

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7358179号  
(P7358179)

(45)発行日 令和5年10月10日(2023.10.10)

(24)登録日 令和5年9月29日(2023.9.29)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全135頁)

(21)出願番号	特願2019-185939(P2019-185939)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年10月9日(2019.10.9)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-58504(P2021-58504A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年4月15日(2021.4.15)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年2月10日(2022.2.10)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	佐藤 洋允

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行可能であり、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、

音出力手段と、

表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

発光手段と、

遊技媒体が進入容易な第1状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第2状態と、に変化可能な可変手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出と、遊技に関する情報表示を動作させる情報演出と、を実行可能であり、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

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、

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とを含む期間にわたって演出動画を進行させて表示可能であり、

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演出動画を表示可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 2 速度で進行する前記演出動画の表示後に、該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、

10

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、

前記演出実行手段は、

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し、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とにおいて、前記情報演出における前記情報表示の動作速度を変化させず、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が実行されるときに、前記可変手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化してから所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

20

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入した場合に、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を表示してから、特定表示を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

30

【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】

40

【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】

手段 A の遊技機は、

50

可変表示を実行可能であり、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、

音出力手段と、

表示手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

発光手段と、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第 2 状態と、に変化可能な可変手段と、

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

を備え、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出と、遊技に関する情報表示を動作させる情報演出と、を実行可能であり、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

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、

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とを含む期間にわたって演出動画を進行させて表示可能であり、

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演出動画を表示可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 2 速度で進行する前記演出動画の表示後に、該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、

前記演出実行手段は、

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し、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とにおいて、前記情報演出における前記情報表示の動作速度を変化させず、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が実行されるときに、前記可変手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化してから所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入した場合に、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を表示してから、特定表示を表示する、

ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態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 IC 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ ROM 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、

10

20

30

40

50

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CPU120）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）、

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

さらに、

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

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

前記表示手段は、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-104625号公報に示されている

10

20

30

40

50



ような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となり、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となり、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放が早い遊技機があった。しかしながら、このような遊技機にあっては、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうという問題があり、この点に鑑み、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供が求められている。

#### 【 0 0 0 8 】

手段 2 の遊技機は、

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

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

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

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 1 0 3 など）と、を備え、

前記表示手段は、

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

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

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0 0 0 0」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0 0 1 5」を表示するなど）

ことを特徴としている。

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

#### 【 0 0 0 9 】

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】

#### 【 0 0 1 0 】

【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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【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。

40

【図 10 - 33】第 4 リーチ演出の演出態様を示す図である。

【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 - 1】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。

【図 11 - 2】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 3】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 4】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 1 - 5】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

【図 1 1 - 1 8】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。

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

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

【図 1 1 - 2 1】エフェクト表示の一例を示す図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

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 2】

〔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、

40

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

50

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、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)

10

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。

#### 【0013】

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IC079SG132)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079SG134)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8L、8R)と、を含む

20

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。

#### 【0014】

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079SG-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)にて演出音を出力する部分)

30

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。

40

#### 【0015】

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8L、8RからBGM(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。

#### 【0016】

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、

50

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 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、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。

#### 【0017】

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 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、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、

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 8 L、8 R 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 8 】

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 1 0 - 2 ( A ) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の面積は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a の面積と第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b 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。

10

【 0 0 1 9 】

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 1 0 - 1 8 ~ 図 1 0 - 2 5 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 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 では保留表示の回転表示が回転速度 V 3 で実行され、テロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T ではテロップの移動表示が移動速度 V 3 で実行される部分）

ことを特徴としている。

20

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らないことを防止できる。

【 0 0 2 0 】

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）

30

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 1 】

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、

40

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、大当た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、

50

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 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 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）、

10

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 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 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部分）

20

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 2 】

形態 11 の遊技機は、形態 10 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 10 - 28（C）に示す集中線が表示される態様と、図 10 - 28（D）に示すように、図 10 - 28（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、

30

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 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 3 】

40

形態 12 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 11 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 13 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 10 - 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、

50

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、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、

10

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V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

20

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）

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、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。

【0024】

40

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

50



ア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T を非表示化して第 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。

#### 【 0 0 2 5 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 3 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、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 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、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

10

20

30

40

50

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 1 0 - 3 6 及び図 1 0 - 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ってしまうことも防ぐことができる。

10

#### 【 0 0 2 6 】

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 0 7 9 S G - 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 0 7 9 S G 0 0 5 E a を拡大表示することによって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の視認性を変化させる部分）

20

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。

#### 【 0 0 2 7 】

形態 1 6 は、形態 1 5 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 0 7 9 S G - 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 0 7 9 S G 0 0 5 E a を第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の中央から第 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 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 0 7 9 S G 0 0 5 F の視認性を変化させる部分）

30

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。

#### 【 0 0 2 8 】

40

形態 1 7 は、形態 1 4 ～形態 1 6 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 3 1 B）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 3 1 B 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 0 7 9 S G 0 0 5 E a の拡大表示によって第 1 表示領域 0 7

50

9 S G 0 0 5 F 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 0 7 9 S G 0 0 5 B a とメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M 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。

【 0 0 2 9 】

形態 1 8 は、形態 1 ~ 形態 1 7 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 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、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 1 0 - 2 0 及び図 1 0 - 2 1 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 1 0 - 2 ( C ) に示すテロップ表示エリア

10

20

30

40

50

０７９ＳＧ００５Ｔにおけるテロップの移動表示が継続する部分）

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、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になってしまうことを防ぐことができる。

【００３０】

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。

【００３１】

形態２０は、形態１９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が、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し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）。

【００３２】

形態２１は、形態１～形態２０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手段と（例えば、画像表示装置５）、

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、ＣＰＵ１０３）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、大当た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ＣＰＵ１２０）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

10

20

30

40

50

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、

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）、

10

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

20

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。

30

#### 【００３３】

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）、

40

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

50

- 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)、

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)

10

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。

#### 【0034】

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、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

20

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、CPU103)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、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、大当た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CPU120)と、

30

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)、

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、

50

前記動作促進演出を実行可能である（例えば、図 10 - 24 及び図 10 - 25 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 V2 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。

【0035】

形態 24 の遊技機は、形態 23 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 31B の操作受け継期間を示すメータ 079SG005M 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 10 - 33（E）、図 10 - 34（E）及び図 10 - 35（A）～図 10 - 35（F）に示すように、プッシュボタン 31B 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ン 31B 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。

【0036】

形態 25 の遊技機は、形態 1～形態 24 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 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134）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、CPU 103）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 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）、

10

20

30

40

50

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 V4 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 10 - 18、図 10 - 20、図 10 - 22、図 10 - 24 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、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 V1 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 V2 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 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、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。

#### 【0037】

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。

#### 【0038】

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たり遊技状態）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、確変大当りの大当たり遊技状態）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たり報知演出が実行される場合は確変大当りの大当た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

10

20

30

40

50



- 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。

【0039】

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、

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079SG005Ba)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、操作促進画像079SG005Bb)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CPU120)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10-24、図10-25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10-33に示すように、操作促進画像079SG005Baを表示するときには、透過率を有するエフェクト画像079SG005Eが共に表示されるので、遊技者は該エフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認可能となる部分)、

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

10

20

30

40

50

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 10 - 34 に示すように、操作促進画像 079SG005Ba よりもサイズの大きい操作促進画像 079SG005Bb を表示するときには、該操作促進画像 079SG005Bb の透過率が 0 % であることによって、操作促進画像 079SG005Ba 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 10 - 17 に示すように、操作促進画像 079SG005Bb が表示されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進画像 079SG005Ba が表示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部分）

10

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。

【0040】

形態 29 の遊技機は、形態 28 に記載の遊技機であって、

20

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。

【0041】

30

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、

40

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

50

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)

10

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。

20

【0042】

(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。

【0043】

(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。

30

【0044】

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。

40

【0045】

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

【0046】

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

50

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。

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

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 4 9 】

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 0 】

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 1 】

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 2 】

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

【 0 0 5 3 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 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 4 】

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 5 】

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

10

20

30

40

50

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 6 】

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

【 0 0 5 7 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 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。

10

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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。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、L E D 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。

20

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 6 2 】

30

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。

【 0 0 6 3 】

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 8 L、8 R 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 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b 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 9 c が設けられている。

【 0 0 6 4 】

40

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 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 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 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 は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 6 5 】

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）3 0 が設けられている。

50

## 【 0 0 6 6 】

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。

## 【 0 0 6 7 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

10

## 【 0 0 6 8 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

## 【 0 0 6 9 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

## 【 0 0 7 0 】

20

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 1 】

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 LED 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。

30

## 【 0 0 7 2 】

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。

40

## 【 0 0 7 3 】

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 4 】

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

50

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けばよい。

【 0 0 7 5 】

( 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 6 】

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 ) 。

【 0 0 7 7 】

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 7 8 】

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 7 9 】

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。

【 0 0 8 0 】

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 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

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 ( 1 5 回や 2 回 ) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 8 3 】

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。

【0084】

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。

10

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

20

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。

【0088】

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。

30

【0089】

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。

【0090】

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。

40

【0091】

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。

【0092】

50



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 3 】

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）

【 0 0 9 4 】

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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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 5 】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに基づいて、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

10

20

30

40

50

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

#### 【0101】

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

#### 【0102】

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

#### 【0103】

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。

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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

#### 【0106】

（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 1 1、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、中継基板 1 5 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 1 7 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

10

20

30

40

50

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気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。

【0107】

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。

【0108】

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

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用

10

20

30

40

50

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。

#### 【0115】

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

#### 【0116】

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。

10

#### 【0117】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

20

#### 【0118】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

#### 【0119】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

#### 【0120】

30

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 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 122 がメインメモリとして使用される。

#### 【0121】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

#### 【0122】

40

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

#### 【0123】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 14 に供給したりする。また、表示制御部 123 は、可動体 32 を動作

50

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。

【 0 1 2 4 】

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 5 】

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。

【 0 1 2 6 】

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 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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 2 9 】

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 0 】

（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 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無など

10

20

30

40

50

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 4 】

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 5 】

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、パ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。

10

【 0 1 3 6 】

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。

20

【 0 1 3 7 】

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 3 8 】

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。

30

【 0 1 3 9 】

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。

40

【 0 1 4 0 】

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

50

2 に対して、設定変更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 2 】

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。

10

【 0 1 4 3 】

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 の初期化处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 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ 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。

20

【 0 1 4 4 】

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。

30

【 0 1 4 5 】

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

40

【 0 1 4 6 】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

50

## 【 0 1 4 7 】

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 4 8 】

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。

## 【 0 1 4 9 】

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）。

## 【 0 1 5 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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 1 2 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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

## 【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 1 0 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）。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 5 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

## 【 0 1 5 4 】

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

10

## 【 0 1 5 5 】

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 6 】

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

20

## 【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。表示結果が「小当り」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。

30

## 【 0 1 5 8 】

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

40

## 【 0 1 5 9 】

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

50

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

【 0 1 6 0 】

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

10

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

20

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 3 】

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。

30

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

40

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

50

度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【 0 1 6 6 】

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。

10

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

20

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。

【 0 1 6 9 】

30

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 0 】

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。

40

【 0 1 7 1 】

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

50

図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 2 】

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。

10

【 0 1 7 3 】

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 4 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 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。

20

【 0 1 7 5 】

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 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % 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 / 2 0 0、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 / 3 2 0 で小当り確率が 1 / 5 0 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。

30

40

【 0 1 7 6 】

50

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。

#### 【0177】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0178】

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

#### 【0179】

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

#### 【0180】

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

10

20

30

40

50

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 1 】

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 LED 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 2 】

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 3 】

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 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 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 5 】

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。

【 0 1 8 6 】

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。

【 0 1 8 7 】

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 CPU 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

10

20

30

40

50

から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

**【 0 1 8 8 】**

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 CPU 1 2 0 は、主基板 11 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

**【 0 1 8 9 】**

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 CPU 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 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

**【 0 1 9 0 】**

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 CPU 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 1 】**

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 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

**【 0 1 9 2 】**

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 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

## 【 0 1 9 3 】

( 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 4 】

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 5 】

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 ) 。

10

## 【 0 1 9 6 】

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 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。

20

## 【 0 1 9 7 】

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。

## 【 0 1 9 8 】

30

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。

## 【 0 1 9 9 】

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

40

## 【 0 2 0 0 】

( 特徴部 0 7 9 S G に関する説明 )

次に、本発明の実施の形態における特徴部 0 7 9 S G ( 以下、本特徴部 0 7 9 S G と略記する ) について説明する。図 1 0 - 1 は、本特徴部 0 7 9 S G 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 1 0 - 1 に示すように、本特徴部 0 7 9 S G における音声制御基板 1 3 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と共動してスピーカ 8 L、8 R から出力される音 ( 演出音 ) の生成を行う音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2 と、該音声合成用 C I 0 7 9 S G 1 3 2 にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路 ( アンプ ) 0 7 9 S G 1 3 4 と、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3 と、が搭載されてお

50



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。

【0201】

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。

【0202】

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。

【0203】

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の長方形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。

【0204】

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。

【0205】

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。

【0206】

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。

【0207】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形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。

【0208】

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

10

20

30

40

50

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。

【0209】

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 CPU 120 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。

【0210】

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 CPU 120 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。

【0211】

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。

【0212】

尚、本特徴部 079SG では、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 における保留表示とテロップ表示エリア 079SG005T におけるメッセージとを共通の一定速度 (V3) 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 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示とテロップ表示エリア 079SG005T 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。

【0213】

図 10 - 2 (D) に示すように、第 4 図柄 079SG005J は、上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とを有しており、これら上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb 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 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb 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 (OFF 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 (ON となる)。

【0214】

尚、第 3 表示領域 079SG005Sb 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 079SG005Sb 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 079SG005J や第 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、テロップ表示エリア 079SG005T 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。

【0215】

次に、本特徴部 079SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM 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 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基

10

20

30

40

50

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。

【0216】

図10-3(A)~図10-3(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。

10

【0217】

図10-3(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079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005Uとテロップ表示エリア079SG005Tを第2表示領域079SG005Saに表示するとともに、第4図柄079SG005Jを第3表示領域079SG005Sb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079SG005F(第3表示領域079SG005Sbの左側方)に表示するために描画されるデータでもある。

【0218】

20

図10-3(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079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【0219】

図10-3(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079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【0220】

尚、図10-3(A)~図10-3(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10-3(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。

30

【0221】

40

尚、図10-3(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。

【0222】

尚、本特徴部079SG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。

50

## 【 0 2 2 3 】

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 4 】

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 5 】

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間を設けている形態を例示しているが(図 1 0 - 1 8 ~ 図 1 0 - 2 5 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 1 0 - 1 8 ~ 図 1 0 - 2 5 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 V 1 から V 2 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 1 0 - 1 8 ~ 図 1 0 - 2 5 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。

## 【 0 2 2 6 】

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 V 2 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 V 1 よりも遅い映像進行速度 V 2 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。

## 【 0 2 2 7 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G 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 8 L、8 R からの音の出力については再生速度 V 3 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(V 1 のまま)、スピーカ 8 L、8 R 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。

## 【 0 2 2 8 】

つまり、本特徴部 0 7 9 S G 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。

## 【 0 2 2 9 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G 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 V 2 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0230】

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。

10

#### 【0231】

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

20

#### 【0232】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図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「大当たり」や「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。

30

#### 【0233】

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8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05H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6可変表示結果指定コマンドである。

40

#### 【0234】

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

50

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。

#### 【 0 2 3 5 】

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。

#### 【 0 2 3 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する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。

#### 【 0 2 3 7 】

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 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 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。

#### 【 0 2 3 8 】

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。

#### 【 0 2 3 9 】

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

10

20

30

40

50

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 2 4 0 】

尚、図 1 0 - 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もとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 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。

10

【 0 2 4 1 】

図 1 0 - 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 1 0 - 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。

【 0 2 4 2 】

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をカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば図 1 0 - 1 0 に示す遊技制御カウンタ設定部 0 7 9 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【 0 2 4 3 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

30

【 0 2 4 4 】

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 」 ~ 「 9 9 7 」の範囲の値をとる。

【 0 2 4 5 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「 3 」 ~ 「 1 3 」の範囲の値をとる。

【 0 2 4 6 】

40

図 1 0 - 6 ( A ) は、R O M 1 0 1 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 0 7 9 S G 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。

【 0 2 4 7 】

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

50

定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 4 8 】

本特徴部 0 7 9 S G 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 M R 1 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。

【 0 2 4 9 】

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 M R 1 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 0 7 9 S G 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 0 7 9 S G 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 0 7 9 S G では約  $1 / 30$ ）。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御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 0 2 5 0 】

また、図 1 0 - 6 ( B ) は、ROM 1 0 1 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 4 A 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 4 B 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「小当たり」として小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 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 5 1 】

本特徴部 0 7 9 S G 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 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられている。

【 0 2 5 2 】

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 M R 1 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「小当たり」として小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 0 7 9 S G 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「小当たり」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、「小当たり」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「小当たり」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 6 B 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、「小当たり」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6 B 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た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。

【 0 2 5 3 】

図 1 0 - 7 ( A ) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 0 7 9 S G における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大

10

20

30

40

50



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 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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。

#### 【 0 2 5 4 】

ここで、本特徴部 0 7 9 S G における大当り種別について、図 1 0 - 7 ( B ) を用いて説明すると、本特徴部 0 7 9 S G 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。

#### 【 0 2 5 5 】

「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 1 0 回（いわゆる 1 0 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 1 0 ラウンド（ 1 0 R ）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（ 5 R ）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（ 2 R ）確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を 2 ラウンド（ 2 R ）非確変大当りと呼称する場合がある。

#### 【 0 2 5 6 】

また、特に図示はしないが、本特徴部 0 7 9 S G 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 0 7 9 S G 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。

#### 【 0 2 5 7 】

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。

#### 【 0 2 5 8 】

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 0 7 9 S G では 1 0 0 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。

#### 【 0 2 5 9 】

図 1 0 - 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（「 8 1 」～「 1 0 0 」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 4 A 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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たり B」や「確変大当たり C」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようにになっている。

10

#### 【0260】

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

#### 【0261】

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

20

#### 【0262】

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

30

#### 【0263】

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「大当たり」や「小当たり」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。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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

40

#### 【0264】

大当た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

50

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。

【0265】

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。

【0266】

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。

【0267】

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。

【0268】

図10-9は、本特徴部079SG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079SG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。

【0269】

具体的には、図10-9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PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ3大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ1大当りの変動パターン）とPB1-5（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PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【0270】

図10-9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、PB1-2～PB1-5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、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500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、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515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079SG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PB1-3とPB1-4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。

【0271】

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PC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【0272】

10

20

30

40

50

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）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。

【０２７３】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）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

【０２７４】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）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。

20

【０２７５】

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。

30

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

40

【０２７８】

そして、これら変動パターンＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３の可変

50

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 P A 2 - 2、P A 2 - 3、P B 1 - 2、P B 1 - 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。

【 0 2 7 9 】

また、スーパーリーチ 1 のリーチ演出（変動パターン P B 1 - 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 P A 2 - 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 P A 2 - 5 または P B 1 - 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。

【 0 2 8 0 】

そして、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、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 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 1 】

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 2 】

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 3 】

また、本特徴部 0 6 9 S G では、図 10 - 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 4 】

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 10 - 10 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 10 - 10 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

10

20

30

40

50

SG153と、遊技制御カウンタ設定部079SG154と、遊技制御バッファ設定部079SG155とを備えている。

【0285】

第1特図保留記憶部079SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部079SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部079SG151A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

【0286】

第2特図保留記憶部079SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部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。

20

【0287】

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

【0288】

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。

40

【0289】

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。

【0290】

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

50

制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 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。

【0291】

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。

10

【0292】

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。

【0293】

20

遊技制御バッファ設定部 079SG155 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 079SG155 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。

【0294】

図 3 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 10 - 11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 079SG190 が設けられている。図 10 - 11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 079SG190 は、演出制御フラグ設定部 079SG191 と、演出制御タイマ設定部 079SG192 と、演出制御カウンタ設定部 079SG193 と、演出制御バッファ設定部 079SG194 とを備えている。

30

【0295】

演出制御フラグ設定部 079SG191 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 079SG191 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。

【0296】

演出制御タイマ設定部 079SG192 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 079SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【0297】

演出制御カウンタ設定部 079SG193 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 079SG193 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。

【0298】

演出制御バッファ設定部 079SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制

50

御バッファ設定部 079SG194 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。

【0299】

本特徴部 079SG では、図 10-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 079SG194 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 079SG194A 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 079SG194A 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 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A 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。

10

20

【0300】

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

【0301】

演出制御用 CPU 120 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。

30

【0302】

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

40

50



「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。

#### 【０３０３】

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）。

#### 【０３０４】

ステップ０７９ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ０７９ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ０７９ＳＧＳ１０２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０７９ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０７９ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ０７９ＳＧＳ１０４；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０７９ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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保留記憶数カウント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０７９ＳＧＳ１０５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０７９ＳＧＳ１０５；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、「２」に設定する（ステップ０７９ＳＧＳ１０６）。

#### 【０３０５】

ステップ０７９ＳＧＳ１０３、ステップ０７９ＳＧＳ１０６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０７９ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を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保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、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保留記憶数カウント値は、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０７９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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ト値を、１加算するように更新すればよい。

#### 【０３０６】

ステップ０７９ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている

数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ079SGS109）。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079SGS110）。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079SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部079SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

#### 【0307】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ079SGS109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。

#### 【0308】

ステップ079SGS110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079SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0309】

ステップ079SGS111の処理に続いて、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。

#### 【0310】

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。

#### 【0311】

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

10

20

30

40

50

設定処理（ステップ S 1 6 1）を実行した後、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S H 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更新と、これら第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S H 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 0 7 9 S G 1 6 2）と、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動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ 0 7 9 S G S 1 6 3）と、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示を実行する第 4 図柄表示処理（ステップ 0 7 9 S G 1 6 4）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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行する。

#### 【 0 3 1 2 】

10

図 1 0 - 1 4 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 S 1 7 1）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 C P U 1 2 0 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 0 7 9 S G S 2 7 1）。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 0 7 9 S G S 2 7 1；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 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 0 7 9 S G S 2 7 2）。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。

#### 【 0 3 1 3 】

20

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 4 】

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 5 】

40

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 6 】

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

50

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 1 7 】

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 1 8 】

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「 3 3 4 」、「 7 7 8 」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。

【 0 3 1 9 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 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。

【 0 3 2 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 7 7 ）。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 0 7 9 S G S 2 7 7 ; N ）はステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 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 0 7 9 S G S 2 7 7 ; Y ）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ 0 7 9 S G S 2 7 8 ）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。

【 0 3 2 1 】

具体的には、図 1 0 - 1 5 に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、 2 0 % の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、 8 0 % 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、 8 0 % の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、 2 0 % 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 0 7 9 S G 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。

【 0 3 2 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 2 7 及び図 1 0 - 3 2 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

10

20

30

40

50

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たり期待度が異なるようにしてもよい。

【 0 3 2 3 】

更に、本特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 2 7 及び図 1 0 - 3 2 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たり期待度が異なるようにしてもよい。

【 0 3 2 4 】

また、ステップ 0 7 9 S G S 2 7 8 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 C P U 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3 ( P A 2 - 3 または P B 1 - 3 ) の変動パターンであるか否かを判定する ( ステップ 0 7 9 S G S 2 7 9 ) 。 当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ 3 ( P A 2 - 3 または P B 1 - 3 ) の変動パターンである場合 ( ステップ 0 7 9 S G S 2 7 9 ; Y ) は、第 2 リーチ演出が終了してから報知演出 ( 大当た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 0 7 9 S G S 2 8 0 ) を実行し、ステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 に進む。

10

【 0 3 2 5 】

該静止画表示演出決定処理では、図 1 0 - 1 6 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 0 0 % の割合でパターン S G - 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 8 0 % の割合でパターン S G - 1 に決定し、 2 0 % の割合でパターン S G - 2 に決定する。

20

【 0 3 2 6 】

尚、図 1 0 - 1 6 ( B ) に示すように、静止画表示演出のパターン S G - 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 0 7 9 S G 0 0 5 F 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 S G - 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 0 7 9 S G 0 0 5 F 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。

30

【 0 3 2 7 】

特にパターン S G - 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 S G - 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。

【 0 3 2 8 】

また、ステップ 0 7 9 S G S 2 8 1 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 0 7 9 S G S 2 8 1 ; 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 ( P A 2 - 5 または P B 1 - 5 ) であるか否かを判定する ( ステップ 0 7 9 S G S 2 8 2 ) 。 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 0 7 9 S G S 2 8 2 ; N ) はステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 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 0 7 9 S G S 2 8 1 ; 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 3 1 B 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 0 7 9 S G S 2 8 2 ) を実行し、ステップ 0 7 9 S G S 2 8 3 に進む。

40

【 0 3 2 9 】

該操作促進演出決定処理では、図 1 0 - 1 7 ( A ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 0 % の割合でパターン S S - 1 に決定し、 2 0 % の割合でパターン S S - 2 に決定する。また、可

50

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。

【0330】

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に押しボタン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に押しボタン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。

【0331】

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押しボタン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押しボタン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に表示される押しボタン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るようになっている。

【0332】

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079SGS284）。

【0333】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ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。

【0334】

次いで、演出制御用CPU120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8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ079SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0335】

尚、本特徴部079SGでは、演出制御用CPU120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CPU120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。

【0336】

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079SGS286）。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079SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態

10

20

30

40

50

を示す画像データをV R A Mに書き込み、表示制御部123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S172)に対応した値にする(ステップ079SGS288)。

【0337】

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。

【0338】

次に、本特徴部079SG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10-18~図10-35に基づいて説明する。

【0339】

先ず、図10-18、図10-19、図10-26(A)~図10-26(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。

【0340】

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。以降、本特徴部079SG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9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d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9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【0341】

そして図10-18、図10-19、図10-26(A)~図10-26(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。

【0342】

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

10

20

30

40

50

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 4 3 】

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 との双方の点灯表示）が行われる。

#### 【 0 3 4 4 】

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 V 1 にて実行され（図 1 0 - 2 6 ( 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 V 1 よりも低速である進行速度 V 2 にて実行される（図 1 0 - 2 6 ( 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 V 1 にて実行される（図 1 0 - 2 6 ( G ) に該当）。

#### 【 0 3 4 5 】

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 4 6 】

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 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 6 ( 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。

#### 【 0 3 4 7 】

図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 7 ( A ) ~ 図 1 0 - 2 7 ( 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。

#### 【 0 3 4 8 】

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 4 9 】



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。

【0350】

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

10

【0351】

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。

20

【0352】

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10-19及び図10-27(E)~図10-27(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。

【0353】

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V1にて実行される。

30

【0354】

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10-27(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。

40

【0355】

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10-20、図10-21及び図10-27(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。

【0356】

図10-20、図10-21及び図10-28(A)~図10-28(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。

50

## 【 0 3 5 7 】

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、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 5 8 】

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。

## 【 0 3 5 9 】

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 ) 。更に、図 1 0 - 2 8 ( 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。

## 【 0 3 6 0 】

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 V 2 に低下することによって第 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 6 1 】

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 1 0 - 2 0、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 8 ( 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 0 7 9 S G 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 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示される。

## 【 0 3 6 2 】

静止画表示演出の実行期間中は、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 0 に切り替わるが、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 の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下する以前の周期に戻る。

## 【 0 3 6 3 】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターン S G - 2 が決定されている場合は、

10

20

30

40

50

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、大当たり報知演出として、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が倒れた後に大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当た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とで大当た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当た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。

10

#### 【0364】

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た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たりの組み合わせで停止する動画は進行速度V1にて表示される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当た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とで大当たり報知演出の画像が表示される。

20

#### 【0365】

尚、該大当たり報知演出中は、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。

30

#### 【0366】

一方で、静止画表示演出としてパターンSG-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10-30(A)～図10-30(D)に示すように、前述したように大当たり報知演出が実行される場合と、図10-30(F)～図10-30(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。

#### 【0367】

静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合の大当たり報知演出は、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たり報知演出と同じく、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にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからは進行速度V1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10-30(E)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

40

50

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。

【0368】

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。

10

【0369】

はずれ報知演出としては、図10 - 21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V3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V4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10 - 30（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的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

【0370】

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V1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V3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。

30

【0371】

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。

【0372】

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

【0373】

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0 7 9 S G 0 0 5 Fにてバトル演出の動画の

50

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。

【0374】

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10-31(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。

【0375】

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)。

【0376】

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。

【0377】

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。

【0378】

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。

【0379】

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。

## 【 0 3 8 0 】

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 V 1 にて実行されるとき、図 1 0 - 3 2 ( 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 V 1 にて実行される。

## 【 0 3 8 1 】

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 1 0 - 3 2 ( 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 0 7 9 S G 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。

10

## 【 0 3 8 2 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G 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できるので遊技興趣を向上できる。

20

## 【 0 3 8 3 】

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 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 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 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 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 8 4 】

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 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。

30

## 【 0 3 8 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 3 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 1 0 - 2 3 及び図 1 0 - 3 2 ( E ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( 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 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。

40

## 【 0 3 8 6 】

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 V 1 にて実行される。

## 【 0 3 8 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、B G M や演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維

50

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。

【0388】

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。

【0389】

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。

【0390】

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。

【0391】

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10-24、図10-25及び図10-33(C)に示すように、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。

【0392】

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)。

【0393】

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V2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。

【0394】

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SS-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079SG005Fの中央において押しボタン31Bの形状を模した

10

20

30

40

50

操作促進画像 079SG005Ba とともに、プッシュボタン 31B の操作受付期間を示唆するメータ 079SG005M、およびエフェクト画像 079SG005E の表示が開始され、メータ 079SG005M の更新表示とエフェクト画像 079SG005E 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 079SG005F に表示されるので（図 10 - 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。

【0395】

図 10 - 33 (D) に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ 079SG005M の更新表示によってプッシュボタン 31B 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 079SG005E の拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像 079SG005E は所定の透過率（例えば、10% ~ 50%）を有していることで、遊技者はエフェクト画像 079SG005E 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 V2 にて継続する。

10

【0396】

尚、図 10 - 33 (D) 及び図 10 - 33 (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 V2 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 31B 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。

20

【0397】

一方で、図 10 - 34 (A) ~ 図 10 - 34 (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 SS - 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 079SG005F の中央において、プッシュボタン 31B の形状を模した操作促進画像として、操作促進画像 079SG005Ba よりもサイズが大きい操作促進画像 079SG005Bb とともに、プッシュボタン 31B の操作受付期間を示唆するメータ 079SG005M の表示が開始され、メータ 079SG005M 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 079SG005F に表示されるので（図 10 - 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

【0398】

図 10 - 34 (D) に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ 079SG005M の更新表示によってプッシュボタン 31B 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 079SG005Bb 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 079SG005Bb は、前述したように操作促進画像 079SG005Ba 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 SS - 2 にて実行される場合は、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 V2 にて継続する。

40

【0399】

尚、図 10 - 34 (D) 及び図 10 - 34 (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 V2 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 31B 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。

【0400】

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 31B を操作した場合、

50



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り報知演出またははずれ報知演出が実行される。

#### 【0401】

操作促進演出後の大当り報知演出としては、図 10 - 24 及び図 10 - 35 (A) ~ 図 10 - 35 (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 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 V1 にて表示される。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。そして、図 10 - 35 (D) 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。

#### 【0402】

また、操作促進演出後の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。

#### 【0403】

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 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb との双方の消灯表示）が行われる。

#### 【0404】

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 0 7 9 S G 0 0 5 T の表示自体は行方一方で、該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（メッセージ）の表示自体は実行しないようにしてもよい。

【 0 4 0 5 】

また、本特徴部 0 7 9 S G 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 V 2 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 V 1 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。

10

【 0 4 0 6 】

以上、本特徴部 0 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、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 V 2 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 V 2 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、大当たり報知演出が実行されることに対する期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 8 L、8 R からの B G M や演出音等の出力は変わらず通常の再生速度である V 4 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。

20

【 0 4 0 7 】

また、本特徴部 0 7 9 S G における音出力手は、音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4 及びスピーカ 8 L、8 R 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たり遊技の実行時等において再現性の高い B G M（楽曲）や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ 8 L、8 R 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。

30

【 0 4 0 8 】

また、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 V 2 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。

【 0 4 0 9 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G 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。

40

【 0 4 1 0 】

また、本特徴部 0 7 9 S G 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。

【 0 4 1 1 】

また、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実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進

50

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。

【0412】

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。

【0413】

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。

【0414】

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079SG005T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らないことを防止できる。

【0415】

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。

【0416】

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。

【0417】

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。

【0418】

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

10

20

30

40

50

の効果度を順次高くしていく（例えば、可動体 3 2 の動作範囲を広くする、スピーカ 8 L、8 R 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

#### 【0419】

また、図 10 - 2 6 ( G )、図 10 - 2 9 ( E )、図 10 - 3 0 ( D )、図 10 - 3 1 ( G )、図 10 - 3 5 ( 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は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T を非表示化して第 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 とで該大当り報知演出の画像を表示するので、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当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。

10

#### 【0420】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、大当り報知演出を実行する場合は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に表示されている第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T を非表示化して第 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 とで該大当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なく、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a に第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T が表示されている状態において、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を表示（第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a 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 0 7 9 S G 0 0 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T と重複して表示）してもよい。

20

#### 【0421】

尚、このとき、第 1 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 U 及びテロップ表示エリア 0 7 9 S G 0 0 5 T 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 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 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。

30

#### 【0422】

また、図 10 - 2 8 及び図 10 - 2 9 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 0 7 9 S G 0 0 5 F において静止画表示演出を実行可能である一方で、図 10 - 2 0 及び図 10 - 2 1 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 0 7 9 S G 0 0 5 S a において第 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。

40

#### 【0423】

更に、図 10 - 1 6 及び図 10 - 2 9 ( A ) ~ 図 10 - 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。

#### 【0424】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、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

50

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。

【0425】

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。

10

【0426】

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たり遊技状態に制御されることが報知さ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。

20

【0427】

また、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V1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た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、本特徴部079SGの大当たり報知演出では、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V2にて実行する一方で、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、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V1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V2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。

30

40

【0428】

尚、本特徴部079SGでは、スーパーリーチの可変表示結果がと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V1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V1よりも遅い進行速度V2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

50

ができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 2 9 】

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 0 】

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 1 】

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 2 】

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。

【 0 4 3 3 】

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。

【 0 4 3 4 】

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

10

20

30

40

50

演出動画の一部が進行速度V2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。

【0435】

また、本特徴部079SG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SG-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079SG005F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。

【0436】

尚、本特徴部079SGでは、パターンSG-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SG-2の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクター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。

【0437】

また、本特徴部079SGの操作促進演出は、第1表示領域079SG005Fに押しボタン31Bを模した操作促進画像079SG005Baが表示されるパターンSS-1と、第1表示領域079SG005Fに押しボタン31Bを模した操作促進画像として操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bb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。

【0438】

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。

【0439】

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

10

20

30

40

50

の後に大当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 V 2 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 8 L、8 R から B G M や効果音を他の期間と変わらず再生速度 V 4 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 V 2 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。

【 0 4 4 0 】

尚、本特徴部 0 7 9 S G 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。

【 0 4 4 1 】

以上、本発明の特徴部 0 7 9 S G 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。

【 0 4 4 2 】

例えば、前記特徴部 0 7 9 S G 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 V 2 (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 V 2 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 V 1 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 V 2 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 V 2 にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度 V 2 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。

【 0 4 4 3 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度 V 2 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 V 4) 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 0 7 9 S G - 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

10

20

30

40

50



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。

#### 【0444】

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。

#### 【0445】

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10-37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。

#### 【0446】

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。

#### 【0447】

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、遊技者が押しボタン31Bを操作する、または、遊技者が押しボタン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。

#### 【0448】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 4 9 】

このように、本変形例 0 7 9 S G - 2 では、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 の視認性を变化可能とする一方で、図 1 0 - 3 6 及び図 1 0 - 3 7 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 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 の視認性を低下させるが、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ので、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F 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 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

10

## 【 0 4 5 0 】

また、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の視認性を低下させるエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E a は、図 1 0 - 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 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 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 0 7 9 S G 0 0 5 F の視認性を变化させるので、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 の視認性を变化させることなく第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F 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 0 7 9 S G 0 0 5 E a の拡大表示の描画が、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の中央から第 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 に向け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 の視認性低下するため、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 に対応する領域の視認性を変化し難くできる。

20

## 【 0 4 5 1 】

また、本変形例 0 7 9 S G - 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。

## 【 0 4 5 2 】

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 0 7 9 S G - 3 として図 1 0 - 3 8 ( A ) ~ 図 1 0 - 3 8 ( F ) に示すように、変形例 0 7 9 S G - 2 と同様に、エフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E a の拡大表示を行うことによって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の視認性を低下させる。そして、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の全体にエフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E a が広がったら、図 1 0 - 3 8 ( D ) に示すように、操作促進演出として第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F の中央において操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a とメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M を表示する。

30

## 【 0 4 5 3 】

尚、これら操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a とメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M とは、図 1 0 - 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 0 7 9 S G 0 0 5 E a による視認性の低下を避けることができる。

40

## 【 0 4 5 4 】

以降は、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、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ことにとも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。

## 【 0 4 5 5 】

以上のように、本変形例 0 7 9 S G - 3 では、エフェクト画像 0 7 9 S G 0 0 5 E a の拡大表示によって第 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 1 画像データの画像として表示された操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a とメータ 0 7 9 S G 0 0 5 M 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 3 1 B の操作を効果的に促すことができる。

50

## 【 0 4 5 6 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G 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 S S - 2 にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当た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 0 7 9 S G - 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 S S - 2 にて実行された場合は、当該当たりの大当たり種別が必ず確変大当たり（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当たり 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 S S - 2 にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当た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 S S - 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、大当たり種別が確変大当たりとなる場合と非確変大当たりとなる場合（非確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合と確変大当たりの大当た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 S S - 2 にて実行された後に大当た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。

10

## 【 0 4 5 7 】

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 0 7 9 S G 0 0 5 T に表示されるテロップとしては、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た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。

20

## 【 0 4 5 8 】

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たりとなる期待度（大当たり期待度）、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。

## 【 0 4 5 9 】

30

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 0 】

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。

40

## 【 0 4 6 1 】

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

50

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。

【 0 4 6 2 】

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。

10

【 0 4 6 3 】

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、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。

20

【 0 4 6 4 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G では、図 1 0 - 2 6、図 1 0 - 2 9、図 1 0 - 3 0、図 1 0 - 3 1、図 1 0 - 3 5 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。

【 0 4 6 5 】

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 8 L、8 R から出力される B G M 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 V 1 にて実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R から出力される演出音が変わらず再生速度 V 4 にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ 8 L、8 R 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 V 4 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。

30

【 0 4 6 6 】

また、前記特徴部 0 7 9 S G 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。

40

【 0 4 6 7 】

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

50

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。

【0468】

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て実施してもよい。

【0469】

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た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。

【0470】

また、前記特徴部079SG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。

【0471】

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

【0472】

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

【0473】

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

【0474】

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CPU120）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

10

20

30

40

50

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）、前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み（例えば、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭ（楽曲）や効果音を出力可能な部分）、さらに、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）遊技機が挙げられる。

#### 【０４７５】

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

#### 【０４７６】

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、可変入賞手段が第２状態から第１状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特定表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者に対して違和感を与えにくく遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

#### 【０４７７】

さらに、演出において遊技者に対して違和感を与えにくく、また、遊技興趣の低下を防止することができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド

10

20

30

40

50

遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、前記表示手段は、前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

#### 【0478】

（特徴部042AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部042AKにおける遊技機につき、図11-1～図11-21を参照して説明する。本実施の形態の特徴部042AKにおけるパチンコ遊技機1は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部042AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

20

#### 【0479】

図11-1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、メインランプ9a、枠ランプ9b（左下ランプ9bL1、左上ランプ9bL2、右下ランプ9bR1、右上ランプ9bR2）、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f（左側表示装置下ランプ9fL、右側表示装置下ランプ9fR）、一般入賞口近傍ランプ9gといった遊技効果ランプ9を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部042AKでは、詳しくは後述するが、メインランプ9a、枠ランプ9b（左下ランプ9bL1、左上ランプ9bL2、右下ランプ9bR1、右上ランプ9bR2）、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f（左側表示装置下ランプ9fL、右側表示装置下ランプ9fR）、一般入賞口近傍ランプ9gといった遊技効果ランプ9について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。

30

#### 【0480】

図11-2は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-2に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS001）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップ042AKS001；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS002）。例えば、ステップ042AKS002の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

40

#### 【0481】

ステップ042AKS002の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS003）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定さ

50

れたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS004）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ042AKS005）。例えば、ステップ042AKS005では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ042AKS006）、特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0482】

ステップ042AKS001にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS001；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS007）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ042AKS007；No）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ042AKS008）。例えば、ステップ042AKS008の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

#### 【0483】

ステップ042AKS008の処理に続いて、ステップ042AKS003の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ042AKS009）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ042AKS010）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ042AKS011）。

#### 【0484】

また、ステップ042AKS007にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ042AKS007；No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ042AKS012）。ステップ042AKS011、ステップ042AKS012の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ042AKS013）。例えば、ステップ042AKS003の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ042AKS013の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばRAM102に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

#### 【0485】

図11-3は、大当り開放前処理として、図6のステップS114にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-3に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ042AKS021）。ここで、大当り開始時フラグは、図6に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ042AKS021にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ042AKS021；Yes）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ042AKS022）。一例として、図3に示すステップS113の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して

10

20

30

40

50



予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 2 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「0」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

#### 【0486】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 にて大当り開始時演出の待機中であればステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ; Y e s )、例えば遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算するなどして更新した後（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 ）、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 2 ; N o )、大当り開始時フラグをクリアするとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 4 ）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 5 ）、R A M 1 0 2 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6 ）、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変 1」と「確変 2」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

#### 【0487】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 6 の処理を実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中であれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; Y e s )、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 3 にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図 1 1 - 2 に示すステップ 0 4 2 A K S 0 0 2 にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図 6 のステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

#### 【0488】

ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 7 ; N o )、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8 ）。一例として、ステップ 0 4 2 A K S 0 2 8 の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

#### 【0489】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「1」～「15」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として 29.5 秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

#### 【0490】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 2 9 の処理を実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を 1 加算するなどして更新するとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 0 ）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に

対応した値である“ 5 ”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 3 1）、大入賞口開放前処理を終了する。

#### 【 0 4 9 1 】

図 1 1 - 4 は、大当り開放中処理として、図 6 のステップ S 1 1 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。図 1 1 - 4 に示す大当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えばカウントスイッチ 2 3 がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1）。ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; N o）、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4 の処理へと進む。

#### 【 0 4 9 2 】

これに対して、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 1 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、入賞個数カウント値を 1 加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信する設定を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 2）。そして、C P U 1 0 3 は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば 1 0 個）になっているか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; N o）、遊技制御プロセスタイマ値を 1 減算して更新した後（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 4）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が 2 9 . 5 秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから 2 9 . 5 秒間が経過したか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5）。このとき、2 9 . 5 秒間が経過していなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 ; N o）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

#### 【 0 4 9 3 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; Y e s）、ステップ 0 4 2 A K S 0 4 5 にて大入賞口を開放してから 2 9 . 5 秒間が経過したと判別された場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 3 ; Y e s）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 6）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 7）。

#### 【 0 4 9 4 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 4 7 の処理を実行した後は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 8）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“ 6 ”に更新してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 4 9）、大当り開放中処理を終了する。

#### 【 0 4 9 5 】

このように、図 1 1 - 2 に示す特別図柄停止処理、図 1 1 - 3 に示す大当り開放前処理、図 1 1 - 4 に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図 5 のステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板 1 2 の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

#### 【 0 4 9 6 】

図 1 1 - 5 は、各種表示処理として、図 9 のステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 5 に示す各種表示処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定す

10

20

30

40

50

る（ステップ042AKS051）。当該当り終了指定コマンドは、図6のステップS116の大当り開放後処理において、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したと判定された場合に、主基板11の側から送信されるコマンドであり、大当り中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。  
【0497】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ042AKS051；No）、演出制御用CPU120は、第nRを開始してから所定期間が経過したか否か（第nR所定期間経過）、を判定する（ステップ042AKS052）。なお、nはラウンド数を示す変数であり、初期値を「1」として後述するステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。所定期間は0.6秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「0」となることで第nRのラウンド開始から所定期間が経過したと判定すればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板11の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【0498】

なお、本実施の形態の特徴部042AKでは、後述するように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板12の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を15加算する処理を継続して行っている。演出制御基板12の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「0000」が表示され、入賞したにも関わらず「0015」が表示される処理が追いつかないことがある（「0000」が表示された後に「0015」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間として0.6秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「0000」が表示されることなく直接「0015」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部042AKでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の0.6秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が1個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部042AKにおける所定期間は発射間隔と同一の0.6秒である例を示したが、所定期間は0.6秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【0499】

第nRを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ042AKS052；No）、演出制御用CPU120は、n=1であるか否か、すなわち第1ラウンドであるか否かを判定する（ステップ042AKS053）。nはラウンド数を示す変数で、RAM122の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「1」として、ステップ042AKS066の処理にて順次1ずつ加算され、ステップ042AKS068にて「1」にクリアされる。ステップ042AKS053の処理では、nの値を確認することで、n=1であるか否かを判定する。

## 【 0 5 0 0 】

n = 1 であると判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 4 ）。一方、n = 1 であると判定した場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n - 1 R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n - 1 R の大当たり中演出の動作制御を行う（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 ）。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理では、例えば、n = 2 の場合、第 1 ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第 1 ラウンドに対応する大当たり中演出の動作制御を行う。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L、8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。

10

## 【 0 5 0 1 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 4 またはステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ）。なお、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 の処理では、第 n R を開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま各種表示処理を終了する。

20

## 【 0 5 0 2 】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第 n R を開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 6 ; Y e s ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 1 5 」加算する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 ）。なお、獲得出玉数のカウント値は R A M 1 2 2 の所定領域に、初期値を「 0 」として予め記憶されており、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 の処理や後述するステップ 0 4 2 A K S 0 6 3 の処理により「 1 5 」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当たり」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「 0 」にクリアされる。ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アタッカランプ 9 c を発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 ）。なお、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 4 も同様）は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ 9 c の発光についても、入賞時と大当たり中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ 9 c を発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

40

## 【 0 5 0 3 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 5 8 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 3 と同様に、n = 1 であるか否かを、すなわち第 1 ラウンド（第 1 R）であるか否かを判定する（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 ）。n = 1 であれば、すなわち第 1 ラウンドであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 ; Y e s ）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、n = 1 であれば、すなわち第 1 ラウンドでなければ（ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 ; N o ）、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ 0 4 2 A K S 0 6 0 ）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K では、ステッ

50

ブ 0 4 2 A K S 0 6 0 の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図 1 1 - 1 2 ( a - 2 3 ) に示すようにカウントアップする表示 ( 獲得数が増加することの報知表示 ) を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 4 】

図 1 1 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 において第 n R を開始してから所定期間が経過したと判定した場合 ( ステップ 0 4 2 A K S 0 5 2 ; Y e s ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 n R に対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第 n R の大当たり中演出の動作制御を行う ( ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 ) 。 n = 1 の場合、すなわち第 1 ラウンドである場合、当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前に入賞があれば当該ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ 0 4 2 A K S 0 5 7 にて獲得数が「 1 5 」加算されていることから、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、図 1 1 - 1 1 ( a - 2 0 ) に示すようにカウントアップする表示 ( 獲得数が増加することの報知表示 ) を行ってから図 1 1 - 1 1 ( a - 2 1 ) に示すように、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の ( 特定表示としての ) 獲得数表示 ( 「 0 0 1 5 」の表示 ) を行う ( 連荘中であれば、前回大当たり時の獲得数に「 1 5 」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい ) 。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「 0 」のまま、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図 1 1 - 1 1 ( a - 2 2 ) に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示 ( 「 0 0 0 0 」の表示 ) を行う ( 連荘中であれば前回大当たり時の獲得数のままの表示を行えばよい ) 。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示 ( 所定表示 ) としては「 0 0 0 0 」の他、例えば「 - - - - 」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 では、大当たり中演出として、所定の画像を画像表示装置 5 に表示し、遊技効果ランプ 9 を当該大当たり中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ 8 L 、 8 R から所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当たり中演出中における遊技効果ランプ 9 の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9 c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ 9 を発光させるため、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 0 5 】

ステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する ( ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ) 。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口へ入賞があった場合 ( ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ; Y e s ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 1 5 」加算し ( ステップ 0 4 2 A K S 0 6 3 ) 、アタッカランプ 9 c を発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示 ( 獲得数が増加することの報知表示 ) を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う ( ステップ 0 4 2 A K S 0 6 4 ) 。

#### 【 0 5 0 6 】

ステップ042AKS064の処理を実行した後、またはステップ042AKS062にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ042AKS062；No）、演出制御用CPU120は、第nRの次のラウンドである第n+1Rが開始したか否かを判定する（ステップ042AKS065）。ステップ042AKS065では、例えば、主基板11の側から第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第n+1Rが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第nRのままである場合（ステップ042AKS065；No）、演出制御用CPU120は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第n+1Rが開始した場合、すなわち第n+1Rの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ042AKS065；Yes）、nを「1」加算してから（ステップ042AKS066）各種表示処理を終了する。例えば、n=1、すなわち第1ラウンドである場合、ステップ042AKS066にてn=2となる。なお、n=2であり第2ラウンドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ042AKS052および053にてNoと判定され、ステップ042AKS055にて、第n-1Rである第1ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第nRである第2ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ042AKS052にてYesと判定された後ステップ042AKS061の処理にて表示される）。

10

#### 【0507】

ステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ042AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ042AKS067）、nを1にクリアして（ステップ042AKS068）各種表示処理を終了する。

20

#### 【0508】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図11-6～図11-14を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（1回目の大当たり）である場合について示している。

#### 【0509】

図11-6は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図11-7～図11-14は、画像表示装置5における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図11-6および図11-7（a-1）に示すように大当たりを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図11-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図11-7（c-1）に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スピーカランプ9eL、9eR、表示装置下ランプ9f、一般入賞口近傍ランプ9gといった各種演出効果ランプ9が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9、下段を遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9としている。

30

#### 【0510】

大当たりとなると、図11-6に示すように、第1ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図11-5のステップ042AKS054）。なお、図11-6に示す大当たりから第1R開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図11-7（a-2）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置5に表示され、これとともに、図11-7（c-2）に示すように、全ての演出効果ランプ9が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ9を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図11-7（a-2）に示す画像表示装置5の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

40

50

## 【 0 5 1 1 】

具体的に、右打ち演出では、図 1 1 - 7 ( a - 3 ) ~ 図 1 1 - 1 0 ( a - 1 9 ) に示すように、画像表示装置 5 において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ 9 の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図 1 1 - 7 ( c - 3 ) に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ 9 g がまず点灯し、続いて図 1 1 - 7 ( c - 4 ) に示すように左側下部分の枠ランプ 9 である左下ランプ 9 b L 1 が点灯する。続いて図 1 1 - 7 ( c - 5 ) に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、左側表示装置下ランプ 9 f L が点灯し、その後図 1 1 - 7 ( c - 6 ) に示すように左側上部分の枠ランプ 9 である左上ランプ 9 b L 2 が点灯し、図 1 1 - 8 ( c - 7 ) に示すようにスピーカ 8 L 部分に対応するスピーカランプ 9 e L が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。なお、図 1 1 - 8 ( b - 7 ) に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図 1 1 - 8 ( b - 7 ) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

10

## 【 0 5 1 2 】

次に、図 1 1 - 8 ( c - 8 ) に示すように、遊技盤 2 の中央上部分に設けられた可動体 3 2 に対応する可動体ランプ 9 d が点灯し、図 1 1 - 8 ( c - 9 ) に示すように、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置のメインランプ 9 が点灯することで、パチンコ遊技機 1 の中央上部分に設けられた演出効果ランプ 9 が点灯する。

20

## 【 0 5 1 3 】

次に、図 1 1 - 8 ( c - 1 0 ) に示すようにスピーカ 8 R 部分に対応するスピーカランプ 9 e R が点灯し、その後図 1 1 - 8 ( c - 1 1 ) に示すように、右側上部分の枠ランプ 9 である右上ランプ 9 b R 2 が点灯し、図 1 1 - 8 ( c - 1 2 ) に示すように、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方位置に設けられた表示装置下ランプ 9 f のうち、右側表示装置下ランプ 9 f R が点灯する。続いて図 1 1 - 9 ( c - 1 3 ) に示すように右側下部分の枠ランプ 9 である右下ランプ 9 b R 1 が点灯し、特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられたアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、パチンコ遊技機 1 の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯する。これにより、パチンコ遊技機 1 の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ 9 が点灯することで、演出効果ランプ 9 において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠 3 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤 2 に設けられた演出効果ランプ 9 のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

30

## 【 0 5 1 4 】

演出効果ランプ 9 における右打ち演出が終了した後は、図 1 1 - 9 ( c - 1 5 ) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 を消灯させる。なお、図 1 1 - 9 ( a - 1 5 ) に示すように、画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

40

## 【 0 5 1 5 】

次に、図 1 1 - 6 に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第 1 R が開始され、図 1 1 - 1 0 ( b - 1 6 ) に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図 1 1 - 1 0 ( a - 1 6 ) に示すように画像表示装置 5 における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図 1 1 - 1 0 ( c - 1 6 ) に示すように、全ての演出効果ランプ 9 は消灯したままである（図 1 1 - 1 0 ( a - 1 9 ) および ( c - 1 9 ) まで同様である）。全ての演出効果ランプ 9 を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標の

50

いずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図 11 - 10 ( b - 16 ) に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図 11 - 7 ( c - 3 ) ~ 図 11 - 9 ( c - 13 ) に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい ( 点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい )。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9 c の点灯後は、図 11 - 9 ( c - 15 ) に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

#### 【 0516 】

そして、図 11 - 10 ( b - 17 ) に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第 1 R に対応した所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始され、図 11 - 10 ( b - 18 ) に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出され、主基板 11 の側から演出制御基板 12 の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第 1 R が開始される前 ( 大入賞口が開放状態となる前 ) に右打ち演出が行われることで発射された遊技球 ( 早打ちされた遊技球 ) についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板 12 の側では、図 11 - 5 のステップ 042AKS058 の処理により、図 11 - 10 ( b - 18 ) に示すように入賞音が出力されるとともに、図 11 - 10 ( c - 18 ) に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ 9 c が点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ 9 c の発光は、例えば大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図 11 - 10 ( b - 18 ) に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第 1 経路を通過して、カウントスイッチ 23 が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が所定期間である 0 . 6 秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 23 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

#### 【 0517 】

図 11 - 10 ( b - 18 ) に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図 11 - 10 ( b - 17 ) に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図 11 - 10 ( a - 19 )、( b - 19 ) および ( c - 19 ) に示すように所定期間が経過すると、図 11 - 6 に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示および大当たり中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図 11 - 5 のステップ 042AKS061 の処理が実行される。

#### 【 0518 】

具体的に、図 11 - 10 ( b - 18 ) に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図 11 - 11 ( a - 20 ) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出 ( 第 1 R 中演出 ) として、図 11 - 11 ( a - 20 ) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS 中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出 ( 第 1 R 中演出 ) として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「BONUS 中」の表示については、図示は省略しているが ( 後述する図 11 - 20 も同様 )、図 11 - 21 に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図 11 - 21 ( A - 1 ) に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当たり中演出として、図 11 - 21 ( A - 2 ) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「BONUS 中」の表示

10

20

30

40

50



のうちの「B」の上部に星形の画像が表示される。次に図11-21(A-3)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「BOUNUS中」の表示のうちの「O」の上部に星形の画像が移行する。続いて図11-21(A-4)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BOUNUS中」の表示のうちの「N」の上部に星形の画像が移行する。その後図11-21(A-5)に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「BOUNUS中」の表示のうちの「U」の上部に星形の画像が移行する。そして図11-21(A-6)に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BOUNUS中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図11-21(A-2)へ戻る。このように、大当り中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「BOUNUS中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

10

#### 【0519】

なお、大当り中演出では、図11-11(c-20)に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図11-11(a-21)に示すように、獲得数表示として「0015」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図11-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図11-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

20

#### 【0520】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図11-11(a-22)に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「0000」が表示される。なお、1ラウンドであることを示す「1R」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出(第1R中演出)として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「BOUNUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ9が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

30

#### 【0521】

次に、時間が経過して、図11-12(b-23)に示すように、第1Rにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図11-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図11-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図11-12(a-24)に示すように「0150」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図11-12(b-23)に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ9の点灯に加えて、図11-12(c-23)に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ9cが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後29.5秒であり、所定期間経過後であっても28.9秒間となっている。連続発射間隔は0.6秒であることから、10個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担

40

50

保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

#### 【 0 5 2 2 】

第 1 R において 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図 1 1 - 1 2 ( b - 2 4 ) に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図 1 1 - 6 に示す第 2 R が開始されるまでの期間、図 1 1 - 1 2 ( b - 2 5 ) に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第 2 R の所定期間が経過するまで (  $n = 2$  となってから所定期間が経過するまで ) は、図 1 1 - 1 2 ( a - 2 5 ) に示すように、第 1 R に対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ ( 獲得数表示については入賞に応じて更新表示される )、図 1 1 - 1 2 ( c - 2 5 ) に示すように演出効果ランプ 9 が大当り中演出に対応して点灯する。

10

#### 【 0 5 2 3 】

なお、第 1 R において 1 0 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、1 1 個目の遊技球が 1 0 個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図 1 1 - 1 2 ( a - 2 3 ) に示すようにカウントアップ表示が行われ、「 0 1 6 5 」の獲得数表示が行われればよい。この場合、1 0 個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図 1 1 - 1 2 ( b - 2 5 ) に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第 2 R に対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第 1 R においてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第 1 ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第 2 ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音 ( オーバー入賞音 ) であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「 1 0 」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ 9 c についても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

20

#### 【 0 5 2 4 】

そして、第 2 ラウンドに対応して図 1 1 - 6 に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図 1 1 - 1 3 ( b - 2 6 ) に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図 1 1 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 5 にて Y e s と判定され、すなわち第  $n + 1$  R の開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、0 4 2 A K S 0 6 6 の処理が実行されることで  $n = 2$  となる。この段階では、図 1 1 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 5 の処理が実行されるため、図 1 1 - 1 3 ( a - 2 6 ) や ( c - 2 6 ) に示すように、第 1 R に対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる ( 図 1 1 - 6 も参照 )。

30

#### 【 0 5 2 5 】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図 1 1 - 1 3 ( b - 2 7 ) に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第 1 R のときとは異なり、図 1 1 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 0 の処理にて、図 1 1 - 1 3 ( a - 2 7 ) に示すようにカウントアップ表示が行われ、図 1 1 - 1 3 ( a - 2 8 ) に示すように「 0 1 6 5 」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図 1 1 - 1 3 ( b - 2 7 ) に示すように入賞音出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ 9 の点灯に加えて、図 1 1 - 1 3 ( c - 2 7 ) に示すようにアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、第 1 R 以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第 2 R の所定期間が経過すると、図 1 1 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理が実行されるため、図 1 1 - 1 4 ( a - 3 0 ) に示すように、第 2 ラウンドであることを示す「 2 R 」のラウンド数表示が行われ、第 2 R に対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第 1 ラウンドである「 1 R 」のラウンド数表示のうち「 1 」の数字が「 2 」に変更される。すな

40

50

わち、「R」については第1ラウンドから継続して表示されている。また、第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部042AKでは、ラウンド数に関わらず共通の大当たり中演出を実行する（演出効果ランプ9の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当たり中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ9の点灯についても同様である。このように、第2ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第1ラウンドから継続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

10

**【0526】**

一方で、図11-13(a-26)、(b-26)、(c-26)に示すように第2Rに対応して大入賞口が開放制御され、図11-13(a-29)、(b-29)、(c-29)に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図11-14(a-31)、(b-31)、(c-31)に示すように、第1Rにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図11-5のステップ042AKS051にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当たり中演出を終了させる設定を行う。このように、第2ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

20

**【0527】**

なお、例えば最終ラウンドにおいて10個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11個目の遊技球が図11-15に示すように、特別可変入賞球装置7（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間）に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時（第1Rに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第1Rの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図11-10(c-18)に示すようにアタッカランプ9cを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図11-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「0015」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性（2球目が入賞する可能性）があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図11-11(a-20)および(a-21)に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「0000」や「0015」は表示せずに直接「0030」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

**【0528】**

以上説明したように、この実施の形態における特徴部042AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

40

**【0529】**

演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり第1ラウンドが開始された後の所定期間後に図11-5のステップ042AKS061の処理にて獲得数表示を行う。そして、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第1ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の

50

低下を防止することができる。

【 0 5 3 0 】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「 0 0 0 0 」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 5 3 1 】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「 0 0 1 5 」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

10

【 0 5 3 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板 11 の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 5 3 3 】

また、パチンコ遊技機 1 は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第 2 経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第 1 経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ 23 によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出されるまでの時間が、所定期間である 0.6 秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ 23 により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【 0 5 3 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 6 に示すように、大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図 11 - 7 ( a - 3 ) に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当たり中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 5 3 5 】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板 11 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 5 3 6 】

また、第 1 R が開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第 1 R に対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用 CPU 120 は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

40

【 0 5 3 7 】

また、例えば最終ラウンドにおいて 10 個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、11 個目の遊技球が図 11 - 15 に示すように、特別可変入賞球装置 7（より具体的には大入賞扉とガラス

50

扉枠 3 a との間) に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第 1 R の開始時(第 1 R に対応する大入賞口開放時)に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第 1 R の所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用 CPU 120 は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0538】

また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

10

【0539】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 10 (b - 18) に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図 11 - 10 (c - 18) に示すようにアタッカランプ 9 c を点灯させる。また、図 11 - 12 (b - 23) に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図 11 - 12 (c - 23) に示すようにアタッカランプ 9 c を点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

20

【0540】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 5 のステップ 042 AKS058 の処理におけるアタッカランプ 9 c の発光(ステップ 042 AKS064 も同様)を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ 9 c 以外の遊技効果ランプ 9 の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様(入賞したことを報知する態様)で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0541】

また、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 10 (b - 18) に示すように、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図 11 - 12 (b - 23) に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

30

【0542】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図 11 - 5 のステップ 042 AKS061 の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

40

【0543】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図 11 - 14 (a - 31) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図 11 - 14 (a - 30) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表

50

示する。これによれば、第2ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【0544】

また、演出制御用CPU120は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図11-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、「0165」の獲得数表示が行う。この場合、10個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図11-12(b-25)に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第2Rに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

10

【0545】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図11-10(c-18)に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ9cが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図11-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ9の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

20

【0546】

また、演出制御用CPU120は、図11-6に示すように第1ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図11-7(c-3)～図11-9(c-13)に示すように演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図11-11(c-20)や(c-21)に示すように、複遊技機用枠3に設けられている演出効果ランプ9と遊技盤2に設けられている演出効果ランプ9を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ9を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ9を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ9cの点灯後は、図11-9(c-15)に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

30

【0547】

また、大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0548】

40

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図11-9(c-16)～(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図11-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0549】

また、演出制御用CPU120は、図11-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させる。これによれば、大当たり中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

50

## 【 0 5 5 0 】

また、演出制御用CPU120は、図11-21に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当りを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。

## 【 0 5 5 1 】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図11-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示すように、演出効果ランプ9が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ9による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ9を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図11-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示す状態の後に、図11-16(a-16A)、(b-16A)、(c-16A)に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング(図11-16(b-16A))において図11-16(c-16A)に示すように、特別可変入賞球装置7の近傍位置に設けられたアタッカランプ9cを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ9cは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

## 【 0 5 5 2 】

また、上記実施の形態では、第1ラウンドから第2ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第1ラウンドである「1R」のラウンド数表示のうち「1」の数字が「2」に変更され、「R」については第1ラウンドから継続して表示されるとともに第2Rの所定期間が経過するまでは「1R」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図11-17に示すように、第1ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「1R」の表示のうちの「1」の表示を消去し、「R」の表示のみとしてもよい。そして、第2Rの所定期間が経過したタイミングで「2」の表示を行い、第2ラウンドであることを示す「2R」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第2ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

## 【 0 5 5 3 】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が10個である(上限入賞数が10である)例を示したが、例えば、上限入賞を1とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に2個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音(オーバー入賞音)を出力するとともに、アタッカランプ9cについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

## 【 0 5 5 4 】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当たり中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置6Bの上方に設けられた一般入賞口10となる。図11-18は、大当たり中における一般入賞口10への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図11-5と同様の部分については説明を省略する。

## 【 0 5 5 5 】

図11-18に示す各種表示処理では、ステップ042AKS056にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合(ステップ042AKS056; No)、さらに一般入賞口10へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ042AKS081)。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口10への入賞があった場合(ステップ042AKS081; Yes)、演出制御用CPU120は、獲得出玉数のカウント値を「3」加算する(ステップ0

10

20

30

40

50

4 2 A K S 0 8 2 )。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 2 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞もない場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 1 ; N o )、ステップ 0 4 2 A K S 0 5 9 の処理に移行する。なお、一般入賞口 1 0 への入賞に伴い、当該一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したことを示す入賞音 (大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音) を出力してもよい。

#### 【 0 5 5 6 】

また、図 1 1 - 1 8 に示す各種表示処理では、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 6 2 ; N o )、さらに一般入賞口 1 0 へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 )。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞があった場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ; Y e s )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得出玉数のカウント値を「 3 」加算し (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 )、獲得数を更新表示する (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 )。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示 (獲得数が増加することの報知表示) を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ 0 4 2 A K S 0 8 5 の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口 1 0 への入賞もない場合 (ステップ 0 4 2 A K S 0 8 3 ; N o )、ステップ 0 4 2 A K S 0 6 5 の処理に移行する。なお、一般入賞口 1 0 への入賞に伴い、当該一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞したことを示す入賞音 (大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音) を出力してもよい。

#### 【 0 5 5 7 】

続いて一般入賞口 1 0 への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図 1 1 - 1 9 および図 1 1 - 2 0 を参照して説明する。図 1 1 - 1 9 および図 1 1 - 2 0 は、画像表示装置 5 における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図 1 1 - 1 9 に示す ( a - 1 6 )、( b - 1 6 )、( c - 1 6 )、( a - 1 7 )、( b - 1 7 )、( c - 1 7 ) は、図 1 1 - 1 0 に示す ( a - 1 6 )、( b - 1 6 )、( c - 1 6 )、( a - 1 7 )、( b - 1 7 )、( c - 1 7 ) と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての 0 . 6 秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞すると、図 1 1 - 1 9 ( a - 1 8 A )、( b - 1 8 A )、( c - 1 8 A ) に示す状態に移行する。そして、図 1 1 - 1 9 ( b - 1 8 A ) に示すように遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞した後、または図 1 1 - 1 9 ( b - 1 7 ) に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口 1 0 にも入賞せずに時間が経過し、図 1 1 - 1 9 ( a - 1 9 A )、( b - 1 9 A ) および ( c - 1 9 A ) に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口 1 0 へ入賞した場合には、図 1 1 - 2 0 ( a - 2 0 A )、( b - 2 0 A )、( c - 2 0 A ) に示す状態に移行し、図 1 1 - 2 0 ( a - 2 0 A ) に示すように、第 1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として、図 1 1 - 2 0 ( a - 2 0 A ) に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当たり中演出では、図 1 1 - 2 0 ( c - 2 0 A ) に示すように、当該大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する。そして、図 1 1 - 2 0 ( a - 2 1 A ) に示すように、獲得数表示として「 0 0 0 3 」が表示される。

#### 【 0 5 5 8 】

一方、遊技球が一般入賞口 1 0 に入賞することなく所定期間が経過した場合、図 1 1 - 2 0 ( a - 2 2 A ) に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「 0 0 0 0 」が表示される。なお、1 ラウンドであることを示す「 1 R 」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出 (第 1 R 中演出) として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「 B O U N U S 中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当たり中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ 9 が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

10

20

30

40

50



## 【 0 5 5 9 】

このように、第 1 ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口 1 0 への入賞に対応して、獲得数表示として「 0 0 0 3 」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口 1 0 にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「 0 0 0 0 」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口 1 0 に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

## 【 0 5 6 0 】

( 特徴部 0 4 2 A K に係る手段の説明 )

10

( 1 ) 特徴部 0 4 2 A K に係る遊技機は、

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

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

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

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

20

前記表示手段は、

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

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

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど)、

30

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど)、

ことを特徴とする。

## 【 0 5 6 1 】

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

## 【 0 5 6 2 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する (例えば「 0 0 0 0 」を表示するところなく「 0 0 1 5 」を表示するなど)、

40

ようにしてもよい。

## 【 0 5 6 3 】

このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

## 【 0 5 6 4 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示

50

として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「0015」を表示するなど）、  
ようにしてもよい。

【0565】

このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【0566】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、

ようにしてもよい。

【0567】

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

【0568】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は、前記第１状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第１経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第２状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第２経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ２３など）と、を含み、

遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されているなど）、

ようにしてもよい。

【0569】

このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0570】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当たりとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１１－７（a－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0571】

このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【0572】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が

10

20

30

40

50

完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板 11 の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど)、  
ようにしてもよい。

【0573】

このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【0574】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば第1Rが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0575】

このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。

【0576】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し(例えば最終ラウンドにおいて11個目の遊技球が図11-15に示すように、特別可変入賞球装置7(より具体的には大入賞扉とガラス扉枠3aとの間)に挟まった状態のまま大当たり遊技状態が終了するなど)、

前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する(例えば次に大当たりとなった場合における第1Rの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

【0577】

このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【0578】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当たり遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当たり中演出を実行可能であるなど)、

【0579】

このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【0580】

(特徴部043AKに係る手段の説明)

特徴部042AKは、下記の特徴部043AKを含んでいる。

(1) 特徴部043AKに係る遊技機は、

10

20

30

40

50

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

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

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

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

前記表示手段は、

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

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

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

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

発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させるなど）、

ことを特徴とする。

【０５８１】

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

【０５８２】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、

前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、大当たり中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、ようにしてもよい。

【０５８３】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 8 4 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) に記載の遊技機において、  
音出力手段 (例えばスピーカ 8 L、8 R など) をさらに備え、  
前記音出力手段は、  
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、  
前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する (例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど)、  
ようにしてもよい。

10

## 【 0 5 8 5 】

この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

## 【 0 5 8 6 】

( 特徴部 0 4 4 A K に係る手段の説明 )

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 4 A K を含んでいる。

( 1 ) 特徴部 0 4 4 A K に係る遊技機は、

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

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

20

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

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

前記表示手段は、

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

実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり (例えばラウンド数表示を行うなど)、

30

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

複数回の前記ラウンド遊技のうち 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該 2 回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し (例えば第 2 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど)、

40

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば獲得数表示として「 0 0 0 0 」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する (例えば獲得数表示として「 0 0 1 5 」を表示するなど)、

ことを特徴とする。

## 【 0 5 8 7 】

この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感

50

を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【 0 5 8 8 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) に記載の遊技機において、

前記 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し (例えば第 2 ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図 1 1 - 1 4 ( a - 3 1 ) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど)、

10

前記 2 回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する (例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図 1 1 - 1 4 ( a - 3 0 ) に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど)、

ようにしてもよい。

20

【 0 5 8 9 】

この構成によれば、2 回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【 0 5 9 0 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、

前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態となった後、再度前記第 1 状態となるまでに終了する (例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第 2 R に対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど)、

30

ようにしてもよい。

【 0 5 9 1 】

この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。

【 0 5 9 2 】

( 特徴部 0 4 5 A K に係る手段の説明 )

特徴部 0 4 2 A K は、下記の特徴部 0 4 5 A K を含んでいる。

( 1 ) 特徴部 0 4 5 A K に係る遊技機は、

40

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

表示手段 (例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 C P U 1 2 0 など) と、

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

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化するラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段 (例えばラウンド遊技を行う C P U 1 0 3 など) と、を備え、

前記表示手段は、

50

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

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

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

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

複数の発光手段（例えば演出効果ランプ 9 など）と、

前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 など）と、をさらに備え、

前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第 1 状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第 1 状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図 11 - 10（c - 18）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ 9c が点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図 11 - 11（c - 20）や（c - 21）に示すように、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ 9 の発光を行うなど）、

ことを特徴とする。

#### 【0593】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0594】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、

前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ 9c など）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ 9c 以外の演出効果ランプ 9 など）と、を含み、

前記可変入賞手段が前記第 1 状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図 11 - 7（c - 3）～図 11 - 9（c - 13）に示すように演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図 11 - 11（c - 20）や（c - 21）に示すように、複遊技機用枠 3 に設けられている演出効果ランプ 9 と遊技盤 2 に設けられている演出効果ランプ 9 を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ 9 を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ 9c の点灯後は、図 11 - 9（c - 15）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【0595】

この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第1状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【0596】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、

ようにしてもよい。

【0597】

この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【0598】

(4) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し(例えば10個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど)、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第2状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり(例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、10個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど)、

前記可変入賞手段が前記第1状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる(例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図11-9(c-16)~(c-19)に示すように、演出効果ランプ9を発光させず、図11-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0599】

この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【0600】

(5) 上記(4)に記載の遊技機において、

前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり(例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど)、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり(例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当たり中演出を所定期間の経過後に行うなど)、

前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる(例えば図11-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当たり中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ9を発光させるなど)、

ようにしてもよい。

【0601】

この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り

10

20

30

40

50



上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 6 0 2 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 5 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段 (例えば一般入賞口 1 0 など) をさらに備え、

前記表示手段は、

前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり (例えば一般入賞口 1 0 への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し (例えば所定期間中に一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「 0 0 0 0 」を表示するなど)、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う (例えば大入賞口が開放状態となつてからの所定期間中に一般入賞口 1 0 に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口 1 0 への入賞に対応して、獲得数表示として「 0 0 0 3 」の表示を行うなど)、

ようにしてもよい。

#### 【 0 6 0 3 】

この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

#### 【 0 6 0 4 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 6 ) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ (例えば特別可変入賞球装置 7 が右側の遊技領域に設けられているなど)、

前記表示手段は、

前記付与量表示と同様のタイミングで第 1 画像 (例えば大当りを構成する飾り図柄などを) を表示可能であり、

前記第 1 画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され (例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど)、

前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する (例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど)、

ようにしてもよい。

#### 【 0 6 0 5 】

この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 6 0 6 】

- 1           パチンコ遊技機
- 4 A       第 1 特別図柄表示装置
- 4 B       第 2 特別図柄表示装置
- 5           画像表示装置
- 1 0 3      C P U
- 1 2 0      演出制御用 C P U

10

20

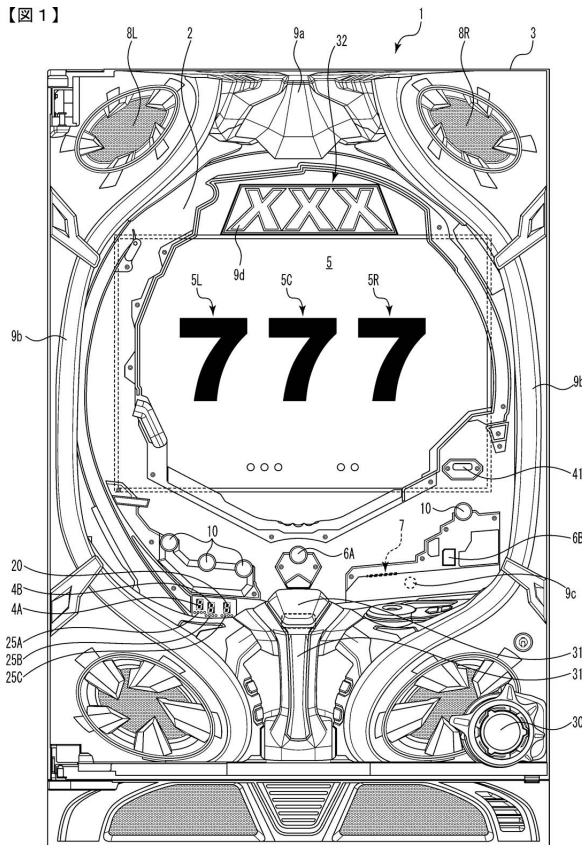
30

40

50

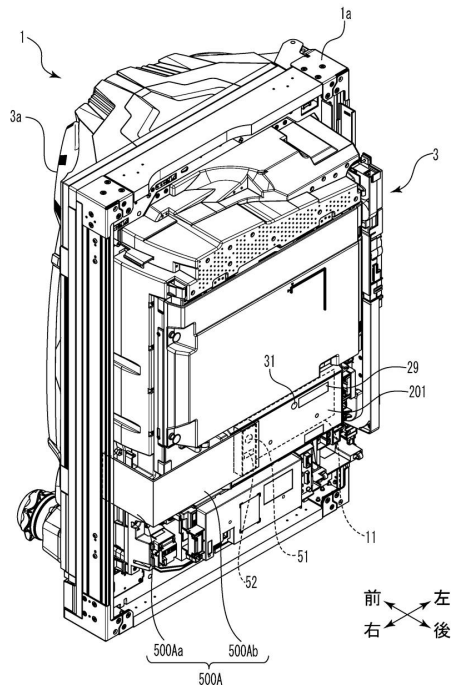
【図面】

【図 1】



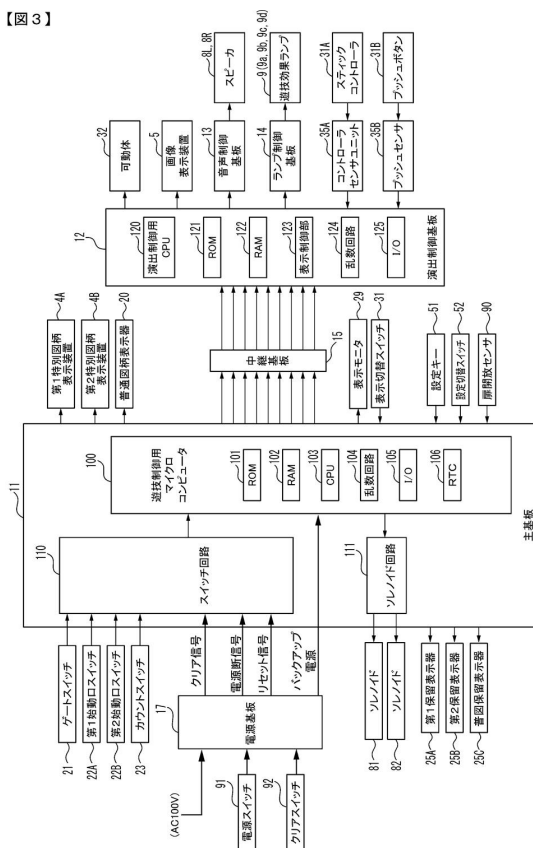
【図 2】

【図 2】



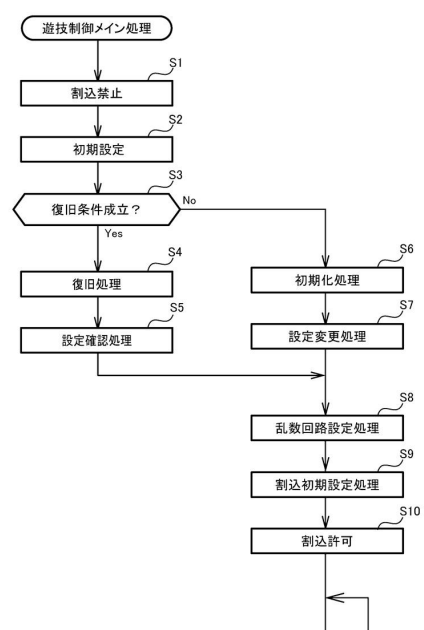
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

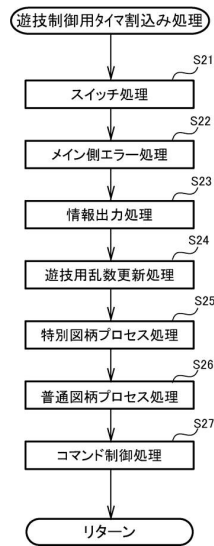
30

40

50

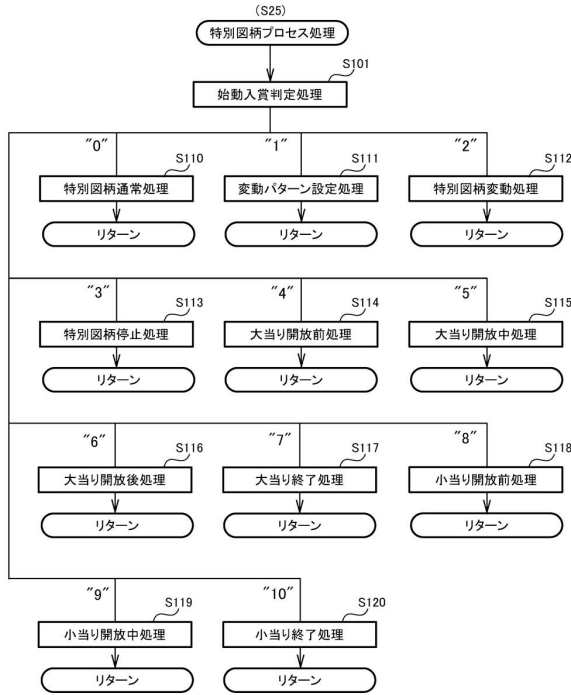
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

【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:1/260)	1020~1272 (確率:1/280)	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
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

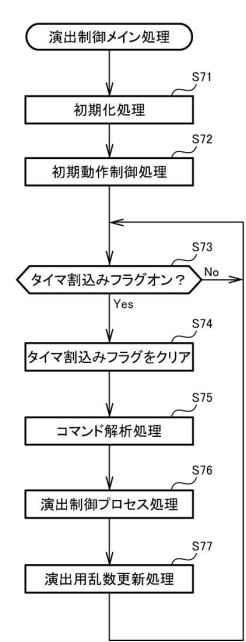
【図 8】

【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:1/260)	1020~1272 (確率:1/280)	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
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】



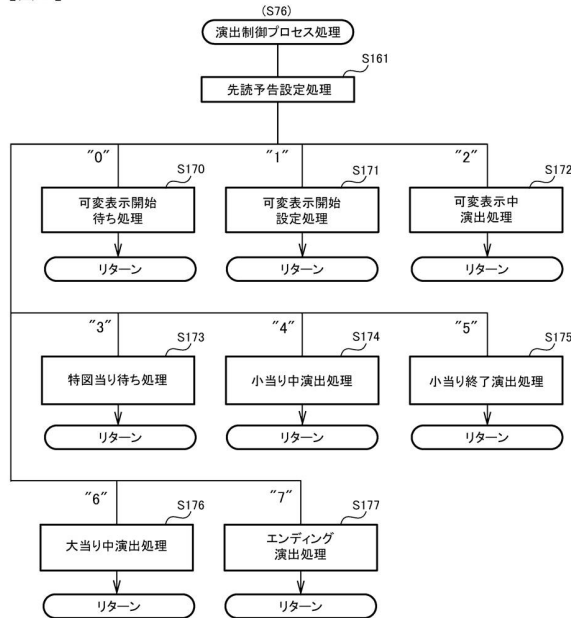
30

40

50

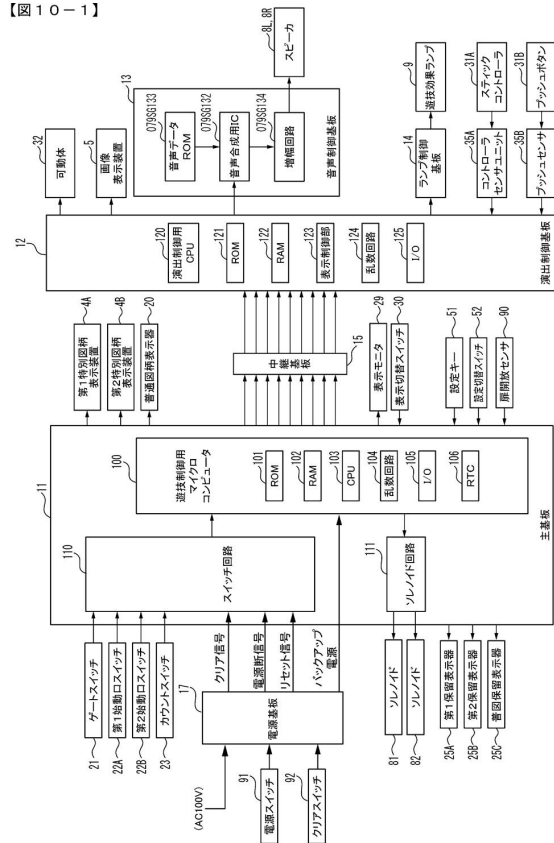
【図 9】

【図 9】



【図 10 - 1】

【図 10 - 1】

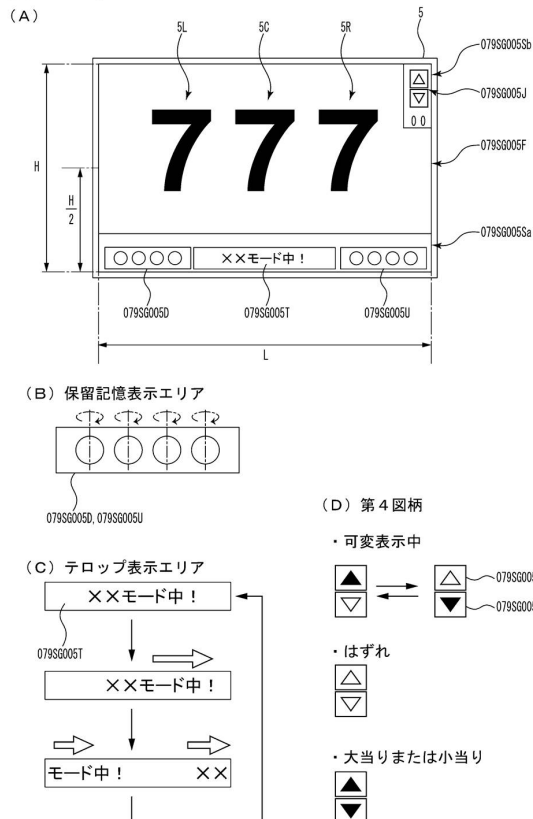


10

20

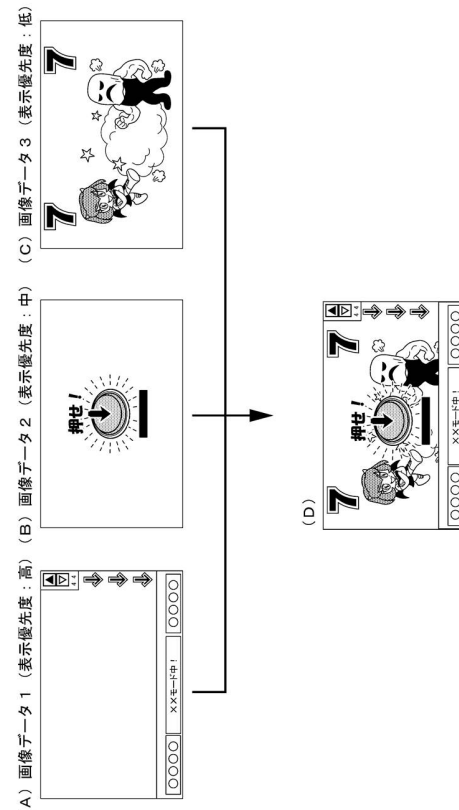
【図 10 - 2】

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

【図 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】

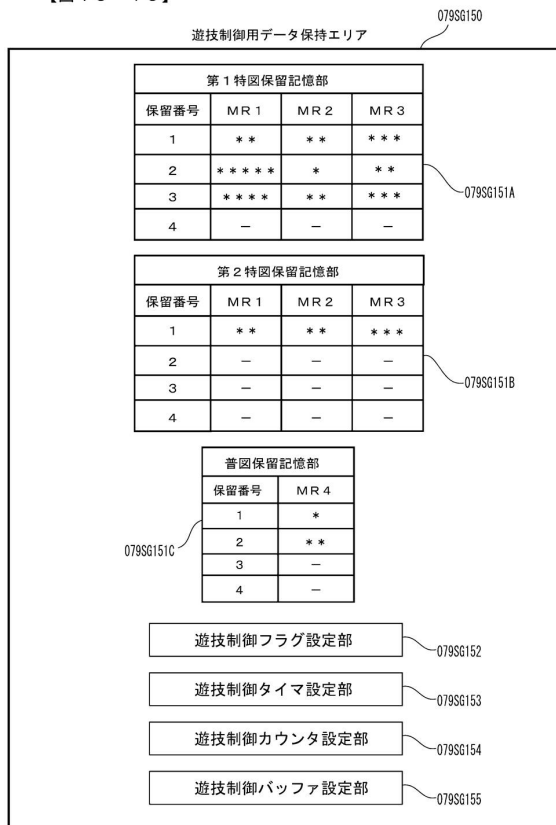
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動数P判定テーブルA	大当り用変動数P判定テーブルB	特殊当り用変動数P判定テーブル	はずれ用変動数P判定テーブルA	はずれ用変動数P判定テーブルB	はずれ用変動数P判定テーブルC	はずれ用変動数P判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	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】

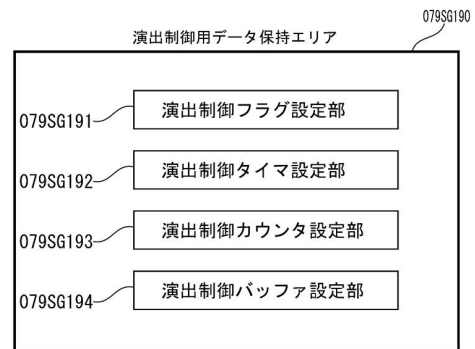
【図 10-10】



## 【図 10 - 11】

【図 10-11】

(A)



(B)



20

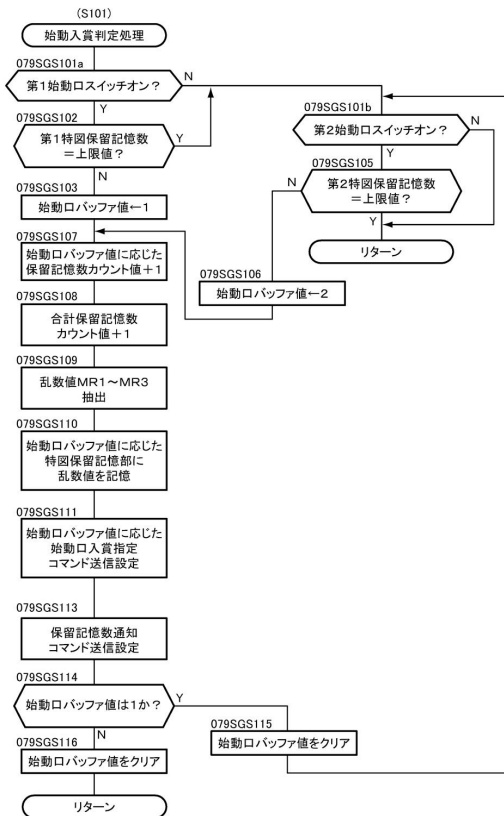
30

40

50

## 【図 10 - 12】

【図 10 - 12】



## 【図 10 - 13】

【図 10 - 13】

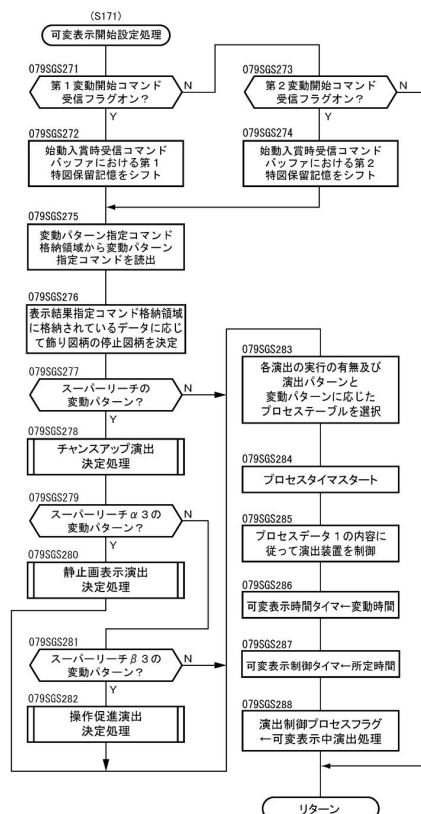


10

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%
大当り	80%	20%

30

40

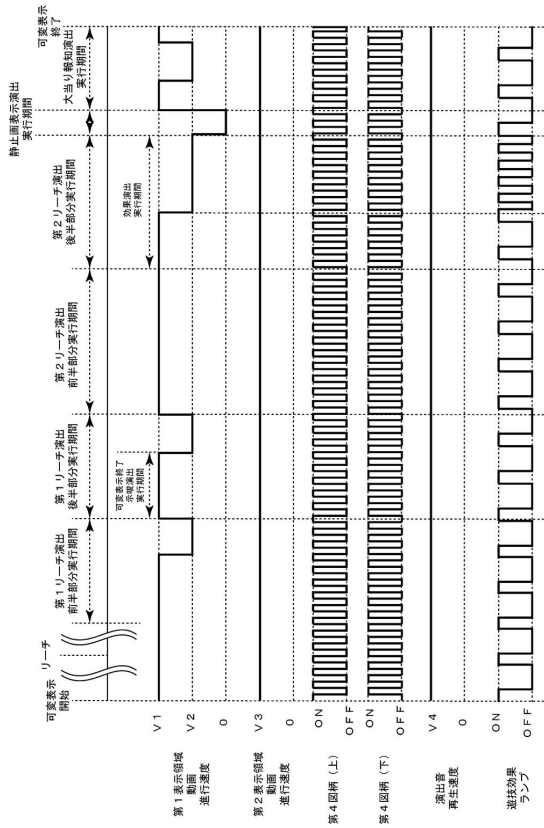
50





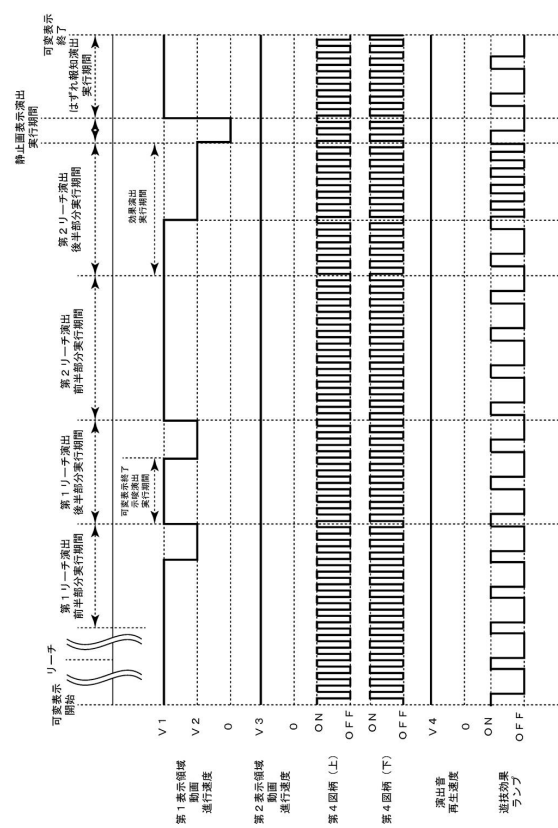
【図10-20】

スーパーリーチα3 (大当り) の可変表示



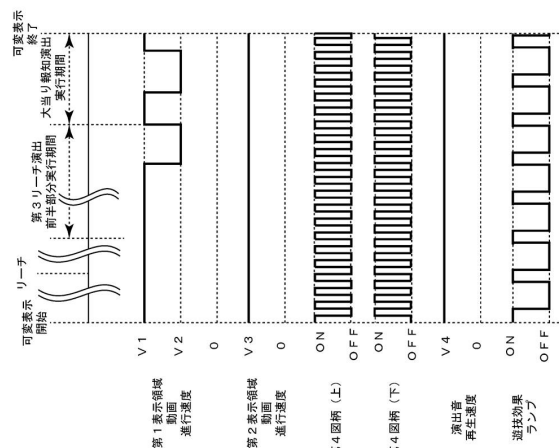
【図10-21】

スーパーリーチα3 (はずれ) の可変表示



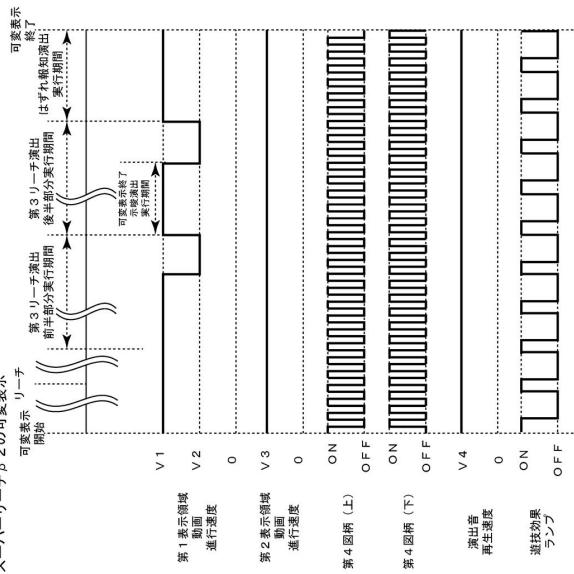
【図10-22】

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

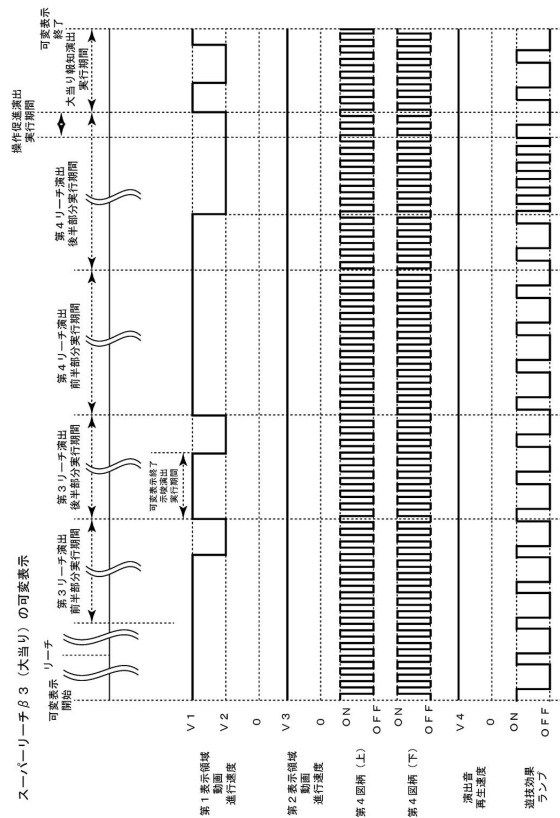
30

40

50

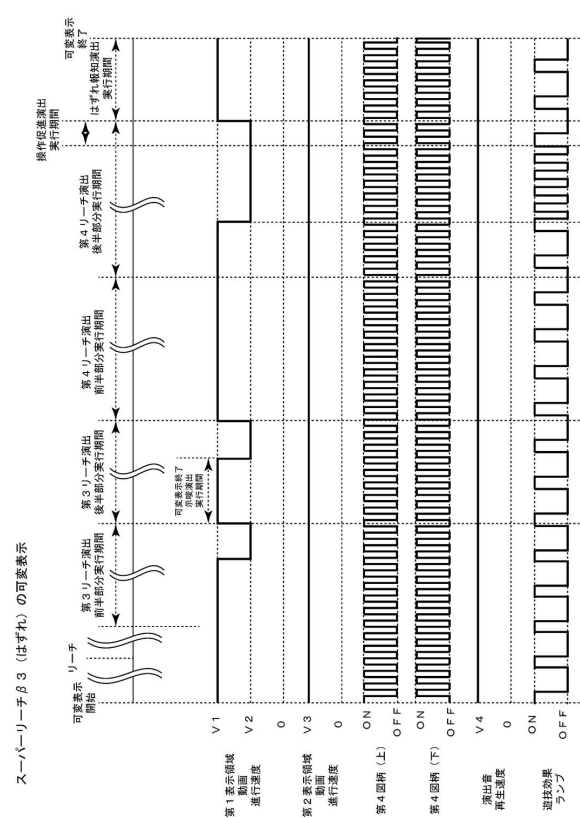
【 図 1 0 - 2 4 】

【图 10-24】



【 図 1 0 - 2 5 】

【图 10-25】



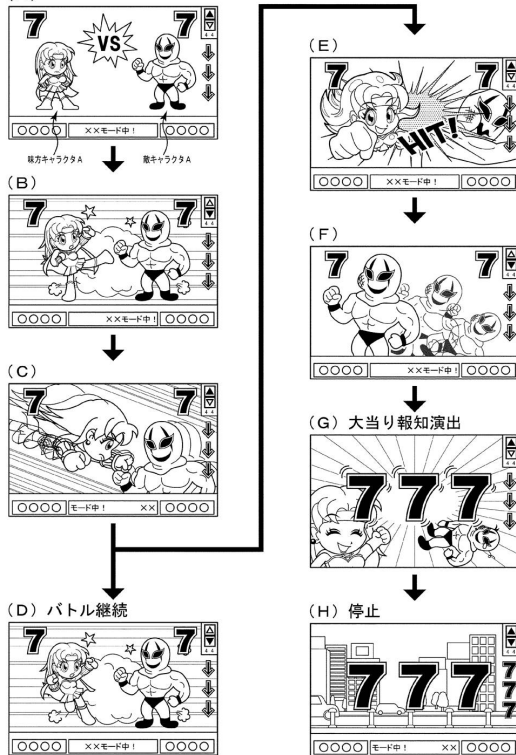
10

20

【 図 1 0 - 2 6 】

【図10-26】 第1リーチ演出前半

(A)

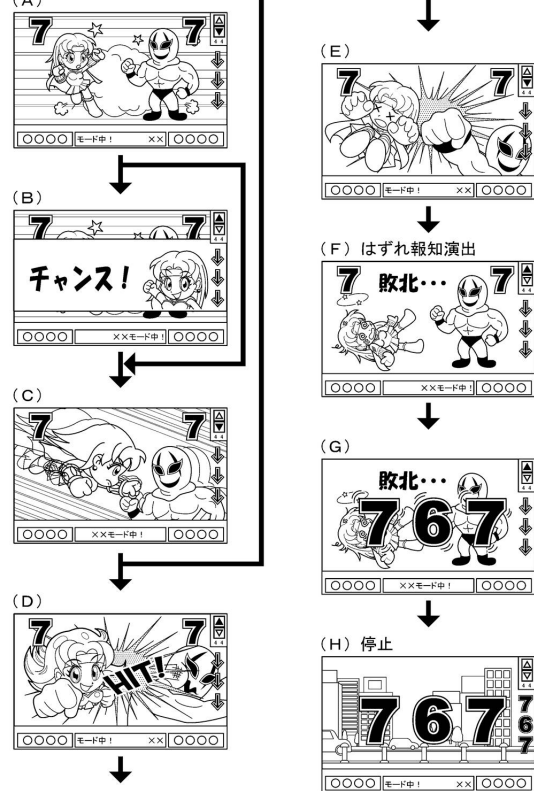


【図 10-27】へ

【 図 1 0 - 2 7 】

【図10-27】 第1リーチ演出後半

(A)



第2リーチ演出へ

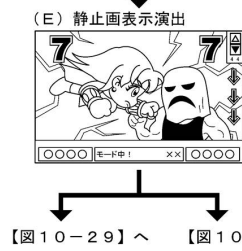
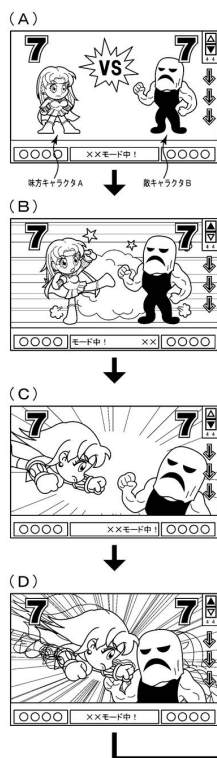
30

40

50

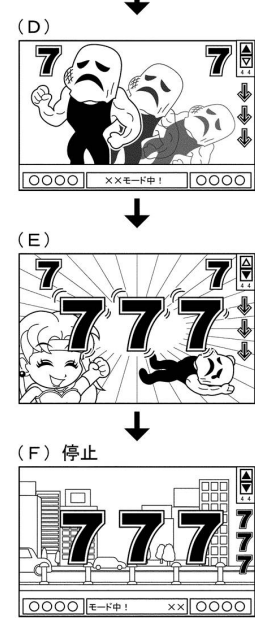
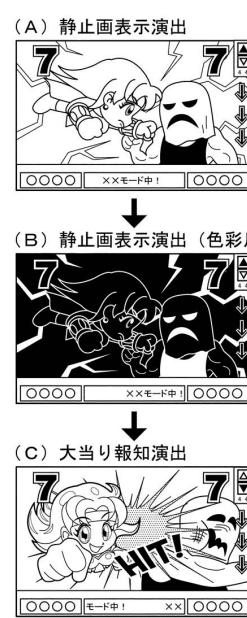
## 【図 10 - 28】

【図 10-28】 第2リーチ演出



## 【図 10 - 29】

【図 10-29】 第2リーチ演出

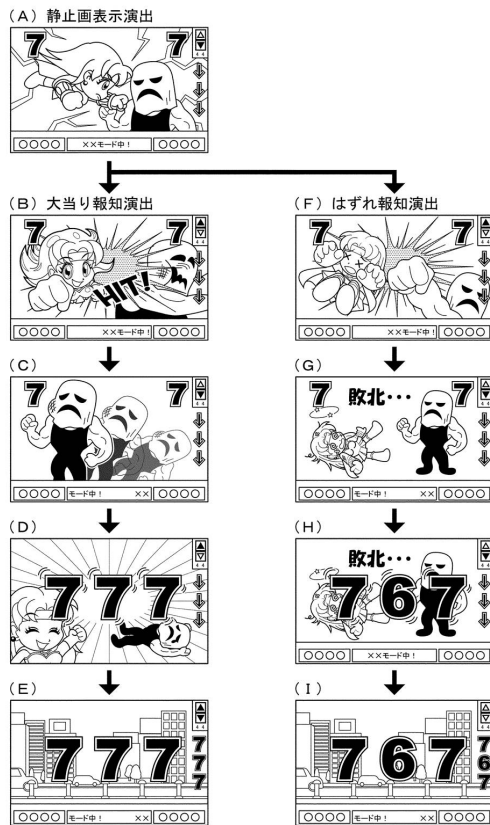


10

20

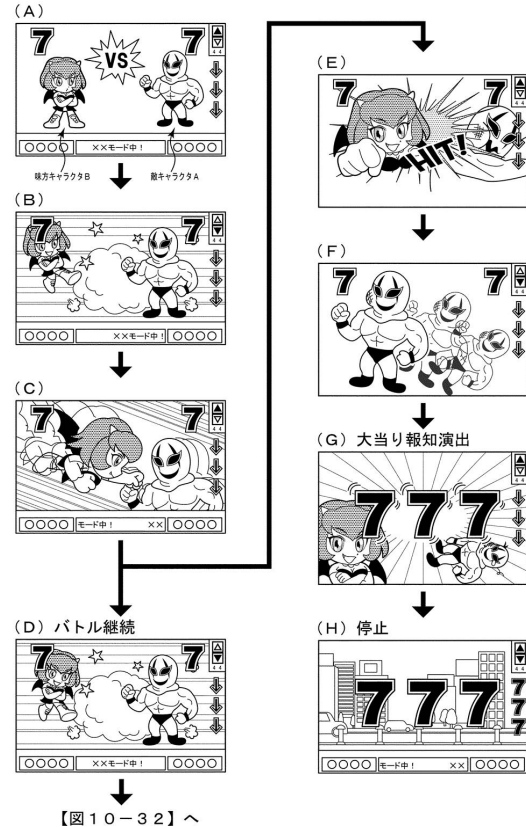
## 【図 10 - 30】

【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



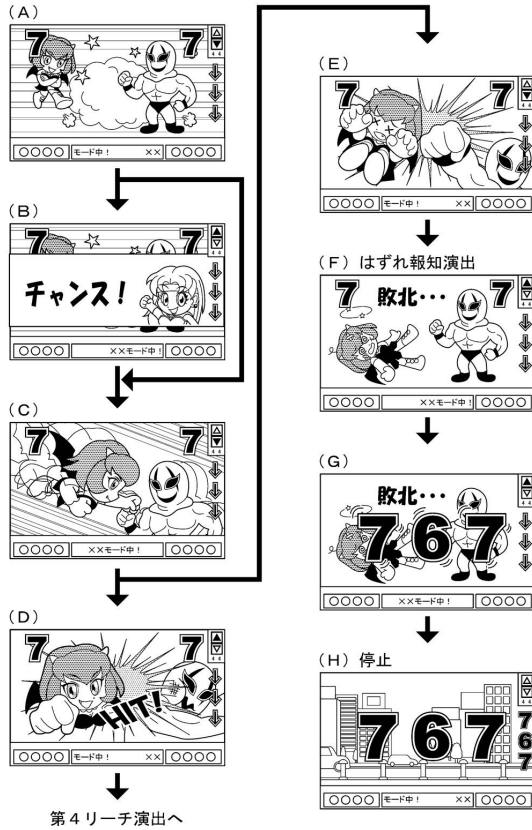
30

40

50

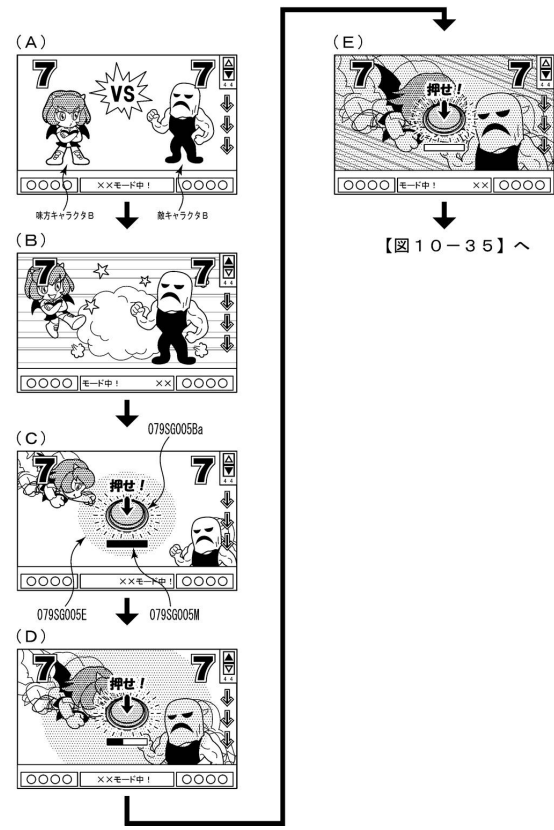
## 【図 10 - 32】

【図 10-32】 第3リーチ演出後半



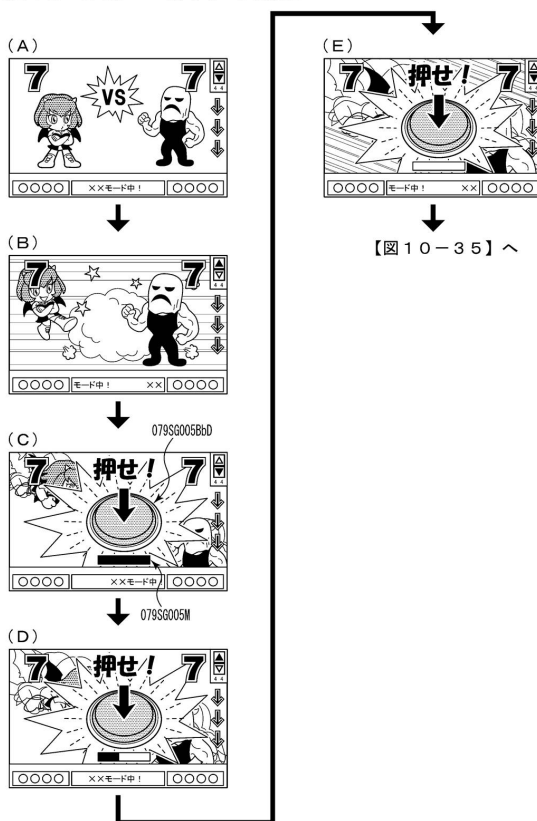
## 【図 10 - 33】

【図 10-33】 第4リーチ演出A



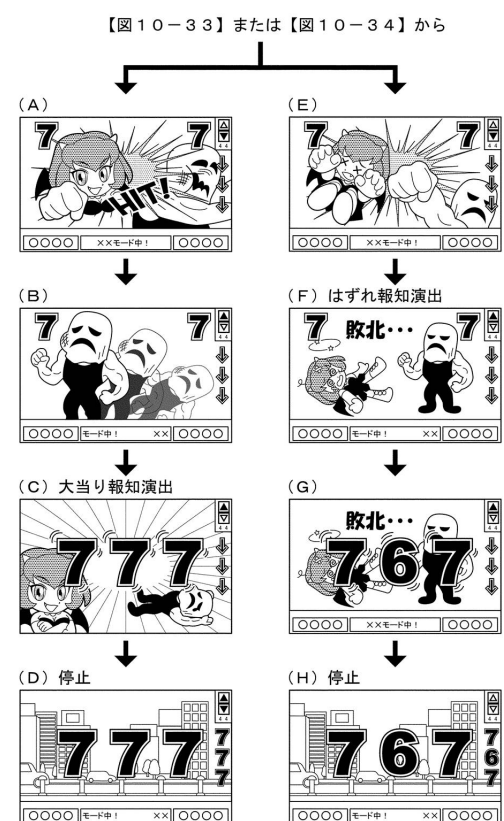
## 【図 10 - 34】

【図 10-34】 第4リーチ演出B



## 【図 10 - 35】

【図 10-35】



10

20

30

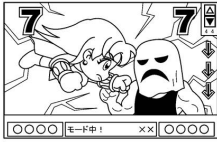
40

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

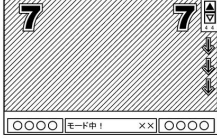


079SG005Ea

(C)



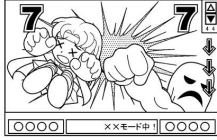
(D)



(E)



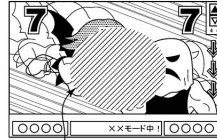
(F)



## 【図 10 - 37】

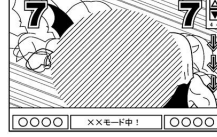
【図 10-37】 変形例 079SG-2

(A) 操作促進演出

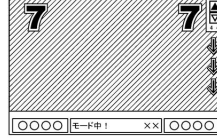
(B) ボタン操作または操作受付期間  
終了に基づいて第 4 リーチ演出終了後

079SG005Ea

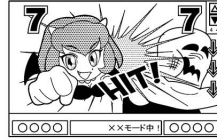
(C)



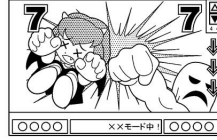
(D)



(E)



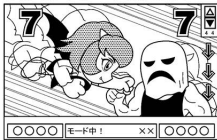
(F)



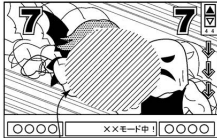
## 【図 10 - 38】

【図 10-38】 変形例 079SG-3

(A) 第 4 リーチ演出終了

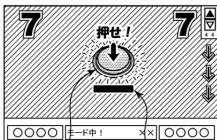


(B) 報知演出に移行



079SG005Ea

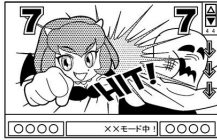
(C)

(D) 報知演出の一部として  
操作促進演出実行

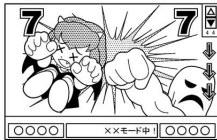
079SG005Ba

079SG005M

(E)

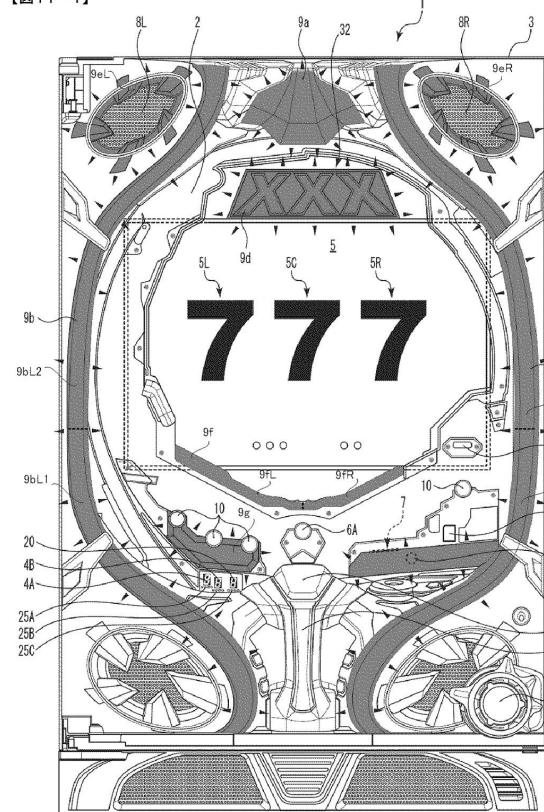


(F)



## 【図 11 - 1】

【図 11-1】



10

20

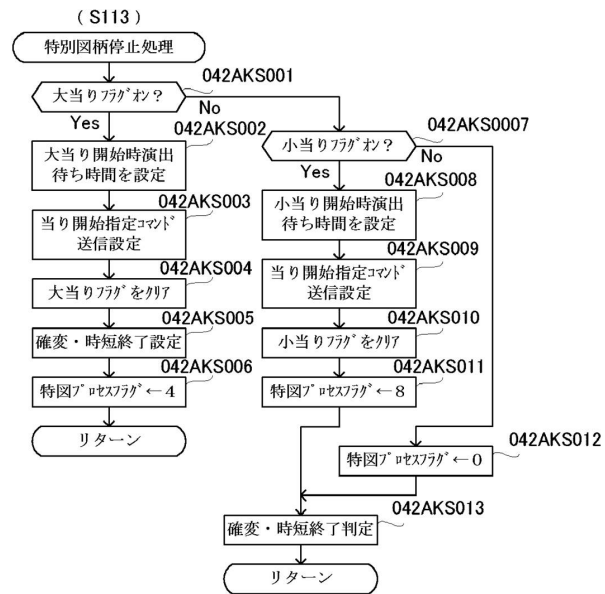
30

40

50

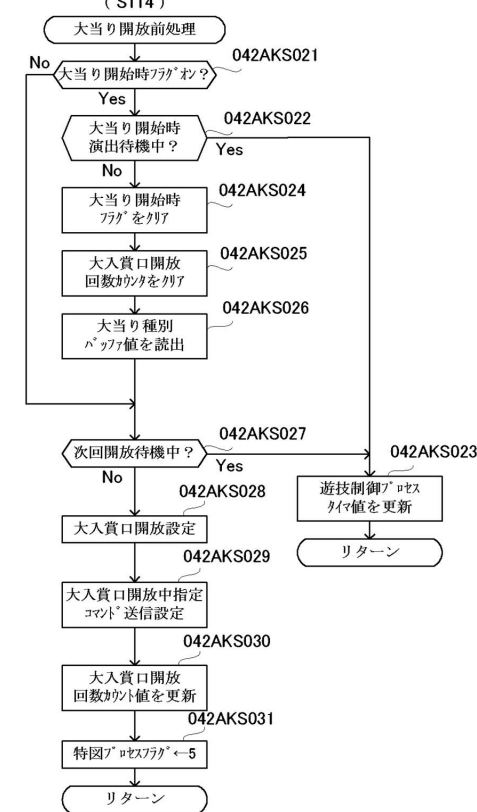
【図 11 - 2】

【図11-2】



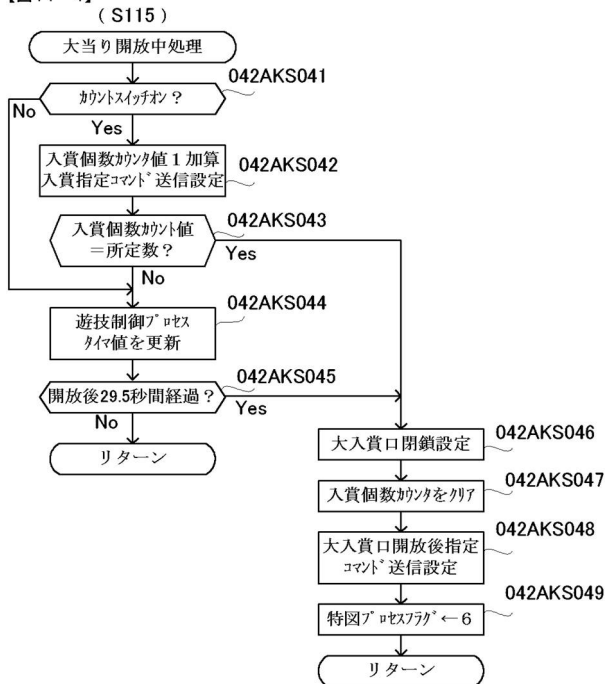
【図 11 - 3】

【図11-3】



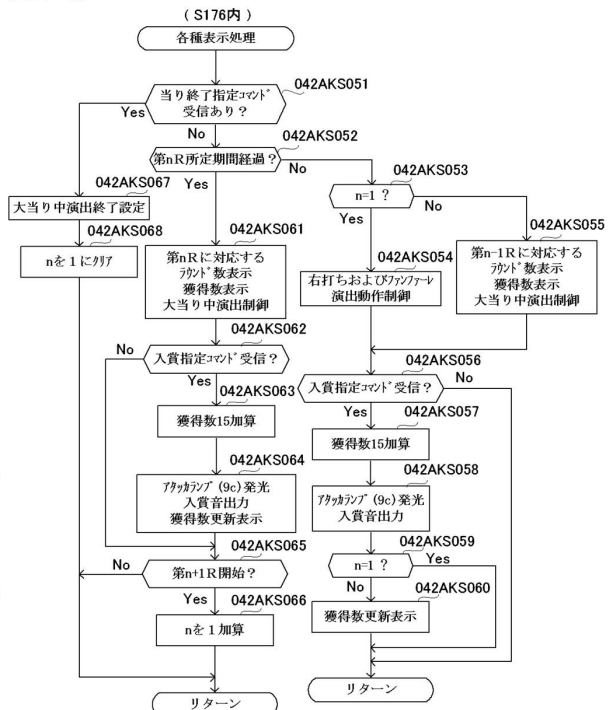
【図 11 - 4】

【図11-4】



【図 11 - 5】

【図11-5】



10

20

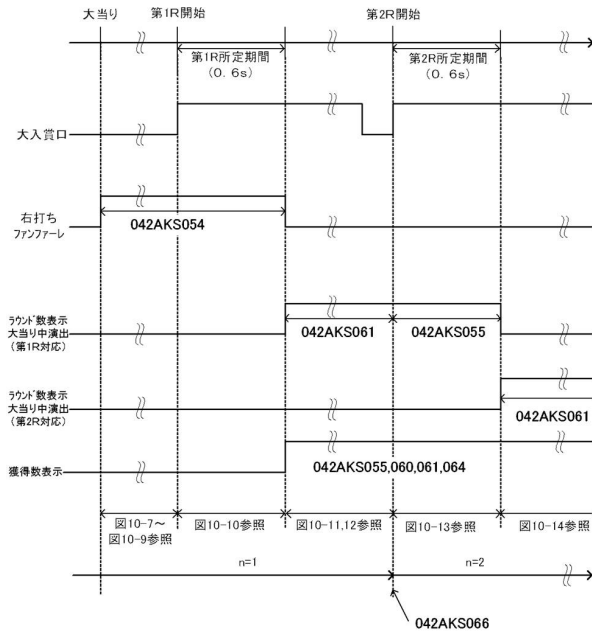
30

40

50

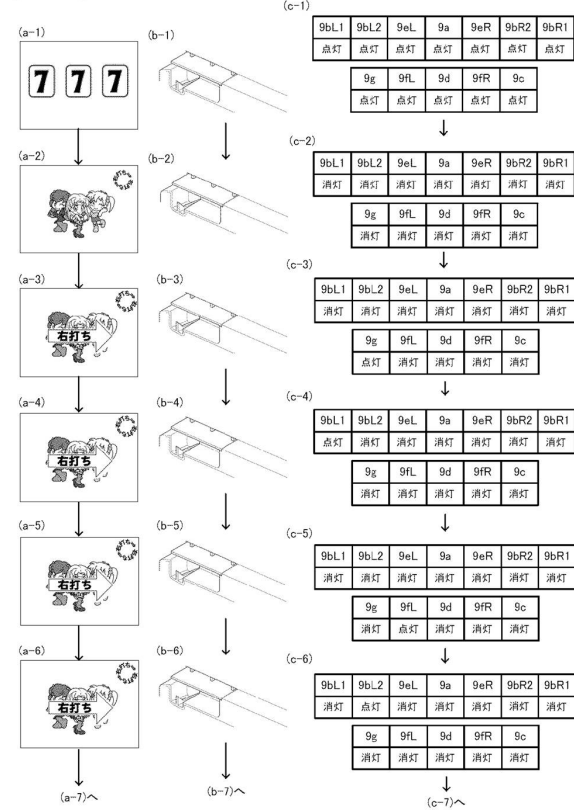
## 【図 11 - 6】

【図11-6】



## 【図 11 - 7】

【図11-7】

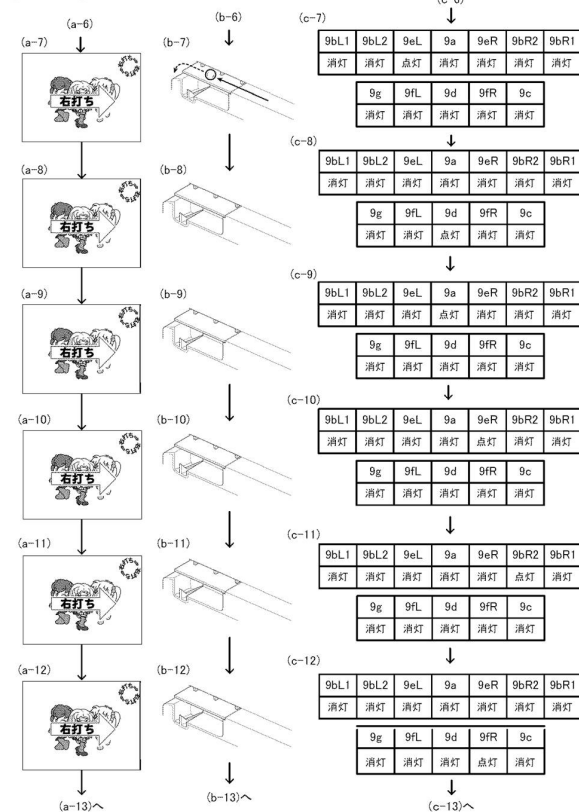


10

20

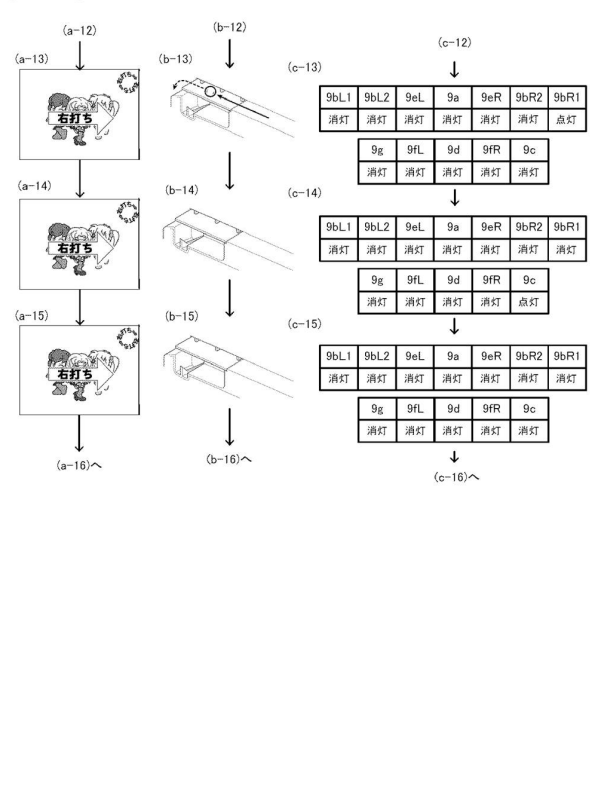
## 【図 11 - 8】

【図11-8】



## 【図 11 - 9】

【図11-9】



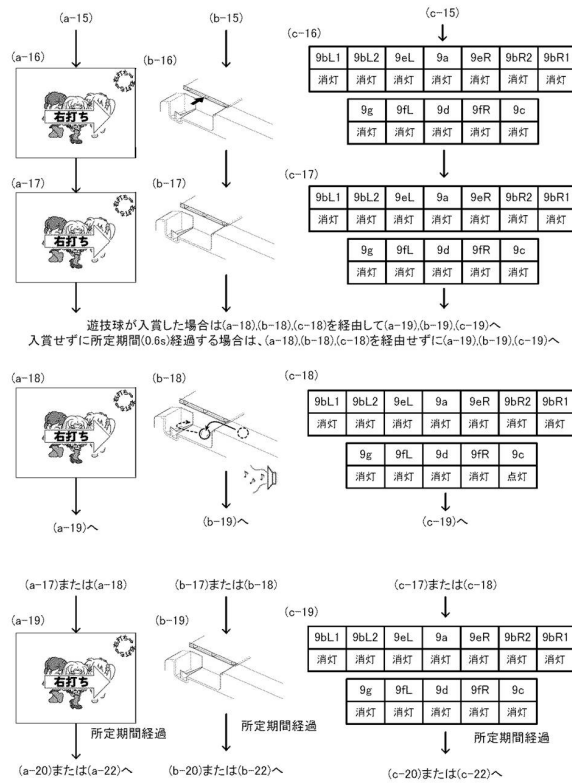
30

40

50

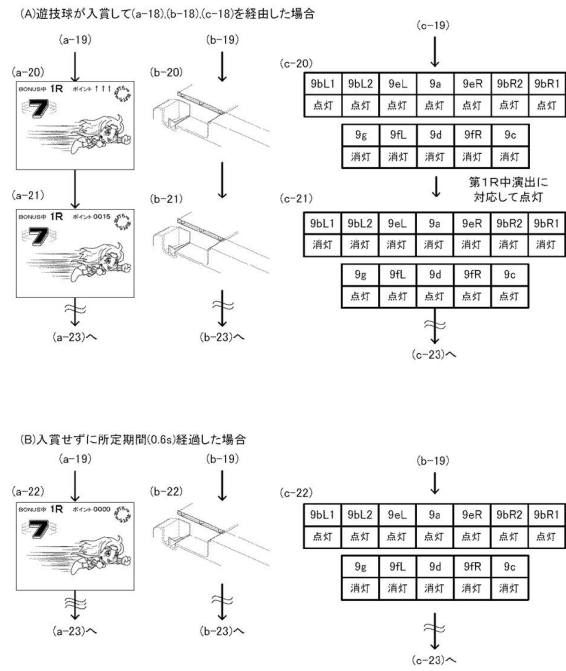
【 ☒ 1 1 - 1 0 】

【图11-10】



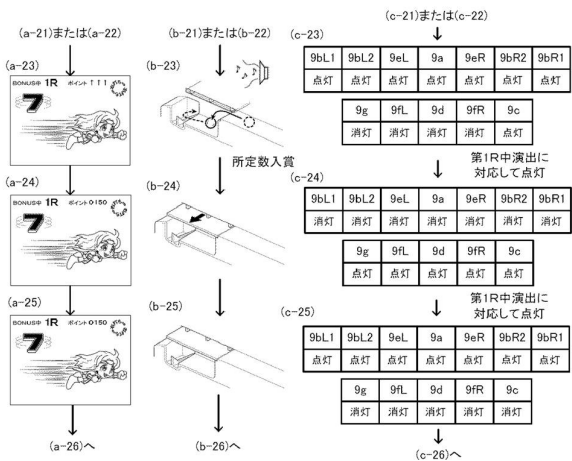
【 図 1 1 - 1 1 】

【图11-11】



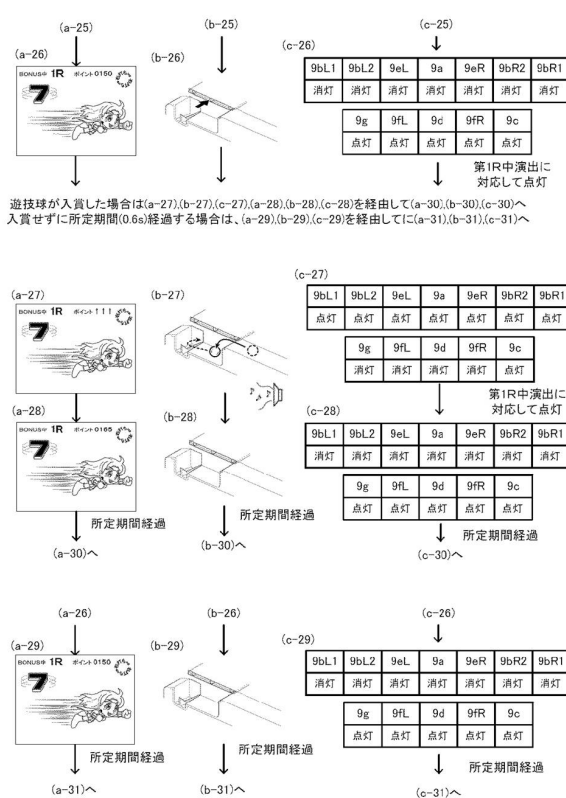
【 図 1 1 - 1 2 】

【图11-12】



【 図 1 1 - 1 3 】

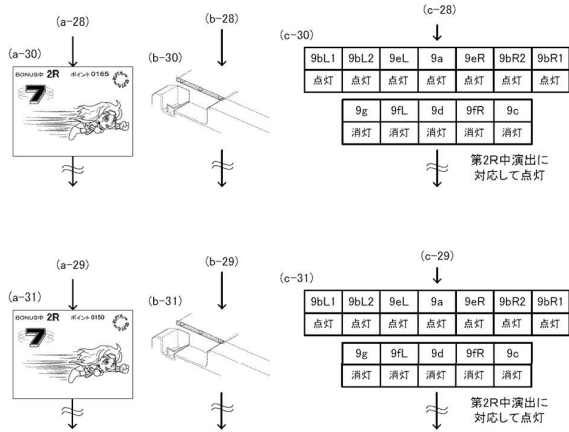
【图11-13】





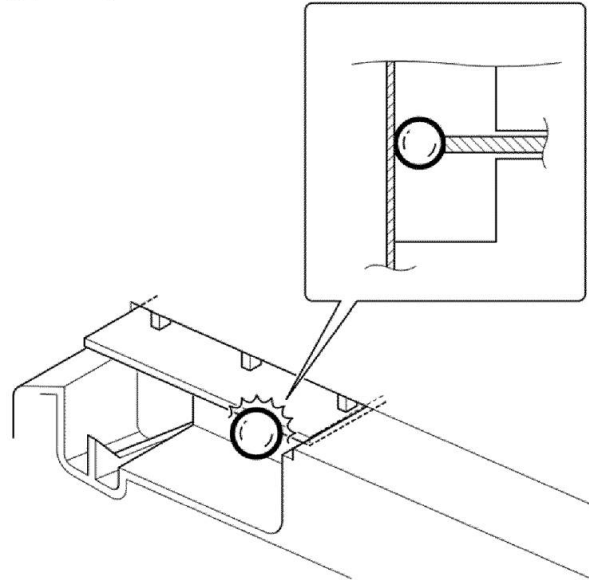
【図 11 - 14】

【図11-14】



【図 11 - 15】

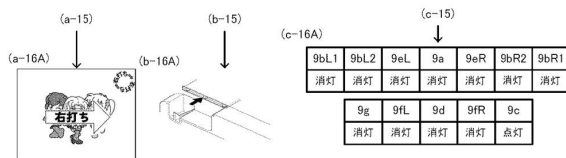
【図11-15】



10

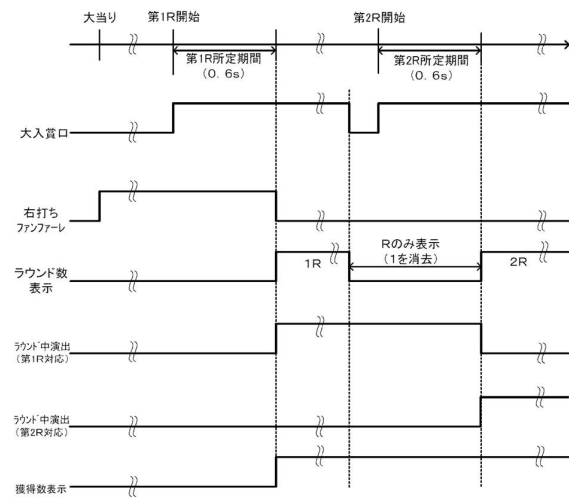
【図 11 - 16】

【図11-16】



【図 11 - 17】

【図11-17】



20

30

40

50



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 8 8 3 7 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 3 0 5 2 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 2 2 6 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 0 4 5 4 7 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 1 9 7 8 4 ( J P , A )  
特開平 0 8 - 2 1 5 3 9 0 ( J P , A )  
[ #135 ] CR蒼天の拳2 リーチ特集 ~懐かしい演出で、世界観を楽しむ~, YouTube [online][video], 2016年09月13日, <https://www.youtube.com/watch?v=y1c3D9b3A1s>, 主に4:27~5:18を参照。 , [ 2 0 2 3 年 4 月 1 3 日 検 索 ]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2