション演出としてバトル演出の再生速度を低速にすると、タイマー演出の進行速度も併せて低速となるため、遊技者に対して違和感を与えてしまうという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止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】

(A) 特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光手段と、

音出力手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動

10

20

30

40

50

パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、
前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信し、
前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

10

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

特定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

20

前記所定リーチは、

第1キャラクタが登場する所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、

前記特定リーチは、

第2キャラクタが登場する特定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第4期間と、該第4期間後の第5期間と、該第5期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第6期間と、を含み、

前記演出制御手段は、

30

前記第1コマンドを受信した場合に、

前記第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第2期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第3期間に前記有利状態に制御される旨の第1特殊シーンの前記所定演出動画を第1速度よりも遅い第2速度で表示可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、

前記第4期間において、第1速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

40

前記第5期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第6期間に前記有利状態に制御される旨の第2特殊シーンの前記特定演出動画を第1速度よりも遅い第2速度で表示可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、

前記第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第2期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第3期間に前記有利状態に制御されない旨の第3特殊シーンの前記所定演出動

50

画を第 1 速度で表示可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、

前記第 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 6 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 4 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

前記所定演出動画で用いた第 1 キャラクタと同一のキャラクタであるが表示態様が異なる該第 1 キャラクタを用いて第 1 特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出動画で用いた第 2 キャラクタと同一のキャラクタであるが表示態様が異なる該第 2 キャラクタを用いて第 2 特殊演出を実行可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 2 速度で進行する前記所定演出動画の表示後に、該所定演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出制御手段は、遊技に関する情報表示を動作させる情報演出を実行可能であり、

前記情報演出において、前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続すること、を特徴としている。

(1) 上記目的を達成するための遊技機は、

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、

演出音を出力可能な音出力手段 (例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4) と、

演出動画を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出 (例えば、リーチ演出) を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

を備え、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路 (例えば、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2) と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路 (例えば、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4) と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ (例えば、スピーカ 8 L、8 R) と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり (例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出

10

20

30

40

50

力されている部分)、

さらに、

前記表示手段は、演出画像を表示可能であり、

前記演出実行手段は、特定キャラクタ(例えば、味方キャラクタB - 3)を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能であり、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第1態様(例えば、頭身を変化させない味方キャラクタB - 3)にて表示する第1特定演出(例えば、スーパーリーチのリーチ演出)と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第1態様よりも高い第2態様(例えば、味方キャラクタB - 3から頭身を低くした味方キャラクタB - 2)にて表示する第2特定演出(例えば、パターンC I - 2のカットイン演出)と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第1態様よりも高い第3態様(例えば、味方キャラクタB - 3を味方キャラクタB - 2から更に頭身を低くした味方キャラクタB - 1)にて表示する第3特定演出(例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出)と、

を実行可能であり、

前記第1態様は、前記第2態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第3態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第3態様よりも前記第2態様に類似しており(例えば、図12 - 19(B)に示すように、味方キャラクタB - 3と味方キャラクタB - 2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB - 3と味方キャラクタB - 1との頭身差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタB - 1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタB - 2に類似したキャラクタである部分)、

前記第3特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合は、前記第2特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合と異なる(例えば、図12 - 22に示すように、表示パターンにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターンC I - 2にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ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、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。さらに、特定キャラクタが第2態様と第3態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第1態様にて表示される割合が変化するので、第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2~6に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2018 - 99309号公報に示されているような、な保留連報知演出を実行する遊技機において、次の大当たりとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に演出を実行可能な遊技機を提供することを必要がある。

(2)上記目的を達成するための他に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば演出制御用保留情報記憶領域)と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されること

10

20

30

40

50

に対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 010AKS004、ステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング TA、TB、または TC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ 010AKS024、ステップ 010AKS025 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミング TD）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ 010AKS045 の処理を実行可能である）。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0008】

（3）上記（2）に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板 11、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板 12、演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報（例えば変動パターン指定コマンド）を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報（例えば当り開始指定コマンド）に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0009】

（4）上記（3）の遊技機において、

前記有利状態開始時に受信する情報に基づいて実行される有利状態開始時演出の方が特定表示よりも表示優先順位が高く設定されており、

前記有利状態開始時演出期間中に、特定表示を消去する（例えば図 14 - 9（H）～（J））ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0010】

（5）上記（2）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

前記特定タイミングは、複数の所定タイミングのうち、最後のタイミングよりも後のタイミングである（例えば図 14 - 4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示消去演出の実行タイミングがまだ残っている状況で特定表示が消去されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0011】

（6）上記（2）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第 1 態様と、当該第 1 態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第 2 態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記第 2 態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記

10

20

30

40

50

所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第 1 態様から前記第 2 態様に変更する制御を実行可能である（例えば図 14 - 11）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 2 態様の特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【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】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 9】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 10 - 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 10 - 2】（ A ）は画像表示装置を示す図であり、（ B ）は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、（ C ）はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、（ D ）は第 4 図柄の点滅態様を示す図である。

【図 10 - 3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 10 - 4】（ A ）,（ B ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 10 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 10 - 6】（ A ）は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、（ B ）は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 10 - 7】（ A ）は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（ B ）は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図 10 - 8】変動パターンを例示する図である。

【図 10 - 9】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 10 - 10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 10 - 11】（ A ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（ B ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図 10 - 12】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 10 - 13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 10 - 14】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 10 - 15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図 10 - 16】（ A ）は静止画表示演出の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演出内容を示す図である。

【図 10 - 17】（ A ）は操作促進演出の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演出内容を示す図である。

【図 10 - 18】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 19】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 20】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 21】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 22】スーパーリーチ 1 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 23】スーパーリーチ 2 の可変表示を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 10 - 24】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 25】スーパーリーチ 3 の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 26】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 27】第 1 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 28】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 29】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 30】第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 31】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 32】第 3 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 33】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

10

【図 10 - 34】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 35】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 36】変形例における第 2 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 37】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 38】変形例における第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 11】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 12 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 12 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 12 - 3】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 12 - 4】各乱数を示す説明図である。

20

【図 12 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 12 - 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 8】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 12 - 9】(A) は大当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 10】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12 - 11】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 12 - 12】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

30

【図 12 - 13】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 14】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 15】演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。

【図 12 - 16】(A) は先読予告設定処理を示すフローチャートであり、(B) は保留表示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 12 - 17】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 12 - 18】(A) はカットイン演出決定処理を示すフローチャートであり、(B) はカットイン演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示すフローチャートである。

【図 12 - 19】(A)、(B) は味方キャラクタの表示態様を示す図であり、(C) は各味方キャラクタの頭身と適用演出を示す図である。

40

【図 12 - 20】カットイン演出、保留表示予告演出、スーパーリーチのリーチ演出の各実行期間を示す図である。

【図 12 - 21】(A) はスーパーリーチの可変表示におけるカットイン演出の実行期間とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間を示すタイミングチャートであり、(B) は、スーパーリーチの可変表示中から保留表示予告演出が実行される場合のタイミングチャートである。

【図 12 - 22】(A) は味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合と、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合の大小関係の説明図であり、(B) は味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合と、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味

50

方キャラクタ B - 3 が表示去れる割合の大小関係の説明図である。

【図 1 2 - 2 3】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 4】保留表示予告演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 5】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 6】保留表示予告演出とリーチ演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 7】変形例 0 4 3 S G - 1 におけるアクティブ表示予告演出の演出態様の図である。

【図 1 2 - 2 8】変形例 0 4 3 S G - 1 におけるアクティブ表示予告演出の実行タイミングの説明図である。

【図 1 2 - 2 9】変形例 0 4 3 S G - 2 における特図表示結果判定テーブルを示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

本発明に係る遊技機であるパチンコ遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 5】

〔形態〕

形態の 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

20

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

30

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能である（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0 0 1 6】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2

50

）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。

【 0 0 1 7 】

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、

前記演出実行手段は、前記所定演出に対応する演出音に関する速度を、前記第 2 期間における所定期間において前記第 1 期間と同一速度で前記音出力手段により出力可能であり、前記第 2 期間における所定期間よりも後の特定期間において前記第 1 期間とは異なる速度で前記音出力手段により出力可能である（例えば、変形例 0 7 9 S G - 1 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ 8 L、8 R から再生速度 V 4 にて演出音を出力する一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部においては V 4 とは異なる再生速度（例えば、再生速度 V 4 よりも遅い V 5）にて演出音を出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出動画が第 2 速度で表示されている第 2 期間の内、特定期間については演出音に関する速度が異なるようであるため、所定演出に対応する演出音による演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 8 】

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、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含む（例えば、スピーカ 8 L、8 R から B G M（楽曲）や効果音を出力可能な部分）

この特徴によれば、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 9 】

形態 5 の遊技機は、形態 1 ～形態 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記第 1 期間と前記第 2 期間とで発光可能であって発光態様を変化可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ 9）を備え、

前記演出実行手段は、前記第 2 期間において前記第 1 期間よりも短い周期で前記発光手段の発光態様を変化可能である（例えば、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出の各実行期間及び第 4 リーチ演出前半部分実行期間よりも短い周期で遊技効果ランプ 9 が点滅する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光態様の変化周期が、演出の進行速度が遅い第 2 期間において逆に短く（早く）なることによって、第 2 期間の演出効果を向上できる。

【 0 0 2 0 】

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、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第 1 表示領域（例えば、図 1 0 - 2（A）に示す第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F）と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域（例えば、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出（例えば、図 10 - 2（B）に示す第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2（C）に示すテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分）、

前記情報演出については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記情報表示を同一の動作速度で動作させる情報演出を実行可能である（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、保留表示の回転表示を回転速度 V3、テロップの移動表示を移動速度 V3 で表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、情報表示の動作速度と所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0021】

形態 7 の遊技機は、形態 6 に記載の遊技機であって、

前記第 1 表示領域の総面積は、前記第 2 表示領域の総面積よりも大きい（例えば、図 10 - 2（A）に示すように、第 1 表示領域 079SG005F の面積は、第 2 表示領域 079SG005Sa の面積と第 3 表示領域 079SG005Sb とを合わせた面積よりも広い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定演出を情報演出よりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0022】

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、

前記演出実行手段は、前記第 1 期間と前記第 2 期間以外の少なくとも可変表示中の期間においては、常に同一の動作速度で前記情報表示を動作させる情報演出を実行可能である（例えば、図 10 - 18 ~ 図 10 - 25 に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U では保留表示の回転表示が回転速度 V3 で実行され、テロップ表示エリア 079SG005T ではテロップの移動表示が移動速度 V3 で実行される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の動作速度が変化することがないので、遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防止できる。

【 0 0 2 3 】

形態 9 の遊技機は、形態 6 ～ 形態 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記情報演出は、実行中の可変表示における演出に関する状態を示唆する情報表示を前記第 2 表示領域に順次移動表示させる移動表示演出（例えば、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T において遊技状態に応じたメッセージの移動表示を実行する部分）を含み、

前記演出実行手段は、前記情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるように該情報表示を移動表示させる移動表示演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 (C) に示すように、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T においてメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるので、移動表示演出が実行されていることを遊技者が認識し易くできる。

【 0 0 2 4 】

形態 1 0 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出音を出力可能な音出力手段例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 ）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ～ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ～ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ～ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記第 2 期間内においては、前記所定演出とは異なる演出であって該所定演出の演出効果を高めるための効果演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1、及び図 1 0 - 2 8 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間において画像表示装置

10

20

30

40

50

5 に集中線を表示する効果演出を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 2 期間の演出効果を高めるとともに、第 2 期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が認識し易くできる。

【 0 0 2 5 】

形態 1 1 の遊技機は、形態 1 0 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記効果演出を、前記所定演出の演出効果を高める効果度が異なる複数の態様（例えば、図 1 0 - 2 8 (C) に示す集中線が表示される態様と、図 1 0 - 2 8 (D) に示すように、図 1 0 - 2 8 (C) よりも集中線の表示数が多い態様）にて実行可能であり、

前記第 2 期間の始点から終点に進むに伴って、演出効果を高める効果度が順次高くなる態様の前記効果演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 8 (C) 及び図 1 0 - 2 8 (D) に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果演出の態様が、所定演出の演出効果を高める効果度が順次高くなる態様に変わるので、第 2 期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が一層認識し易くできる。

【 0 0 2 6 】

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

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 ）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第 1 表示領域（例えば、図 1 0 - 2 (A) に示す第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F ）と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域（例えば、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a ）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

前記第 1 表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した特定情報演出（例えば、図 1 0 - 2 (B) に示す第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の回転表示や、図 1 0 - 2 (C) に示すテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば

10

20

30

40

50

、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

前記報知演出を、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて実行可能である(例えば、図10-26(G)、図10-29(E)、図10-30(D)、図10-31(G)、図10-35(C)に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際に、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで該大当り報知演出の画像を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第1表示領域と第2表示領域とを併せた広い表示領域において報知演出を実行することで、特典が付与されたことを遊技者が認識し易くできる。

【0027】

形態13は、形態12に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第2表示領域内において動作する第1表示(例えば、保留表示)と前記第2表示領域内において動作しない第2表示(例えば、第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U)とを前記特定情報演出にて表示可能であり、

前記第1表示と前記第2表示とを消去した前記第2表示領域において前記報知演出を実行可能である(例えば、図10-26(G)、図10-29(E)、図10-30(D)、図10-31(G)、図10-35(C)に示すように、大当り報知演出を実行する場合は、保留表示と第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを非表示化して第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作する第1表示だけではなく、動作しない第2表示も消去した第2表示領域において報知演出が実行されるので、第2表示領域における報知演出の視認性をより一層高めることができる。

【0028】

形態14の遊技機は、形態1～形態13のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域(例えば、第1表示領域079SG005F)と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域(例えば、第2表示領域079SG005Sa)と、を含む表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

特典(例えば、大当り遊技状態)を付与する特典付与手段(例えばCPU103)と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の

10

20

30

40

50

表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した情報演出（例えば、図 10 - 2（B）に示す第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2（C）に示すテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域の視認性を変化可能であって（例えば、変形例 0 7 9 S G - 2 に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に加えて、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a と第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b の視認性を低下可能とする部分）、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 10 - 1 9 ~ 図 10 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 10 - 1 9 ~ 図 10 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 1 9 ~ 図 10 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において前記第 1 表示領域の視認性は変化するが前記第 2 表示領域の視認性は変化しない（例えば、変形例 0 7 9 S G - 2 として図 10 - 3 6 及び図 10 - 3 7 に示すように、エフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E a によって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の視認性は低下するが第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a や第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b の視認性は変化しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知前期間において第 1 表示領域の視認性が変化することで報知演出が実行されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第 2 表示領域の視認性が変化しないことで遊技者が情報演出を認識し難くならないことも防ぐことができる。

【 0 0 2 9 】

形態 1 5 は、形態 1 4 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、表示する画像を生成可能な手段であって、前記第 1 表示領域に表示する画像を描画可能な第 1 描画階層（例えば、第 2 画像データ）と、該第 1 描画階層よりも上位の描画階層であって、前記第 2 表示領域に表示する画像を描画可能な第 2 描画階層（例えば、第 1 画像データ）とを含む複数の描画階層を有する画像生成手段（例えば、表示制御部 1 2 3）を含み、

前記画像生成手段が前記第1描画階層に描画する画像の視認性を変化させることにより前記第1表示領域の視認性が変化する(例えば、変形例079SG-2に示すように、第2画像データの画像として描画されるエフェクト画像079SG005Eaを拡大表示することによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示領域の視認性を変化させることなく第1表示領域の視認性だけを的確に変化させることができる。

【0030】

形態16は、形態15に記載の遊技機であって、

前記画像生成手段は、前記第1描画階層に描画する画像の視認性を、前記第1描画階層における前記第2表示領域に対応する領域から離れた特定位置から前記第2表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化させる(例えば、変形例079SG-2に示すように、第2画像データの画像として描画されるエフェクト画像079SG005Eaを第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画することによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1描画階層の視認性の変化が、特定位置から第2表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化するようになるため、第2表示領域に対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【0031】

形態17は、形態14～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン31B)を備え、

前記演出実行手段は、

前記動作検出手段での遊技者の動作の検出に基づいて前記報知演出を実行可能であり(例えば、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基づいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことを報知可能な部分)、

前記報知演出を実行するための動作促進画像を前記第1表示領域に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出(例えば、操作促進演出)を実行可能であり、

前記所定演出の演出動画の視認性は低下するが、前記動作促進演出の視認性は低下しない(例えば、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出に対して動作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対して動作を効果的に促すことができる。

【0032】

形態18は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域(例えば、図10-2(A)に示す第1表示領域079SG005F)と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域(例えば、第2表示領域079SG005Sa)と、を含む表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

特典(例えば、大当り遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、CPU103)と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆

10

20

30

40

50

する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出と、前記第 2 表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出（例えば、図 10 - 2（B）に示す第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2（C）に示すテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

10

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記第 1 表示領域に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

20

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において、前記第 1 表示領域で実行していた前記所定演出の進行停止に対応する特定静止画像を表示する報知前演出（例えば、静止画表示演出）を実行可能であり、

前記第 2 表示領域における前記情報表示の動作は、前記報知前期間においても継続する（例えば、図 10 - 20 及び図 10 - 21 に示すように、静止画表示演出実行期間中においても第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示の回転表示や、図 10 - 2（C）に示すテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるテロップの移動表示が継続する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知前期間において第 1 表示領域に特定静止画像が表示されることによって、報知演出が実行されることを遊技者が認識し易くできるとともに、第 2 表示領域での情報表示の動作は継続するので、情報表示の動作停止してしまうことによって情報演出が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

40

【0033】

形態 19 は、形態 18 に記載の遊技機であって、

前記特定静止画像は、進行が停止された前記所定演出の静止画像の色彩を変化させた画像である（例えば、図 10 - 16 及び図 10 - 29（A）~ 図 10 - 29（B）に示すように、静止画表示演出がパターン SG - 2 にて実行されることによって静止画の色彩が反転する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 表示領域に表示される特定静止画像が、所定演出の静止画像と色彩が異なることによって、報知演出が実行されることを遊技者がより一層認識し易くできる。

50

【 0 0 3 4 】

形態 2 0 は、形態 1 9 に記載の遊技機であって、

前記第 2 表示領域に表示されている前記情報演出の画像については、前記報知前期間において色彩は変化しない（例えば、図 1 0 - 2 9 (B) に示すように、静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行されることによって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されている静止画の色彩が反転するが、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示されている保留表示やテロップ、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b に表示されている第 4 図柄の色彩は反転しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知前演出が実行される際に遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防ぐことができる（情報演出の画像については色彩が変化しないので、色彩が変化した特定静止画像であることを認識し易くできる）。

10

【 0 0 3 5 】

形態 2 1 は、形態 1 ~ 形態 2 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段と（例えば、画像表示装置 5）、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

20

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記所定演出は、第 1 区間（例えば、第 1 リーチ演出と第 3 リーチ演出）と該第 1 区間よりも後の第 2 区間（例えば、第 2 リーチ演出と第 4 リーチ演出）とを含み、

前記第 1 区間と前記第 2 区間とは、それぞれが第 1 期間（例えば、第 1 リーチ演出前半部分実行期間、第 2 リーチ演出前半部分実行期間、第 3 リーチ演出前半部分実行期間、第 4 リーチ演出前半部分実行期間）と該第 1 期間よりも後の第 2 期間（例えば、第 1 リーチ演出後半部分実行期間、第 2 リーチ演出後半部分実行期間、第 3 リーチ演出後半部分実行期間、第 4 リーチ演出後半部分実行期間）とを含み、

30

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

40

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記所定演出を、前記第 1 区間の実行後に前記第 2 区間に移行する第 1 パターン（例

50

例えば、図 10 - 20 及び図 10 - 21 に示すスーパーリーチ 3 の可変表示や、図 10 - 24 及び図 10 - 25 に示すスーパーリーチ 3 の可変表示)と、前記第 1 区間の実行後に前記第 2 区間に移行せず終了する第 2 パターン(例えば、図 10 - 18 及び図 10 - 19 に示すスーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示や、図 10 - 22 及び図 10 - 23 に示すスーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示)と、で実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 1 区間で所定演出を第 2 速度で実行して第 2 区間に移行するか第 2 区間に移行することなく所定演出が終了するかや、第 2 区間で所定演出を第 2 速度で実行して特典が付与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。

10

【0036】

形態 22 は、形態 21 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出が前記第 2 区間に移行せずに前記第 1 区間で終了することを示唆する終了示唆演出(例えば、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出)を実行可能であり、

前記終了示唆演出と、前記第 1 区間から前記第 2 区間に移行したときの所定演出とを同一の進行速度で実行可能であり(例えば、図 10 - 19、図 10 - 20、図 10 - 21、図 10 - 23、図 10 - 24、図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出後半部分実行期間とを進行速度 V1 にて実行する部分)、

20

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第 1 報知期間において演出の進行速度が第 3 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第 1 報知期間よりも後の第 2 報知期間において前記第 3 速度よりも遅い第 4 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 10 - 18、図 10 - 20、図 10 - 22、図 10 - 24、図 10 - 25 及び図 10 - 26 (E) ~ 図 10 - 26 (G)、図 10 - 29 (C) ~ 図 10 - 29 (E)、図 10 - 30 (B) ~ 図 10 - 30 (D)、図 10 - 31 (E) ~ 図 10 - 31 (G)、図 10 - 35 (A) ~ 図 10 - 35 (C) に示すように、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V2 にて実行する部分)、

30

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第 2 報知期間においては前記表示手段に前記第 4 速度の演出動画を表示することなく前記第 3 速度である演出動画を表示可能である(例えば、図 10 - 19、図 10 - 21、図 10 - 23、図 10 - 25 及び図 10 - 27 (E) ~ 図 10 - 27 (G)、図 10 - 30 (F) ~ 図 10 - 30 (H)、図 10 - 32 (E) ~ 図 10 - 32 (G)、図 10 - 35 (D) ~ 図 10 - 35 (F) に示すように、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V1 にて実行する部分)

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 区間に移行したときの所定演出の進行速度が終了示唆演出の進行速度と同一であるので、第 2 区間に移行したときの進行速度が終了示唆演出の進行速度と異なることによって、特典が付与されることへの期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができるとともに、特典が付与されないことが報知されたときには、第 4 速度の演出動画が表示されないの、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0037】

形態 23 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 22 のいずれかに記載の遊技機であって、

50

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、遊技者の動作を促す動作促進演出（例えば、操作促進演出）と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記第 2 期間において前記所定演出の演出動画が前記第 2 速度で表示中であるとき、前記動作促進演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 4 及び図 1 0 - 2 5 に示すように、第 4 リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されているときに操作促進演出が実行される部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 2 期間中の動作促進演出の実行中において所定演出が第 2 速度で進行するため、所定演出の演出効果を高めることができる。

【 0 0 3 8 】

形態 2 4 の遊技機は、形態 2 3 に記載の遊技機であって、

前記動作促進演出は、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出を受け付ける有効検出期間を報知する有効検出期間報知演出（例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作受け継期間を示すメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の表示）を含み、

前記演出実行手段は、前記有効検出期間が終了した場合に、該有効検出期間が終了したタイミングよりも後のタイミングから、前記有効検出期間内に前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された場合と同じ報知演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 3 3（E）、図 1 0 - 3 4（E）及び図 1 0 - 3 5（A）~ 図 1 0 - 3 5（F）に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したこと、または、遊技者がプッシュボタ

10

20

30

40

50

ン 3 1 B を操作したことにもとづいて、同一の大当たり報知演出またははずれ報知演出を実行する部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、動作検出手段が遊技者の動作を検出しない場合に有効検出期間が経過する以前のタイミングで報知演出が実行されることがないので、動作検出手段が遊技者の動作を検出しないことにより有効検出期間中に特典が付与されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 3 9 】

形態 2 5 の遊技機は、形態 1 ～形態 2 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 ）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ～図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ～図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ～図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第 1 報知期間において演出の進行速度が第 3 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第 1 報知期間よりも後の第 2 報知期間において前記第 3 速度よりも遅い第 4 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 8、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 2、図 1 0 - 2 4 及び図 1 0 - 2 6 (E) ～図 1 0 - 2 6 (G)、図 1 0 - 2 9 (C) ～図 1 0 - 2 9 (E)、図 1 0 - 3 0 (B) ～図 1 0 - 3 0 (D)、図 1 0 - 3 1 (E) ～図 1 0 - 3 1 (G)、図 1 0 - 3 5 (A) ～図 1 0 - 3 5 (C) に示すように、大当たり報知演出のうち、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度 V 1 にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度 V 2 にて表示される部分）、

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第 2 報知期間においては前記表示手段に前記第 4 速度の演出動画を表示することなく前記第 3 速度である演出動画を表示可能である（例えば、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 3、図

10

20

30

40

50

10 - 25 及び図 10 - 27 (E) ~ 図 10 - 27 (G)、図 10 - 30 (F) ~ 図 10 - 30 (H)、図 10 - 32 (E) ~ 図 10 - 32 (G)、図 10 - 35 (D) ~ 図 10 - 35 (F) に示すように、はずれ報知演出の動画が進行速度 V1 にて表示される部分) ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知演出として特典の付与が報知されるときには進行速度が第 4 速度の演出動画が表示されるようになるので、特典が付与されたことを報知演出の演出動画によって遊技者に印象付けることができる。

【0040】

形態 26 の遊技機は、形態 25 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、特典が付与されるときにおいてのみ、前記第 2 期間中に特殊演出 (例えば、図 10 - 16 に示すように、静止画の色彩が反転する静止画表示演出 (パターン SG - 2 の静止画表示演出)) を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【0041】

形態 27 の遊技機は、形態 26 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記特典として第 1 特典 (例えば、非確変大当りの大当り遊技状態) と該第 1 特典よりも遊技者にとって有利な第 2 特典 (例えば、確変大当りの大当り遊技状態) とを付与可能であり、

前記演出実行手段は、前記報知演出において特典が付与されないことを一旦報知した後、特典が付与されることを報知する特別演出 (例えば、変形例 079 SG - 4 に示す復活演出) を実行可能であり、

前記第 2 期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されることが報知されるときは、前記第 2 特典が付与され (例えば、変形例 079 SG - 4 に示すように、静止画表示演出がパターン SS - 2 にて実行されて大当り報知演出が実行される場合は確変大当りの大当り遊技状態に制御される部分)、

前記第 2 期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されないことが報知された後に前記特別演出が実行されるときは、前記第 1 特典または前記第 2 特典が付与される (例えば、変形例 079 SG - 4 に示すように、静止画表示演出がパターン SS - 2 にて実行されて一旦はずれ報知演出が実行されてから復活演出が実行される場合は、非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合とがある部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行された後に、報知演出にて特典の付与が報知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。

【0042】

形態 28 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 27 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

演出音を出力可能な音出力手段 (例えば、スピーカ 8L、8R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079 SG 132、音声データ ROM 079 SG 133、増幅回路 079 SG 134) と、

演出動画を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

特典 (例えば、大当り遊技状態) を付与する特典付与手段 (例えば、CPU 103) と、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段 (例えば、プッシュボタン 31B) と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出 (例えば、リーチ演出) と、第 1 動作促進画像 (例えば、操作促進画像 079 SG 005 Ba) と該第 1 動作促進画像とは異なる第 2 動作促進画像 (例えば、操作促進画

10

20

30

40

50

像 0 7 9 S G 0 0 5 B b) とを含む複数の動作促進画像のうちいずれかを前記表示手段に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出(例えば、操作促進演出)と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

10

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

20

前記第 2 期間の開始後に前記動作促進演出を実行可能であり(例えば、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、第 4 リーチ演出後半部分実行期間中に操作促進演出が実行される部分)、

前記第 1 動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を視認可能に表示しつつ前記第 1 動作促進画像を表示し(例えば、図 1 0 - 3 3 に示すように、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a を表示するときには、透過率を有するエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E が共に表示されるので、遊技者は該エフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E を通してバトル演出を視認可能となる部分)、

30

前記第 2 動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を前記第 1 動作促進画像のときよりも前記所定演出の演出動画を視認困難に表示しつつ、前記第 2 動作促進画像を前記第 1 動作促進画像の表示領域よりも広い表示領域に表示し(例えば、図 1 0 - 3 4 に示すように、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりもサイズの大きい操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b を表示するときには、該操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の透過率が 0 % であることによって、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a が表示されるときよりもバトル演出の視認性が低下する部分)、

前記第 2 動作促進画像が表示されるときに特典が付与される割合は、前記第 1 動作促進画像が表示されるときよりも高い(例えば、図 1 0 - 1 7 に示すように、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b が表示されるときに可変表示結果が大当りとなる割合は、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a が表示されるときに可変表示結果が大当りとなる割合よりも低い部分)

40

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、動作促進演出として第 1 動作促進画像と第 2 動作促進画像のどちらが表示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。

【 0 0 4 3 】

50

形態 29 の遊技機は、形態 28 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 動作促進画像の表示中において、進行速度が前記第 2 速度である前記所定演出の演出動画を前記表示手段に表示可能である（例えば、図 10 - 24、図 10 - 25 及び図 10 - 33（C）～図 10 - 33（E）に示すように、操作促進演出として操作促進画像 079SG005Ba を表示する場合は、該操作促進画像 079SG005Ba の表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行される部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、第 1 動作促進画像の表示中に所定演出の演出動画が第 2 速度で表示されるので、遊技興趣を向上できる。

【0044】

形態 30 の遊技機は、形態 1～形態 29 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出として第 1 所定演出（例えば、第 1 リーチ演出と第 3 リーチ演出）と第 2 所定演出（例えば、第 2 リーチ演出と第 4 リーチ演出）とを実行可能であって、前記第 1 所定演出における第 1 特定区間（例えば、第 1 リーチ演出前半部分実行期間と第 3 リーチ演出前半部分実行期間）の実行後に該第 1 特定区間よりも後の第 2 特定区間（例えば、第 1 リーチ演出後半部分実行期間と第 3 リーチ演出後半部分実行期間）に移行可能であり、

前記所定演出を、前記第 1 所定演出の前記第 1 特定区間の実行後に前記第 2 特定区間に移行せず特典の付与を報知する第 1 特定パターン（例えば、図 10 - 18 に示すスーパーリーチ 1 や図 10 - 22 に示すスーパーリーチ 1 の可変表示）と、前記第 1 所定演出の前記第 1 特定区間と前記第 2 特定区間の実行後に前記第 2 所定演出に移行する第 2 特定パターン（例えば、図 10 - 20、図 10 - 21 に示すスーパーリーチ 3 や図 10 - 24、図 10 - 25 に示すスーパーリーチ 3 の可変表示）と、前記第 1 所定演出の前記第 1 特定区間と前記第 2 特定区間との実行後に前記所定演出を終了する第 3 特定パターン（例えば、図 10 - 19 に示すスーパーリーチ 2 の可変表示や図 10 - 23 に示すスーパーリーチ 2 の可変表示）と、にて実行可能であり、

前記第 1 所定演出の前記第 1 特定区間から前記第 2 特定区間に移行するときと、前記第 1 所定演出の前記第 2 特定区間から前記第 2 所定演出に移行するときの双方において、演出の進行速度が前記第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示し（例えば、図 10 - 18～図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出前半部分実行期間から第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 1 リーチ演出後半部分実行期間から第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出後半部分実行期間から第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度 V2 にて実行する部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 所定演出の前記第 1 特定区間及び前記第 2 特定区間と前記第 2 所定演出のいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて出力する（例えば、図 10 - 18～図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出前半部分実行期間から第 1 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 1 リーチ演出後半部分実行期間から第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第 3 リーチ演出後半部分実行期間から第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ 8L、8R から BGM や効果音を他の期間と変わらず再生速度 V4 にて出力する部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 所定演出の第 1 特定区間から第 2 特定区間に移行する際、第 2 特定区間から第 2 所定演出に移行する際に変化するが、所定演出に対応する演出音の出力速度は第 1 所定演出の第 1 特定区間から第 2 特定区間に移行する際、第 2 特定区間から第 2 所定演出に移行する際に変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、所定演出の演出動画の進行速度が第 2

10

20

30

40

50

速度に変化することによって、所定演出の分岐を遊技者が認識し易くできる。

【 0 0 4 5 】

(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 4 6 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

10

【 0 0 4 7 】

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。

20

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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。

30

【 0 0 5 0 】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

40

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

50

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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 6 1 】

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 6 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う

10

20

30

40

50

。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」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。

【００６３】

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

【００６４】

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

10

【００６５】

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。

【００６６】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

20

【００６７】

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。

【００６８】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

30

【００６９】

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。

【００７０】

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

40

【００７１】

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。

【００７２】

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

50

【 0 0 7 3 】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 7 5 】

表示モニタ 2 9 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 2 9 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 2 9 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。

【 0 0 7 6 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a 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。

【 0 0 7 7 】

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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 0 A は、短片 5 0 0 A a および長片 5 0 0 A b 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。

【 0 0 7 8 】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【 0 0 7 9 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B 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）。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 8 1 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 8 2 】

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

10

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

20

【 0 0 8 5 】

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 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

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

40

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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。

50

【 0 0 9 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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。

20

【 0 0 9 4 】

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。

30

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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）

40

【 0 0 9 7 】

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。

【 0 0 9 8 】

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

50

ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の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。

【0099】

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

10

【0100】

また、飾り図柄の変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に依って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0101】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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。

20

【0102】

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

30

【0103】

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

【0104】

40

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

【0105】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクテ

50

ィブ表示)を表示することにも含まれる。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。

【0106】

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。

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

(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。

【0110】

パチンコ遊技機1では、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により主基板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。

【0111】

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

【0112】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 3 】

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。

【 0 1 1 4 】

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。

【 0 1 1 5 】

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、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

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に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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。

【 0 1 2 0 】

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））

10

20

30

40

50

、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。

【 0 1 2 1 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 1 2 2 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

10

【 0 1 2 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 1 2 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

20

【 0 1 2 5 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 2 6 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

30

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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。

40

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

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。

50

【 0 1 3 1 】

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。

【 0 1 3 2 】

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。

【 0 1 3 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 3 4 】

（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、C P U 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 C P U 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。

【 0 1 3 5 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 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（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 3 6 】

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 R A M 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 R A M となる R A M 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。

【 0 1 3 7 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、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 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 1 3 8 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 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。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 5 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 4 1 】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ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。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 7 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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 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。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 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 5 1 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 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 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 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、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。

【 0 1 4 6 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 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 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 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 S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 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 S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定

10

20

30

40

50

キー 5 1 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 S 6 の初期化処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 S 4 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。

【 0 1 4 7 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【 0 1 4 8 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

20

【 0 1 4 9 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【 0 1 5 0 】

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 5 1 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【 0 1 5 2 】

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 S 2 5 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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

50

【 0 1 5 3 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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。

10

【 0 1 5 4 】

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。

【 0 1 5 5 】

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）。

20

30

【 0 1 5 6 】

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。

【 0 1 5 7 】

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

40

【 0 1 5 8 】

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 1 5 9 】

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

50

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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 6 0 】

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。

10

【 0 1 6 1 】

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。

20

【 0 1 6 2 】

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。

30

【 0 1 6 3 】

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

40

【 0 1 6 4 】

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

50

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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。

10

【 0 1 6 7 】

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。

20

【 0 1 6 8 】

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

30

【 0 1 6 9 】

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

40

【 0 1 7 0 】

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。

50

【 0 1 7 1 】

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。

10

【 0 1 7 2 】

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 1 0 2 0 から 1 2 3 7 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、1 0 2 0 から 1 2 3 7 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、1 2 3 8 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。

【 0 1 7 3 】

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 1 0 2 0 から 1 3 4 6 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、1 0 2 0 から 1 3 4 6 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、1 3 4 6 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。

20

【 0 1 7 4 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 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。

30

【 0 1 7 5 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 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。

40

【 0 1 7 6 】

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 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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。

【 0 1 7 7 】

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

50

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 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 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。

【 0 1 7 8 】

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。

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 8 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 8 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 1 2 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 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行

される。

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

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

【 0 1 8 3 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 8 4 】

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

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づい

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

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

10

【 0 1 8 9 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” 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 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【 0 1 9 0 】

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

30

【 0 1 9 1 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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

40

50

して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 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 1 9 3 】

ステップ S 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。

【 0 1 9 4 】

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。

20

【 0 1 9 5 】

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。

30

【 0 1 9 6 】

(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。

【 0 1 9 7 】

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 1 9 8 】

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

40

【 0 1 9 9 】

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、R T、A T、A

50

R T、C Z（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。

【０２００】

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。

10

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

20

【０２０３】

（特徴部０７９ＳＧに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部０７９ＳＧ（以下、本特徴部０７９ＳＧと略記する）について説明する。図１０－１は、本特徴部０７９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図１０－１に示すように、本特徴部０７９ＳＧにおける音声制御基板１３には、演出制御用ＣＰＵ１２０と共動してスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音（演出音）の生成を行う音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２と、該音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路（アンプ）０７９ＳＧ１３４と、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３と、が搭載されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２に生成させる。

30

【０２０４】

音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２は、演出制御用ＣＰＵ１２０から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ８Ｌ、８Ｒ毎に個別に生成して増幅回路０７９ＳＧ１３４に出力する。増幅回路０７９ＳＧ１３４は、音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ８Ｌ、８Ｒに出力する。

40

【０２０５】

音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ８Ｌ、８Ｒ毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間（例えば、飾り図柄可変表示期間）において各スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する効果音やＢＧＭ（楽曲）等の音の出力態様（周波数特性、タイミング（ディレイ）等）が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

【０２０６】

図１０－２（Ａ）は、本特徴部０７９における画像表示装置５を示す説明図である。本特徴部０７９ＳＧにおける画像表示装置５の表示領域は、正面視で高さＬ、左右幅Ｌの長

50

方形状に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第1表示領域079SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア079SG005Dと、第2特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア079SG005Uと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア079SG005Tと、を含む第2表示領域079SG005Saを構成している。

【0207】

つまり、画像表示装置5の表示領域全体のうち、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

10

【0208】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。

【0209】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

20

【0210】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形状に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されている。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長方形状に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さH及び左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

【0211】

30

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広がっている。

【0212】

図10-2(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは、演出制御用CPU120が後述する保留表示動作処理（図8-13参照）を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度（例えば、回転速度V3）にて回転表示可能となっている。

【0213】

図10-2(C)に示すようにテロップ表示エリア079SG005Tでは、演出制御用CPU120が後述するテロップ動作処理（図10-13参照）を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ（例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中！」等の演出の状態に応じたメッセージ）を、左方向から右方向に向けて一定速度（例えば、移動速度V3）移動させつつ表示可能となっている。

40

【0214】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア079SG005Tにて遊技状

50

態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【 0 2 1 5 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示とテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるメッセージとを共通の一定速度 (V 3) にて回転・移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U における保留表示とテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T におけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

10

【 0 2 1 6 】

図 1 0 - 2 (D) に示すように、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J は、上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b とを有しており、これら上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b とが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b とは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される (O F F となる) 一方で、可変表示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される (O N となる) 。

【 0 2 1 7 】

20

尚、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b における第 1 特図保留記憶数の表示と第 2 特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化する表示である。つまり、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b における第 1 特図保留記憶数の表示と第 2 特図保留記憶数の表示とは、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J や第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T とは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【 0 2 1 8 】

次に、本特徴部 0 7 9 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

30

【 0 2 1 9 】

40

図 1 0 - 3 (A) ~ 図 1 0 - 3 (D) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 3 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。

【 0 2 2 0 】

図 1 0 - 3 (A) に示すように、画像データ 1 は、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D 、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U とテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T を第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示するとともに、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J を第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b に表示するために描画されるデータである。また、画像データ 1 飾り図柄の小図柄を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F (第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b の左側方) に表示するために描画されるデータでもある。

50

【 0 2 2 1 】

図 1 0 - 3 (B) に示すように、画像データ 2 は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示するために描画されるデータである。

【 0 2 2 2 】

図 1 0 - 3 (C) に示すように、画像データ 3 は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示するために描画されるデータである。

【 0 2 2 3 】

尚、図 1 0 - 3 (A) ~ 図 1 0 - 3 (C) に示すように、これら画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3 には画像表示装置 5 に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されており、画像データ 3 が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層（最下層）の画像として表示されるようになっている。このため、図 1 0 - 3 (D) に示すように、画像表示装置 5 においては、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 3 に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ 1 に基づく画像が画像データ 2 に基づく画像と画像データ 3 に基づく画像よりも優先して表示される。

【 0 2 2 4 】

尚、図 1 0 - 3 (D) に示すように、画像データ 1 に基づく画像、画像データ 2 に基づく画像、画像データ 3 に基づく画像が同時に画像表示装置 5 に表示される場合は、画像データ 3 に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ 3 に基づく画像は、第 1 データにに基づく画像や画像データ 2 に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

【 0 2 2 5 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、詳細は後述するが、画像データ 1 及び画像データ 2 に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置 5 に表示される一方で、画像データ 3 に基づく画像は、予め C G R O M に記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置 5 に表示されるようになっている。

【 0 2 2 6 】

特に、本特徴部 0 7 9 S G では、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度 V 1 と該 V 1 よりも遅い進行速度 V 2（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、C G R O M 内に進行速度 V 1 にて表示する演出動画用のデータと進行速度 V 2 にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、C G R O M 内に進行速度 V 1 にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度 V 2 にて表示可能としてもよい。

【 0 2 2 7 】

このように、本特徴部 0 7 9 S G では、演出動画が変化する速度である映像進行速度を V 1 とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第 1 速度となる非スローモーション期間、映像進行速度を V 1 よりも遅い V 2 とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第 2 速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部 0 7 9 S G における演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度が V 1 の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

【 0 2 2 8 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期

10

20

30

40

50

間を設けている形態を例示しているが（図10-18～図10-25参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置5に表示される演出動画の内容自体は、図10-18～図10-25に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がV1からV2に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図10-18～図10-25に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

【0229】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がV2に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第1速度よりも遅い第2速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度V1よりも遅い映像進行速度V2にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

10

【0230】

尚、本特徴部079SGでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ8L、8Rからの音の出力については再生速度V3から変化し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、演出動画の映像進行速度を変えずに（V1のまま）、スピーカ8L、8Rから出力される音の再生速度、遊技効果ランプ9の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

20

【0231】

つまり、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも1の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【0232】

尚、本特徴部079SGでは、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能（例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの）であってもよい。

30

【0233】

図10-4(A)は、本特徴部079SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

【0234】

図10-4(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

50

表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X Hは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【0235】

コマンド8 C X X Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図10-4(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「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

10

【0236】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4(B)に示すように、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当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。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

20

【0237】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（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。

30

【0238】

コマンドA 0 X X Hは、大当り遊技や小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A 1 X X H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A 2 X X H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A 3 X X Hは、大当り遊技や小当り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。

40

【0239】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果

50

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

【0240】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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 4 B 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。

【0241】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【0242】

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。

【0243】

尚、図 10 - 4 (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基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 4 1 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。

【0244】

図 10 - 5 は、主基板 1 1 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 10 - 5 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【0245】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データ

10

20

30

40

50

をカウントするものであればよい。CPU 103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部079SG154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。

【0246】

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」、
10「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。

【0247】

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。

【0248】

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

【0249】

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部079SG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。

【0250】

特図表示結果判定テーブル1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に基づいて決定するために参照されるテーブルである。
30

【0251】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1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。

【0252】

特図表示結果判定テーブル1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079SGにおける特図表示結果判定テーブル1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079SG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079SGでは約1/30）。
40
即ち、特図表示結果判定テーブル1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
50

御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0253】

また、図10-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2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「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0254】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2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）であるかにかかわらず、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、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0255】

特図表示結果判定テーブル2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「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、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高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生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。

【0256】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部079SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お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、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0257】

ここで、本特徴部079SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部079SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0258】

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

10

20

30

40

50

し実行される大当りである。「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を2ラウンド(2R)非確変大当りと呼称する場合がある。

【0259】

また、特に図示はしないが、本特徴部079SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(本特徴部079SGでは0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0260】

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

【0261】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部079SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0262】

図10-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0263】

尚、図10-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0264】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、

10

20

30

40

50

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

【0265】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0266】

図 10 - 8 は、本特徴部 079SG における変動パターンを示している。本特徴部 079SG 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」や「小当り」となる場合などに対応して、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。

【0267】

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 079SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0268】

尚、本特徴部 079SG における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1 - 1）も含まれている。

【0269】

図 10 - 8 に示すように、本特徴部 079SG 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可変表示時間については、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。

【0270】

また、本特徴部 079SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、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に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに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に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 0 2 7 1 】

図 1 0 - 9 は、本特徴部 0 7 9 S G における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 0 7 9 S G では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 0 2 7 2 】

具体的には、図 1 0 - 9 に示すように、可変表示結果が非確変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 A を選択し、該大当り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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 2 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 3 (スーパーリーチ 3 大当りの変動パターン) と P B 1 - 4 (スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン) と P B 1 - 5 (スーパーリーチ 3 大当りの変動パターン) とから決定する。また、可変表示結果が確変大当り A または確変大当り B である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 2 (スーパーリーチ大当りの変動パターン) とから決定する。

10

【 0 2 7 3 】

図 1 0 - 9 に示すように大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブルとでは、P B 1 - 2 ~ P B 1 - 5 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 2 に 4 5 個、P B 1 - 3 に 1 5 0 個、P B 1 - 4 に 3 0 0 個、P B 1 - 5 に 5 0 0 個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 2 に 3 0 個、P B 1 - 3 に 1 3 5 個、P B 1 - 4 に 3 1 5 個、P B 1 - 5 に 5 1 5 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチ 系の変動パターンである P B 1 - 3 と P B 1 - 4 に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

20

【 0 2 7 4 】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊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 P C 1 - 1 (特殊当りの変動パターン) に決定する。

30

【 0 2 7 5 】

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 P A 1 - 1 (非リーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) とから決定する。

【 0 2 7 6 】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 (非リーチはずれの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン) と P A 2 - 2 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 3 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) と P A 2 - 4 (スーパーリーチ 2 はずれの変動パターン) と P A 2 - 5 (スーパーリーチ 3 はずれの変動パターン) とから決定する。

40

【 0 2 7 7 】

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 P A 1 - 3 (非リー

50

チはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチ 2はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ 3はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ 2はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチ 3はずれの変動パターン)とから決定する。

【0278】

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)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチ 2はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチ 3はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチ 2はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチ 3はずれの変動パターン)とから決定する。

10

【0279】

つまり、本特徴部079SG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、特図可変表示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。

【0280】

20

尚、図10-8に示すように、スーパーリーチ 1のリーチ演出(変動パターンPB1-2の可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第1リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 2のリーチ演出(変動パターンPA2-2の可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 3のリーチ演出(変動パターンPA2-3またはPB1-3にての可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第2リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【0281】

30

そして、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、図10-8及び図10-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、第2リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第1リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【0282】

また、スーパーリーチ 1のリーチ演出(変動パターンPB1-4の可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第3リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 2のリーチ演出(変動パターンPA2-4の可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチ 3のリーチ演出(変動パターンPA2-5またはPB1-5にての可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第4リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

40

【0283】

そして、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、図10-8及び図10-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高くなるように設定されている。つ

50

まり、これら変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5 の可変表示については、第 4 リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第 3 リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【 0 2 8 4 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、第 2 リーチ演出は必ず第 1 リーチ演出の後に実行され、第 4 リーチ演出は必ず第 3 リーチ演出の後に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、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

【 0 2 8 5 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、可変表示中において、各リーチ演出を、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第 3 リーチ演出と第 4 リーチ演出との組み合わせで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、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第 1 リーチ演出と第 4 リーチ演出、第 2 リーチ演出と第 3 リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合を設けてもよい。

【 0 2 8 6 】

また、本特徴部 0 6 9 S G では、図 1 0 - 9 に示すように、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）は、総じてスーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されているが、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 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 4、P A 2 - 5、P B 1 - 4、P B 1 - 5）の一部は、スーパーリーチ 系の変動パターン（変動パターン P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

【 0 2 8 7 】

本特徴部 0 7 9 S G における R A M 1 0 2 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 1 0 - 1 0 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 0 - 1 0 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 7 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 7 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 5 5 とを備えている。

【 0 2 8 8 】

第 1 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A 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 4 A 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 0 7 9 S G 1 5 1 A 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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値（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 0 7 9 S G 1 5 1 A 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。

【 0 2 8 9 】

第 2 特図保留記憶部 0 7 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B 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 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム

10

20

30

40

50

）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079SG151B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079SG151B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。

【0290】

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。

【0291】

普図保留記憶部079SG151C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079SG151C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。

【0292】

遊技制御フラグ設定部079SG152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079SG152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。

【0293】

遊技制御タイマ設定部079SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部079SG153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。

【0294】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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079SG154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079SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0295】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 6 】

遊技制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 5 5 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 0 7 9 S G 1 5 5 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。

【 0 2 9 7 】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 1 0 - 1 1 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 - 1 1 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 7 9 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 7 9 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 7 9 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 9 4 とを備えている。

10

【 0 2 9 8 】

演出制御フラグ設定部 0 7 9 S G 1 9 1 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 1 1 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 0 7 9 S G 1 9 1 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。

【 0 2 9 9 】

演出制御タイマ設定部 0 7 9 S G 1 9 2 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 0 7 9 S G 1 9 2 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。

20

【 0 3 0 0 】

演出制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 9 3 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 0 7 9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 3 0 1 】

演出制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 9 4 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。

30

【 0 3 0 2 】

本特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 1 1 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 7 9 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 9 4 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 0 7 9 S G 1 9 4 A 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 0 7 9 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 7 9 S G 1 9 4 A 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と保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保

40

50

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。

【0303】

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。

【0304】

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079SG194A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079SG194A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、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。

【0305】

図10-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A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10-11（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。

【0306】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図10-12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079SGS101）。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079SGS101；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、所定の上限值（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079SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154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079SGS102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079SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155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079SGS103）。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 7 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 1 ; N）、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 2 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 0 7 9 S G S 1 0 2 ; Y）、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であれば（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 4 ; 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 0 7 9 S G S 1 0 5）。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 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 0 7 9 S G S 1 0 5 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 0 7 9 S G S 1 0 5 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 0 7 9 S G 1 5 5 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 0 7 9 S G S 1 0 6）。

10

【 0 3 0 8 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 0 3、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 6 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 0 7 9 S G S 1 0 7）。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 0 7 9 S G S 1 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 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。

20

【 0 3 0 9 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 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 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 0 7 9 S G S 1 0 9）。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 0 7 9 S G S 1 1 0）。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 0 7 9 S G 1 5 1 A に乱数値 M R 1 ~ M R 3 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 0 7 9 S G 1 5 1 B に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

30

【 0 3 1 0 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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 M R 3 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。CPU 1 0 3 は、ステップ 0 7 9 S G S 1 0 9 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。

40

【 0 3 1 1 】

ステップ 0 7 9 S G S 1 1 0 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 0 7 9 S G S 1 1 1）。例えば、始動口バッ

50

ファ値が「1」であるときにはROM 101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ROM 101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。

10

【0312】

ステップ079SGS111の処理に続いて、例えばROM 101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079SGS113）。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。

【0313】

ステップ079SGS113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079SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ079SGS114；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079SGS115）、ステップ079SGS104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079SGS114；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079SGS116）、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。

20

【0314】

図10-13は、本特徴部079SGにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の更新と、これら第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uに表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ079SG162）と、テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ079SGS163）と、第4図柄079SG005Jの可変表示を実行する第4図柄表示処理（ステップ079SG164）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS170～S177のいずれかの処理を実行する。

30

【0315】

図10-14は、図9に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS271）。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079SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A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079SGS272）。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。

40

50

【 0 3 1 6 】

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。

【 0 3 1 7 】

また、ステップ 0 7 9 S G S 2 7 1 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 0 7 9 S G S 2 7 1 ; 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 0 7 9 S G S 2 7 3 ）。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 0 7 9 S G S 2 7 3 ; 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 0 7 9 S G S 2 7 3 ; Y ）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 7 9 S G 1 9 4 A 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 0 7 9 S G S 2 7 4 ）。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。

【 0 3 1 8 】

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。

【 0 3 1 9 】

ステップ 0 7 9 S G S 2 7 2 またはステップ 0 7 9 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 9 S G S 2 7 5 ）。

【 0 3 2 0 】

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 0 7 9 S G S 2 7 6 ）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 2 1 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B や確変大当り C に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドや第 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「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指

10

20

30

40

50

定コマンドが小当りに該当する第 6 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、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0322】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

10

【0323】

そして、演出制御用 CPU 120 は、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 079SGS277）。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 079SGS277；N）はステップ 079SGS283 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 079SGS277；Y）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ 079SGS278）を実行し、第 1 リーチ演出の後半部分または第 3 リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

20

【0324】

具体的には、図 10 - 15 に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部 079SG のリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されている。

【0325】

尚、本特徴部 079SG では、図 10 - 27 及び図 10 - 32 に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては 1 の演出パターンのみが設けられているが、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の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

30

【0326】

更に、本特徴部 079SG では、図 10 - 27 及び図 10 - 32 に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは 1 つのみであるが、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の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【0327】

40

また、ステップ 079SGS278 においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用 CPU 120 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3（PA2 - 3 または PB1 - 3）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 079SGS279）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3（PA2 - 3 または PB1 - 3）の変動パターンである場合（ステップ 079SGS279；Y）は、第 2 リーチ演出が終了してから報知演出（大当り報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置 5 に、第 2 リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理（ステップ 079SGS280）を実行し、ステップ 079SGS283 に進む。

【0328】

50

該静止画表示演出決定処理では、図10-16(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【0329】

尚、図10-16(B)に示すように、静止画表示演出のパターンSG-1は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンSG-2は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

10

【0330】

特にパターンSG-2は、可変表示結果が大当たりの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第2リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターンSG-2で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0331】

また、ステップ079SGS281においてスーパーリーチ3の変動パターンではない場合（ステップ079SGS281；N）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3（PA2-5またはPB1-5）であるか否かを判定する（ステップ079SGS282）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3以外の変動パターンである場合（ステップ079SGS282；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ3の変動パターンである場合（ステップ079SGS281；Y）、第4リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理（ステップ079SGS282）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

20

【0332】

該操作促進演出決定処理では、図10-17(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを80%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、操作促進演出の演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、80%の割合でパターンSS-2に決定する。

30

【0333】

尚、図10-17(B)に示すように、操作促進演出のパターンSS-1は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターンSS-2は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像をパターンSS-1よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

【0334】

40

つまり、本特徴部079SGにおける操作促進演出としては、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて大きなサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合）は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて通常のサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合）よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなる（大当たり報知演出が実行される）割合が高いため、操作促進演出の実行時に画像表示装置5に表示されるプッシュボタン31Bの画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できている。

【0335】

ステップ079SGS283において演出制御用CPU120は、前述したチャンスア

50

ップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 4 ）。

【 0 3 3 6 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D 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 8 L , 8 R 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 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n （ 1 ~ N 番まで ） に対応付けて時系列に順番配列されている。

10

【 0 3 3 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 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 8 L , 8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 5 ）。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 1 2 3 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 1 4 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 8 L , 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【 0 3 3 8 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 3 3 9 】

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 0 7 9 S G S 2 8 6 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 7 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 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 V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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 S 1 7 2 ）に対応した値にする（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 8 ）。

30

【 0 3 4 0 】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 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減算（ - 1 ）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後の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データの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

40

【 0 3 4 1 】

次に、本特徴部 0 7 9 S G におけるスーパーリーチ 1 ~ 3 及びスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示の演出態様について図 1 0 - 1 8 ~ 図 1 0 - 3 5 に基づいて説明する。

【 0 3 4 2 】

先ず、図 1 0 - 1 8、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 6（ A ） ~ 図 1 0 - 2 6（ G ）に示すスーパーリーチ 1 ~ 3 の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装

50

置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度である V 1 にて開始される。このとき、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a では、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における動画の進行速度）が通常の進行速度である V 3 にて実行されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、該可変表示に応じた B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて開始される。

【 0 3 4 3 】

また、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b では、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J において上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 j b とで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ 9 の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部 0 7 9 S G における遊技効果ランプ 9 の点滅や点灯とは、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【 0 3 4 4 】

そして図 1 0 - 1 8、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 6（A）～図 1 0 - 2 6（C）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第 1 リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタ A と敵キャラクタ A とのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第 1 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が前述の V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【 0 3 4 5 】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 0 3 4 6 】

当該可変表示がスーパーリーチ 1 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 1 0 - 1 8 及び図 1 0 - 2 6（E）～図 1 0 - 2 6（G）に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、大当り報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が成功して敵キャラクタ A が倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 1 0 - 2 6（H）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方

10

20

30

40

50

の点灯表示)が行われる。

【0347】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され(図10-26(E)に該当)、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される(図10-26(F)に該当)。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される(図10-26(G)に該当)。

【0348】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

10

【0349】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ2またはスーパーリーチ3の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図10-19及び図10-26(D)に示すように、味方キャラクタAの攻撃が成功せずに第1リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【0350】

20

図10-19及び図10-27(A)~図10-27(B)に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【0351】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

30

【0352】

尚、第1リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図10-27(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

【0353】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

40

【0354】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9

50

の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 0 3 5 5 】

当該可変表示がスーパーリーチ 2 の可変表示である場合は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 7 (E) ~ 図 1 0 - 2 7 (G) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、はずれ報知演出として、味方キャラクタ A の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

【 0 3 5 6 】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ A の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行される。

10

【 0 3 5 7 】

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 0 - 2 7 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示 (上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示) が行われる。

20

【 0 3 5 8 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ 3 の可変表示である場合は、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 7 (D) に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ A の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【 0 3 5 9 】

図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 8 (A) ~ 図 1 0 - 2 8 (B) に示すように、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

30

【 0 3 6 0 】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【 0 3 6 1 】

該バトル演出が進行することによって第 2 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 8 (C) に示すように、効果演出として、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

40

【 0 3 6 2 】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて攻撃する様がスローモーション

50

ョンで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。更に、図10-28（D）に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

【0363】

つまり、第2リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって第1表示領域079SG005Fに表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果（大当り報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【0364】

そして、第2リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図10-20、図10-21及び図10-28（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像（本特徴部079SGでは味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする直前の画像）が第1表示領域079SG005Fに表示される。

【0365】

静止画表示演出の実行期間中は、第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から0に切り替わるが、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度がV2に低下する以前の周期に戻る。

【0366】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターンSG-2が決定されている場合は、図10-29（A）～図10-29（E）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットし、敵キャラクタBが倒れた後に大当り遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図10-29（F）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【0367】

静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出としては、図10-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示さ

10

20

30

40

50

れる。そして、敵キャラクタ B が倒れてから飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する動画は進行速度 V 1 にて表示される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が非表示化され、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F と第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a とで大当り報知演出の画像が表示される。

【 0 3 6 8 】

尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるときともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

10

【 0 3 6 9 】

一方で、静止画表示演出としてパターン S G - 1 が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図 1 0 - 3 0 (A) ~ 図 1 0 - 3 0 (D) に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図 1 0 - 3 0 (F) ~ 図 1 0 - 3 0 (H) に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【 0 3 7 0 】

静止画表示演出がパターン S G - 1 にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターン S G - 2 にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図 1 0 - 2 0 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画は進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからは進行速度 V 1 にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるときともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 0 - 3 0 (E) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるときともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の点灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の点灯表示）が行われる。

20

30

【 0 3 7 1 】

また、静止画表示演出がパターン S G - 1 にて実行された場合ははずれ報知演出としては、味方キャラクタ A の攻撃が敵キャラクタ B にヒットせず、逆に敵キャラクタ B の攻撃が味方キャラクタ A にヒットして味方キャラクタ A が倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

40

【 0 3 7 2 】

はずれ報知演出としては、図 1 0 - 2 1 に示すように、味方キャラクタ A の攻撃がヒットせずに敵キャラクタ B に倒されるまでの動画が進行速度 V 1 にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるときともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 0 - 3 0 (I) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるときともに、画像表示装置

50

5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示）が行われる。

【0373】

次に、図10-22、図10-23、図10-31(A)～図10-31(H)に示すスーパーリーチ 1～3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

10

【0374】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。

【0375】

そして図10-22、図10-23、図10-31(A)～図10-31(C)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第3リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第3リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

20

【0376】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

30

【0377】

当該可変表示がスーパーリーチ 1の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図10-22及び図10-31(E)～図10-31(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当たり報知演出として、味方キャラクタBの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、大当たり遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当たり報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。そして、図10-31(H)に示すように、可変表示が終了すると、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とともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大

40

50

当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【0378】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタBの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され（図10-30（E）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される（図10-30（F）に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される（図10-30（G）に該当）。

【0379】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0380】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ2またはスーパーリーチ3の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図10-23及び図10-31（D）に示すように、味方キャラクタBの攻撃が成功せずに第3リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【0381】

図10-23及び図10-32（A）～図10-32（B）に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【0382】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0383】

尚、第3リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図10-32（B）に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

【0384】

特に、画像表示装置5において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄（図10-32（B）に示す画像表示装置5の左右上部に表示されている「7」）よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができる。とともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置5におけるチャンスアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

【0385】

尚、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易く

10

20

30

40

50

できるので遊技興趣を向上できる。

【0386】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【0387】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0388】

当該可変表示がスーパーリーチ2の可変表示である場合は、第3リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図10-23及び図10-32(E)~図10-32(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタBの攻撃が失敗して敵キャラクタAに倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

【0389】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタBの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行される。

【0390】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-32(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

【0391】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ3の可変表示である場合は、図10-24、図10-25及び図10-32(D)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタBの攻撃が成功して敵キャラクタAを倒す。そして、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【0392】

図10-24、図10-25及び図10-33(A)~図10-33(B)に示すように、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタAB敵キャラクタBとのバトル演出が進行する。

【0393】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005

10

20

30

40

50

S aにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは、B G Mや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄0 7 9 S G 0 0 5 Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0 3 9 4】

該バトル演出が進行することによって第4リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図1 0 - 2 4、図1 0 - 2 5及び図1 0 - 3 3 (C)に示すように、画像表示装置5の第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにて表示されている動画の進行速度がV 1から該V 1よりも低速であるV 2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタBに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

【0 3 9 5】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタBに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにてバトル演出の動画の進行速度がV 2である期間中)は、第2表示領域0 7 9 S G 0 0 5 S aにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは、B G Mや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄0 7 9 S G 0 0 5 Jの可変表示は上部図柄0 7 9 S G 0 0 5 J aと下部図柄0 7 9 S G 0 0 5 J bの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる(点滅周期が早くなる)。

20

【0 3 9 6】

つまり、第4リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV 2に低下することによって遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果(大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか)に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【0 3 9 7】

そして、第4リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターンS S - 1に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fの中央においてプッシュボタン3 1 Bの形状を模した操作促進画像0 7 9 S G 0 0 5 B aとともに、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間を示唆するメータ0 7 9 S G 0 0 5 M、およびエフェクト画像0 7 9 S G 0 0 5 Eの表示が開始され、メータ0 7 9 S G 0 0 5 Mの更新表示とエフェクト画像0 7 9 S G 0 0 5 Eの画像表示装置5の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fに表示されるので(図1 0 - 3 参照)、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

30

【0 3 9 8】

図1 0 - 3 3 (D)に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ0 7 9 S G 0 0 5 Mの更新表示によってプッシュボタン3 1 Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像0 7 9 S G 0 0 5 Eの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像0 7 9 S G 0 0 5 Eは所定の透過率(例えば、1 0 % ~ 5 0 %)を有していることで、遊技者はエフェクト画像0 7 9 S G 0 0 5 Eを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V 2にて継続する。

40

【0 3 9 9】

尚、図1 0 - 3 3 (D)及び図1 0 - 3 3 (E)に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V 2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング(プッ

50

シュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミング) の時点では、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B に対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【 0 4 0 0 】

一方で、図 1 0 - 3 4 (A) ~ 図 1 0 - 3 4 (E) に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターン S S - 2 に決定されている場合は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の中央において、プッシュボタン 3 1 B の形状を模した操作促進画像として、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりもサイズが大きい操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b とともに、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を示唆するメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の表示が開始され、メータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ 2 に基づく画像として第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるので(図 1 0 - 3 参照)、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

10

【 0 4 0 1 】

図 1 0 - 3 4 (D) に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の更新表示によってプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b によってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b は、前述したように操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が 0 % の画像である。このため、操作促進演出がパターン S S - 2 にて実行される場合は、操作促進演出がパターン S S - 1 にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第 4 リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度 V 2 にて継続する。

20

【 0 4 0 2 】

尚、図 1 0 - 3 4 (D) 及び図 1 0 - 3 4 (E) に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度 V 2 にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング(プッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミング)の時点では、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B に対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【 0 4 0 3 】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することなく操作促進演出が終了した場合(プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合)は、これら遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行される。

30

【 0 4 0 4 】

操作促進演出後の大当たり報知演出としては、図 1 0 - 2 4 及び図 1 0 - 3 5 (A) ~ 図 1 0 - 3 5 (C) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットする動画が進行速度 V 1 にて表示されるが、敵キャラクタ B が倒れる動画は進行速度 V 2 にて表示される。そして、敵キャラクタ B が倒れてからの動画は進行速度 V 1 にて表示される。尚、該大当たり報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 0 - 3 5 (D) に示すように、可変表示が終了すると、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とともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示

40

50

と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005J aと下部図柄079SG005J bとの双方の点灯表示）が行われる。

【0405】

また、操作促進演出後ははずれ報知演出としては、図10-25及び図10-35（E）～図10-35（G）に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタBが倒れた後、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。

10

【0406】

尚、はずれ報知演出としては、図10-25に示すように、味方キャラクタBの攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-35（H）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005J aと下部図柄079SG005J bとの双方の消灯表示）が行われる。

20

【0407】

尚、図10-26（H）、図10-27（H）、図10-29（F）、図10-30（E）、図10-30（I）、図10-31（H）、図10-32（H）、図10-35（D）、図10-35（H）に示すように、本特徴部079SGでは、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ（メッセージ）を含めたテロップ表示エリア079SG005Tが表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ表示エリア079SG005Tの表示自体は行わない一方で、該テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップ（メッセージ）の表示自体は実行しないようにしてもよい。

30

【0408】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチ3やスーパーリーチ3の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間（リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する期間）のみ遊技効果ランプ9の点滅周期を短く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、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する期間（非スローモーション期間）の一部においても遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。

40

【0409】

以上、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されるとともに、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当り報知演出が実行されることに対する期

50

待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからのBGMや演出音等の出力は変わらず通常の再生速度であるV4にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

【0410】

また、本特徴部079SGにおける音出力手は、音声合成用IC079SG132、増幅回路079SG134及びスピーカ8L、8Rを含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当り遊技の実行時等において再現性の高いBGM(楽曲)や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ8L、8Rから出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

10

【0411】

また、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ9が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度がV2である期間において逆に遊技効果ランプ9の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【0412】

尚、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ9の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ9の点滅周期は、第2リーチ演出や第4リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ9の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0413】

また、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ9の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ9の点滅周期は、第1リーチ演出～第4リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

【0414】

また、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度がV1とV2とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれもV3で一定であるとともに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音の再生速度はV4で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

30

【0415】

尚、本特徴部079SGでは、第2表示領域079SG005Saに表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共にV3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、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

40

【0416】

また、図10-2(A)に示すように、第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saの面積と第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第1表示領域079SG005Fに表示されるリーチ演出を第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0417】

また、図10-18～図10-25に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは保留表示の回転表示が回転速度V3で実行され、テロップ表示エリア079SG

50

００５Ｔではテロップの移動表示が移動速度Ｖ３で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くなってしまうことを防止できる。

【０４１８】

また、図１０－２（Ｃ）に示すように、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいてテロップ（メッセージ）に含まれる文字は、該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいて常にテロップ（メッセージ）全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

10

【０４１９】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにてテロップ全体が常に移動表示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、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

【０４２０】

また、図１０－２０、図１０－２１、及び図１０－２８に示すように、第２リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行するとともに画像表示装置５に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第２リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部０７９ＳＧでは、図１０－２８（Ｃ）及び図１０－２８（Ｄ）に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第２リーチ演出が終了して大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

20

【０４２１】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、本発明における効果演出を集中線の表示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、可動体３２の所定範囲の動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの特定効果音の出力、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの振動、画像表示装置５に表示されている画像または画像表示装置５自体の振動等を効果演出として実行し、第２リーチ演出（バトル演出）の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく（例えば、可動体３２の動作範囲を広くする、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの振動を大きくする、画像表示装置５に表示されている画像または画像表示装置５自体の振動を大きくする等）ようにしてもよい。

30

【０４２２】

また、図１０－２６（Ｇ）、図１０－２９（Ｅ）、図１０－３０（Ｄ）、図１０－３１（Ｇ）、図１０－３５（Ｃ）に示すように、大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止する際には、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔを非表示化して第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで該大当たり報知演出の画像を表示するので、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける大当たり報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

40

【０４２３】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、大当たり報知演出を実行する場合は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示されている第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔを非表示化して第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで該大当たり報知演出の画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものでは

50

なく、第2表示領域079SG005Saに第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tが表示されている状態において、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像を表示(第2表示領域079SG005Saにおいて大当り報知演出の画像を第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tと重複して表示)してもよい。

【0424】

尚、このとき、第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを透過させたり縮小表示する、或いは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uとこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【0425】

また、図10-28及び図10-29に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間では、第1表示領域079SG005Fにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図10-20及び図10-21に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第2表示領域079SG005Saにおいて第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

【0426】

更に、図10-16及び図10-29(A)~図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【0427】

尚、本特徴部079SGでは、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

【0428】

また、図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第4図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

【0429】

また、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するパターンと、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第1リーチ演出や第3リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するか否かや、第2リーチ演出や第3リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知さ

10

20

30

40

50

れるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 3 0 】

また、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 3、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出中と第 3 リーチ演出中は、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度 V 1 にて実行するので、第 1 リーチ演出前半部分実行期から第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出前半部分実行期間から第 3 リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図 1 0 - 1 8、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 2、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 及び図 1 0 - 2 6 (E) ~ 図 1 0 - 2 6 (G)、図 1 0 - 2 9 (C) ~ 図 1 0 - 2 9 (E)、図 1 0 - 3 0 (B) ~ 図 1 0 - 3 0 (D)、図 1 0 - 3 1 (E) ~ 図 1 0 - 3 1 (G)、図 1 0 - 3 5 (A) ~ 図 1 0 - 3 5 (C) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G の大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V 2 にて実行する一方で、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 3、図 1 0 - 2 5 及び図 1 0 - 2 7 (E) ~ 図 1 0 - 2 7 (G)、図 1 0 - 3 0 (F) ~ 図 1 0 - 3 0 (H)、図 1 0 - 3 2 (E) ~ 図 1 0 - 3 2 (G)、図 1 0 - 3 5 (D) ~ 図 1 0 - 3 5 (F) に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V 1 にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 3 1 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、スーパーリーチの可変表示結果がとしてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度 V 1 にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示を V 1 よりも遅い進行速度 V 2 にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 3 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V 1 を本発明における第 3 速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V 2 を本発明における第 4 速度とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における第 3 速度は進行速度 V 1 とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第 4 速度は、前記第 3 速度よりも遅い速度であれば進行速度 V 2 と異なる速度であってもよい。

【 0 4 3 3 】

また、図 1 0 - 2 4 及び図 1 0 - 2 5 に示すように、第 4 リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第 4 リーチ演出の演出効果を高めることができる。

【 0 4 3 4 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、操作促進演出の実行中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V 2 に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、操作促進演出の実行中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V 1 にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるようにしてもよい。

【 0 4 3 5 】

また、本特徴部 0 7 9 S G の操作促進演出としては、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a または操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b に加えてプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を報知するメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M が第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されるようになっており、これら操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a または操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b とメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M の表示中は、第 4 リーチ演出の演出動画の進行速度 V 2 での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に大当り遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

10

【 0 4 3 6 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、本発明における検出手段をプッシュボタン 3 1 B 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、検出手段は、スティックコントローラ 3 1 A 等のプッシュボタン 3 1 B 以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

20

【 0 4 3 7 】

また、図 1 0 - 1 8、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 2、図 1 0 - 2 4 及び図 1 0 - 2 6 (E) ~ 図 1 0 - 2 6 (G)、図 1 0 - 2 9 (C) ~ 図 1 0 - 2 9 (E)、図 1 0 - 3 0 (B) ~ 図 1 0 - 3 0 (D)、図 1 0 - 3 1 (E) ~ 図 1 0 - 3 1 (G)、図 1 0 - 3 5 (A) ~ 図 1 0 - 3 5 (C) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G における大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度 V 1 にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度 V 2 にて表示される。対して、図 1 0 - 1 9、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 3、図 1 0 - 2 5 及び図 1 0 - 2 7 (E) ~ 図 1 0 - 2 7 (G)、図 1 0 - 3 0 (E) ~ 図 1 0 - 3 0 (G)、図 1 0 - 3 2 (E) ~ 図 1 0 - 3 2 (G)、図 1 0 - 3 5 (D) ~ 図 1 0 - 3 5 (F) に示すように、本特徴部 0 7 9 S G のはずれ報知演出の動画は進行速度 V 1 にて表示され、進行速度 V 2 にて表示されることが無い。つまり、大当り報知演出が実行される場合は、該大当り報知演出の演出動画の一部が進行速度 V 2 にて表示されることによって、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

30

【 0 4 3 8 】

また、本特徴部 0 7 9 S G では、本発明において可変表示結果が大当りの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターン S G - 2（色彩が反転する静止画表示演出）にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示される静止画の色彩が反転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。

【 0 4 3 9 】

40

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、パターン S G - 2 の静止画表示演出を本発明における特殊演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特殊演出としては、パターン S G - 2 の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等）を実行可能としてもよい。

【 0 4 4 0 】

また、本特徴部 0 7 9 S G の操作促進演出は、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にプッシュボタン 3 1 B を模した操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a が表示されるパターン S S - 1 と、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にプッシュボタン 3 1 B を模した操作促進画像として操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a よりもサイズの大きい操作促進画像 0 7 9 S G

50

005Bbが表示されるパターンSS-2とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合は、第1表示領域079SG005Fに表示されるエフェクト画像079SG005Eを通して第4リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンSS-2にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像079SG005Baによって第4リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合と比較して第4リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図10-17に示すように、操作促進演出がパターンSS-2にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンSS-1とパターンSS-2のどちらで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。更に、図10-24、図10-25及び図10-33(C)~図10-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0441】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Bbが表示され、該操作促進画像079SG005Bbによって、進行速度V2(スローモーション)にて表示が実行されている第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)の視認性が低下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、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進画像079SG005Bbの表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置5の表示領域の全域に亘り表示することで、第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)が操作促進演出のパターンSS-2専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第4リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1(非スローモーション)にて実行してもよい。

20

【0442】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第1リーチ演出の後に第2リーチ演出を、第3リーチ演出の後に第4リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に大当たりを報知するスーパーリーチ1の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に大当たりを報知するスーパーリーチ1の可変表示、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に第1リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ2の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に第3リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ2の可変表示、第1リーチ演出交換部分実行期間の後に第2リーチ演出に移行するスーパーリーチ3の可変表示、第3リーチ演出交換部分実行期間の後に第4リーチ演出に移行するスーパーリーチ3の可変表示を実行可能であり、図10-18~図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度V2にて実行し、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力するので、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出

30

40

50

前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

【0443】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ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、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【0444】

以上、本発明の特徴部079SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

【0445】

例えば、前記特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度V2（スローモーション）にて実行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、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないパターン（常に演出動画の表示を進行速度V1にて実行するパターン）と演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にパリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0446】

また、前記特徴部079SGでは、スピーカ8L、8Rから出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度V2にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度（再生速度V4）で出力される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例079SG-1として、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ8L、8Rから再生速度V4にて演出音を出力する一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部（スローモーション期間）においてはV4とは異なる再生速度（例えば、再生速度V4よりも遅いV5）にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【0447】

また、前記特徴部079SGでは、図10-33や図10-34に示すように、エフェクト画像079SG005Eの表示や操作促進画像079SG005Bbの表示等によってリーチ演出の実行期間中の第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させることが可能である一方で、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることは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、変形例079SG-2として、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能としてもよい。

【0448】

更に、このように第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能とする場合については、図10-36及び図10-

10

20

30

40

50

37に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるようにしてもよい。

【0449】

具体的には、図10-36(A)~図10-36(D)に示すように、第2リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第2リーチ演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図10-36(E)及び図10-36(F)に示すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

10

【0450】

また、図10-37(A)~図10-37(D)に示すように、第4リーチ演出が実行されている場合は、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図10-37(E)及び図10-37(F)に示すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

20

【0451】

尚、図10-36及び図10-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性は低下させないようにすることができる。

30

【0452】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を変化可能とする一方で、図10-36及び図10-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

40

【0453】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG

50

005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて実行されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性低下するため、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【0454】

また、本変形例079SG-2では、操作促進演出を第4リーチ演出中に実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

【0455】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例079SG-3として図10-38(A)~図10-38(F)に示すように、変形例079SG-2と同様に、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示を行うことによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させる。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら、図10-38(D)に示すように、操作促進演出として第1表示領域079SG005Fの中央において操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mを表示する。

【0456】

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図10-2(A)に示す第1画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像079SG005Eaによる視認性の低下を避けることができる。

【0457】

以降は、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【0458】

以上のように、本変形例079SG-3では、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しないので、第4リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を効果的に促すことができる。

【0459】

また、前記特徴部079SGでは、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当りとな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、変形例第079SG-4として、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は、当該大当りの大当り種別が必ず確変大当り（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当りA）となるようにしてもよい。更には、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合の演出パターンとして、一旦は必ず報知演出が実行された後に再度大当り遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当り種別が確変大当りとなる場合と非確変大当りとなる場合（非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に大当り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。

【0460】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tに表示されるテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示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、テロップ表示エリア079SG005Tに表示されるテロ

10

20

30

40

50

ップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

【 0 4 6 1 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T において、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示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、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T において表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当りとなる期待度（大当り期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

10

【 0 4 6 2 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 3 3 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示）を実行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、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度 V 2 から進行速度 V 1 に戻ってから実行してもよい。

【 0 4 6 3 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 3 3 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、操作促進演出として、画像表示装置 5 において操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b の表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b を表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン 3 1 B の画像が重複表示されることによって操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a や操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b が表示される演出を実行してもよい。

20

【 0 4 6 4 】

尚、このように複数のプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン 3 1 B の画像が画像表示装置 5 の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

【 0 4 6 5 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の点滅周期を短くする場合が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、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 1 にて実行されるときと遊技効果ランプ 9 の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 1 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ 9 の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

40

【 0 4 6 6 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度 V 2 にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定され

50

るものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ9の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0467】

また、前記特徴部079SGでは、図10-26、図10-29、図10-30、図10-31、図10-35に示すように、大当り報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

10

【0468】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ8L、8Rから出力されるBGM等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されているときに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変わらず再生速度V4にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ8L、8Rから出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度V4よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0469】

20

また、前記特徴部079SGでは、本発明における終了示唆演出として、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当りであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

【0470】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置5における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ9の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度V2にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

30

【0471】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

40

【0472】

例えば、前記特徴部079SGのパチンコ遊技機1は、図1～図9に示すような設定値を変更することによって大当り確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチ1やスーパーリーチ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機1に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチ1やスーパーリーチ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチ1やスーパーリーチ1の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、ス

50

ーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 1 の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

【 0 4 7 3 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【 0 4 7 4 】

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。

【 0 4 7 5 】

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。

【 0 4 7 6 】

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。

【 0 4 7 7 】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出

10

20

30

40

50

力されている部分)、

さらに、

前記表示手段は、演出画像を表示可能であり、

前記演出実行手段は、特定キャラクタ(例えば、味方キャラクタB-3)を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能であり、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第1態様(例えば、頭身を変化させない味方キャラクタB-3)にて表示する第1特定演出(例えば、スーパーリーチのリーチ演出)と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第1態様よりも高い第2態様(例えば、味方キャラクタB-3から頭身を低くした味方キャラクタB-2)にて表示する第2特定演出(例えば、パターンCⅠ-2のカットイン演出)と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第1態様よりも高い第3態様(例えば、味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-2から更に頭身を低くした味方キャラクタB-1)にて表示する第3特定演出(例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出)と、

を実行可能であり、

前記第1態様は、前記第2態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第3態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第3態様よりも前記第2態様に類似しており(例えば、図12-19(B)に示すように、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-1との頭身差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタB-1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタB-2に類似したキャラクタである部分)、

前記第3特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合は、前記第2特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合と異なる(例えば、図12-22に示すように、表示パターンにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターンCⅠ-2にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分)遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。さらに、特定キャラクタが第2態様と第3態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第1態様にて表示される割合が変化するもので、第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0478】

つまり、所定演出に対応する演出音に関する速度を変化させないようにすることにより遊技者に対して違和感を与えにくい遊技機とすることができるとともに、特定キャラクタが第2態様で表示されたときと第3態様で表示されたときとで、その後に第1態様で表示される第1特定演出が実行される割合が変化するもので、遊技者は第1特定演出が実行されることを期待しながら第2態様と第3態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるかに注目するようになり、遊技興趣が向上する。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者に対して違和感を与えにくく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。

【0479】

また、キャラクタの演出動画に限らず、第1特定演出や第2特定演出に関する進行速度も変化させてもよい。例えば、第1特定演出や第2特定演出の速度が遅く変化した場合は大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。そうすることで、大当たり期待度だけではなく第1特定演出や第2特定演出の表示時間も長くなりより注目させることが可能となる。

【 0 4 8 0 】

また、特定キャラクタにおける特定の構成要素の割合に応じて速度を変化させてもよい。例えば、特定の構成要素の表示割合が大きいほど速度を遅くするようにしてもよい。そうすることで、遊技者は特定の構成要素の視認がしやすくなり興趣が向上する。

【 0 4 8 1 】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、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、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部 0 1 0 A K に係るパチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

10

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 0 4、ステップ 0 1 0 A K S 0 0 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 0 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング T A、T B、または T C）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 2 4、ステップ 0 1 0 A K S 0 2 5 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

20

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミング T D）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ 0 1 0 A K S 0 4 5 の処理を実行可能である）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。

【 0 4 8 2 】

（他の形態例）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 4 8 3 】

30

（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、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 1 は、主基板 1 1 における C P U 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。

【 0 4 8 4 】

図 1 1 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 9 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 9 0 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【 0 4 8 5 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 9 0 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 9 0 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 9 0 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 4 8 6 】

50

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS909)。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0487】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップS903; No)、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップS904)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS904; No)、初期化処理(ステップS908)を実行する。

10

【0488】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS904; Yes)、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS905)。ステップS905では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

20

【0489】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS905; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理(ステップS908)を実行する。

【0490】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS905; Yes)、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップS906)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

【0491】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS907)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【0492】

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

50

ステップ S 9 0 1 0)。そして、所定時間 (例えば 2 m s) 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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 1 1)、割込みを許可する (ステップ S 1 2)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 4 9 3 】

(特徴部 0 4 3 S G に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における遊技機につき、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 2 7 を参照して説明する。

【 0 4 9 4 】

まず、図 1 2 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 1 2 - 1 に示すように、パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 0 4 3 S G 0 0 1 a と、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) 0 4 3 S G 0 0 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。また、遊技機用枠 0 4 3 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 0 4 3 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【 0 4 9 5 】

また、遊技機用枠 0 4 3 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 0 4 3 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【 0 4 9 6 】

左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された (左打ち) 遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された (右打ち) 遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 0 4 3 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 4 9 7 】

また、左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 4 9 8 】

図 1 2 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 0 4 3 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【 0 4 9 9 】

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 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記

10

20

30

40

50

憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【 0 5 0 0 】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。本実施例の特徴部 0 4 3 S G では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の白色表示とする。

【 0 5 0 1 】

尚、以下の説明において、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U を保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U に表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【 0 5 0 2 】

図 1 2 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 0 4 3 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。

【 0 5 0 3 】

また、図 1 2 - 1 及び図 1 2 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 4 3 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 0 4 3 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域 0 4 3 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 0 4 3 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 0 4 3 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 0 4 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 0 4 3 S G 2 0 0 が設けられている。

【 0 5 0 4 】

第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当たりである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【 0 5 0 5 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 0 4

3 S G 0 0 4 Bは、大当り種別毎に2種類の大当り図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0506】

尚、本実施の形態の特徴部043SGにおいては、第1特別図柄表示装置043SG004Aと第2特別図柄表示装置043SG004Bとで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置043SG004Aで導出表示可能な大当り図柄と第2特別図柄表示装置043SG004Bで導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0507】

第1保留表示器043SG025Aと第2保留表示器043SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器043SG025Aと第2保留表示器043SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部043SGでは左方向）に向けて消灯していく。

10

【0508】

尚、本実施の形態の特徴部043SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器043SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器043SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

20

【0509】

また、ラウンド表示器043SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部043SGにおける大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器043SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

30

【0510】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

40

【0511】

尚、本実施の形態の特徴部043SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体043SG321及び第2可動体043SG322と、第1可動体043SG321が該第1可動体043SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ043SG331と、第2可動体043SG322が該第2可動体043SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ043SG332と、が接続されている。

【0512】

図12-3(A)は、本実施の形態における特徴部043SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であ

50

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12-3（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。

【0513】

図12-3（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043SG004A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043SG004B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などの変動パターン（変動時間）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。

【0514】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、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。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図12-3（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」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。

【0515】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図12-3（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「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「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「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「小当たり」となる旨の事前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。

【0516】

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を時短制御が行われない遊技状態（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遊技状態（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。

【0517】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのか

10

20

30

40

50

を特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 0 5 1 8 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小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 A 2 X X H は、大当り遊技状態または小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 A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態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

【 0 5 1 9 】

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通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知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、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

20

【 0 5 2 0 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B 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。

30

【 0 5 2 1 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、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 C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

40

【 0 5 2 2 】

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。すなわち、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。

【 0 5 2 3 】

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 M R 3 が

50

、「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。

【0524】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106とを備えて構成される。

10

【0525】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0526】

図12-4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12-4に示すように、この実施の形態の特徴部043SG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の他、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、MR4の初期値決定用の乱数値MR5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。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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。

30

【0527】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図12-4に示す範囲の値として用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、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0528】

図12-5(A)は、本実施の形態の特徴部043SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態では、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「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1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」で飾り図柄の可変表示態様が「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」で飾り図柄の可変表示態様が「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

40

50

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。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【 0 5 2 9 】

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、スーパーリーチといった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、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

10

【 0 5 3 0 】

図 1 2 - 5 (A) に示すように、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといった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の特図変動時間については、スーパーリーチよりもスーパーリーチの方が長く設定されている。

【 0 5 3 1 】

20

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、スーパーリーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されており、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変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【 0 5 3 2 】

また、図 1 2 - 5 (B) に示すように、スーパーリーチの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタ A - 3 (図 1 2 - 1 9 参照) と敵キャラクタとが戦うバトル演出であり、スーパーリーチの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタ B - 3 (図 1 2 - 1 9 参照) と敵キャラクタとが戦うバトル演出である。つまり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタ B - 3 が出現した場合は、味方キャラクタ A - 3 が出現した場合よりも大当り期待度が高くなっている。

30

【 0 5 3 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、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から実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【 0 5 3 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【 0 5 3 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが

50

記憶されている。例えば、ROM 101には、CPU 103が各種の判定や決定を行うために用意された、図12-6～図12-10などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0536】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、例えば図12-6(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)や図12-6(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)、図12-6(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)や図12-6(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)、図12-7(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図12-7(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【0537】

図12-6(A)～図12-(D)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部043SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の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特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

【0538】

図12-6(A)は、変動特図が第1特図であるとともに、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)または時短状態(低確高ベース状態)である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)である。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」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。

30

【0539】

図12-6(B)は、変動特図が第1特図であるとともに、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)である。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」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。

【0540】

図12-6(C)は、変動特図が第2特図であるとともに、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)または時短状態(低確高ベース状態)である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)である。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」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。

40

【0541】

図12-6(D)は、変動特図が第2特図であるとともに、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)である。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る

50

数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」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。

【0542】

このように、各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では、通常状態または時短状態であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部043SGでは、1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部043SGでは、1/200）。即ち、各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であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0543】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、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。具体的には、図12-6(A)及び図12-6(B)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、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1/200に設定されている。

20

【0544】

一方で、図12-6(C)及び図12-6(D)に示すように、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、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1/100に設定されている。

【0545】

つまり、CPU103は、その時点の遊技状態に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。尚、図12-6に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置043SG004Aまたは第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置043SG004Aまたは第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0546】

図12-7(A)及び図12-7(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図12-7(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-7(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

40

【0547】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCの

50

うち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。

【0548】

ここで、本実施の形態の特徴部043SGにおける大当り種別について、図12-8を用いて説明する。本実施の形態の特徴部043SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において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大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技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大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

【0549】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回（いわゆる15ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。

【0550】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部043SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0551】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0552】

尚、本実施の形態の特徴部043SGにおいては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類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、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0553】

また、図12-7（A）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～249までが大当りBに割り当てられており、250～299までが大当りCに割り当てられている。一方で、図12-7（B）に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～199までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部043SGでは、遊技球が入賞した入賞口が第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

【0554】

尚、本実施の形態の特徴部043SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0555】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

10

20

30

40

50

【0556】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0557】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0558】

具体的には、図12-9（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0559】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図12-9（B）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部043SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

20

【0560】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1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Aと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個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Bと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個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Cと、遊技状態が時短制御の実施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Dと、が予め用意されている。

30

【0561】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【0562】

図12-10（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0563】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に

50

対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0564】

図12-10（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0565】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0566】

図12-10（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

20

【0567】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【0568】

図12-10（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

40

【0569】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

50

【 0 5 7 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合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、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【 0 5 7 1 】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 1 ）よりも非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 2 ）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ P A 1 - 2 ）よりも非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 3 ）の方が変動時間は短い（図 1 2 - 5 参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 1 ）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【 0 5 7 2 】

また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、図 1 2 - 1 0 （ A ）～図 1 2 - 1 0 （ D ）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ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、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ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。

【 0 5 7 3 】

また、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが 1 対 1 で対応付い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、演出制御用 C P U 1 2 0 が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【 0 5 7 4 】

図 1 2 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 0 5 7 5 】

このような R A M 1 0 2 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、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

10

20

30

40

50

【 0 5 7 6 】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A 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 0 4 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【 0 5 7 7 】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B 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 0 4 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【 0 5 7 8 】

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

【 0 5 7 9 】

普図保留記憶部は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 0 4 3 S G 0 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート 4 1 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

40

【 0 5 8 0 】

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

【 0 5 8 1 】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 5 8 2 】

50

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0583】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 2 ~ MR 4 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、CPU 103 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。CPU 103 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。

【0584】

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

【0585】

また、演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 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、演出制御用データ保持エリア 043SG190043SG190 が設けられている。図 12 - 11 (A) に示すように、演出制御用データ保持エリア 043SG190 は、演出制御フラグ設定部 043SG191 と、演出制御タイマ設定部 043SG192 と、演出制御カウンタ設定部 043SG193 と、演出制御バッファ設定部 043SG194043SG194 とを備えている。

【0586】

演出制御フラグ設定部 043SG191 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 043SG191 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。

【0587】

演出制御タイマ設定部 043SG192 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 043SG192 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。

【0588】

演出制御カウンタ設定部 043SG193 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 043SG193 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。

【0589】

演出制御バッファ設定部 043SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 043SG194 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。

【0590】

また、演出制御バッファ設定部 043SG194 の所定領域には、始動入賞時受信コマ

10

20

30

40

50

ンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが記憶されている。図 1 2 - 1 1 (B) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A 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 0 4 3 S G 1 9 4 A 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) 、や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) 変動カテゴリ指定コマンドといったコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A 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、これらのコマンドと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。

【 0 5 9 1 】

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。

【 0 5 9 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 4 3 S G 1 9 4 A 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 0 4 3 S G 1 9 4 A 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、各コマンドが格納されていくことになる。

【 0 5 9 3 】

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G において C P U 1 0 3 が実行する処理について説明する。図 1 2 - 1 2 は、図 5 に示す始動入賞判定処理 (ステップ S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理では、図 1 2 - 1 2 に示すように、C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a) 。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a ; 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 0 4 3 S G S 5 0 2) 。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ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。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 0 4 3 S G S 5 0 2 ; N) 、例えば遊技制御バッファ設定部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 0 4 3 S G S 5 0 3) 。

【 0 5 9 4 】

ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a ; N) 、ステップ 0 4 3 S G S 5 0 2 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 0 4 3 S G S 5 0 2 ; Y) 、可変入賞球装置

10

20

30

40

50

6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 b）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 b ; 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、所定の上限值（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 0 4 3 S G S 5 0 5）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 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 0 4 3 S G S 5 0 5 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 0 4 3 S G S 5 0 5 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部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 0 4 3 S G S 5 0 6）。

10

【0595】

尚、第 2 始動口スイッチがオンでない場合（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 b ; N）や第 2 特図保留記憶数が上限値である場合（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 5 ; Y）は、始動入賞判定処理を終了する。

【0596】

ステップ 0 4 3 S G S 5 0 3、ステップ 0 4 3 S G S 5 0 6 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 0 4 3 S G S 5 0 7）。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 0 4 3 S G S 5 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部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。

20

【0597】

ステップ 0 4 3 S G S 5 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部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 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 9）。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 0 4 3 S G S 5 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 ~ M R 3 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 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

30

【0598】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 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「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当た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 M R 3 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。C P U 1 0 3 は、ステップ 0 4 3 S G S 5 0 9 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。

40

【0599】

ステップ 0 4 3 S G S 5 1 0 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 0 4 3 S G S 5 1 1）。例えば、始動口バッ

50

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4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0600】

ステップ043SGS511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043SGS512)。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043SGS513)。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4に示す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。

【0601】

20

ステップ043SGS513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043SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ043SGS514;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043SGS515)、ステップ043SGS501b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043SGS514;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043SGS516)、始動入賞判定処理を終了する。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。

30

【0602】

図12-13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図12-12のステップ043SGS512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043SG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、特別図柄通常処理(図5のステップS22)において、遊技状態、可変表示を実行する特別図柄、設定値に応じた表示結果判定用テーブル(図12-6参照)を選択し、該選択した表示結果判定用テーブルを用いて特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。

【0603】

40

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043SGS512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り図柄や小当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りや小当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「大当り」や「小当り」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、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

50

【 0 6 0 4 】

図 1 2 - 1 3 (A) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部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 0 4 3 S G S 5 2 1) 。 C P U 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態 (高確高ベース状態) であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態 (低確高ベース状態) 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 (低確低ベース状態) であることを特定すればよい。

【 0 6 0 5 】

ステップ 0 4 3 S G S 5 2 1 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択してセットする (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 4) 。

10

【 0 6 0 6 】

具体的には、始動口バッファ値が「 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図 1 2 - 6 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル (通常状態・時短状態用) をセットし、始動口バッファ値が「 1 」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図 1 2 - 6 (B) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル (確変状態用) をセットする。また、始動口バッファ値が「 2 」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図 1 2 - 6 (C) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル (通常状態・時短状態用) をセットし、始動口バッファ値が「 2 」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図 1 2 - 6 (D) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル (確変状態用) をセットする。

20

【 0 6 0 7 】

表示結果判定テーブルをセットした後は、可変表示結果判定モジュール (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 5) において、特図表示結果が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。尚、可変表示結果判定モジュールでは、セットした可変表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の数値範囲や小当たり判定値の数値範囲と特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の値を比較し、該乱数値 M R 1 の値が大当たり判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を大当たりと判定し、該乱数値 M R 1 の値が小当たり判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を小当たりと判定し、該乱数値 M R 1 の値が大当たり判定値の数値範囲外且つ小当たり判定値の数値範囲外であれば可変表示結果をはずれと判定すればよい。

30

【 0 6 0 8 】

そして、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 4 3 S G S 5 2 5 にて可変表示結果が大当たりとなると判定したか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6) 。大当たりとならないと判定した場合 (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6 ; N) は、ステップ 0 4 3 S G S 5 2 5 において可変表示結果が小当たりとなると判定したか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 7) 。小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 7 ; N) 、時短フラグがオンであるか否か、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 0 4 3 S G S 5 2 8) 。

40

【 0 6 0 9 】

時短フラグがオンでない場合は (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 8 ; N) 、図 1 2 - 1 0 に示す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てステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 に進み (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 9) 、時短フラグがオンである場合は (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 8 ; Y) 、図 1 2 - 1 0 (D) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してセットしてステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 に進む (ステップ 0 4 3 S G S 5 3 0) 。

【 0 6 1 0 】

ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6 にて可変表示が大当たりとなると判定した場合には (ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6 ; Y) 、図 1 2 - 9 (A) に示す大当たり用変動パターン判定テーブ

50

ルを選択してセットして（ステップ043SGS535）、ステップ043SGS536に進む。また、ステップ043SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には（ステップ043SGS527；Y）、図12-9（B）に示す小当た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043SGS532）、ステップ043SGS536に進む。

【0611】

尚、本特徴部043SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルA～はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、共通して非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンとに1～700の判定値が割り当てられており、701～900にスーパーリーチの変動パターンが割り当てられており、901～997にスーパーリーチの変動パターンが割り当てられている。

10

【0612】

このため、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Aまたは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判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたは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判定するようになっている。更に、スーパーリーチとスーパーリーチとの判定については、該判定後に保留記憶数が変化しても該判定したスーパーリーチの変動パターンが選択される。

20

【0613】

ステップ043SGS529、ステップ043SGS530、ステップ043SGS532、ステップ043SGS535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043SGS536）。本特徴部043SGでは、図12-13（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、「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「ノーマルリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、が設けられている。更に、本特徴部03SGでは、可変表示結果が「小当たり」となる変動カテゴリも設けられている。ステップ043SGS536では、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。

30

【0614】

その後、ステップ043SGS536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043SGS537）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0615】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

40

【0616】

次に、本実施の形態の特徴部043SGにおいて演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。図12-14は、コマンド解析処理として、図6のステップS75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12-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ043SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ043SGS221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0617】

ステップ043SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ043SGS

50

2 2 1 ; Y)、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS222)。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップ043SGS222; Y)、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップ043SGS223)。例えば、ステップ043SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部043SG192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0618】

ステップ043SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ043SGS222; N)、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS224)。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには(ステップ043SGS224; Y)、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する(ステップ043SGS225)。例えば、ステップ043SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

10

【0619】

ステップ043SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ043SGS224; N)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS227)。ステップ043SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップ043SGS227; N)、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS228)。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップ043SGS228; Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップ043SGS229)。

20

【0620】

ステップ043SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ043SGS228; N)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ043SGS230)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(ステップ043SGS230; Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(ステップ043SGS231)。

30

【0621】

ステップ043SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合(ステップ043SGS227; Y)、あるいはステップ043SGS223, ステップ043SGS225, ステップ043SG229、ステップ043SG231の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し(ステップ043SGS233)、ステップ043SGS221の処理に戻る。

【0622】

尚、変動開始コマンド(第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド)とともに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)を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

40

【0623】

ステップ043SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ043SGS230; N)、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(ステップ043SGS234)、ステップ043SGS221の処理に戻る。

50

【 0 6 2 4 】

図 1 2 - 1 5 は、本特徴部 9 4 3 S G における演出制御プロセス処理 (S 7 6) を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読予告設定処理を実行した後は、保留表示更新処理を実行する (ステップ 0 4 3 S G S 1 6 2) 。該保留表示更新処理では、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A に記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第 1 始動入賞口を示す「 B 1 0 0 (H) 」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第 1 始動入賞に対応する保留記憶数 (第 1 特図保留記憶数) を特定し、その時点において第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D における保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化 (増加または減少) があつたか否かを判定する。該判定において一致していない場合 (保留記憶数に変化がある場合) には、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D の表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D の表示を更新する。

10

【 0 6 2 5 】

また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A に記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第 2 始動入賞口を示す「 B 2 0 0 (H) 」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第 2 始動入賞に対応する保留記憶数 (第 2 特図保留記憶数) を特定し、その時点において第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U における保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化 (増加または減少) があつたか否かを判定する。該判定において一致していない場合 (保留記憶数に変化がある場合) には、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U の表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U の表示を更新する。

20

【 0 6 2 6 】

図 1 2 - 1 6 は、図 1 2 - 1 5 に示す先読予告設定処理 (ステップ S 1 6 1) を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A をチェックし (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 1) 、始動入賞指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが格納されているエントリが有るか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 2) 。これらコマンドを格納しているエントリが無い場合 (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 2 ; N) は、先読予告設定処理を終了し、これらコマンドを格納しているエントリが有る場合 (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 2 ; Y) は、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3) 。これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが無い (全てのエントリに保留フラグがセットされている) 場合 (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 ; N) は、先読予告設定処理を終了する。

30

40

【 0 6 2 7 】

また、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有る場合 (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 ; Y) は、更に、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 a) 。尚、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かは、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A のバッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」、バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」のいずれかのエントリの保留表示フラグに「 1 」または「 2 」がセットされているか否かによって判定すればよい。

【 0 6 2 8 】

既に保留表示予告演出の実行中である場合 (ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 a ; Y) は、

50

ステップ 0 4 3 S G S 2 4 8 に進み、保留表示予告演出が実行されていない場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 3 a ; N）は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定する（0 4 3 S G S 2 4 4）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特定した変動カテゴリに基づいて、先読予告演出としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5）。

【 0 6 2 9 】

尚、本特徴部 0 4 3 S G における保留表示予告演出とは、保留表示の表示態様を保留フラグに応じた表示態様にて表示することで、当該保留表示に基づく可変表示においてスーパーリーチ やスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることを示唆する演出である。

【 0 6 3 0 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 2 - 1 6（B）に示すように、特定した変動カテゴリが非リーチや小当たりである場合は、1 0 0 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定する。尚、保留表示予告演出の非実行を決定するとは、当該保留表示を前述した丸型の白色表示にて表示することを指す。

【 0 6 3 1 】

特定した変動カテゴリがノーマルリーチである場合は、9 0 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、1 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。

【 0 6 3 2 】

特定した変動カテゴリがスーパーリーチ である場合は、3 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、5 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、1 5 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。特定した変動カテゴリがスーパーリーチ である場合は、3 5 % の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、1 5 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、5 0 % の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。

【 0 6 3 3 】

尚、保留表示予告演出を表示パターン にて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタ A - 1 にて表示することを指し、保留表示予告演出を表示パターン にて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタ B - 1 にて表示することを指す。

【 0 6 3 4 】

つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行される、すなわち、保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて可変表示結果が大当たりとなるように設定されている。

【 0 6 3 5 】

また、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。また、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。

【 0 6 3 6 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5 を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、該ステップ 0 4 3 S G S 2 4 5 にて保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 6）。保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ 0 4 3 S G S 2 4 6 ; Y）は、該エントリの保留表示フラグに、決定した表示パターンに対応する値（例

10

20

30

40

50

例えば、保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定している場合には「1」、保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定している場合には「2」をセットして先読予告設定処理を終了し（ステップ043SGS247）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ043SGS246；N）は、ステップ043SGS248に進む。

【0637】

ステップ043SGS248において演出制御用CPU120は、該エントリの保留表示フラグに、保留表示予告演出の非実行に対応する値（例えば、「0」）をセットして先読予告設定処理を終了する（ステップ043SGS248）。

【0638】

図12-17は、図7に示す可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ043SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンである場合は（ステップ043SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194A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（S272）。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。

【0639】

また、ステップ043SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンではない場合は（ステップ043SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ043SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオンとなっていない場合は（ステップ043SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示2開始コマンド受信フラグがオンである場合は（ステップ043SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194A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043SGS274）。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。

【0640】

ステップ043SGS272またはステップ043SGS274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043SGS275）。

【0641】

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）や変動パターン指定コマンドから特定可能な変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ043SGS276）。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。

【0642】

尚、本実施の形態の特徴部043SG、受信した表示結果指定コマンドが大当たり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は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数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、受信した表示結果指定コマンドが大当たり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は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」以外の奇数で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドが大当たり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は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」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、受信した表示結果指定コマンドが

10

20

30

40

50

小当りを示す第 5 可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、「 1 2 3 」や「 2 4 6 」等の連続する 3 つの数、連続する 3 つの偶数（または奇数）等の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。また、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る場合は、変動パターンがリーチの変動パターンであれば「 7 6 7 」や「 2 3 2 」等のリーチはずれの図柄組合せを決定し、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば「 3 5 6 」や「 9 2 8 」等の飾り図柄の組合せ（非リーチ図柄）を決定する。

【 0 6 4 3 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。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良い。

10

【 0 6 4 4 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 7 6 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の開始からリーチまでの間の期間においてカットイン演出を実行するか否か及びカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出決定処理（ステップ 0 4 3 S G S 2 7 7 ）を実行してステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 に進む。

【 0 6 4 5 】

そして、ステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 0 ）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 1 ）。

20

【 0 6 4 6 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音を制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n （ 1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 6 4 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 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 8 L , 8 R 、操作部（プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 2 ）。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 1 2 3 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 1 4 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 8 L , 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

40

【 0 6 4 8 】

尚、本実施の形態における特徴部 0 4 3 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 6 4 9 】

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 0 4 3 S G S 2 8 3 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 4 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 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

50

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043SGS285)。

【0650】

図12-18(A)は、図12-17に示すカットイン演出決定処理を示すフローチャートである。カットイン演出決定処理において演出制御用CPU120は、まず、変動パターンを特定し(ステップ043SGS301)、該特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ043SGS302)。特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンである場合(ステップ043SGS302;Y)はカットイン演出決定処理を終了し、特定した変動パターンがリーチの変動パターンである場合(ステップ043SGS302;N)は、更に当該可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する(ステップ043SGS303)。尚、当該可変表示が第1特図の可変表示であるか否かは、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否か等により判定すればよい。

【0651】

当該可変表示が第1特図の可変表示である場合(ステップ043SGS303;Y)は、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第1特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ043SGS306に進み(ステップ043SGS304)、当該可変表示が第2特図の可変表示である場合(ステップ043SGS303;N)は、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第2特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ043SGS306に進む(ステップ043SGS305)。

【0652】

ステップ043SGS306において演出制御用CPU120は、保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に保留表示予告演出が実行されているか否かを判定する(ステップ043SGS306)。保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが有る場合(ステップ043SGS306;Y)はカットイン演出決定処理を終了し、保留表示フラグの値が1または2にセットされているエントリが無い場合(ステップ043SGS306;N)は、ステップ043SGS301において特定した変動パターンに基づいてカットイン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043SGS307)。

【0653】

具体的には、図12-18(B)に示すように、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、カットイン演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を10%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を0%の割合で決定する。また、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、カットイン演出の非実行を20%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を70%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を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の変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を20%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-1での実行を10%の割合で決定し、カットイン演出のパターンCI-2での実行を70%の割合で決定する。

【0654】

尚、図12-18(C)に示すように、パターンCI-1は、画像表示装置5において味方キャラクタA-2(図12-19参照)のカットイン画像を表示する演出パターンであり、パターンCI-2は、画像表示装置5において味方キャラクタB-2(図12-19参照)のカットイン画像を表示する演出である。

【0655】

10

20

30

40

50

つまり、図12-18(B)及び図12-18(C)に示すように、カットイン演出がパターンCI-1で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタA-2のカットイン画像が表示される)場合は、カットイン演出がパターンCI-2で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタB-2のカットイン画像が表示される)場合よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行され、カットイン演出がパターンCI-2で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタB-2のカットイン画像が表示される)場合は、カットイン演出がパターンCI-1で実行される(画像表示装置5に味方キャラクタA-2のカットイン画像が表示される)場合よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行されるように設定されている。

【0656】

ステップ043SGS307の実行後、演出制御用CPU120は、カットイン演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ043SGS308)。カットイン演出の非実行を決定した場合(ステップ043SGS308;N)はカットイン演出決定処理を終了し、カットイン演出の実行を決定した場合(ステップ043SGS308;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともにカットイン演出開始待ちタイマをセットしてカットイン演出決定処理を終了する(ステップ043SGS309、ステップ043SGS310)。

【0657】

尚、カットイン演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、先ず、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出開始待ちタイマの値を-1していく。カットイン演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、カットイン演出の演出パターンに応じたカットイン演出用プロセステーブルを選択し、カットイン演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出用プロセスタイマの値を-1していき、カットイン演出用プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【0658】

次に、本特徴部043SGにおける味方キャラクタA-1~味方キャラクタA-3と味方キャラクタB-1~味方キャラクタB-3について図12-19に基づいて説明する。

【0659】

図12-19(A)及び図12-19(C)に示すように、味方キャラクタA-1及び味方キャラクタA-2は、味方キャラクタA-3をベースとして頭身を低くしたキャラクタであるとともに、それぞれで頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターンとして表示される味方キャラクタA-1は約1.5頭身、パターンCI-1のカットイン演出として表示される味方キャラクタA-2は約3頭身、スーパーリーチのリーチ演出中に表示される味方キャラクタA-3(味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-2のベースとなるキャラクタ)は4頭身のキャラクタである。

【0660】

これら味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-2、味方キャラクタA-3の中では、味方キャラクタA-1が最も表示態様が抽象化(デフォルメ)されたキャラクタ(抽象化度;高)であり、味方キャラクタA-3が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ(抽象化度;低)であると言える(味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-2、味方キャラクタA-3における抽象化度;味方キャラクタA-1>味方キャラクタA-2>味方キャラクタA-3)。尚、本発明における抽象化とは、キャラクタを識別可能な要素が占める割合を高めていき、他の要素が占める割合を低くしていくことを指す。

【0661】

言い換えれば、スーパーリーチのリーチ演出は、味方キャラクタA-3を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターンCI-1のカットイン演出は、味方キャラクタA-3を、頭身を低くした(味方キャラクタA-3における頭部の表示割合を高めた)味方キャラクタA-2として表示する演出であり、表示パターンの保留表示予告演出は、味方キャラクタA-3を、味方キャラクタA-2よりも頭身を低くした(味方キャラクタ

10

20

30

40

50

ラクタ A - 2 における頭部の表示割合を更に高めた) 味方キャラクタ A - 1 として表示する演出である。

【 0 6 6 2 】

つまり、本発明において、キャラクタの頭部の表示割合が高いということは、前述した抽象化度が高いということと同義であり、キャラクタの頭部の表示割合が低いということは、前述した抽象化度が低いということと同義である。

【 0 6 6 3 】

これら味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 において味方キャラクタ A - 2 を基準とすると、味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 との頭身差は約 1.5 頭身であり、味方キャラクタ A - 2 と味方キャラクタ A - 3 との頭身差は約 1 頭身となっている。つまり、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ A - 3 は、味方キャラクタ A - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ A - 1 との差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ A - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ A - 2 に類似したキャラクタであると言える。

10

【 0 6 6 4 】

図 1 2 - 1 9 (B) 及び図 1 2 - 1 9 (C) に示すように、味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 は、いずれも味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 とは異なる同一のキャラクタをモチーフとしている一方で、それぞれ頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターンとして表示される味方キャラクタ B - 1 は約 1.5 頭身、パターン C I - 2 のカットイン演出として表示される味方キャラクタ B - 2 は約 3 頭身、スーパーリーチ のリーチ演出中に表示される味方キャラクタ B - 3 は 4 頭身のキャラクタである。

20

【 0 6 6 5 】

つまり、これら味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 の中では、味方キャラクタ B - 1 が最も表示態様が抽象化(デフォルメ)されたキャラクタ(抽象化度; 高)であり、味方キャラクタ B - 3 が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ(抽象化度; 低)であると言える(味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 における抽象化度; 味方キャラクタ B - 1 > 味方キャラクタ B - 2 > 味方キャラクタ B - 3)。

【 0 6 6 6 】

言い換えれば、スーパーリーチ のリーチ演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターン C I - 1 のカットイン演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を低くした(味方キャラクタ A - 3 における頭部の表示割合を高めた)味方キャラクタ A - 2 として表示する演出であり、表示パターン の保留表示予告演出は、味方キャラクタ A - 3 を、味方キャラクタ A - 2 よりも頭身を低くした(味方キャラクタ A - 2 における頭部の表示割合を更に高めた)味方キャラクタ A - 1 として表示する演出である。

30

【 0 6 6 7 】

これら味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 において味方キャラクタ B - 2 を基準とすると、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差は約 1.5 頭身であり、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との頭身差は約 1 頭身となっている。つまり、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ B - 3 は、味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 1 との差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタであると言える。

40

【 0 6 6 8 】

図 1 2 - 2 0 に示すように、本特徴部 0 4 3 S G における各演出の実行期間について説明すると、カットイン演出は、前述したように、可変表示の開始からリーチまでの間の期間にて実行可能な演出である。また、保留表示予告演出は、可変表示中の任意のタイミング(始動入賞が発生したタイミング)から対象の可変表示開始タイミングまでの期間にて

50

実行可能な演出である。また、スーパーリーチのリーチ演出は、リーチから可変表示の終了までの期間にて実行される演出である。

【 0 6 6 9 】

このため図 1 2 - 2 1 (A) 及び図 1 2 - 2 1 (B) に示すように、カットイン演出とスーパーリーチのリーチ演出は、実行期間が重複しない演出である一方で、保留表示予告演出とカットイン演出、保留表示予告演出とスーパーリーチのリーチ演出は、それぞれ実行期間が重複する場合がある演出である。

【 0 6 7 0 】

また、図 1 2 - 2 2 (A)、図 1 2 - 1 6 (B)、図 1 2 - 1 8 (B) に示すように、味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合を $P a 1$ 、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合を $P a 2$ とすると、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ A - 1 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合は、味方キャラクタ A - 2 が表示されてから味方キャラクタ A - 3 が表示される割合よりも高く設定されている ($P a 1 > P a 2$)。つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ A - 3 が頭身の低い味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチ のリーチ演出として味方キャラクタ A - 3 が表示される割合が変化するので、スーパーリーチ のリーチ演出前に味方キャラクタ A - 3 が味方キャラクタ A - 1 と味方キャラクタ A - 2 のどちらの態様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。

【 0 6 7 1 】

また、図 1 2 - 2 2 (B)、図 1 2 - 1 6 (B)、図 1 2 - 1 8 (B) に示すように、味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合を $P b 1$ 、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合を $P b 2$ とすると、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 1 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合は、味方キャラクタ B - 2 が表示されてから味方キャラクタ B - 3 が表示される割合よりも高く設定されている ($P b 1 > P b 2$)。つまり、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 3 が頭身の低い味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチ のリーチ演出として味方キャラクタ B - 3 が表示される割合が変化するので、スーパーリーチ のリーチ演出前に味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらの態様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。

【 0 6 7 2 】

次に、本特徴部 0 4 3 S G における保留表示予告演出、カットイン演出、リーチ演出の画像表示装置 5 における表示態様について、図 1 2 - 2 3 ~ 図 1 2 - 2 6 に基づいて説明する。まず、図 1 2 - 2 3 (A) ~ 図 1 2 - 2 3 (C) に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ のいずれか変動パターンであれば、パターン C I - 1 にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチ のリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

【 0 6 7 3 】

また、図 1 2 - 2 4 (A) ~ 図 1 2 - 2 4 (D) に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターン にて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ 野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

【 0 6 7 4 】

また、図 1 2 - 2 5 (A) ~ 図 1 2 - 2 5 (C) に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンであれば、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマ

10

20

30

40

50

ルリーチやスーパーリーチ のリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

【 0 6 7 5 】

また、図 1 2 - 2 6 (A) ~ 図 1 2 - 2 6 (D) に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターン にて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ 野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される。

【 0 6 7 6 】

以上、本特徴部 0 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、味方キャラクタ B - 3 を表示する演出としてスーパーリーチ のリーチ演出と、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2 を表示する演出としてパターン C I - 2 のカットイン演出と、味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1 を表示する演出として、表示パターン の保留表示予告演出と、を実行可能であり、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、が異なっている。このため、本特徴部 0 4 3 S G では、味方キャラクタ B - 3 が頭身の低い味方キャラクタ B - 2 と更に頭身の低い味方キャラクタ B - 3 とのいずれかで表示去れるかによって、その後に最も頭身の高い味方キャラクタ B - 3 が表示される割合が変化する、つまり、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合とパターン C I - 2 にてカットイン演出が実行される場合とで、後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が変化する、つまり、味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 のどちらの態様で表示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。更に本特徴部 0 4 3 S G では、保留表示予告演出、カットイン演出、スーパーリーチ演出として表示する味方キャラクタを 2 種類設け、いずれ保留表示予告演出やカットイン演出にていずれの味方キャラクタが表示されるかに応じて実行が示唆されるリーチ演出が異なるので、これら保留表示予告演出やカットイン演出として表示される味方キャラクタの種類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。

【 0 6 7 7 】

特に、本特徴部 0 4 3 S G では、図 1 2 - 2 2 (B) に示すように、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されているので、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合は、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行される場合よりもスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることに對する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 6 7 8 】

また、図 1 2 - 2 0 及び図 1 2 - 2 1 に示すように、カットイン演出と保留表示予告演出とは、始動入賞が発生するタイミングによっては実行期間が重複する場合があるが、カットイン演出とスーパーリーチ のリーチ演出は実行期間が重複することがない、つまり、カットイン演出の実行期間と保留表示予告演出の実行期間との少なくとも一部は重複する場合があるが、カットイン演出の実行期間とスーパーリーチ のリーチ演出の実行期間とは重複しない。このため、本特徴部 0 4 3 S G では、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチ のリーチ演出とのどちらの演出とより関連性が深いかを、表示される味方キャラクタ (味方キャラクタ B - 3) の頭身の違いだけでなく重複の状況によっても遊技者に認識させることができるので、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチ のリーチ演出のどちらと重複して実行されるかに對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。

【 0 6 7 9 】

尚、本特徴部 0 4 3 S G では、スーパーリーチ のリーチ演出を本発明における第 1 特

10

20

30

40

50

定演出、カットイン演出を本発明における第2特定演出、保留表示予告演出を本発明における第3特定演出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、これら第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出は、スーパーリーチのリーチ演出、カットイン演出、保留表示予告演出以外の演出に適用してもよい。尚、このようにする場合は、第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合が、第2特定演出と第3特定演出の少なくとも一部が重複して実行される割合よりも高くともよいし、更に、第2特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合よりも低い割合にて第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行されてもよい。

【0680】

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。

【0681】

例えば、上記実施例では、本発明における第3特定演出を、始動入賞が発生してから該指導入賞に基づく可変表示が開始されるまでの期間にて実行可能な保留表示予告演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例043SG-1として図12-27(A)~図12-27(E)に示すように、画像表示装置5の所定位置(例えば、画像表示装置5の中央下部)に実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア043SG005Fを設け、本発明における第3特定演出として、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタA-1や味方キャラクタB-1に変化するアクティブ表示予告演出を実行可能としてもよい。

【0682】

尚、このようにアクティブ表示予告演出を実行可能とする場合は、図12-28(A)及び図12-28(B)に示すように、当該可変表示の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、可変表示開始からカットイン演出の開始タイミング間の第1タイミングにてアクティブ表示の表示態様を変化可能とする一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、前述した第1タイミングと、カットイン演出の終了タイミングからリーチタイミング間の第2タイミングとでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【0683】

このようにアクティブ表示予告演出を第1タイミングと第2タイミングとから実行可能とすることで、アクティブ表示予告演出を第1タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がカットイン演出及びスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行され、アクティブ表示予告演出を第2タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行されるので、第1タイミングと第2タイミングのどちらからアクティブ表示予告演出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。

【0684】

特に、図12-28(C)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の変動パターンである場合については、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とスーパーリーチの変動パターンのどちらであるかに応じて、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタB-2に変化するタイミング(表示パターンにてアクティブ表示予告演出を実行するタイミング)の決定割合を異ならせてもよい。

【0685】

このようにすることで、アクティブ表示予告演出が第1タイミングから実行される場合(アクティブ表示予告演出が第1タイミングから実行された後にカットイン演出が実行される場合)と、アクティブ表示予告演出が第2タイミングから実行される場合(カットイン演出が実行されてからアクティブ表示予告演出が実行される場合)とで、スーパーリーチのリーチ演出が実行される割合を異ならせることができるので、アクティブ表示予告

10

20

30

40

50

演出とカットイン演出の実行順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。

【0686】

尚、本変形例043SG-1では、図12-28(C)に示すように、第2タイミングから表示パターンにてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第1タイミングから表示パターンにてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1タイミングから表示パターンにてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第2タイミングから表示パターンにてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0687】

更に、本変形例043SG-1では、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとして、リーチ演出の開始タイミングよりも前である第1タイミングと第2タイミングとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとしては、3以上のタイミングを設けてもよいし、アクティブ表示予告演出の実行タイミングのうち少なくとも1のタイミングをリーチ演出中に設けてもよい。

【0688】

また、前記特徴部043SGでは、本発明を、遊技状態が同一であれば必ず1の割合にて特図表示結果(可変表示結果)を大当りに決定する(図12-6に示すように、遊技状態が通常態や時短状態であれば必ず1/300の確率で大当りを決定し、遊技状態が確変状態であれば必ず1/30の確率で大当りを決定する)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、変形例043SG-2として図12-29に示すように、本発明は、複数の設定値(例えば、1~6)のうちからいずれかの設定値を設定可能であって、遊技状態が同一であっても設定された設定値に応じて特図表示結果を大当りに決定する割合が異なるパチンコ遊技機(所謂設定機能付パチンコ遊技機)に適用してもよい。

20

【0689】

このような設定機能付パチンコ遊技機に本発明を適用する場合は、例えば、本発明における第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出等において表示するキャラクタの表示態様に応じて該パチンコ遊技機に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることや、前回のパチンコ遊技機の起動時から設定値が変更されていること等を示唆可能な設定示唆演出を実行可能としてもよい。また、このような設定示唆演出としては、味方キャラクタA-1、味方キャラクタA-3よりも味方キャラクタA-2に類似する味方キャラクタA-5や味方キャラクタB-1、味方キャラクタB-3よりも味方キャラクタB-2に類似する味方キャラクタB-5を表示可能とし、該設定示唆演出として味方キャラクタA-5と味方キャラクタB-5のどちらが表示されるかに応じて示唆する設定値や設定値が変更されたことを示唆する割合が異なるようにしてもよい。

30

【0690】

また、前記特徴部043SGでは、表示パターンの保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも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、変形例043SG-3として、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が、表示パターンの保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されていてもよい。このようにすることで、パターンCI-2のカットイン演出が実行される場合は、表示パターンの保留表示予告演出が実行される場合よりもスーパーリーチのリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0691】

また、前記特徴部043SGでは、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、カッ

50

トイン演出を実行し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、保留表示予告演出の実行中であってもカットイン演出を実行する場合を設けてもよい。

【0692】

また、前記特徴部043SGでは、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定し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、既に保留表示予告演出が実行中である場合であっても、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定可能としてもよい。

【0693】

また、前記特徴部043SGでは、演出制御用CPU120は、本発明における第1特定演出として、味方キャラクタB-3を、頭身を変化させることとなる表示するスーパーリーチのリーチ演出と、本発明における第2特定演出として、味方キャラクタB-3の頭身を低くした味方キャラクタB-2を表示するパターンCI-2のカットイン演出と、本発明における第3特定演出として、味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-2から更に頭身を低くした味方キャラクタB-1を表示する表示パターン の保留表示予告演出と、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、変形例043SG-4として、これら第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出の他に、第4特定演出として、大当たり遊技状態に制御されることを報知する大当たり報知演出を実行可能としてもよい。尚、大当たり報知演出を実行可能とする場合は、例えば、該大当たり報知演出において、味方キャラクタB-1、味方キャラクタB-2、味方キャラクタB-3とは異なる頭身であって、該味方キャラクタB-3との頭身の差が味方キャラクタB-2と味方キャラクタB-3との頭身の差よりも小さい（例えば、味方キャラクタB-3との頭身差が1頭身未満である）ことで、味方キャラクタB-2よりも味方キャラクタB-3に類似する味方キャラクタB-4を表示する（味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-4として表示する）ようにしてもよい。

【0694】

このようにすることで、味方キャラクタB-3が味方キャラクタB-4として表示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。

【0695】

尚、本変形例043SG-4では、大当たり報知演出において味方キャラクタB-3との頭身差が1頭身未満である味方キャラクタB-4を表示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、大当たり報知演出において表示される味方キャラクタB-4は、味方キャラクタB-3との頭身差が無くともよい。尚、この場合は、味方キャラクタB-3を劇画調や3DCGのように描写したキャラクタを味方キャラクタB-4として表示してもよい。

【0696】

つまり、前記特徴部043SGにおける『類似』とは、各キャラクタを同一キャラクタであると看做すことが可能であれば、各キャラクタ間の頭身差が小さいことの他、頭身は同一であるが描写態様が異なるもの等を含む概念である。尚、『描画態様が異なる』ことには、味方キャラクタB-1、B-2、B-3を構成する頭身、配色パターン、描写スタイル（劇画調、3DCG、アニメ調等）等の複数の要素のうち少なくとも1つの要素が異なっているものであればよい。例えば、味方キャラクタB-1、B-2、B-3を同一の頭身であるアニメ調のキャラクタとする場合は、味方キャラクタB-1を白黒表示、味方キャラクタB-2を味方キャラクタB-1よりも多くの色での表示、味方キャラクタB-3を味方キャラクタB-2よりも更に多くの色での表示とし、味方キャラクタB-2と味方キャラクタB-3との表示色数の差を、味方キャラクタB-1と味方キャラクタB-2との表示色数の差よりも少なくすればよい。また、味方キャラクタB-1、B-2、B-3を同一の頭身である3DCGのキャラクタとする場合は、味方キャラクタB-1を最も少なくポリゴン数で構成し、味方キャラクタB-3を最も多いポリゴン数で構成するとともに、味方キャラクタB-2と味方キャラクタB-3とのポリゴン数の差を、味方キャラクタB-1と味方キャラクタB-2とのポリゴン数の差よりも少なくすればよい。

【 0 6 9 7 】

また、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、図 1 2 - 2 8 に示すように、表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行可能なタイミングとして第 1 タイミングと第 2 タイミングとを設け、変動パターンに応じて、パターン C I - 2 でのカットイン演出の実行前である第 1 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、パターン C I - 2 でのカットイン演出の実行後である第 2 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 4 3 S G - 5 として、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行された後にアクティブ表示予告演出が実行される割合は、表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行された後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合と、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行された後にスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも低く設定してもよい。このようにすることで、頻繁に表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される遊技興趣の低下を防ぐことができる。

10

【 0 6 9 8 】

また前記特徴部 0 4 3 S G では、本発明における抽象化の形態として、味方キャラクタ B - 3 に占める頭部の表示割合を高める（頭身を低くする）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における抽象化としては、味方キャラクタ B - 3 に占める腕部や脚部等の頭部以外の表示割合を高めてもよい。

【 0 6 9 9 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G は、本発明における抽象化の対象を人型の味方キャラクタ A - 3、B - 3 とし、これら味方キャラクタ A - 3、B - 3 の頭部が占める表示割合を高めた味方キャラクタ A - 1、A - 2、B - 1、B - 2 を表示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、抽象化の対象とするキャラクタは、犬や向日葵等の動植物、ヘリコプターや戦車等の乗物の他、図案化された文字列の集合体（ロゴ）など、人型以外のキャラクタとし、各キャラクタの特徴的な部位が占める表示割合（例えば、抽象化対象が向日葵であれば花が占める表示割合、抽象化対象がヘリコプターであればメインローターが示す表示割合、抽象化対象がロゴであれば特定の文字が占める表示割合）を高めたキャラクタを表示可能としてもよい。

20

【 0 7 0 0 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

30

【 0 7 0 1 】

また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、1 の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

【 符号の説明 】

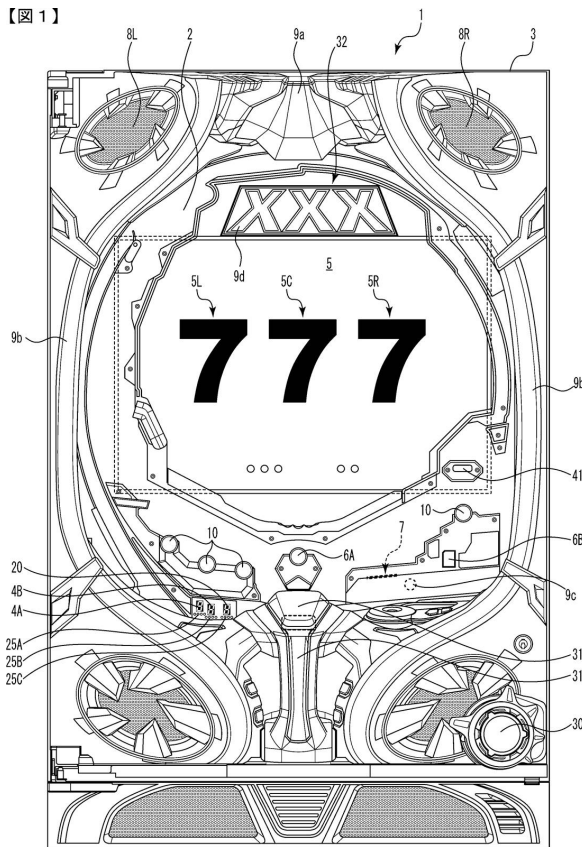
【 0 7 0 2 】

- 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

40

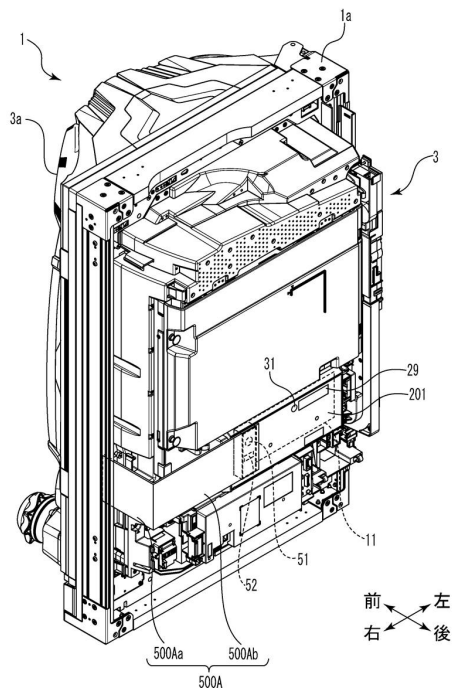
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

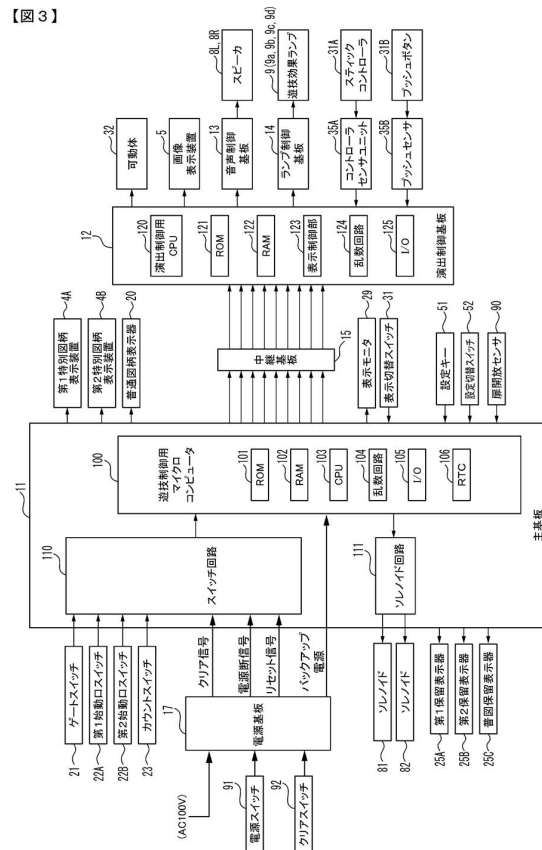


10

20

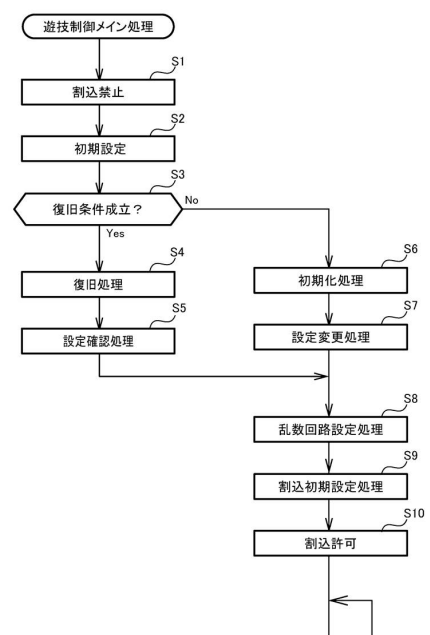
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



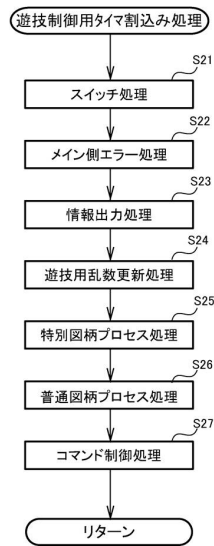
30

40

50

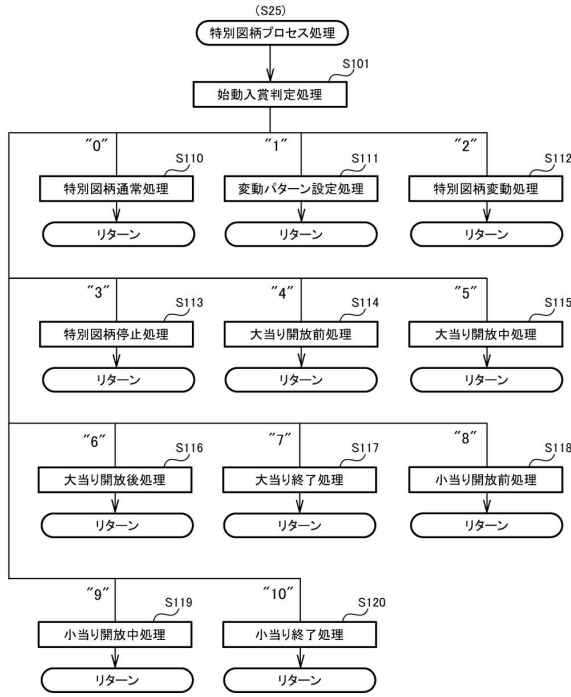
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

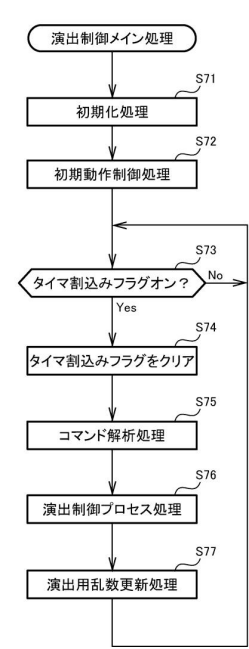
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

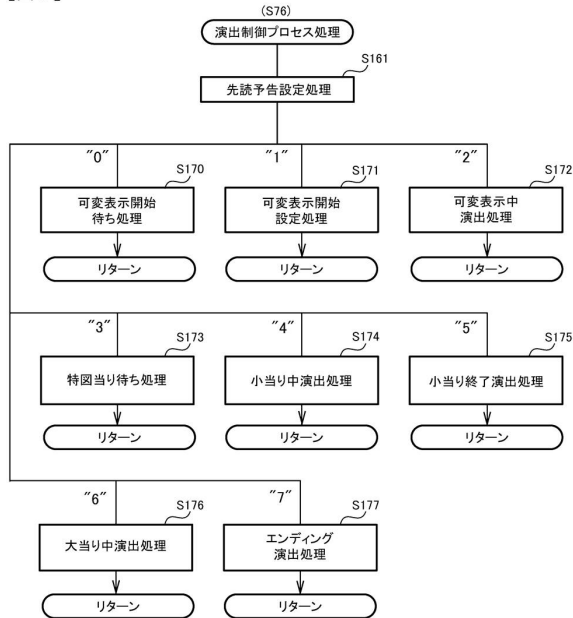
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



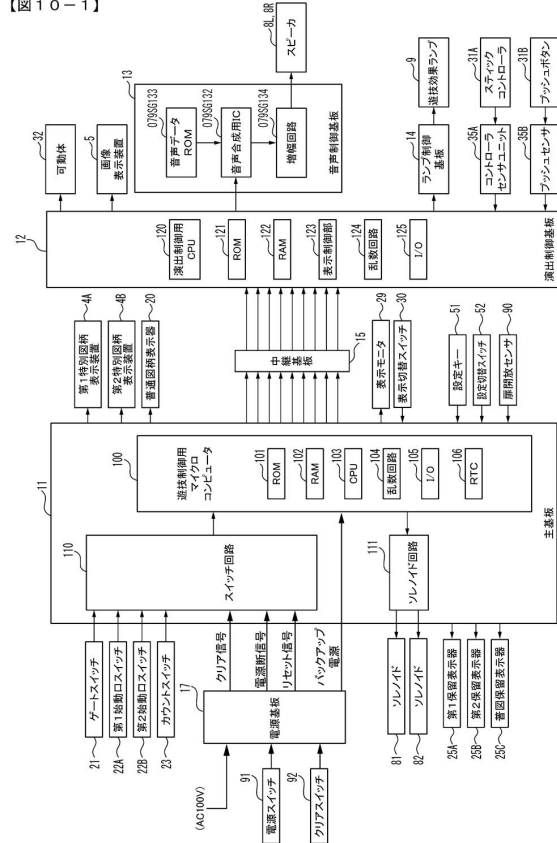
【 図 9 】

【図 9】



【 図 1 0 - 1 】

【图 10-1】



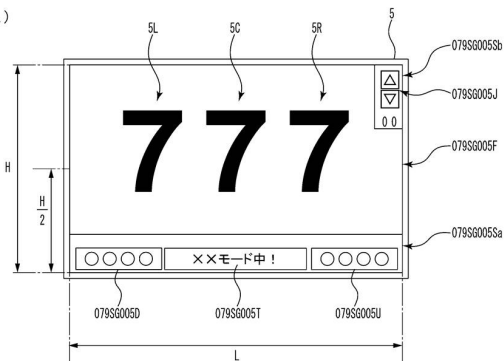
10

20

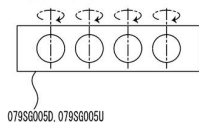
【 図 1 0 - 2 】

【圖 10-2】

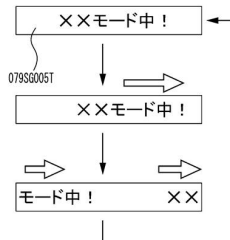
(A)



(B) 保留記憶表示エリア

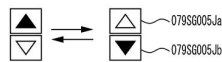


(C) テロップ表示エリア



(D) 第4図柄

・可変表示中



- ・はずれ

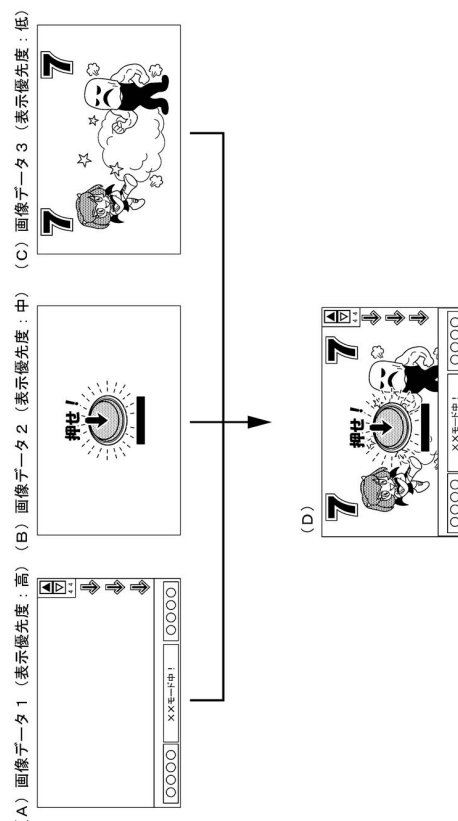


・大当たりまたは小当たり



【 図 1 0 - 3 】

【图 10-3】



30

40

50

【図 10 - 4】

【図 10-4】

(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	大当りまたは小当りの開始指定
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	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10 - 6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル1

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

(B) 表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10 - 5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 10 - 7】

【図 10-7】

(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
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50

【図 10 - 8】

【図 10 - 8】

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	40000	スーパーリーチα2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチβ2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10 - 9】

【図 10 - 9】

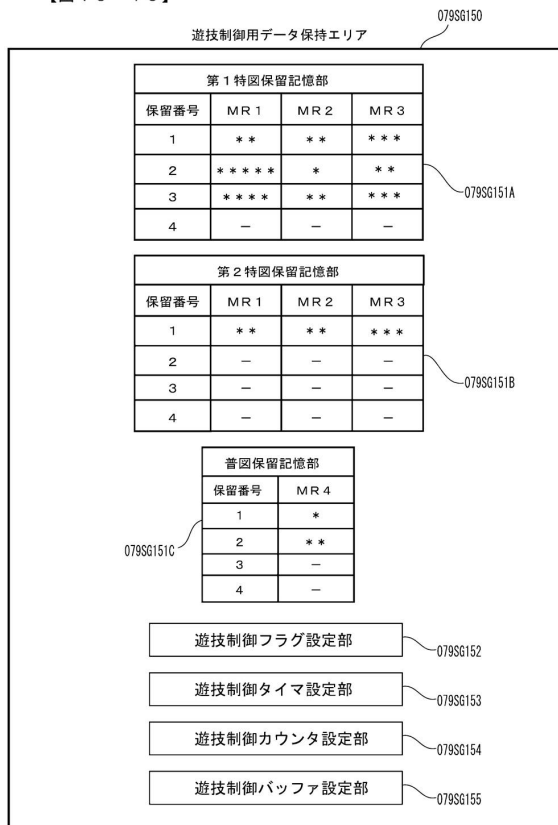
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	太当り用変動パターンA	太当り用変動パターンB	特図用変動パターンA	はずれ用変動パターンA	はずれ用変動パターンB	はずれ用変動パターンC	はずれ用変動パターンD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

10

【図 10 - 10】

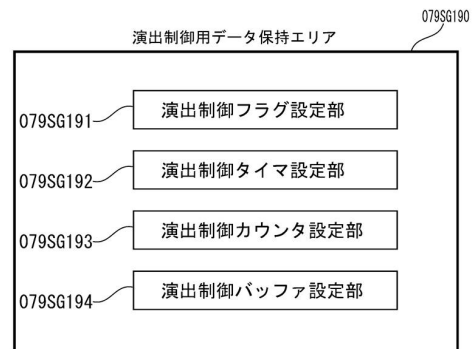
【図 10 - 10】



【図 10 - 11】

【図 10 - 11】

(A)



(B)



20

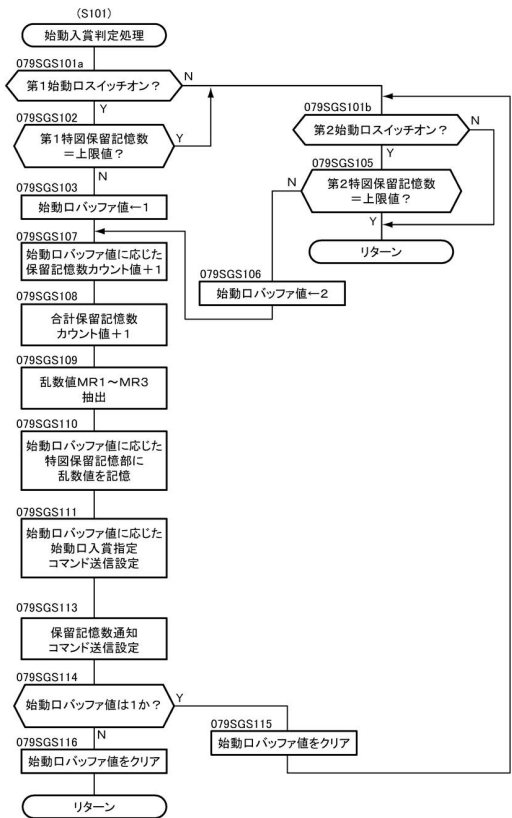
30

40

50

【図 10 - 12】

【図 10 - 12】



【図 10 - 13】

【図 10 - 13】

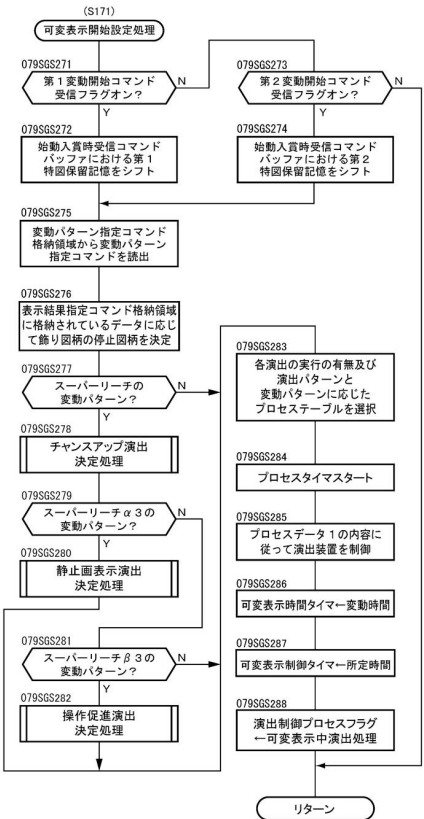


10

20

【図 10 - 14】

【図 10 - 14】



【図 10 - 15】

【図 10 - 15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当たり	80%	20%

30

40

50

【図 10 - 16】

【図 10 - 16】

(A) 静止画表示演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンSG-1	パターンSG-2
はずれ	100%	0%
大当たり	80%	20%

(B) 静止画表示演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSG-1	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示
パターンSG-2	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化（色彩反転）

【図 10 - 17】

【図 10 - 17】

(A) 操作促進演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンSS-1	パターンSS-2
はずれ	80%	20%
大当たり	20%	80%

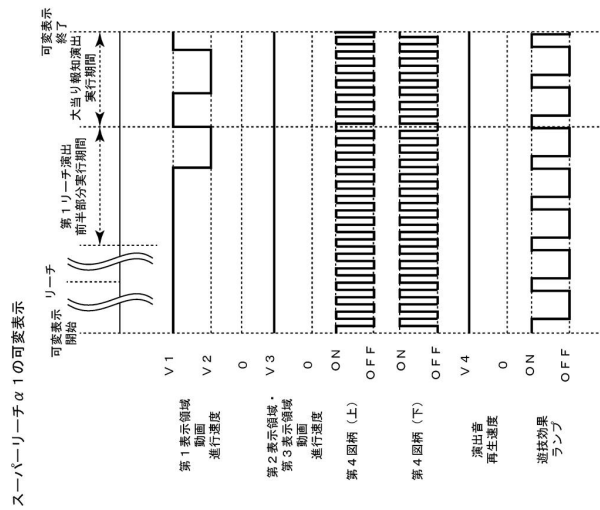
(B) 操作促進演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSS-1	第1表示領域に押しボタンの画像（大きさ：小）を表示
パターンSS-2	第1表示領域に押しボタンの画像（大きさ：大）を表示

10

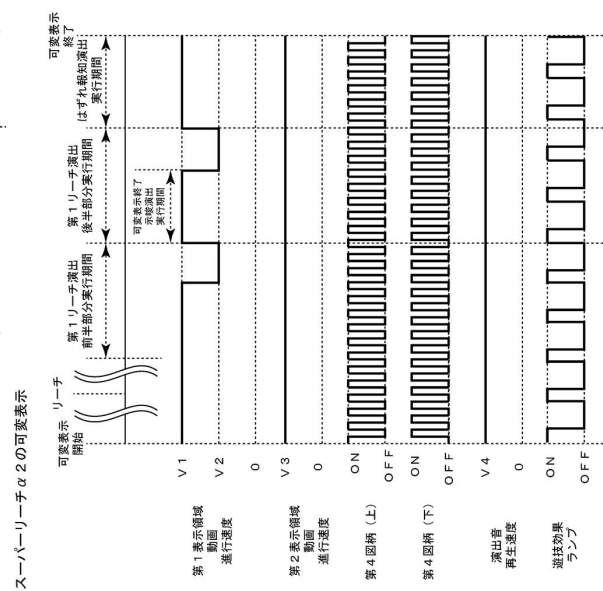
【図 10 - 18】

【図 10 - 18】



【図 10 - 19】

【図 10 - 19】



20

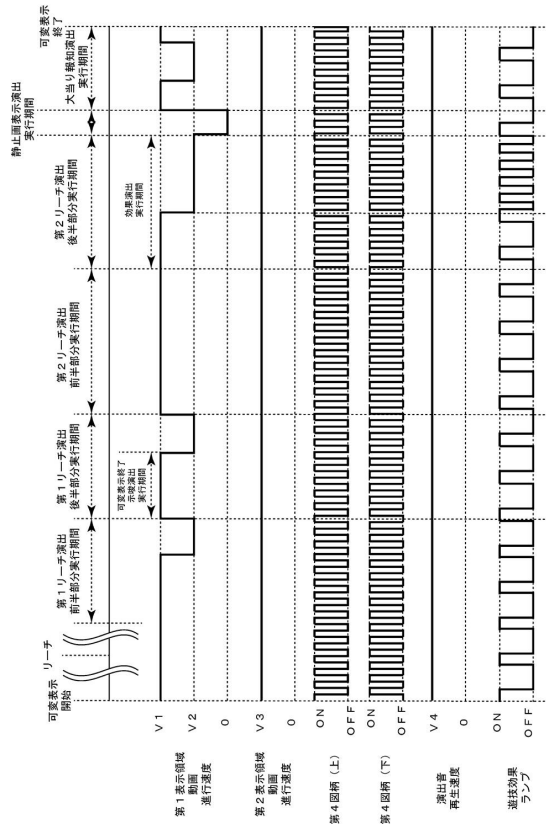
30

40

50

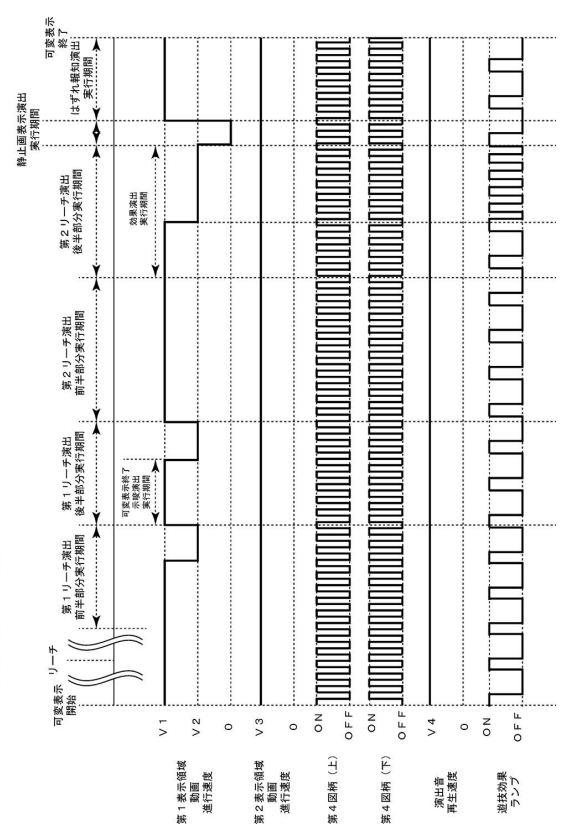
【図10-20】

スーパーリーチα3 (大当り) の可変表示



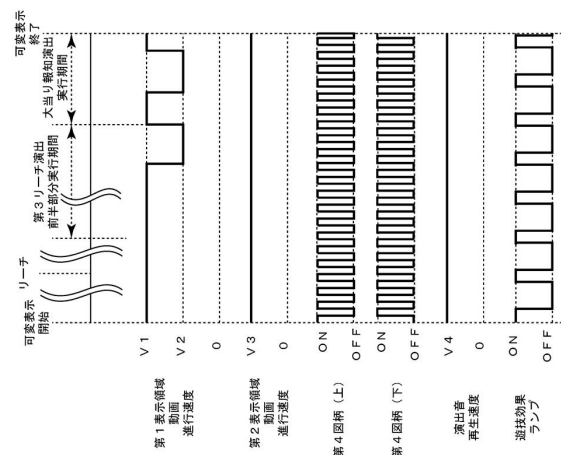
【図10-21】

スーパーリーチα3 (はずれ) の可変表示



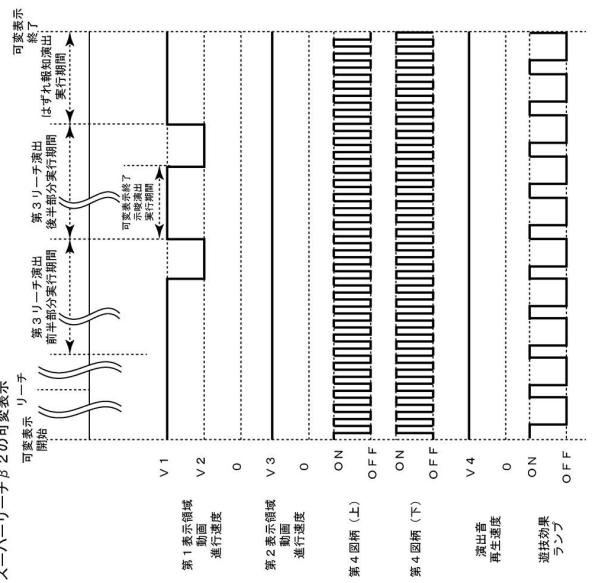
【図10-22】

スーパーリーチβ1の可変表示



【図10-23】

スーパーリーチβ2の可変表示



10

20

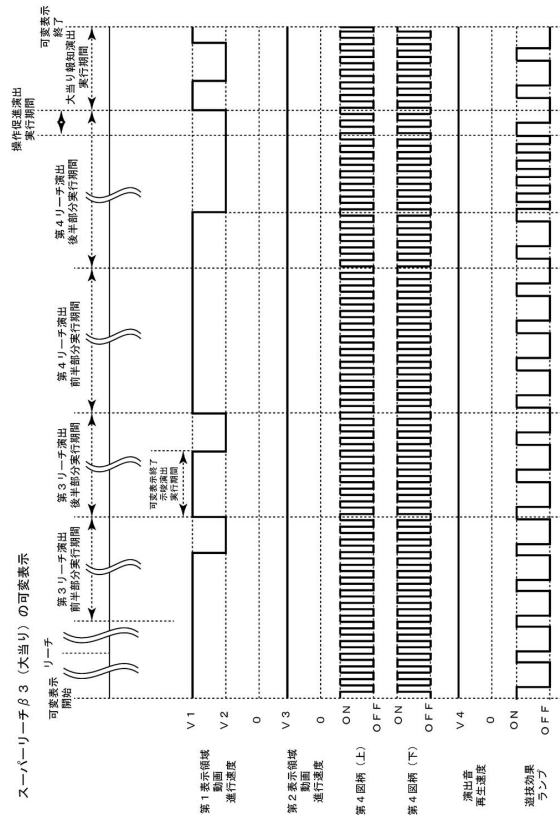
30

40

50

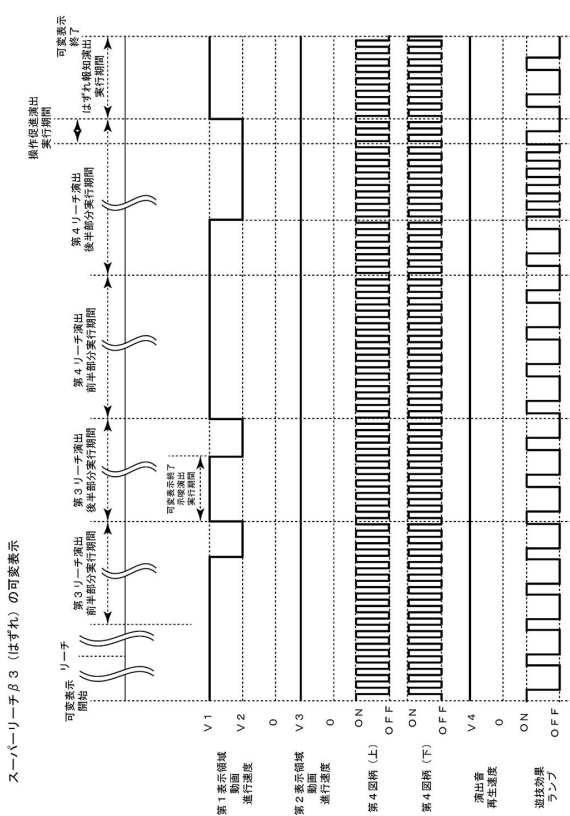
【図 10 - 24】

【図 10 - 24】



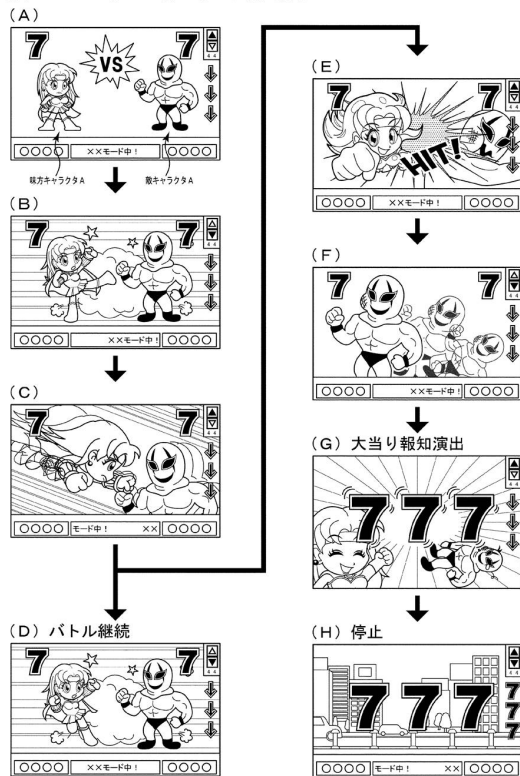
【図 10 - 25】

【図 10 - 25】



【図 10 - 26】

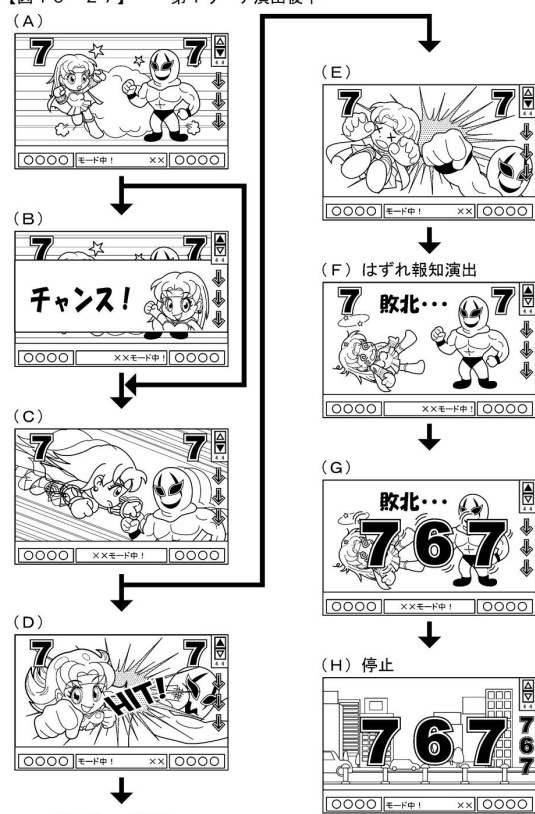
【図 10 - 26】 第1リーチ演出前半



【図 10 - 27】へ

【図 10 - 27】

【図 10 - 27】 第1リーチ演出後半



第2リーチ演出へ

10

20

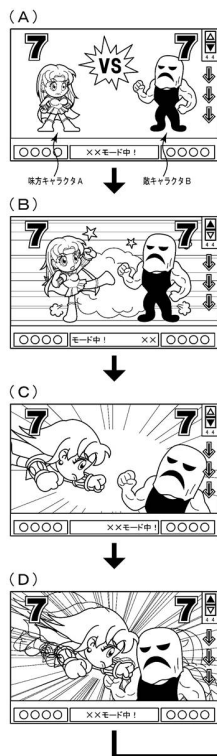
30

40

50

【図 10 - 28】

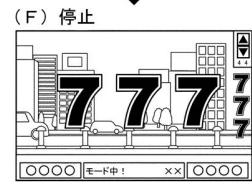
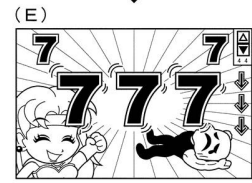
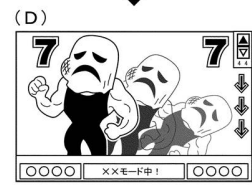
【図 10-28】 第 2 リーチ演出



【図 10-29】 ~ 【図 10-30】 ~

【図 10 - 29】

【図 10-29】 第 2 リーチ演出

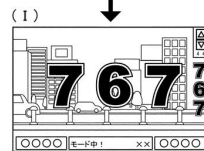
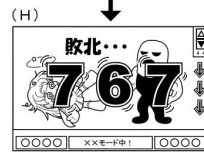
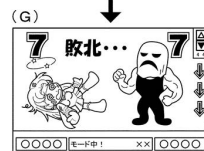
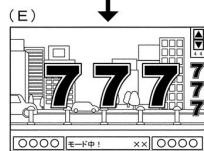
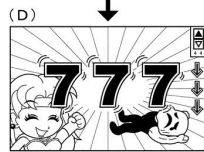
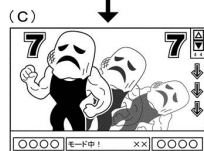


10

20

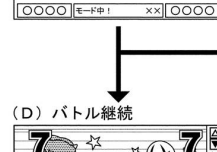
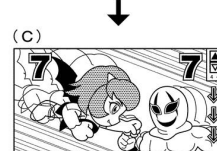
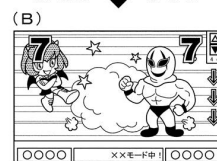
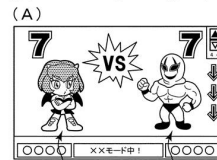
【図 10 - 30】

【図 10-30】 第 2 リーチ演出

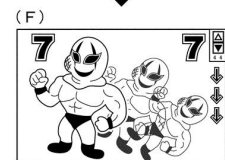


【図 10 - 31】

【図 10-31】 第 3 リーチ演出前半



【図 10-32】 ~



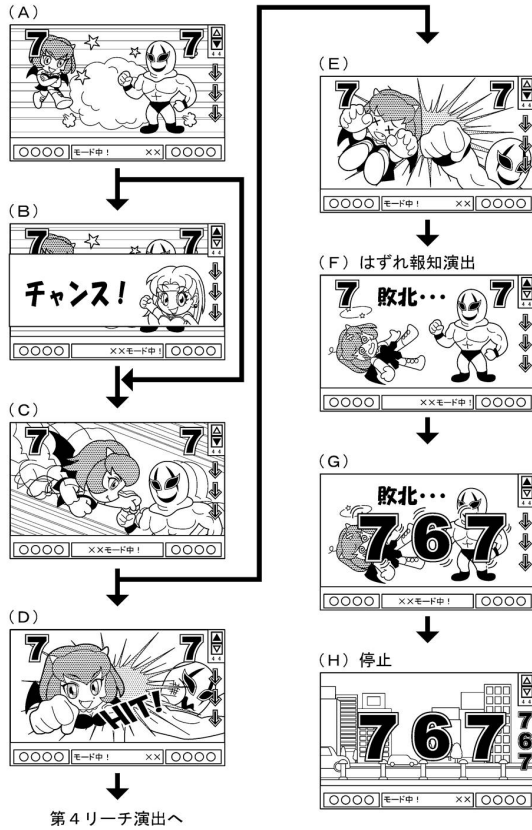
30

40

50

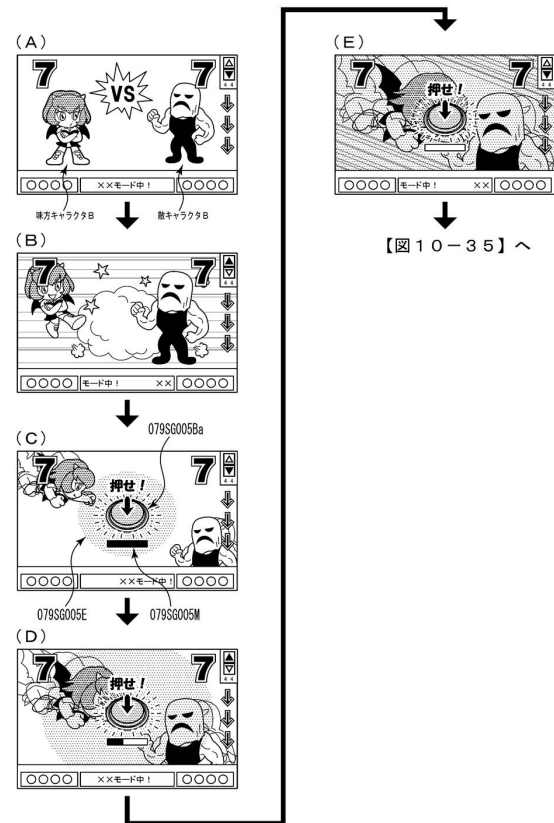
【図 10 - 32】

【図 10-32】 第3リーチ演出後半



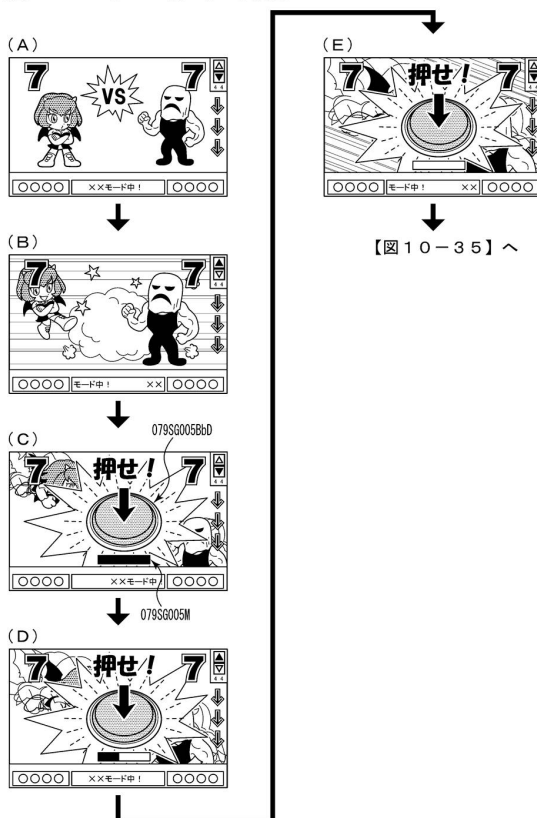
【図 10 - 33】

【図 10-33】 第4リーチ演出A



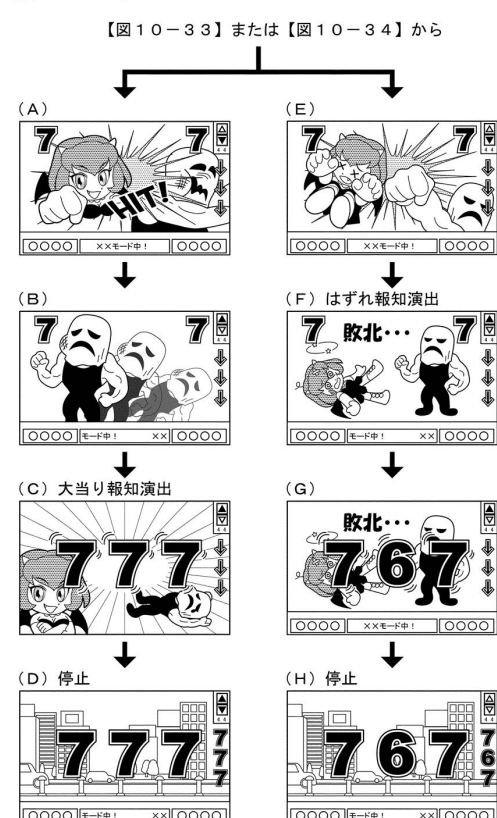
【図 10 - 34】

【図 10-34】 第4リーチ演出B



【図 10 - 35】

【図 10-35】



10

20

30

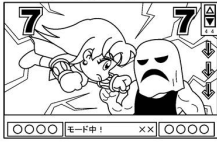
40

50

【図 10 - 36】

【図 10-36】 変形例 079SG-2

(A) 静止画表示演出

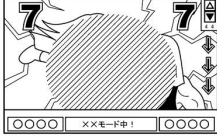


(B) 第 2 リーチ演出終了後

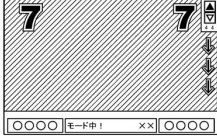


079SG005Ea

(C)



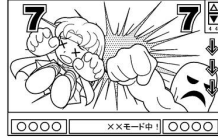
(D)



(E)



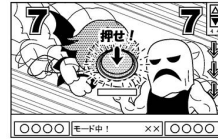
(F)



【図 10 - 37】

【図 10-37】 変形例 079SG-2

(A) 操作促進演出

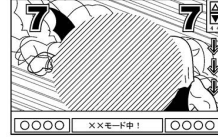


(B) ボタン操作または操作受付期間
終了に基づいて第 4 リーチ演出終了後

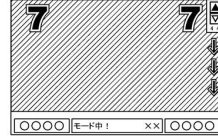


079SG005Ea

(C)



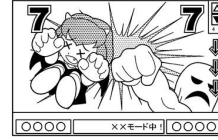
(D)



(E)



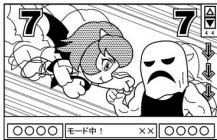
(F)



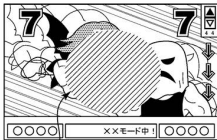
【図 10 - 38】

【図 10-38】 変形例 079SG-3

(A) 第 4 リーチ演出終了

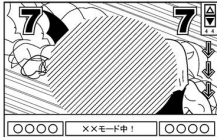


(B) 報知演出に移行

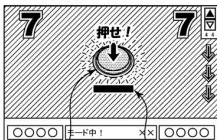


079SG005Ea

(C)



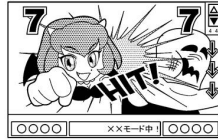
(D) 報知演出の一部として
操作促進演出実行



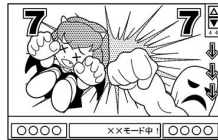
079SG005Ba

079SG005M

(E)

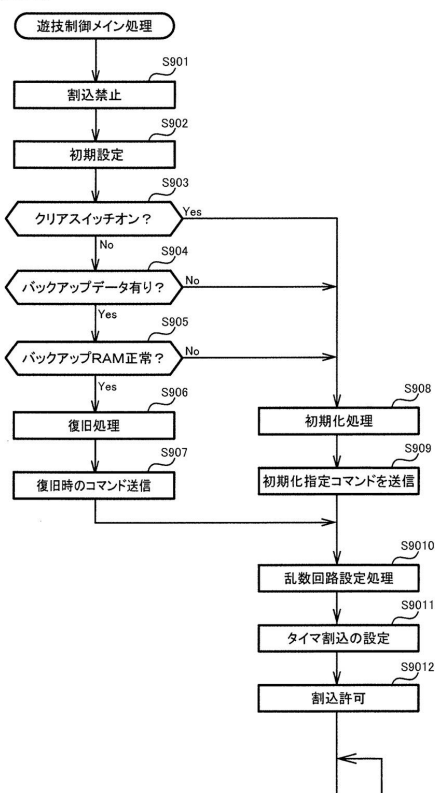


(F)



【図 11】

【図 11】



10

20

30

40

50

【図 12 - 5】

【図12-5】

(A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	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	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

(B) スーパーリーチの変動パターンにおけるリーチ演出態様

変動パターン	リーチ演出態様
PA2-2,PB1-2(スーパーリーチα)	味方キャラクタA-3と敵キャラクタとのバトル演出
PA2-3,PB1-3(スーパーリーチβ)	味方キャラクタB-3と敵キャラクタとのバトル演出

【図 12 - 6】

【図12-6】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1(設定値1)
大当り	1020~1237 (確率:1/300)
小当り	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(B) 第1特図用表示結果判定テーブル
(確変状態)

特図表示結果	MR1(設定値1)
大当り	1020~1346 (確率:1/200)
小当り	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(C) 第2特図用表示結果判定テーブル
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1(設定値1)
大当り	1020~1237 (確率:1/300)
小当り	32767~33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(D) 第2特図用表示結果判定テーブル
(確変状態)

特図表示結果	MR1(設定値1)
大当り	1020~1346 (確率:1/200)
小当り	32767~33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

10

【図 12 - 7】

【図12-7】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用) (B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0~99
大当りB	100~249
大当りC	250~299

判定結果	MR2
大当りA	0~99
大当りB	100~199
大当りC	200~299

【図 12 - 8】

【図12-8】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

20

30

40

50

【図 12 - 9】

【図12-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1～200
スーパーPB1-2	201～550
スーパーPB1-3	551～997

(B) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1～997

【図 12 - 10】

【図12-10】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～450
ノーマルPA2-1	451～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-2	1～500
ノーマルPA2-1	501～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-3	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

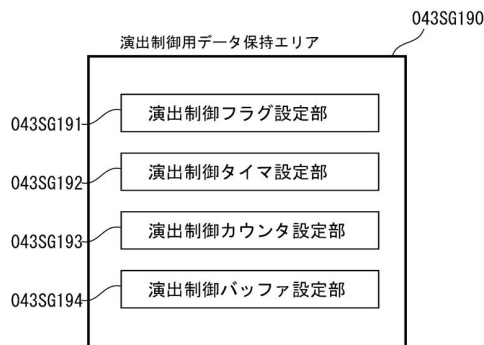
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-4	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

【図 12 - 11】

【図12-11】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

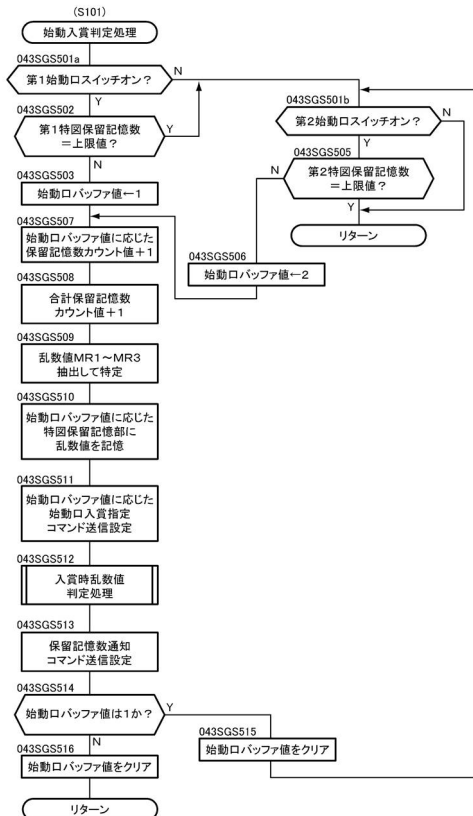
043SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	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)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C602 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

※保留表示フラグは0～2

【図 12 - 12】

【図12-12】



10

20

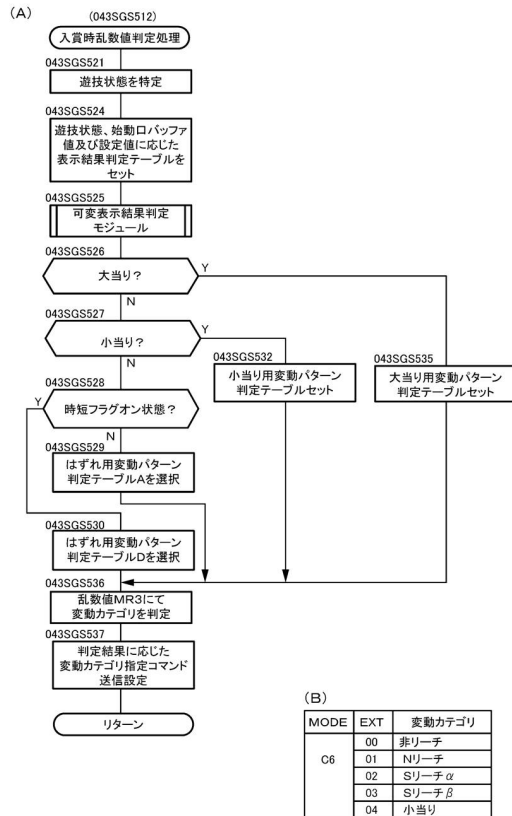
30

40

50

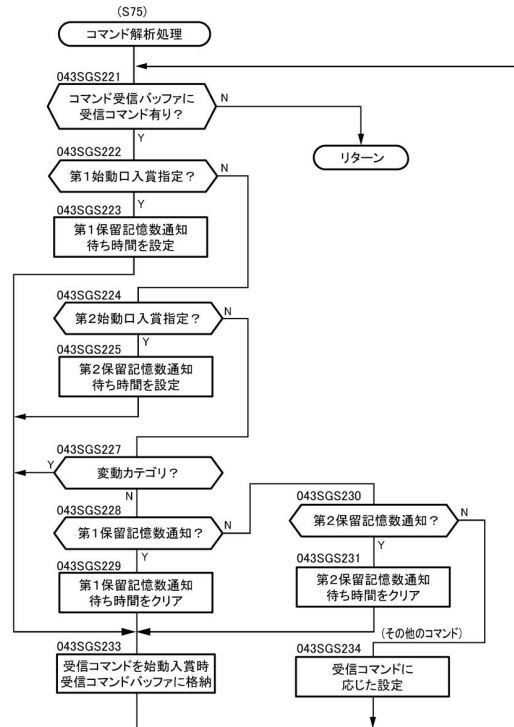
【図 12 - 13】

【図 12-13】



【図 12 - 14】

【図 12-14】



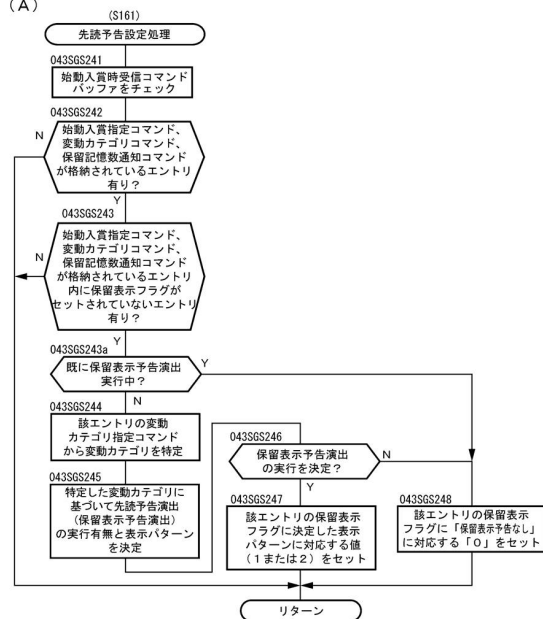
【図 12 - 15】

【図 12-15】



【図 12 - 16】

【図 12-16】



(B)

変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
		表示パターン α	表示パターン β
	○	味方キャラクタ A-1	味方キャラクタ B-1
非リーチ・小当り	100%	0%	0%
Nリーチ	90%	10%	0%
Sリーチ α	35%	50%	15%
Sリーチ β	35%	15%	50%

10

20

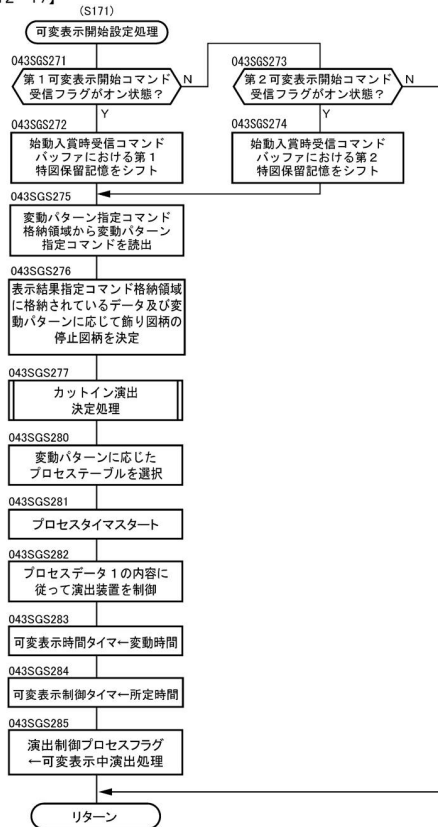
30

40

50

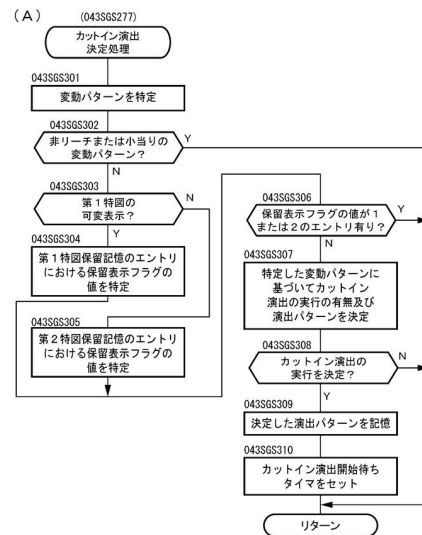
【図 12 - 17】

【図12-17】



【図 12 - 18】

【図12-18】



(B) カットイン演出の実行・非実行及び演出パターンの決定割合

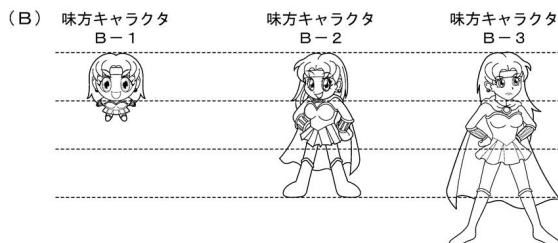
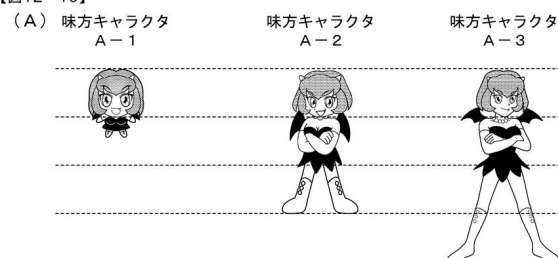
変動パターン	カットイン演出 非実行	カットイン演出実行	
		パターンC1-1	パターンC1-2
Nリーチ	90%	10%	0%
Sリーチα	20%	70%	10%
Sリーチβ	20%	10%	70%

(C) カットイン演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンC1-1	カットイン画像（味方キャラクタA-2）表示
パターンC1-2	カットイン画像（味方キャラクタB-2）表示

【図 12 - 19】

【図12-19】



(C)

味方キャラクタ	頭身	適用演出
A-1	1.5	保留表示予告演出 (表示パターンα)
A-2	3	カットイン演出 (パターンC1-1)
A-3	4	リーチ演出 (スーパーリーチα)
B-1	1.5	保留表示予告演出 (表示パターンβ)
B-2	3	カットイン演出 (パターンC1-2)
B-3	4	リーチ演出 (スーパーリーチβ)

【図 12 - 20】

【図12-20】

演出	実行期間
カットイン演出	可変表示開始からリーチまでの間
保留表示予告演出	可変表示中の任意のタイミングから対象の 可変表示開始タイミングまでの期間 (保留記憶数によって変動)
スーパーリーチのリーチ演出	リーチから可変表示終了までの期間

10

20

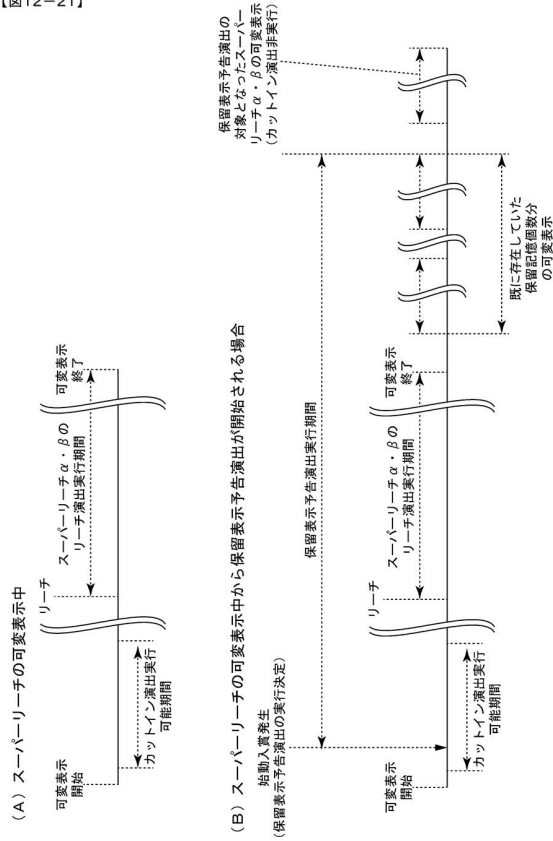
30

40

50

【 図 1 2 - 2 1 】

【图12-21】



【 図 1 2 - 2 2 】

【图12-22】

(A)

味方キャラクタ A-1 が表示されてから味方キャラクタ A-3 が表示される割合： P a 1

味方キャラクタ A-2 が表示されてから味方キャラクタ A-3 が表示される割合: P a 2

$P_{a1} > P_{a2}$ (図12-16(B) 、 図12-18(B) から算出)

(B)

味方キャラクタB-1が表示されてから味方キャラクタB-3が表示される割合：P b 1

味方キャラクタB-2が表示されてから味方キャラクタB-3が表示される割合：P b 2

$P_{b1} > P_{b2}$ (図12-16(B) 、 図12-18(B) から算出)

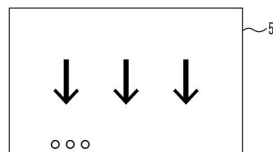
10

20

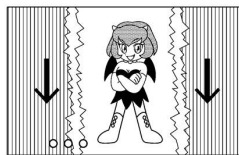
【 図 1 2 - 2 3 】

【图12-23】

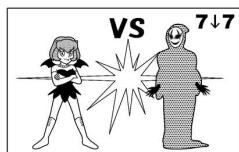
(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I - 1)



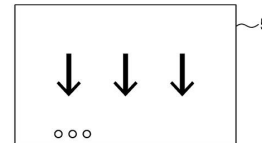
(C) スーパーリーチ α



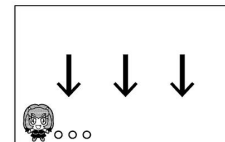
【 図 1 2 - 2 4 】

【图12-24】

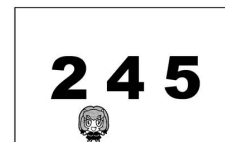
(A)



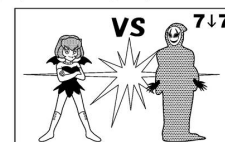
(B) 表示パターン α



(C)はずれ



(D) スーパーリーチ α



30

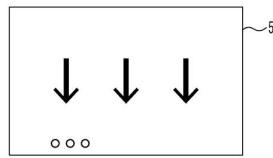
40

50

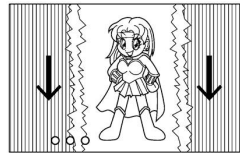
【図 12 - 25】

【図12-25】

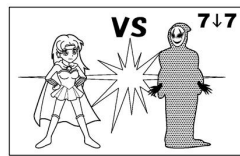
(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-2)



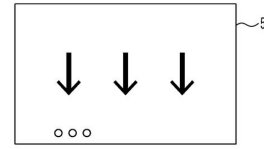
(C) スーパーリーチβ



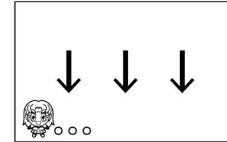
【図 12 - 26】

【図12-26】

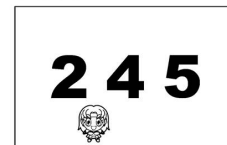
(A)



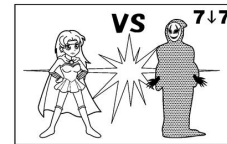
(B) 表示パターンβ



(C) はずれ



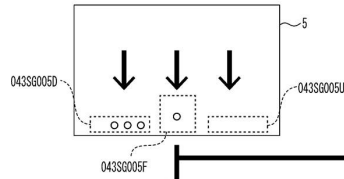
(D) スーパーリーチβ



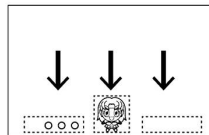
【図 12 - 27】

【図12-27】変形例043SG-1

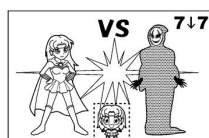
(A)



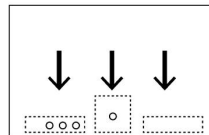
(B) 第1タイミングでアクティブ表示変化



(C) スーパーリーチβ



(D) 第1タイミングでアクティブ表示変化せず



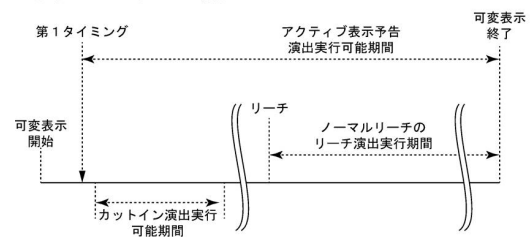
(E) スーパーリーチβ (第2タイミングでアクティブ表示変化)



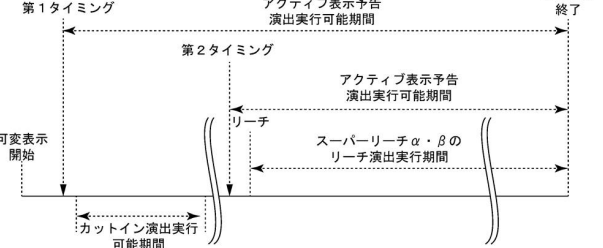
【図 12 - 28】

【図12-28】変形例043SG-1

(A) ノーマルリーチの場合



(B) スーパーリーチの場合



(C) アクティブ表示予告演出 (表示パターンβ) 実行タイミング決定割合

変動パターン	第1タイミング	第2タイミング
スーパーリーチα	70%	30%
スーパーリーチβ	30%	70%

10

20

30

40

50

(A) 第 1 特用表示結果判定テーブル

遊技状態	特用表示結果	MR1 (設定値 1)	MR1 (設定値 2)	MR1 (設定値 3)	MR1 (設定値 4)	MR1 (設定値 5)	MR1 (設定値 6)
通常状態 または増短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/200)	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)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(A) 第 1 特用表示結果判定テーブル

遊技状態	特用表示結果	MR1 (設定値 1)	MR1 (設定値 2)	MR1 (設定値 3)	MR1 (設定値 4)	MR1 (設定値 5)	MR1 (設定値 6)
通常状態 または増短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/200)	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)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 2 1 3 6 6 8 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 9 2 7 9 9 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 0 9 5 5 6 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 2 1 4 4 4 (J P , A)
霸王降臨！P 北斗の拳 8 霸王 パチンコ新台実践『初打ち！』2 0 1 9 年 9 月新台 <Samm
y> [たぬパチ！] , たぬパチ！～パチンコ実践チャンネル～, YouTube[online][video] , 2
019年09月03日, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mXmYUL1x02E>
C R ルパン三世ルピナスタワーのダイヤを狙え, パチンコ必勝ガイド 2008年 3/21号 ,
株式会社白夜書房, 2008年03月21日, 第20巻第 8 号 (通巻539号) , 14-17ページ, 雑誌
コード26663-3/21
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2