

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-56350

(P2017-56350A)

(43) 公開日 平成29年3月23日(2017.3.23)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 320テーマコード(参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 139 頁)

(21) 出願番号 特願2016-257183 (P2016-257183)
 (22) 出願日 平成28年12月29日(2016.12.29)
 (62) 分割の表示 特願2015-122608 (P2015-122608)
 の分割
 原出願日 平成27年6月18日(2015.6.18)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100187436
 弁理士 寺脇 歩
 (74) 代理人 100155136
 弁理士 伊藤 陽一
 (72) 発明者 宮内 啓太
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株
 式会社三洋物産内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA57 CA72 CA76 CA78

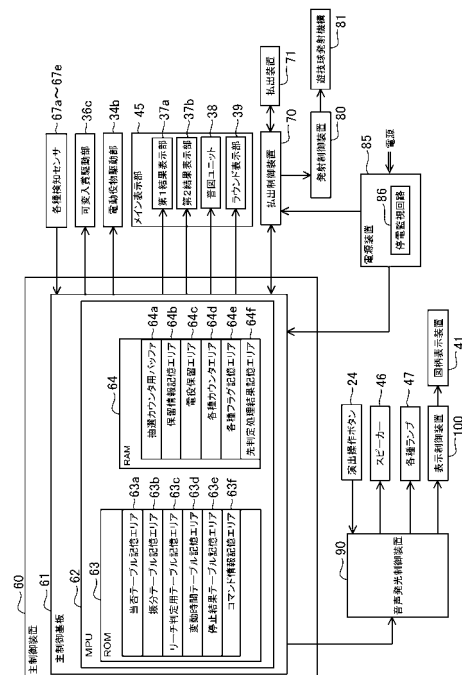
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ機10は、演出を実行する演出実行手段(主側MPU62、音光側MPU92)を備える。演出実行手段は、第1の遊技回よりも後に実行される第2の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、第2の遊技回において、第1の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する。

【選択図】図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の遊技回よりも後に実行される第 2 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、さらに、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす特別情報に係る遊技回の後に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない第 1 の場合には、

前記第 1 の遊技回の後に実行される前記特別遊技状態の開始後であって前記第 2 の遊技回の開始前において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現し、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす第 2 の場合には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には、前記再現をするよりも前に、既に行われた演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回と前記第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第 1 の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第 1 の遊技回において実行された前記演出の少なくとも一部を含む

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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。これら演出の中には、例えば、低確率で実行されるリーチ演出や、大当たり抽選に当選した場合にのみ実行される演出のように、低い頻度で実行される演出が含まれる。このような低い頻度で実行される演出は、一度実行された後に、鑑賞を目的として遊技者が再現を望む場合がある。従来から、遊技者のこのような要望に応えるために、一度実行された演出を再現する演出（以下、再現演出とも呼ぶ）を実行する遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-172988号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。

【0006】

〔形態〕

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を1遊技回毎に順次報知する報知手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、前記演出実行手段は、第1の遊技回よりも後に実行される第2の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、前記第2の遊技回において、前記第1の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現することを特徴とする遊技機。

30

【発明の効果】

40

【0007】

上記形態の遊技機によれば、遊技に対する興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ遊技機の斜視図である。

【図2】パチンコ機の背面図である。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

50

- 【図 6】各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 7】当否テーブル記憶エリアに記憶されている当否テーブルについて示す説明図である。
- 【図 8】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 9】パチンコ機が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 10】示唆演出、特定終了演出、特定開始演出の一例を示す説明図である。
- 【図 11】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 13】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 14】スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 15】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】条件判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 25】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 28】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】入賞時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】演出設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 33】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】第 2 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を説明するタイムチャートである。 40
- 【図 40】先行遊技回において示唆演出を実行する際の図柄表示装置の表示の態様を示す説明図である。
- 【図 41】第 3 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
- 【図 42】第 4 実施形態におけるパチンコ機が実行する処理を示すタイムチャートである。
- 【図 43】演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
- 【図 44】オブジェクト画像であるオブジェクト A を示す説明図である。
- 【図 45】オブジェクト画像であるオブジェクト B を示す説明図である。 50

- 【図 4 6】オブジェクト画像であるオブジェクト C を示す説明図である。
- 【図 4 7】オブジェクト A 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 4 8】配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 4 9】複数のオブジェクトが組み合わされた予告演出の一例を示す説明図である。
- 【図 5 0】演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】第 6 実施形態における演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。
- 【図 5 2】表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 5 3】A C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】表示パターン (A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。 10
- 【図 5 5】A 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 6】B 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 7】C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 8】A B 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 5 9】表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 0】表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 1】表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。 20
- 【図 6 2】B C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 4】表示パターン (B 2 - B 3 / C 1) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 5】表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 6】A B C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 7】表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。 30
- 【図 6 8】表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 6 9】表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 0】第 6 実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。
- 【図 7 2】予告演出に用いることが可能なオブジェクト D を示す説明図である。
- 【図 7 3】オブジェクト D に画像 E を組み合わせた画像 (オブジェクト D + 画像 E) を示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】 40
- 【 0 0 0 9 】
- 本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
- A . 第 1 実施形態 :
- A 1 . 遊技機の構造 :
- A 2 . 遊技機の電氣的構成 :
- A 3 . 遊技機による処理の概要
- A 4 . 主制御装置において実行される各種処理 :
- A 5 . 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成 :
- A 6 . 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理 : 50

- B．第２実施形態：
C．第３実施形態：
D．第４実施形態：
E．第５実施形態（演出種別の設定処理の一例）：
F．第６実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：
G．変形例：
H．上記各実施形態等から抽出される発明群について：

【００１０】

- A．第１実施形態：

- A１．遊技機の構造：

10

図１は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

20

【００１１】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

30

【００１２】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

40

【００１３】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技

50

者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【0014】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサーと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタンと、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが設けられている。遊技者が操作ハン

10

【0015】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。パチンコ機 10 の背面には、パチンコ機 10 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【0016】

図 2 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 とを備えている。具体的には、これら機構部は内枠 13 の背面に設けられている。

20

【0017】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能と電源を監視する機能とを有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【0018】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備

30

【0019】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 55、タンクレール 55 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 56、ケースレール 56 から遊技球の供給を受け払出制御装置 70 からの指

40

【0020】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【0021】

図 3 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3

50

1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び、可変入賞装置 3 6 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

10

【 0 0 2 3 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入賞すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

【 0 0 2 4 】

第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 は、共に上向きに開放されており、第 1 始動口 3 3 が第 2 始動口 3 4 よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞すると 3 個の遊技球が賞球として払い出される。第 2 始動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 3 4 a が設けられている。電動役物 3 4 a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することはできない。一方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞すると 4 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

20

【 0 0 2 5 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。遊技球がスルーゲート 3 5 へ入賞すると、すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 の貫通孔を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該入賞をトリガとして内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は、入賞後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しても、賞球の払い出しは実行されない。

30

【 0 0 2 6 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（大当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく大当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 0 2 7 】

50

特図ユニット 37 は、第 1 結果表示部 37 a と、第 2 結果表示部 37 b とを備えている。第 1 結果表示部 37 a 及び第 2 結果表示部 37 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。第 1 結果表示部 37 a は、第 1 始動口 33 への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 結果表示部 37 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

【0028】

第 2 結果表示部 37 b は、第 2 始動口 34 への入賞をトリガとした大当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 結果表示部 37 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行なわせる。

【0029】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 結果表示部 37 a 及び第 2 結果表示部 37 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37 c と第 2 保留表示部 37 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 37 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 34 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 37 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 34 の保留個数を表示する。

【0030】

普図ユニット 38 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【0031】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【0032】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置によって構成されている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、液晶表示装置に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【0033】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入賞に基づいて第 1 結果表示部 37 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入賞に基づいて第 2 結果表示部 37 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示

10

20

30

40

50

を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行なう。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

【0034】

図 4 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 4 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 4 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【0035】

図 4 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 4 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 4 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による大当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0036】

ここで、遊技回とは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての大当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの大当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【0037】

さらに、図 4 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【0038】

A 2 . 遊技機の電氣的構成 :

10

20

30

40

50

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 10 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【0039】

図 5 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【0040】

主制御基板 61 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力側には、各種検知センサ 67a ~ 67e と、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 61 は、各種検知センサ 67a ~ 67e として、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の主側 MPU 62 は、遊技中に遊技領域 PA を流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【0041】

主制御基板 61 の出力側には、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0042】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 結果表示部 37a 又は第 2 結果表示部 37b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【0043】

また、主制御基板 61 の送信側には、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63f を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入賞を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入賞を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入賞を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コ

マンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 71 を制御して賞球の払出を行う。払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【0044】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

10

【0045】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【0046】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

20

【0047】

図 6 は、大当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が大当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、大当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

30

【0048】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 結果表示部 37 a 及び第 2 結果表示部 37 b、並びに図柄表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

40

【0049】

各カウンタ C1 ~ C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64 a に適宜記憶される。

【0050】

RAM 64 には保留情報記憶エリア 64 b が設けられている。保留情報記憶エリア 64 b は、第 1 保留エリア Ra と、第 2 保留エリア Rb と、実行エリア AE と、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が順次入

50

賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の各値が保留情報記憶エリア6 4 bに時系列的に記憶される。

【0051】

大当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC 1は、上述のように大当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。

10

【0052】

大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報記憶エリア64bに記憶される。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1の更新値は、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。大当たり当選となる乱数の値は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに当否テーブルとして記憶されている。

【0053】

20

図7は、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機10には、大当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。図7(a)は低確率モード用の当否テーブルを示し、図7(b)は高確率用の当否テーブルを示している。図7(a)に示すように、大当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は2個である。一方、図7(b)に示すように、大当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は20個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC 1の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC 1の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

30

【0054】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報記憶エリア64bに記憶される。より詳しくは、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア64b(RAM64)の第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで保留情報記憶エリア64b(RAM64)の第2保留エリアRbに記憶される。

40

【0055】

ここで、パチンコ機10における大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【0056】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制

50

御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36b の開閉が 15 回行われるとともに、1 回の開放は 30 sec が経過するまで又は開閉扉 36b への入賞個数が 10 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0.2 sec が経過するまで又は開閉扉 36b への入賞個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

【0057】

遊技者により操作ハンドル 25 が操作されている場合、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 81 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 36b の開放時間は 0.2 sec である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 36b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【0058】

なお、開閉扉 36b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 36b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 36 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【0059】

パチンコ機 10 には、上記の(2)開閉実行モード終了後の大当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う確変抽選モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う通常抽選モードとを設定することができる。図 7 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて大当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【0060】

パチンコ機 10 には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0061】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 34a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【0062】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34

10

20

30

40

50

への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【 0 0 6 3 】

低頻度サポートモードでは、第 2 始動口 3 4 よりも第 1 始動口 3 3 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 始動口 3 3 よりも第 2 始動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。第 2 始動口 3 4 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【 0 0 6 4 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに電役開放状態となる頻度を高くする構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする、及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【 0 0 6 5 】

上述したように、パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することが可能である。本実施形態では、大当たり抽選において大当たり当選した場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、複数種類の大当たりの種別を振分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たりの種別の振分先は、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【 0 0 6 6 】

図 8 は、パチンコ機 1 0 に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図 8 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 8 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。

【 0 0 6 7 】

図 8 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 3 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

【 0 0 6 8 】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【 0 0 6 9 】

1 6 R 通常大当たり及び 8 R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【 0 0 7 0 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 1 3 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 1 4 ~ 2 7 」が 8 R 通常大当たりに対応しており、「 2 8 ~ 3 3 」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「 3 4 ~ 3 9 」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 0 0 7 1 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 16 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【0072】

次に、図 8 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 始動口 34 に基づく大当たり種別として、16 R 確変大当たり、8 R 確変大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 39」の大当たり種別カウンタ C2 の値のうち、「0 ~ 27」が 16 R 確変大当たりに対応しており、「28 ~ 39」が 8 R 確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機 10 では、第 2 始動口 34 への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第 1 始動口 33 への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第 2 始動口 34 への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【0073】

このように、第 1 始動口 33 と第 2 始動口 34 との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 のうち、第 2 始動口 34 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはない。当否抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【0074】

上述のように、MPU 62 は、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値を用いて大当たり抽選を行なうとともに、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 62 は、これらの大当たり乱数カウンタ C1 の値及び大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて、第 1 結果表示部 37 a 及び第 2 結果表示部 37 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63 の停止結果テーブル記憶エリア 63 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【0075】

次に、リーチ乱数カウンタ C3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C3 は、例えば 0 ~ 238 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。リーチ乱数カウンタ C3 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に入賞したタイミングで RAM 64 の保留情報記憶エリア 64 b に記憶される。具体的には、第 1 始動口 33 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C3 の更新値が RAM 64 の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C3 の更新値が RAM 64 の第 2 保留エリア R b に記憶される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C3 の値は、実行エリア A E に移動した後、ROM 63 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 63 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生させるか否かが決定される。但し、大当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 62 は、リーチ乱数カウンタ C3 の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【0076】

リーチとは、図柄表示装置 41 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 10 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具

体的には、図4(b)の表示面41aにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

【0077】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタC3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【0078】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。変動種別カウンタCSは、第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1結果表示部37a及び第2結果表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【0079】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の電役保留エリア64cに記憶される。そして、所定のタイミングで、その記憶された電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~199であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=200~249であれば、電動役物34aを閉鎖状態に制御する。

【0080】

なお、第1保留エリアRaに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の一組の組み合わせが、第1始動口33に係る保留情報に相当し、第2保留エリアRbに記憶された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の一組の組み合わせが、第2始動口34に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【0081】

A3. 遊技機による処理の概要:

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【0082】

図9は、本実施形態におけるパチンコ機10が実行する処理の一例を説明するタイムチャートである。本説明においては、ケースa1およびケースa2の2つの場合を例にして、パチンコ機10が実行する処理の特徴を説明する。

【0083】

図9(a)は、ケースa1として、第1の遊技回において大当たり抽選に当選し(以下

10

20

30

40

50

、単に「大当たり」とも呼ぶ)、第1の遊技回より後に実行される第2の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機10が実行する処理を示している。本実施形態においては、第1の遊技回の直前の遊技回の大当たり抽選は外れであるとともに、第1の遊技回と第2の遊技回との間には他の遊技回は存在しない場合について説明をする。なお、第1の遊技回と第2の遊技回との間に、他の遊技回が存在するとしてもよい。第1の遊技回と第2の遊技回との間に、他の遊技回が存在する場合にパチンコ機10が実行する処理については後述する。

【0084】

図9(a)に示すように、第1の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機10は、予告演出とリーチ演出とを実行する。予告演出は、図柄の変動の開始直前または開始後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆するための演出である。リーチ演出は、リーチ後に実行される演出であって、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行後、パチンコ機10は、第1の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第1の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【0085】

その後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態は、遊技者に特典を付与する状態である。図示するように、パチンコ機10は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機10は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機10は、開閉扉36bの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの実行期間中は、開閉実行モード用の所定の演出を実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機10は、エンディング演出を実行する。図9(a)に示すように、本説明においては、エンディング演出を実行するための期間をエンディング期間と言う。

【0086】

ここで、パチンコ機10は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。示唆演出は、既に行われた演出を再現することを示唆する演出である。本実施形態においては、示唆演出は、第1の遊技回において複数種類の中から選択および実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する内容の演出である。また、特別遊技状態再現演出は、特別遊技状態において、既に行われた演出の少なくとも一部を再現する演出である。

【0087】

図10は、示唆演出、特定終了演出、および、後述する特定開始演出の一例を示す説明図である。図10(a)は示唆演出を示し、図10(b)は特定終了演出を示し、図10(c)は特定開始演出を示している。図10(a)に示した示唆演出は、女性キャラクターが、第1の遊技回において実行された演出、すなわち、予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する演出である。

【0088】

図9(a)に示すように、パチンコ機10は、エンディング期間において示唆演出を実行した後、特別遊技状態再現演出として、第1の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第1の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現するが、第1の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出又は結果告知演出の一部のみを再現してもよい。例えば、特別遊技状態再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出(大当たり告知)を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出に絞って特別遊技状態再現演出を実行することができ、遊技の興趣向上を

図ることができる。

【0089】

なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面41aに表示する図柄の内容については、第1の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

【0090】

特別遊技状態再現演出を実行した後、パチンコ機10は、特定終了演出を実行する。図10(b)は、特定終了演出の一例を示している。図示するように、本実施形態における特定終了演出は、女性キャラクターが、特別遊技状態再現演出が終了したことを示唆する内容の演出である。

10

【0091】

説明を図9(a)に戻す。パチンコ機10は、特定終了演出の終了とともに、エンディング期間および特別遊技状態を終了する。その後、第2の遊技回を実行する。第2の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機10は、第2の遊技回においては、大当たり抽選の結果を予告する通常の予告演出(通常予告演出とも呼ぶ)と、結果告知演出(外れ告知)とを実行する。以上、ケースa1について説明した。

【0092】

次に、ケースa2について説明する。図9(b)は、ケースa2として、第1の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第2の遊技回においても大当たり抽選に当選する場合に、パチンコ機10が実行する処理を示している。

20

【0093】

図9(b)に示すように、第1の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機10は、予告演出およびリーチ演出を実行する。そして、リーチ演出を実行後、パチンコ機10は、第1の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第1の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【0094】

その後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機10は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機10は、オープニング演出として、開閉実行モードを開始することを示唆する演出を実行する。その後、パチンコ機10は、開閉扉36bの開放と閉鎖とを繰り返す開閉実行モードを実行する。開閉実行モードの終了後、パチンコ機10は、エンディング期間においてエンディング演出を実行する。

30

【0095】

ケースa2の場合、ケースa1と異なり、パチンコ機10は、エンディング期間において示唆演出のみ実行する。示唆演出の内容は、ケースa1において実行する示唆演出の内容と同じである。パチンコ機10は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。すなわち、ケースa2の場合のエンディング期間は、ケースa1の場合のエンディング期間より短い。

【0096】

パチンコ機10は、示唆演出の終了とともに、特別遊技状態を終了する。その後、第2の遊技回を実行する。ケースa2においては、第2の遊技回においても大当たり抽選に当選する。パチンコ機10は、第2の遊技回における演出として、遊技回再現演出を実行する。遊技回再現演出は、遊技回において、既に行われた演出の少なくとも一部を再現する演出である。本実施形態においては、遊技回再現演出として、第1の遊技回において実行した演出の再現をする。すなわち、第1の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出(大当たり告知)を実行する。この場合、この結果告知演出(大当たり告知)が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第2の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第2の遊技回を終了する。

40

【0097】

50

なお、後にフローチャートを用いて説明するが、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。すなわち、ケース a 2 の場合、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回とは、いずれも大当たり抽選に当選した遊技回であるので、第 1 の遊技回の変動時間と第 2 の遊技回の変動時間は同じである。従って、第 1 の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第 2 の遊技回において遊技回再現演出として実行することができる。

【0098】

なお、本実施形態においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間はいずれも一定になるように制御するが、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間を、乱数を用いて設定することにより、大当たり時の遊技回の変動時間が毎回異なっているとしてもよい。この場合、第 1 の遊技回より第 2 の遊技回の方が長い場合には、第 2 の遊技回の開始時に、第 2 の遊技回と第 1 の遊技回の各変動時間の差分の時間（余剰時間）を用いて、予め用意した示唆演出を行うとしてもよい。余剰時間の長さ毎に、複数種類の示唆演出を用意することによって、余剰時間が毎回異なる場合であっても、第 2 の遊技回の開始時に示唆演出を実行することができる。余剰時間を用いて実行する示唆演出は、第 1 の遊技回後の特別遊技状態において実行する示唆演出後に実行されることになる。従って、特別遊技状態において実行する示唆演出と、余剰時間を用いて実行する示唆演出とが、連続性を持った内容になるように、余剰時間を用いて実行する示唆演出の内容を設定するとしてもよい。このようにすることで、第 1 の遊技回より第 2 の遊技回の方が長い場合でも、第 2 の遊技回において遊技回再現演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【0099】

また、第 1 の遊技回より第 2 の遊技回の方が短い場合には、第 1 の遊技回で実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出の一部のみを遊技回再現演出として実行するとしてもよい。例えば、遊技回再現演出として予告演出、リーチ演出および結果告知演出を実行する際に、リーチ演出および結果告知演出を優先的に再現し、予告演出の一部または全部を省略して遊技回再現演出を実行してもよい。通常時に高い頻度で実行される予告演出については一部または全部を省略し、リーチ時または大当たり時にしか実行されないリーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を優先的に再現することによって、遊技者が再現を強く望む演出を優先的に再現することができる。

【0100】

図 9（b）に示すように、第 2 の遊技回の終了後、パチンコ機 10 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機 10 は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選であり、かつ、第 2 の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

【0101】

図 10（c）は、特定開始演出の一例を示している。図に示した特定開始演出は、女性キャラクターが、第 2 の遊技回における大当たり抽選に当選していること示唆する演出であるとともに、第 2 の遊技回の大当たり起因して特別遊技状態（開閉実行モード）が開始されることを示唆する演出である。パチンコ機 10 は、特定開始演出を実行した後、開閉実行モード、および、エンディング演出を実行する。この場合の、開閉実行モード時に実行される演出およびエンディング演出（通常エンディング演出）は、通常の大当たり時に実行される演出である。エンディング演出として実行される通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。

【0102】

以上、パチンコ機 10 が実行する処理について、ケース a 1、ケース a 2 の 2 つのケースを用いて説明した。ケース a 1 で説明したように、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第 1 の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケース a 2 のように、第

2の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に行われた演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケースa1における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケースa2の第2の遊技回における遊技回再現演出を、ケースa1と同様に、第1の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第2の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第2の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第2の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第1の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケースa1における特別遊技状態再現演出およびケースa2における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第1の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケースa2における第2の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【0103】

さらに、ケースa2の場合、第2の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第1の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

20

【0104】

また、ケースa2のように、第1の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出をそのまま再現して第2の遊技回において実行すると、第2の遊技回における結果告知演出が実行されても、第2の遊技回における大当たり抽選に当選していることに遊技者が気付かない可能性があるが、第2の遊技回の終了後に、特別遊技状態において特定開始演出を実行するので、当該特定開始演出を実行した時点で、遊技者に、第2の遊技回における大当たり抽選に当選したことを認識させることができる。

30

【0105】

A4．主制御装置において実行される各種処理：

次に、ケースa1およびケースa2に示した処理をパチンコ機10において実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【0106】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60の主側MPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

40

【0107】

<タイマ割込み処理>

図11は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【0108】

ステップS101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込

50

み、当該センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップ S 1 0 2 に進む。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 1 0 3 に進む。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 1 0 4 に進む。

10

【 0 1 1 1 】

ステップ S 1 0 4 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入賞に伴う始動口用の入賞処理を実行する。ステップ S 1 0 4 の始動口用の入賞処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 4 を実行した後、ステップ S 1 0 5 に進む。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。ステップ S 1 0 5 におけるスルー用の入賞処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

20

【 0 1 1 3 】

< 始動口用の入賞処理 >

次に、始動口用の入賞処理について説明する。始動口用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 1 : S 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 1 4 】

図 1 2 は、始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞したと判定した場合には（S 2 0 1 : Y E S）、ステップ S 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 2 0 3 に進む。

30

【 0 1 1 5 】

ステップ S 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 2 0 4 に進む。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a N ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a N を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a N は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 2 0 9 に進む。

40

【 0 1 1 7 】

ステップ S 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入賞していないと判定した場合には（S 2 0 1 : N O）、ステップ S 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞したと判定した場合には（

50

S 2 0 5 : Y E S)、ステップ S 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S 2 0 7 に進む。一方、ステップ S 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入賞していないと判定した場合には (S 2 0 5 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 2 0 8 に進む。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R b N (以下、第 2 始動保留個数 R b N とともいう) を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 2 0 9 に進む。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 2 0 9 では、上述したステップ S 2 0 4 又はステップ S 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S 2 0 9 : N O)、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 0 1 2 2 】

一方、ステップ S 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には (S 2 0 9 : Y E S)、ステップ S 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値 (以下、合計保留個数 C R N という) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S 2 1 2 に進む。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 2 1 2 では、ステップ S 1 0 3 (図 1 1) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 3 (図 1 1) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 3 (図 1 1) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S 2 1 2 を実行した後、ステップ S 2 1 3 に進む。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて、大当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S 2 1 3 を実行した後、ステップ S 2 1 4 に進む。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する

10

20

30

40

50

。

【 0 1 2 6 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生したこと及び当該入賞に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 5：ステップ S 5 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 0 1 2 7 】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【 0 1 2 8 】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入賞処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入賞処理のサブルーチン（図 1 2：S 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 3 0 】

図 1 3 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、大当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による大当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 3 0 1 では、始動口用の入賞処理（図 1 2）における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S 3 0 2 に進み、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入賞よりも前の入賞によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入賞による大当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 3 0 2 において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S 3 0 2：YES）、ステップ S 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 3 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 1 3 3 】

一方、ステップ S 3 0 2 において、今回の入賞による大当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S 3 0 2：NO）、ステップ S 3 0 4 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その

10

20

30

40

50

後、ステップ S 3 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 3 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S 3 0 5 : Y E S)、ステップ S 3 0 6 に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S 3 0 7 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S 3 0 7 を実行した後、ステップ S 3 0 8 に進む。

10

【 0 1 3 5 】

ステップ S 3 0 8 では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタ C 2 の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S 3 0 8 において、確変大当たりに対応していると判定した場合には (S 3 0 8 : Y E S)、ステップ S 3 0 9 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f に確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 3 0 8 において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には (S 3 0 8 : N O)、ステップ S 3 1 0 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f に通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

20

【 0 1 3 6 】

ステップ S 3 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S 3 0 5 : N O)、ステップ S 3 1 1 に進み、今回の始動口への入賞によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S 3 1 2 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S 3 1 3 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 3 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S 3 1 3 : Y E S)、ステップ S 3 1 4 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 f にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 3 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S 3 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

30

【 0 1 3 8 】

< スルー用の入賞処理 >

次に、スルー用の入賞処理について説明する。スルー用の入賞処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 1 : S 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 3 9 】

図 1 4 は、スルー用の入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞したか否かを判定する。ステップ S 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞したと判定した場合には (S 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入賞数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞しなかったと判定した場合には (S 4 0 1 : N O)、本スルー用の入賞処理を終了する。

40

【 0 1 4 0 】

ステップ S 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定し

50

た場合には (S 4 0 2 : Y E S)、ステップ S 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S 4 0 4 に進む。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 4 0 4 では、ステップ S 1 0 3 (図 1 1) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入賞処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

一方、ステップ S 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入賞処理を終了する。

10

【 0 1 4 3 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 0 1 4 4 】

図 1 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 5 0 2 に進む。

20

【 0 1 4 5 】

ステップ S 5 0 2 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 5 0 2 を実行した後、ステップ S 5 0 3 に進む。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 5 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S 5 0 4 に進む。

30

【 0 1 4 7 】

ステップ S 5 0 4 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S 5 0 5 に進む。ステップ S 5 0 5 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、大当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 結果表示部 3 7 a、第 2 結果表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S 5 0 5 を実行した後、ステップ S 5 0 6 に進む。

【 0 1 4 8 】

40

ステップ S 5 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 0 7 に進む。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 5 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 5 0 8 に進む。

【 0 1 5 0 】

50

ステップ S 5 0 8 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S 5 0 2 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S 5 0 8 : N O）、ステップ S 5 0 9 及びステップ S 5 1 0 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S 5 0 9 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S 5 1 0 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S 5 0 8 : Y E S）、ステップ S 5 0 2 に戻り、ステップ S 5 0 2 からステップ S 5 0 7 までの各処理を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 1 】

なお、ステップ S 5 0 2 からステップ S 5 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 0 1 5 2 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 5 : S 5 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 5 3 】

図 1 6 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 6 0 1 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 6 0 1 においてオープニング期間フラグ、開閉実行モードフラグ、エンディング期間フラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S 6 0 1 : Y E S）、特別遊技状態中であると判定し、ステップ S 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、特別遊技状態中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 6 0 1 において、特別遊技状態中でないと判定した場合には（S 6 0 1 : N O）、ステップ S 6 0 2 に進む。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 6 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e における変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場

合にOFFにされる。

【0156】

ステップS602において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S602:NO)、ステップS603～ステップS605の遊技回開始用処理に進む。ステップS603では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS603において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(S603:YES)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS603において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には(S603:NO)、ステップS604に進む。

10

【0157】

ステップS604では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップS605に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【0158】

ステップS605では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。その後、ステップS606に進む。

【0159】

ステップS606では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップS606を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

20

【0160】

一方、ステップS602において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(S602:YES)、ステップS607～ステップS609の遊技回進行用処理を実行する。

【0161】

ステップS607では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS607では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64d)に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理(図19)において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

30

【0162】

ステップS607において、変動時間が経過していないと判定した場合には(S607:NO)、ステップS608に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る結果表示部における表示態様を変更する処理である。ステップS608を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0163】

ステップS607において、変動時間が経過していると判定した場合には(S607:YES)、ステップS609に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理(図18)において決定された結果表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。ステップS609を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

40

【0164】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図16:S604)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0165】

50

図 17 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 7 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報) の方が、第 2 保留エリア R b (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報) よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b (図 6) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S 7 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

20

30

40

50

【0166】

ステップ S 7 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には (ステップ S 7 0 1 : Y E S)、ステップ S 7 0 2 ~ ステップ S 7 0 7 の第 1 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップ S 7 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (ステップ S 7 0 1 : N O)、ステップ S 7 0 8 ~ ステップ S 7 1 3 の第 2 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【0167】

ステップ S 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S 7 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S 7 0 4 に進む。ステップ S 7 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S 7 0 5 に進む。

【0168】

ステップ S 7 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S 7 0 5 を実行した後、ステップ S 7 0 6 に進む。

【0169】

ステップ S 7 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の第 2 結果表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 結果表示部 3 7 a 又は第 2 結果表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S 7 0 7 へ進む。

【0170】

ステップ S 7 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【0171】

ステップ S 7 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 15) におけるステップ S 5 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s

1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0172】

ステップS701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップS701:NO)、ステップS708に進む。

【0173】

ステップS708では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS709に進む。ステップS709では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS710に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS711に進む。

【0174】

ステップS711では、第2保留エリアRbの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS711を実行した後、ステップS712に進む。

【0175】

ステップS712では、各種フラグ記憶エリア64eの第2結果表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS713に進む。

【0176】

ステップS713では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0177】

ステップS713において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図15)におけるステップS502において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0178】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図16:S605)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0179】

図18は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS801では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、その後に通常大当たりに当選した場合にOFFにされる。ステップS801において、高確率モードであると判定した場合には(S801:YES)、ステップS8

10

20

30

40

50

02に進む。

【0180】

ステップS802では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図7(b)に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS804に進む。一方、ステップS801において高確率モードではないと判定した場合には(S801:NO)、ステップS803に進む。

【0181】

ステップS803では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図7(a)に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS804に進む。

【0182】

ステップS804では、ステップS802又はステップS803における当否判定(大当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS804において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には(S804:YES)、ステップS805~ステップS812において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【0183】

ステップS805では、RAM64の第2結果表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS805において、第2結果表示部フラグがONではないと判定した場合には(S805:NO)、ステップS806に進み、第1始動口用の振分テーブル(図8(a)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【0184】

一方、ステップS805において、第2結果表示部フラグがONであると判定した場合には(S805:YES)、ステップS807に進み、第2始動口用の振分テーブル(図8(b)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS806又はステップS807の処理を実行した後、ステップS808に進む。

【0185】

ステップS808では、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS808において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には(S808:YES)、ステップS809に進む。

【0186】

ステップS809では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS806又はステップS807において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS809を実行した後、ステップS810に進む。

【0187】

10

20

30

40

50

ステップS 8 1 0では、ステップS 8 0 6又はステップS 8 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には1 6 R 確変フラグをONにし、8 R 確変大当たりである場合には8 R 確変フラグをONにする。その後、ステップS 8 1 4に進む。

【0 1 8 8】

ステップS 8 0 8において、ステップS 8 0 6又はステップS 8 0 7において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には（S 8 0 8：NO）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップS 8 1 1に進む。

【0 1 8 9】

ステップS 8 1 1では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1結果表示部3 7 a又は第2結果表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS 8 0 6又はステップS 8 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS 8 1 1を実行した後、ステップS 8 1 2に進む。

【0 1 9 0】

ステップS 8 1 2では、ステップS 8 0 6又はステップS 8 0 7において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）をONにする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には1 6 R 通常フラグをONにし、8 R 通常大当たりである場合には8 R 通常フラグをONにする。その後、ステップS 8 1 4に進む。

【0 1 9 1】

ステップS 8 0 4において、ステップS 8 0 2又はステップS 8 0 3における大当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S 8 0 4：NO）、ステップS 8 1 3に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1結果表示部3 7 a又は第2結果表示部3 7 bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア6 3 eにおける外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアA Eに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS 8 1 3を実行した後、ステップS 8 1 4に進む。

【0 1 9 2】

ステップS 8 1 4では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1結果表示部3 7 a又は第2結果表示部3 7 bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS 8 1 4を実行した後、ステップS 8 1 5に進む。

【0 1 9 3】

ステップS 8 1 5では、RAM 6 4の第2結果表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS 8 1 5において、RAM 6 4の第2結果表示部フラグがONではないと判定した場合には（S 8 1 5：NO）、ステップS 8 1 6に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口3 3への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS 8 1 4で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップS 8 1 5において、第2結果表示部フラグがONであると判定した場合には（S 8 1 5：YES）、ステップS 8 1 7に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口3 4への入賞に基づいて取得された保留

10

20

30

40

50

情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S 8 1 4 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S 8 1 6 又はステップ S 8 1 7 を実行した後、ステップ S 8 1 8 に進む。

【0194】

ステップ S 8 1 8 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R 確変大当たりの情報、8R 確変大当たりの情報、16R 通常大当たりの情報、8R 通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【0195】

ステップ S 8 1 6 ~ ステップ S 8 1 8 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 15) におけるステップ S 5 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 8 1 8 を実行後、ステップ S 8 1 9 に進む。

【0196】

ステップ S 8 1 9 では、第 1 結果表示部 3 7 a 及び第 2 結果表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM 6 4 の第 2 結果表示部フラグが ON ではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第 1 結果表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 結果表示部フラグが ON である場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第 2 結果表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S 8 1 9 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【0197】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 18 : S 8 1 4) として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【0198】

図 19 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 9 0 1 では、RAM 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに記憶されている変動種別カウンタ CS の値を取得する。その後、ステップ S 9 0 2 に進む。

【0199】

ステップ S 9 0 2 では、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4 の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には (S 9 0 2 : YES)、ステップ S 9 0 3 に進む。

【0200】

ステップ S 9 0 3 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、大当たり抽選に当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップ S 9 0 4 に進み、取得した変動時間情報を RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0201】

ステップ S 9 0 2 において、今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選ではないと判定した場合には (S 9 0 2 : NO)、ステップ S 9 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S 9 0 2 において今回の遊技回に係る大当たり抽選が当選していない場合に本処理 (S 9 0 5) を実行することから、ステップ S 9 0 5 においては、大当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア AE に記憶されているリーチ乱数カウンタ

10

20

30

40

50

C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S 9 0 5 : Y E S)、ステップ S 9 0 6 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 9 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S 9 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【 0 2 0 3 】

ステップ S 9 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 9 0 5 : N O)、ステップ S 9 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 9 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 2 0 4 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

20

30

【 0 2 0 5 】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【 0 2 0 6 】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動時間テーブル、通常大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

40

【 0 2 0 7 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 5 : S 5 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 0 8 】

図 2 0 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特

50

別遊技状態における開閉実行モードの終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、図9で説明したように、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【0209】

ステップS1001において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（S1001：NO）、ステップS1002に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉実行モードフラグは、遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【0210】

ステップS1002において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（S1002：NO）、ステップS1003に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【0211】

ステップS1003において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（S1003：NO）、ステップS1004に進み、第1結果表示部37a又は第2結果表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップS1004において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（S1004：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0212】

ステップS1004において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（S1004：YES）、ステップS1005に進み、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変フラグ、8R確変フラグ、16R通常フラグ、8R通常フラグのいずれかがONであるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもがONではないと判定した場合には（S1005：NO）、本遊技状態移行処理を終了する。

【0213】

ステップS1005において、今回の遊技回の遊技結果（大当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には（S1005：YES）、ステップS1006に進み、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS1007に進む。

【0214】

ステップS1007では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種タイマカウンタエリア64dに設けられている。ステップS1007を実行した後、ステップS1008に進む。

【0215】

ステップS1008では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図15）におけるステップS502にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS1008を実行した後、ステップS1009に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0216】

ステップS1003において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S1003: YES)、ステップS1010に進む。

【0217】

ステップS1010では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS1010において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S1010: YES)、ステップS1011に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS1012に進む。

【0218】

ステップS1012では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS1012を実行した後、ステップS1013に進む。

【0219】

ステップS1013では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグ(16R確変フラグ、8R確変フラグ、16R通常フラグ、8R通常フラグ)を確認する。ステップS1013において、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグが16R確変フラグ又は16R通常フラグであると判定した場合には(S1013: YES)、ステップS1014に進み、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1に「16」をセットする。第1ラウンドカウンタエリアRC1は、開閉扉36bが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。

【0220】

一方、ステップS1013において、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグが8R確変フラグ又は8R通常フラグであると判定した場合には(S1013: NO)、ステップS1015に進み、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1に「8」をセットする。ステップS1014又はステップS1015を実行した後、ステップS1016に進む。

【0221】

ステップS1016では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0222】

ステップS1002において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S1002: YES)、ステップS1017に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口36aが閉鎖中である場合には、第1ラウンドカウンタエリアRC1が「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部36cを駆動状態とすることで大入賞口36aを開放させる。また、大入賞口36aが開放中である場合には、当該大入賞口36aの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入賞していることを条件として、可変入賞駆動部36cの駆動状態を停止し、大入賞口36aを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップS1017を実行した後、ステップS1018に進む。

【0223】

ステップS1018では、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(S1018: NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第1ラウンド

10

20

30

40

50

カウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 0 1 8 : Y E S) 、ステップ S 1 0 1 9 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S 1 0 1 9 を実行した後、ステップ S 1 0 2 0 に進む。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 0 2 0 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S 1 0 2 0 を実行した後、ステップ S 1 0 2 1 に進む。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 0 2 1 では、条件判定処理を実行する。条件判定処理は、図 9 に示したケース a 2 の場合に該当するか否かを判定する処理である。具体的には、次回の遊技回において大当たり抽選に当選することにより、エンディング期間において示唆演出を実行し、次回の遊技回の変動時間において今回の遊技回において実行した演出（予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知））の再現を実行する処理を行うか否かを判定する。条件判定処理については、後述する。ステップ S 1 0 2 1 を実行した後、ステップ S 1 0 2 2 に進む。

10

【 0 2 2 6 】

ステップ S 1 0 2 2 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、特別遊技状態におけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。エンディング時間設定処理については後述する。ステップ S 1 0 2 2 を実行した後、ステップ S 1 0 2 3 に進む。

20

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 0 2 3 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 1 5 ）におけるステップ S 5 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S 1 0 2 3 を実行した後、ステップ S 1 0 2 4 に進む。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 0 2 4 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 2 9 】

30

ステップ S 1 0 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S 1 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 0 2 5 に進む。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 0 2 5 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（ S 1 0 2 2 ）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値は、後述するエンディング時間設定処理（図 2 2 ）において設定される。ステップ S 1 0 2 5 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 0 2 5 : Y E S) 、ステップ S 1 0 2 6 に進む。

40

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 0 2 6 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 0 2 7 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 2 7 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 2 3 2 】

一方、ステップ S 1 0 2 5 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S 1 0 2 5 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

50

【0233】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図20：1017）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0234】

図21は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS1101では、大入賞口36aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS1101において、大入賞口36aが開放中でないと判定した場合には（S1101：NO）、ステップS1102に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS1102において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」とであると判定した場合には（S1102：YES）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS1102において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には（S1102：NO）、ステップS1103に進む。

【0235】

ステップS1103では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS1103において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」でないと判定した場合には（S1103：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップS1103において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」とであると判定した場合には（S1103：YES）、ステップS1104に進み、大入賞口36aを開放するために可変入賞駆動部36cを駆動状態とする。その後、ステップS1105に進む。

【0236】

ステップS1105では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機10の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第1タイマカウンタエリアT1に「15000」（すなわち30sec）をセットする。さらに、大入賞口36aへの遊技球の入賞数をカウントするために、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた入賞カウンタエリアPCに「10」をセットする。第1タイマカウンタエリアT1にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。なお、仮にパチンコ機10に低頻度入賞モードが設定されている場合には、例えば、第1タイマカウンタエリアT1に「100」（すなわち0.2sec）をセットするとともに、入賞カウンタエリアPCに「6」をセットしてもよい。ステップS1105を実行した後、ステップS1106に進む。

【0237】

ステップS1106では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口36aの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理（図15：ステップS502）によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカ46における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置100は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【0238】

ステップ S 1 1 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には (ステップ S 1 1 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 0 7 : N O)、ステップ S 1 1 0 8 に進む。

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 1 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S 1 1 0 8 において、入賞が発生していないと判定した場合には (S 1 1 0 8 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 0 8 において、入賞が発生していると判定した場合には (S 1 1 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 1 0 9 に進み、入賞カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 1 1 0 に進む。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 1 1 0 では、入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 1 0 において、入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 1 0 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

ステップ S 1 1 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S 1 1 1 0 において入賞カウンタエリア P C の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 1 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S 1 1 1 2 に進む。

【 0 2 4 2 】

ステップ S 1 1 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算する。その後、ステップ S 1 1 1 3 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 1 3 : Y E S)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S 1 1 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 1 1 3 : N O)、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 0 0 0 」 (すなわち 2 s e c) をセットする。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S 1 1 1 5 に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 2 4 3 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理の外部出力処理 (図 1 5 : ステップ S 5 0 2) において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【 0 2 4 4 】

< 条件判定処理 >

次に、条件判定処理について説明する。条件判定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 0 : S 1 0 2 1) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 5 】

上記のように、条件判定処理は、図 9 に示したケース a 2 の場合に該当するか否かを判定する処理である。ケース a 2 の処理を実行可能とする条件は、第 1 の遊技回における大当たり抽選に当選するとともに、第 2 の遊技回における大当たり抽選にも当選することである。本条件判定処理は、遊技回で大当たり抽選に当選した後の開閉実行モードの終了直前に実行され、次の遊技回において大当たり抽選に当選するか否かを判定する処理である。

【 0 2 4 6 】

図 2 2 は、条件判定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 0 1 では、保留個数 C R N > 0 であるか否かを判定する。本処理を実行することによって、第 1 の遊技回後の特別遊技状態を実行時において、当該特別遊技状態の直後に遊技回が存在するか否かを確認する。遊技回が存在しない場合には、示唆演出の直後に遊技回再現演出を実行可能な第 2 の遊技回に相当する遊技回が存在しないことになり、ケース a 2 の処理の実行は不可能となる。

10

【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 2 0 1 において、保留個数 C R N > 0 であると判定した場合には (S 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 2 に進む。一方、ステップ S 1 2 0 1 において、保留個数 C R N > 0 ではないと判定した場合には (S 1 2 0 1 : N O)、そのまま本条件判定処理を終了する。

【 0 2 4 8 】

20

ステップ S 1 2 0 2 では、次の遊技回に係る大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。具体的には、始動口用の入賞処理 (図 1 2) における始動口への入賞によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S 1 2 0 3 に進む。

【 0 2 4 9 】

ステップ S 1 2 0 3 では、通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。当該処理を実行することによって、次の遊技回に係る大当たり抽選が高確率モードにおいて実行されるのか、低確率モードにおいて実行されるのかを判定する。

【 0 2 5 0 】

30

ステップ S 1 2 0 3 において、通常大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 4 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 2 0 6 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 2 5 1 】

一方、ステップ S 1 2 0 3 において、通常大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 2 0 3 : N O)、ステップ S 1 2 0 5 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 2 0 6 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【 0 2 5 2 】

ステップ S 1 2 0 6 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S 1 2 0 6 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 7 に進む。

【 0 2 5 3 】

ステップ S 1 2 0 7 では、演出重複回避フラグが O N であるか否かを判定する。演出重複回避フラグは、ケース a 2 (図 9) の場合に、第 2 の遊技回後の特別遊技状態のエンディング期間において、第 2 の遊技回で実行した遊技回再現演出を、さらに再現して実行しないようにするために用いられるフラグである。ステップ S 1 2 0 7 において、演出重複回避フラグが O N ではないと判定した場合には (S 1 2 0 7 : N O)、ステップ S 1 2

50

08に進み、条件成立フラグをONにする。その後、ステップS1209に進む。

【0254】

ステップS1209では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、条件成立フラグがONであることをサブ側である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。条件成立コマンドは、通常処理の外部出力処理(図15:ステップS502)によって、音声発光制御装置90に送信される。その後、条件判定処理を終了する。

【0255】

一方、ステップS1206において今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していないと判定した場合には(S1206:NO)、または、ステップS1207において演出重複回避フラグがONであると判定した場合には(S1207:YES)、そのまま本条件判定処理を終了する。

【0256】

<エンディング時間設定処理>

次に、エンディング時間設定処理について説明する。エンディング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図20:S1022)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0257】

図23は、エンディング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS1301では、演出重複回避フラグがONであるか否かを判定する。

【0258】

ステップS1301において、演出重複回避フラグがONではないと判定した場合には(S1301:NO)、ステップS1302に進み、条件成立フラグがONであるか否かを判定する。ステップS1302において、条件成立フラグがONであると判定した場合には(S1302:YES)、ステップS1303に進む。

【0259】

ステップS1303では、エンディング時間のタイマである第4タイマカウンタエリアT4に「3000」(6sec)をセットする。ステップS1303の処理は、図9のケースa2の場合の第1の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースa2の場合は、エンディング期間で示唆演出のみを実行し、第1の遊技回で実行した演出の再現は実行しない。よって本実施形態では、示唆演出の実行に必要なエンディング時間として6秒を確保する。ステップS1303を実行した後、ステップS1304に進み、条件成立フラグをOFFにする。その後、ステップS1305に進む。

【0260】

ステップS1305では、演出重複回避フラグをONにする。その後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【0261】

一方、ステップS1302において、条件成立フラグがONではないと判定した場合には(S1302:NO)、ステップS1306に進む。

【0262】

ステップS1306では、第4タイマカウンタエリアT4に「15000」(30sec)をセットする。ステップS1306の処理は、図9のケースa1の場合の第1の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケースa1の場合は、エンディング期間で示唆演出および特別遊技状態再現演出を実行する。よって本実施形態では、示唆演出および特別遊技状態再現演出の実行に必要なエンディング時間として30秒を確保する。なお、本実施形態においては、示唆演出に必要な時間は6秒で一定であり、特別遊技状態再現演出に必要な時間は24秒で一定である。ステップS1303を実行した後、本エンディング時間設定処理を終了する。

【0263】

ステップS1301において、演出重複回避フラグがONであると判定した場合には(

10

20

30

40

50

S 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 3 0 7 に進み、演出重複回避コマンドを設定する。演出重複回避コマンドは、演出重複回避フラグが ON であることをサブ側である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。演出重複回避コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 5 : ステップ S 5 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 3 0 7 を実行した後、ステップ S 1 3 0 8 に進む。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 3 0 8 では、第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 4 0 0 0 」 (8 s e c) をセットする。ステップ S 1 3 0 8 の処理は、図 9 のケース a 2 の場合の、第 2 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング時間を設定する処理である。ケース a 2 の場合は、エンディング期間で、通常のエンディング演出を実行する。よって本実施形態では、通常エンディング演出の実行に必要なエンディング時間として 8 秒を確保する。

10

【 0 2 6 5 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 0 : S 1 0 2 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 6 6 】

図 2 4 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 4 0 1 では、R A M 6 4 に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグが ON にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であるか否かを判定する。

20

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 4 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変フラグ又は 8 R 確変フラグが ON であると判定した場合には (S 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 4 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。ステップ S 1 4 0 2 を実行した後、ステップ S 1 4 0 3 に進む。

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 4 0 3 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ S 1 4 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S 1 4 0 5 に進む。

30

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 4 0 5 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S 1 4 0 6 に進む。

40

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 4 0 6 では、当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S 1 4 1 0 に進む。

【 0 2 7 1 】

一方、ステップ S 1 4 0 1 において、R A M 6 4 に、1 6 R 通常フラグ又は 8 R 通常フラグが ON であると判定した場合には (S 1 4 0 1 : N O)、ステップ S 1 4 0 7 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変フラグ、8 R 確変フラグ、1 6 通常フラグ、8 R 通常フラグ、高頻度サポートモードフラグが ON である場合には OFF にするとともに、ON ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S 1 4 0

50

8に進む。

【0272】

ステップS1408では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップS1409に進み、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップS1410に進む。

【0273】

ステップS1410では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

10

【0274】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン(図15:S507)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0275】

図25は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS1501では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップS1501において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には(S1501:NO)、ステップS1502に進む。

20

【0276】

ステップS1502では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS1502において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には(S1502:NO)、ステップS1503に進む。

【0277】

ステップS1503では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

30

【0278】

ステップS1503において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S1503:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(S1503:YES)、ステップS1504に進む。

【0279】

ステップS1504では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS1504において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には(S1504:YES)、ステップS1505に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS1504において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には(S1504:NO)、ステップS1506に進む。

40

【0280】

ステップS1506では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定するか否かを判定する。ステップS1506において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合に

50

は (S 1 5 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S 1 5 0 7 に進む。

【 0 2 8 1 】

ステップ S 1 5 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S 1 5 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S 1 5 0 7 において開閉実行モードではなく (S 1 5 0 7 : N O)、且つ、ステップ S 1 5 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S 1 5 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 5 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S 1 5 1 0 に進む。

【 0 2 8 2 】

ステップ S 1 5 1 0 では、ステップ S 1 5 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 5 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S 1 5 1 2 に進む。一方、ステップ S 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S 1 5 1 0 : N O)、ステップ S 1 5 1 1 の処理を実行することなく、ステップ S 1 5 1 2 に進む。

【 0 2 8 3 】

ステップ S 1 5 1 2 では、当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップ S 1 5 1 2 において、当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合には (S 1 5 1 2 : Y E S)、ステップ S 1 5 1 3 に進む。一方、ステップ S 1 5 1 2 において、当否抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S 1 5 1 2 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【 0 2 8 4 】

ステップ S 1 5 1 3 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S 1 5 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S 1 5 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S 1 5 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 5 1 5 に進む。

【 0 2 8 5 】

ステップ S 1 5 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 0 2 8 6 】

ステップ S 1 5 1 5 にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理の外部出力処理 (図 1 5 : ステップ S 5 0 2) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【 0 2 8 7 】

ステップ S 1 5 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S 1 5 0 7 : Y E

10

20

30

40

50

S)、又は、ステップS 1 5 1 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には(S 1 5 0 8: N O)、ステップS 1 5 1 6に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0 ~ 1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「1 4 7 5 0」(すなわち2 9 . 5 s e c)をセットする。その後、ステップS 1 5 1 7に進む。

【0 2 8 8】

ステップS 1 5 1 7では、ステップS 1 5 1 6の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS 1 5 1 7において、サポート当選でないと判定した場合には(S 1 5 1 7: N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS 1 5 1 7において、サポート当選であると判定した場合には(S 1 5 1 7: Y E S)、ステップS 1 5 1 8に進み、サポート当選フラグをO Nにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアR C 2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

10

【0 2 8 9】

ステップS 1 5 0 2において、サポート当選フラグがO Nであると判定した場合には(S 1 5 0 2: Y E S)、ステップS 1 5 1 9に進み、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット3 8の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS 1 5 1 9において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には(S 1 5 1 9: N O)、普図ユニット3 8における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS 1 5 1 9において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には(S 1 5 1 9: Y E S)、ステップS 1 5 2 0に進む。

20

【0 2 9 0】

ステップS 1 5 2 0では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット3 8における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS 1 5 2 1に進み、サポート中フラグをO Nにするとともに、サポート当選フラグをO F Fにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【0 2 9 1】

ステップS 1 5 0 1において、サポート中フラグがO Nであると判定した場合には(S 1 5 0 1: Y E S)、ステップS 1 5 2 2に進み、電動役物3 4 aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【0 2 9 2】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン(図2 5: S 1 5 2 2)として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【0 2 9 3】

図2 6は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップS 1 6 0 1では、電動役物3 4 aが開放中であるか否かを判定する。電動役物3 4 aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部3 4 bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物3 4 aが開放されていると判定した場合には(S 1 6 0 1: Y E S)、ステップS 1 6 0 2に進む。

40

【0 2 9 4】

ステップS 1 6 0 2では、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、電動役物3 4 aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS 1 6 0 2において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には(S 1 6 0 2: N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物3 4 aの開放継続時間が終

50

了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【0295】

ステップS1602において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(S1602:YES)、ステップS1603に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」(すなわち0.5sec)をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップS1603を実行した後、ステップS1604に進む。

10

【0296】

ステップS1604では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップS1605に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS1605において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には(S1605:NO)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS1605において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には(S1605:YES)、ステップS1606に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【0297】

ステップS1601において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には(S1601:NO)、ステップS1607に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS1607において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には(S1607:NO)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS1607において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には(S1607:YES)、ステップS1608に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS1609に進む。

20

【0298】

ステップS1609では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S1609:NO)、ステップS1610に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

30

【0299】

ステップS1610において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(S1610:YES)、ステップS1611に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」(すなわち1.6sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【0300】

一方、ステップS1609において開閉実行モード中であると判定した場合(S1609:YES)、又は、ステップS1610において高頻度サポートモードではないと判定した場合には(S1610:NO)、ステップS1612に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」(すなわち0.2sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

40

【0301】

A5. 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成:

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【0302】

図27は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MP

50

U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 0 3 0 3 】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。

【 0 3 0 4 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【 0 3 0 5 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には主制御装置 6 0 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、演出操作ボタン 2 4、スピーカー 4 6、各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 0 3 0 6 】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ (V D P) 1 0 5 と、キャラクタ R O M 1 0 6 と、ビデオ R A M 1 0 7 とが搭載されている。なお、M P U 1 0 2 に対してプログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【 0 3 0 7 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御 (具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

30

【 0 3 0 8 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 0 3 0 9 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 0 3 1 0 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

40

【 0 3 1 1 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 1 0 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている

50

。なお、キャラクタROM 106を複数設け、各キャラクタROM 106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM 103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 106に記憶する構成とすることも可能である。

【0312】

ビデオRAM 107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0313】

以下では、主制御装置60のMPU 62、ROM 63、RAM 64をそれぞれ主側MPU 62、主側ROM 63、主側RAM 64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU 92、ROM 93、RAM 94をそれぞれ音光側MPU 92、音光側ROM 93、音光側RAM 94とも呼び、表示制御装置100のMPU 102を表示側MPU 102とも呼ぶ。

10

【0314】

A6．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【0315】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

20

< タイマ割り込み処理 >

最初に、音光側MPU 92によって実行されるタイマ割り込み処理について説明する。

【0316】

図28は、音光側MPU 92において実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。タイマ割り込み処理は、比較的短い周期（例えば4 msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割り込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0317】

ステップS1701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU 62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM 94に記憶するための処理である。音光側RAM 94には、主側MPU 62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU 62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS1701を実行した後、ステップS1702に進む。

30

【0318】

ステップS1702では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップS1702を実行した後、ステップS1703に進む。

【0319】

ステップS1703では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップS1702のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップS1703を実行した後、ステップS1704に進む。

40

【0320】

ステップS1704では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップS1702のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップS1704を実行した後、本タイマ割り込み処理を終了する。

【0321】

< コマンド対応処理 >

50

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図28：S1702）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0322】

図29は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側MPU62から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0323】

ステップS1801では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1801において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S1801：YES）、ステップS1802に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップS1802を実行した後、ステップS1803に進む。一方、ステップS1801において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S1801：NO）、ステップS1802を実行することなく、ステップS1803に進む。

【0324】

ステップS1803では、主側MPU62から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1803において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S1803：YES）、ステップS1804に進む。一方、ステップS1803において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S1803：NO）、ステップS1805に進む。

【0325】

ステップS1804では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行される予告演出や、リーチ演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップS1804を実行した後、ステップS1805に進む。

【0326】

ステップS1805では、主側MPU62からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1805において、主側MPU62からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（S1805：YES）、ステップS1806に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップS1807に進む。

【0327】

ステップS1807では、開閉実行モード演出設定処理を実行する。開閉実行モード演出設定処理では、オープニングコマンドに含まれているラウンド数の情報や大当たり種別の情報に基づいて、開閉実行モードにおいて実行する演出の内容を設定する。ステップS1807を実行した後、ステップS1808に進む。

【0328】

ステップS1805において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S1805：NO）、ステップS1806およびステップS1807を実行せずにステップS1808に進む。

【0329】

ステップS1808では、主側MPU62から条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1808において、主側MPU62から条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（S1808：YES）、ステップS1809に進み、音光側RAM94の各種フラグ記憶エリア94aに記憶されている音光側条件成立フラグをONにする。ステップS1809を実行した後、ステップS1810に進む。一方、ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 1 8 0 8 において、条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 8 0 8 : N O)、ステップ S 1 8 0 9 を実行せずにステップ S 1 8 1 0 に進む。

【 0 3 3 0 】

ステップ S 1 8 1 0 では、主側 M P U 6 2 から演出重複回避コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 1 8 1 0 において、主側 M P U 6 2 から演出重複回避コマンドを受信していると判定した場合には (S 1 8 1 0 : Y E S)、ステップ S 1 8 1 1 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶されている音光側演出重複フラグを O N にする。ステップ S 1 8 1 1 を実行した後、ステップ S 1 8 1 2 に進む。一方、ステップ S 1 8 1 0 において、演出重複回避コマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 8 1 0 : N O)、ステップ S 1 8 1 1 を実行せずにステップ S 1 8 1 2 に進む。

10

【 0 3 3 1 】

ステップ S 1 8 1 2 では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 1 8 1 2 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S 1 8 1 2 : Y E S)、ステップ S 1 8 1 3 に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれているエンディング時間に関する情報や、音光側条件成立フラグの O N / O F F の情報に基づいて、エンディング期間におけるエンディング演出の内容を設定する処理である。エンディング演出設定処理については後述する。ステップ S 1 8 1 3 を実行した後、ステップ S 1 8 1 4 に進む。

20

【 0 3 3 2 】

ステップ S 1 8 1 2 において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 8 1 2 : N O)、ステップ S 1 8 1 3 を実行せずにステップ S 1 8 1 4 に進む。

【 0 3 3 3 】

ステップ S 1 8 1 4 では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、高頻度サポートモードコマンド、低頻度サポートモードコマンド、開放コマンド及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。ステップ S 1 8 1 4 を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

30

【 0 3 3 4 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン (図 2 9 : S 1 8 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 3 5 】

図 3 0 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【 0 3 3 6 】

ステップ S 1 9 0 1 では、入賞時の更新処理を実行する。入賞時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S 1 9 0 1 の入賞時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S 1 9 0 1 を実行した後、ステップ S 1 9 0 2

50

に進む。

【0337】

ステップS1902では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップS1901において特定された第1始動口33への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入賞に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第1保留表示部37cおよび第2保留表示部37dの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップS1902を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【0338】

<入賞時の更新処理>

次に、入賞時の更新処理について説明する。入賞時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図30：S1901）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0339】

図31は入賞時の更新処理を示すフローチャートである。ステップS2001では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入賞に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップS2001において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S2001：YES）、ステップS2002に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS2002を実行した後、ステップS2004に進む。

【0340】

ステップS2001において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入賞に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S2001：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への入賞に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップS2003に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への入賞に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップS2003を実行した後、ステップS2004に進む。

【0341】

ステップS2002及びステップS2003の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入賞に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンド

10

20

30

40

50

に含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【0342】

ステップ S 2 0 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエ

10

【0343】

< 演出設定処理 >

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 9 : S 1 8 0 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【0344】

図 3 2 は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。

20

【0345】

ステップ S 2 1 0 1 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S 2 1 0 2 に進む。

【0346】

ステップ S 2 1 0 2 では、音光側条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 2 において、音光側条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には（S

30

【0347】

ステップ S 2 1 0 3 では、演出種別の設定処理を実行する。ステップ S 2 1 0 3 において実行する演出種別の設定処理は、遊技回における予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。演出種別の設定処理については後述する。ステップ S 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S 2 1 0 4 に進む。

【0348】

ステップ S 2 1 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

40

50

【 0 3 4 9 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS 2 1 0 4を実行した後、ステップS 2 1 0 5に進む。

【 0 3 5 0 】

10

ステップS 2 1 0 5では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS 2 1 0 4において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア9 3 bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS 2 1 0 6に進む。

【 0 3 5 1 】

ステップS 2 1 0 6では、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選している否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに基づいて大当たりの有無を判定する。ステップS 2 1 0 6において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していると判定した場合には(S 2 1 0 6 : Y E S)、ステップS 2 1 0 7に進む。

20

【 0 3 5 2 】

ステップS 2 1 0 7では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を記憶する。具体的には、ステップS 2 1 0 3の演出設定処理における設定内容を記憶する。本処理は、大当たり抽選に当選した遊技回における演出を再現するために行われる。ステップS 2 1 0 7を実行した後、ステップS 2 1 1 2に進む。一方、ステップS 2 1 0 6において、今回の遊技回に係る大当たり抽選に当選していないと判定した場合には(S 2 1 0 6 : N O)、ステップS 2 1 0 7を実行せずにステップS 2 1 1 2に進む。

30

【 0 3 5 3 】

ステップS 2 1 0 2において、音光側条件成立フラグがONであると判定した場合には(S 2 1 0 2 : Y E S)、ステップS 2 1 0 8に進む。すなわち、図9で説明したケースa 2に相当する処理を実行すると判定した場合に、ステップS 2 1 0 8に進む。

【 0 3 5 4 】

ステップS 2 1 0 8では、前回の遊技回に係る演出設定処理のステップS 2 1 0 7で記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップS 2 1 0 9に進む。

【 0 3 5 5 】

ステップS 2 1 0 9では、ステップS 2 1 0 8で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、演出種別の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において実行された演出と同じ内容の演出を設定する。その後、ステップS 2 1 1 0に進む。

40

【 0 3 5 6 】

ステップS 2 1 1 0では、ステップS 2 1 0 8で読み出した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報に基づいて、停止図柄の設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した停止図柄と同じ内容の停止図柄を設定する。その後、ステップS 2 1 1 1に進む。

【 0 3 5 7 】

ステップS 2 1 1 1では、ステップS 2 1 0 8で読み出した演出種別、停止図柄、変動

50

表示パターンの情報に基づいて、変動表示パターンの設定処理を実行する。すなわち、前回の遊技回において表示した変動表示パターンと同じ内容の変動表示パターンを設定する。その後、ステップ S 2 1 1 2 に進む。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 2 1 1 2 では、今回の遊技回において設定された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S 2 1 1 3 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S 2 1 1 3 を実行した後、ステップ S 2 1 1 4 に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

10

【 0 3 5 9 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン（図 3 2 : S 2 1 1 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 6 0 】

図 3 3 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 2 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップ S 2 2 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には（ S 2 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S 2 2 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 1 保留個数カウンタを 1 減算する。その後、ステップ S 2 2 0 4 に進む。

20

【 0 3 6 1 】

一方、ステップ S 2 2 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではないと判定した場合には（ S 2 2 0 1 : N O ）、ステップ S 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 2 保留個数カウンタを 1 減算する。その後、ステップ S 2 2 0 4 に進む。

【 0 3 6 2 】

ステップ S 2 2 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

30

【 0 3 6 3 】

< オープニング演出設定処理 >

次に、オープニング演出設定処理について説明する。オープニング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 9 : S 1 8 0 6 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 6 4 】

図 3 4 は、オープニング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 3 0 1 では、音光側条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 1 において、音光側条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には（ S 2 3 0 1 : N O ）、ステップ S 2 3 0 2 に進む。

40

【 0 3 6 5 】

ステップ S 2 3 0 2 では、通常の開始演出をオープニング演出として設定する。本実施形態においては、図 9 のケース a 2 において説明したように、特別遊技状態におけるオープニング演出として、特定開始演出（図 1 0 (c) 参照）のように特別な場合にのみ実行するオープニング演出を用意している。ステップ S 2 3 0 2 においては、このようなケース a 2 のような特別な場合以外に実行する開始演出（通常の開始演出）をオープニング演出として設定する。ステップ S 2 3 0 2 を実行した後、ステップ S 2 3 0 5 に進む。

【 0 3 6 6 】

ステップ S 2 3 0 1 において、音光側条件成立フラグが O N であると判定した場合には

50

(S 2 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 2 3 0 3 に進む。ステップ S 2 3 0 3 では、特定開始演出をオープニング演出として設定する。ステップ S 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S 2 3 0 4 に進み、音光側条件成立フラグを O F F にする。その後、ステップ S 2 3 0 5 に進む。

【 0 3 6 7 】

ステップ S 2 3 0 5 では、オープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。オープニング演出コマンドには、ステップ S 2 3 0 2 またはステップ S 2 3 0 3 において設定したオープニング演出の情報が含まれる。表示側 M P U 1 0 2 は、受信したオープニング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S 2 3 0 5 を実行した後、本オープニング演出設定処理を終了する。

10

【 0 3 6 8 】

< エンディング演出設定処理 >

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン (図 2 9 : S 1 8 1 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 3 6 9 】

図 3 5 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 2 4 0 1 では、音光側演出重複フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 1 において、音光側演出重複フラグが O N ではないと判定した場合には (S 2 4 0 1 : N O)、ステップ S 2 4 0 2 に進む。

20

【 0 3 7 0 】

ステップ S 2 4 0 2 では、音光側条件成立フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 2 において、音光側条件成立フラグが O N ではないと判定した場合には (S 2 4 0 2 : N O)、ステップ S 2 4 0 3 に進む。すなわち、図 9 のケース a 1 の第 1 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出 (示唆演出、特別遊技状態再現演出および特定終了演出) を実行すると判定した場合に、ステップ S 2 4 0 3 に進む。

【 0 3 7 1 】

ステップ S 2 4 0 3 では、演出設定処理 (図 3 2) のステップ S 2 1 0 7 において記憶された演出種別、停止図柄、変動表示パターンの情報を読み出す。その後、ステップ S 2 4 0 4 に進む。

30

【 0 3 7 2 】

ステップ S 2 4 0 4 では、ステップ S 2 4 0 3 において読み出した情報から、特別遊技状態再現演出を構築する。その後、ステップ S 2 4 0 5 に進み、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出をエンディング演出として設定する。すなわち、図 9 のケース a 1 における第 1 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間で実行する演出を設定する。その後、ステップ S 2 4 0 9 に進む。

【 0 3 7 3 】

一方、ステップ S 2 4 0 2 において、音光側条件成立フラグが O N であると判定した場合には (S 2 4 0 2 : Y E S)、ステップ S 2 4 0 6 に進む。すなわち、図 9 のケース a 2 の第 1 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出 (示唆演出) を実行すると判定した場合に、ステップ S 2 4 0 6 に進む。

40

【 0 3 7 4 】

ステップ S 2 4 0 6 では、示唆演出をエンディング演出として設定する。その後、ステップ S 2 4 0 9 に進む。

【 0 3 7 5 】

ステップ S 2 4 0 1 において、音光側演出重複フラグが O N であると判定した場合には (S 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 2 4 0 7 に進む。すなわち、図 9 のケース a 2 の第 2 の遊技回後の特別遊技状態におけるエンディング期間に相当する演出 (通常エンディング演出) を実行すると判定した場合に、ステップ S 2 4 0 7 に進む。

50

【0376】

ステップS2407では、通常エンディング演出をエンディング演出として設定する。上述のように、通常エンディング演出は、特別遊技状態が終了することを示唆する演出である。その後、ステップS2408に進む。

【0377】

ステップS2408では、音光側演出重複フラグをOFFにして、その後、ステップS2409に進む。

【0378】

ステップS2409では、ステップS2405、ステップS2406またはステップS2407で設定した演出内容に対応した情報を含むエンディング演出コマンドを、表示制御装置100の表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信したエンディング演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS2409を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【0379】

なお、本実施形態においては、特別遊技状態再現演出を実行する場合には、ステップS2403～S2405、S2409に示すように、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置90が記憶し、特別遊技状態再現演出を実行する際に、再度、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置90から表示制御装置100に送信することによって、図柄表示装置41に、特別遊技状態再現演出に対応した画像を表示させる。具体的には、表示制御装置100のMPU102は、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示すコマンドをエンディングコマンドの一部として音声発光制御装置90から受信すると、受信したコマンドが示す演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルをプログラムROM103から読み出し、ワークRAM104に書き込む。パターン用データテーブルとは、今回の遊技回用の演出に対応した動画を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる場合において、画像の更新のタイミングにおける1フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。つまり、パターン用データテーブルには、今回の遊技回用の演出における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレームに対応した情報群が定められている。

【0380】

表示制御装置100のMPU102は、各フレームに対応した情報群を読み出し、1フレーム分の画像を表示させるためにVDP105に描画指示を行う。VDP105は、MPU102からの描画指示に従い、キャラクターROM106から画像を読み出して、表示面41aに表示させる画像データをビデオRAM107に生成し、当該生成した画像データを図柄表示装置41に出力することによって、表示面41aに1フレームの画像を表示させる。表示制御装置100のMPU102は、パターン用データテーブルに記憶されている各フレームの情報群に対して、順次、VDP105に描画指示を行うことによって、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを特別遊技状態再現演出として実行することができる。

【0381】

本実施形態においては、上記処理を実行することによって、特別遊技状態再現演出を実行するが、その他、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置90および表示制御装置100において、他の処理を採用してもよい。例えば、本実施形態のように、第1の遊技回で実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンを示す情報を音声発光制御装置90において記憶する処理に代えて、音声発光制御装置90から表示制御装置100に対して、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパターン用データテーブルを一時的に記憶しておくことを指示するコマンドを送信する。表示制御装置100は、当該コマンドに従って、第1の遊技回において実行した演出種別、停止図柄、変動表示パターンの組み合わせに対応したパタ

ーン用データテーブルを一時的に記憶する。

【0382】

その後、特別遊技状態再現演出を実行する場合に、音声発光制御装置90から表示制御装置100に対して、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従ってVDP105に描画指示を行うことを示すコマンドを出力する。表示制御装置100は、当該コマンドに従って、一時的に記憶したパターン用データテーブルに従ってVDP105に描画指示を行うことで、特別遊技状態再現演出を実行することができる。このように、特別遊技状態再現演出を実行する処理として、音声発光制御装置90および表示制御装置100において、種々の処理を採用することができる。

【0383】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【0384】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【0385】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【0386】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【0387】

図36は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0388】

ステップS2501では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS2502に進む。

【0389】

ステップS2502では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【0390】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【0391】

図 37 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S2601 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【0392】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理について説明する。

【0393】

図 38 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【0394】

上述したように、V 割込み信号は、VDP 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU 102 に対して送信される信号である。したがって、MPU 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、VDP 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【0395】

ステップ S2701 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 37）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【0396】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【0397】

なお、コマンド対応処理（S2701）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種

50

のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【0398】

ステップ S 2702 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S 2701) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S 2703 に進む。

【0399】

ステップ S 2703 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S 2702) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S 2704 に進む。

【0400】

ステップ S 2704 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S 2703) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S 2705 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【0401】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 10 においては、ケース a 1 のように、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が外れの場合には、示唆演出の後に実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、第 1 の遊技回で実行した演出を再現する特別遊技状態再現演出として実行され、遊技者も既に実行された演出を再現する演出であると認識する。一方、ケース a 2 のように、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合には、示唆演出の後に実行される予告演出、リーチ演出および結果告知演出は、演出上は既に実行された演出を再現する演出として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行された遊技回再現演出である。先にケース a 1 における特別遊技状態再現演出を鑑賞していた場合、遊技者は、ケース a 2 の第 2 の遊技回における遊技回再現演出を、ケース a 1 と同様に、第 1 の遊技回において実行された演出の再現にすぎないと認識するとともに、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選において当選していることを予期しにくい。このような状態において、第 2 の遊技回において予告演出およびリーチ演出が実行された後に、結果告知演出によって第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることが告知されると、遊技者は、その時点ではじめて、第 2 の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出が、単なる第 1 の遊技回で実行された演出が再現されたものではなく、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行されたものであることを認識する。このようにケース a 1 における特別遊技状態再現演出およびケース a 2 における遊技回再現演出を実行することによって、遊技に意外性を付与するとともに、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出について、遊技者に期待感を付与することができる。また、ケース a 2 における第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0402】

さらに、ケース a 2 の場合、第 2 の遊技回における大当たり抽選が当選しているにも関わらず、第 1 の遊技回において実行された予告演出、リーチ演出および結果告知演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、より一層、第 2 の遊技回に係る大当たり

10

20

30

40

50

抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。従って、さらに遊技に意外性を付与することができる。

【0403】

また、ケース a 2 において第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選した場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は既に行われた演出の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、大当たり抽選の当否に関する期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に行われた演出の再現として実行される場合と、演出上は既に行われた演出の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

10

【0404】

B. 第 2 実施形態：

図 39 は、第 2 実施形態におけるパチンコ機 10 が実行する処理を説明するタイムチャートである。第 1 実施形態の図 9 (b) に示したケース a 2 では、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第 2 の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回とが連続している場合にパチンコ機 10 が実行する処理について説明した。

【0405】

20

一方、第 2 実施形態においては、図 39 (a) に示したケース b 1 として、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選するとともに、第 2 の遊技回においても大当たり抽選に当選し、かつ、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回（以下、先行遊技回とも呼ぶ）が存在する場合にパチンコ機 10 が実行する処理について説明する。なお、先行遊技回における大当たり抽選は外れである。

【0406】

図 39 (a) に示すように、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選した場合、パチンコ機 10 は、予告演出およびリーチ演出を実行する。リーチ演出を実行後、パチンコ機 10 は、第 1 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第 1 の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

30

【0407】

その後、パチンコ機 10 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。特別遊技状態では、オープニング演出、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。本実施形態においては、第 1 の遊技回後の特別遊技状態においては、オープニング演出は特別遊技状態の始まりを示唆するオープニング演出（通常のオープニング演出）、エンディング演出は特別遊技状態の終了を示唆するエンディング演出（通常のエンディング演出）を実行する。すなわち、図 9 (b) のケース a 2 のように特別遊技状態のエンディング演出として示唆演出は実行しない。

【0408】

特別遊技状態を終了すると、先行遊技回を実行する。本実施形態では、先行遊技回において、示唆演出を実行する。

40

【0409】

図 40 は、先行遊技回において示唆演出を実行する際の、図柄表示装置 41 の表示の態様を説明する説明図である。図に示すように、示唆演出が実行されるときには、表示面 41 a は、表示領域 41 a S と表示領域 41 a L とに区分される。そして、表示領域 41 a S では、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域 41 a L では、示唆演出が実行される。このように、図柄の変動表示及び停止表示を表示面 41 a のうちの小さい領域に表示することによって、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。また、

50

図柄の変動表示及び停止表示を表示面 4 1 a に表示しないとしてもよいし、図柄の変動表示および停止表示と同期して表示される所定のマークやキャラクターを点滅表示および点灯表示させるとしてもよい。このようにしても、先行遊技回において遊技者に違和感を与えることなく示唆演出を実行することができる。

【 0 4 1 0 】

図 3 9 (a) に示すように、パチンコ機 1 0 は、先行遊技回を実行した後、第 2 の遊技回を実行する。上述のように、この図 3 9 (a) のケース b 1 に示した例では、第 2 の遊技回においても、大当たり抽選に当選する。パチンコ機 1 0 は、第 2 の遊技回における演出として、第 1 の遊技回において実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行する。すなわち、第 1 の遊技回において実行した予告演出、リーチ演出および結果告知演出（大当たり告知）を実行する。この場合、この結果告知演出（大当たり告知）が、遊技回再現演出の一部としての機能を有すると共に、第 2 の遊技回の大当たり抽選についての結果告知としての機能を有する。そして、遊技回再現演出の終了とともに、第 2 の遊技回を終了する。

10

【 0 4 1 1 】

第 2 の遊技回においては、大当たり抽選に当選しているので、第 2 の遊技回の終了後に、パチンコ機 1 0 は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機 1 0 は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出は、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選であり、かつ、第 2 の遊技回において遊技回再現演出を実行した場合に、その後の特別遊技状態のオープニング演出として実行される。

20

【 0 4 1 2 】

第 2 実施形態は、例えば、以下に示す処理によって実現することができる。

【 0 4 1 3 】

第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第 1 実施形態で実行した処理と同様に（図 3 2 : S 2 1 0 7 ）、第 1 の遊技回で実行した演出（本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出）を記憶する。なお、記憶する内容は、第 1 の遊技回で実行した演出そのものに限らず、第 1 の遊技回で実行した演出を特定可能な情報であれば、他の情報であってもよい。すなわち、第 1 の遊技回において実行した演出の種類（パターン）を示す情報や、第 1 の遊技回において実行した演出が記憶されているメモリのアドレス情報など、第 1 の遊技回において実行した演出を再度呼び出し可能な情報であればよい。

30

【 0 4 1 4 】

第 1 の遊技回で実行した演出を記憶した後、先判定処理によって、第 1 の遊技回の後に実行される遊技回であって大当たり抽選に当選する遊技回（第 2 の遊技回）を特定し、記憶した第 1 の遊技回における予告演出、リーチ演出および結果告知演出を、第 2 の遊技回において遊技回再現演出として実行する。その際、例えば、大当たり抽選に当選したいずれの遊技回も、変動時間が同じになるように設定しておくことによって、第 1 の遊技回において実行したリーチ演出および結果告知演出を、第 2 の遊技回における変動時間内において実行することができる。

【 0 4 1 5 】

40

なお、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に先行遊技回が存在する場合には、各先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を実行することによって、本実施形態を実現することができる。また、先行遊技回が複数存在する場合には、各先行遊技回において各変動時間に応じた示唆演出を実行してもよいし、例えば、第 2 の遊技回の直前に実行される先行遊技回でのみ示唆演出を実行し、その他の先行遊技回では、通常の演出を実行してもよい。

【 0 4 1 6 】

また、先行遊技回数は 1 つに限らず、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間の先行遊技回として許容される遊技回の個数の上限値を設定してもよい。

【 0 4 1 7 】

50

図 3 9 (b) は、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合の処理の一例について説明するタイムチャートである。図示するように、例えば、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選してから、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が 5 回以下の数で存在する場合には (図 3 9 (b))、その後大当たり抽選に当選する第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、先行遊技回が 6 回以上の数で存在する場合には (図示省略)、その後大当たり抽選に当選する第 2 の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしてもよい。処理としては、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、上記第 1 実施形態で実行した処理と同様に (図 3 9 : S 2 1 0 7)、第 1 の遊技回で実行した演出 (本実施形態においては、予告演出、リーチ演出および結果告知演出) を音光側 R A M 9 4 に記憶する。

【 0 4 1 8 】

また、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間の先行遊技回のカウントする先行遊技回カウンタを設け、大当たり抽選に当選する第 2 の遊技回の演出を決定する際に、先行遊技回カウンタのカウント値が 5 以下であるか 6 以上であるかを判定する。カウント値が 5 以下である場合には、第 1 の遊技回で実行した演出を音光側 R A M 9 4 から読み出して、第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回で実行した演出を再現する遊技回再現演出を実行し、カウント値が 6 以上である場合には、第 2 の遊技回において通常の大当たり時の演出を実行する。このようにすることによって、先行遊技回が複数存在する場合であっても、本実施形態を実現することができる。また、示唆演出については、先行遊技回において実行する。具体的には、先判定処理によって、第 2 の遊技回の直前の先行遊技回を特定し、当該先行遊技回において示唆演出を実行することを決定する。そして、当該先行遊技回の変動時間が決定されたタイミングで、当該先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を選択し実行する。このようにすることで、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に、複数回の先行遊技回が連続して存在する場合であっても、遊技回再現演出を実行することができる。なお、本説明においては、大当たり抽選に当選した第 1 の遊技回後の先行遊技回のうち、大当たり抽選の抽選結果が外れである先行遊技回が 6 回以上の数で存在する場合には、その後大当たり抽選に当選する第 2 の遊技回において遊技回再現演出を実行しないとしたが、遊技回再現演出を実行しないと判定する先行遊技回の数 (閾値) は 6 に限定されることがなく、任意の数に設定することができる。

【 0 4 1 9 】

以上、説明したように、第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 によれば、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および遊技回再現演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。また、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に複数の他の遊技回 (先行遊技回) が存在する場合であっても、各先行遊技回の変動時間に応じた示唆演出を実行することによって、遊技者に違和感を与えることなく第 2 の遊技回において遊技回再現演出を実行することができる。

【 0 4 2 0 】

C . 第 3 実施形態 :

図 4 1 は、第 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する処理を説明するタイムチャートである。第 3 実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出として、第 1 の遊技回より前の遊技回 (図 4 1 : 第 1 先行遊技回) において実行された演出の少なくとも一部を再現するとともに、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合について説明する。本説明においては、ケース c 1 およびケース c 2 の 2 つのケースを例にして、パチンコ機 1 0 が実行する処理の特徴を説明する。

【 0 4 2 1 】

図 4 1 (a) は、ケース c 1 として、第 1 の遊技回において大当たり抽選に当選し、第 1 の遊技回より後に実行される第 2 の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機 1 0 が実行する処理を示している。なお、図示するように、大当たり抽選に当選す

る第1の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第1先行遊技回が存在する。

【0422】

図41(a)に示すように、ケースc1においては、パチンコ機10は、第1先行遊技回と第1の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。本実施形態においては、当該連続演出は、第1の遊技回において大当たり抽選に当選することを予告する演出である。連続演出を実行後、パチンコ機10は、第1の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第1の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【0423】

なお、連続演出を実行する場合の第1先行遊技回における結果告知演出は、上述の図40を用いて説明すると、表示面41aの表示領域41aSで、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、表示領域41aLでは、連続演出が実行される。このようにすることによって、遊技者に違和感を与えることなく第1先行遊技回から第1の遊技回に亘って一連の連続演出を実行することができる。

【0424】

図41(a)に示すように、第1の遊技回において結果告知演出(大当たり告知)を実行した後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機10は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。

【0425】

パチンコ機10は、エンディング期間において、示唆演出、特別遊技状態再現演出、特定終了演出を実行する。本実施形態においては、特別遊技状態再現演出として、第1先行遊技回から第1の遊技回に亘って実行した連続演出と、第1の遊技回における結果告知演出(大当たり告知)とを再現実行する。なお、特別遊技状態再現演出として図柄の変動表示および停止表示を再現実行する場合、特別遊技状態再現演出の実行時に表示面41aに表示する図柄の内容については、第1の遊技回において実際に表示した図柄の内容とは一部異なっている。

【0426】

パチンコ機10は、特別遊技状態再現演出を実行した後、特定終了演出を実行する。その後、パチンコ機10は、第2の遊技回を実行する。第2の遊技回に係る大当たり抽選は外れである。パチンコ機10は、第2の遊技回においては、通常の予告演出および結果告知演出(外れ告知)を実行する。

【0427】

次に、図41(b)に示すケースc2について説明する。ケースc2においては、ケースc1と同様に、大当たり抽選に当選する第1の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第1先行遊技回が存在する。さらに、ケースc2においては、大当たり抽選に当選する第2の遊技回の前には、大当たり抽選の抽選結果が外れである第2先行遊技回が存在する。

【0428】

ケースc1と同様に、パチンコ機10は、第1先行遊技回と第1の遊技回とに亘って一連の連続演出を実行する。連続演出を実行後、パチンコ機10は、第1の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を遊技者に報知する結果告知演出を実行する。第1の遊技回では、結果告知演出として、大当たりの告知を行う。

【0429】

第1の遊技回において結果告知演出(大当たり告知)を実行した後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機10は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。

【0430】

ケースc2の場合、パチンコ機10は、エンディング期間において、示唆演出のみを実行する。そして、第2先行遊技回と第2の遊技回とに亘って遊技回再現演出を実行する。ケースc2では、遊技回再現演出として、第1先行遊技回から第1の遊技回に亘って実行した連続演出と、第1の遊技回における結果告知演出（大当たり告知）とを実行する。

【0431】

第2の遊技回の終了後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。パチンコ機10は、特別遊技状態のオープニング演出において、特定開始演出を実行する。特定開始演出を実行した後、パチンコ機10は、開閉実行モードおよびエンディング演出を実行する。第2の遊技回後の特別遊技状態においては、エンディング演出として通常エンディング演出を実行する。

10

【0432】

第3実施形態は、例えば、以下に示す具体的な処理によって実現することができる。

【0433】

本実施形態においては、常に、既に行った4回分の遊技回において実行した演出をRAM96に記憶する。そして、第1始動口33への入賞が発生する度に、当該入賞によって実行される遊技回における大当たり抽選の結果を、先判定処理によって把握する。

【0434】

先判定処理の結果、第1の遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりであることを把握した場合には、第1の遊技回より1つ前に保留されている第1先行遊技回の大当たり抽選結果が外れである場合に、第1先行遊技回および第1の遊技回に亘って連続演出を実行する。

20

【0435】

そして、第1の遊技回が終了するまでに第1の遊技回より後に2回以上の保留遊技回が存在する場合に、当該2つの遊技回の大当たり抽選の結果を先判定処理によって把握し、当該2つの遊技回の大当たり抽選の結果が、2つとも連続で外れの場合にはケースc1を実行する。すなわち、示唆演出および特別遊技状態再現演出を、第1の遊技回の実行される特別遊技状態のエンディング期間に実行する。

【0436】

また、当該2つの遊技回のうち、先に実行される遊技回の大当たり抽選の結果が外れであり、後に実行される遊技回の大当たり抽選の結果が大当たりである場合にはケースc2を実行する。すなわち、示唆演出を第1の遊技回の実行される特別遊技状態のエンディング期間に実行し、遊技回再現演出を、第2先行遊技回および第2の遊技回において実行する。

30

【0437】

なお、ケースc2において、第2先行遊技回が存在しない場合、すなわち、第1の遊技回後の特別遊技状態の実行される遊技回における大当たり抽選が大当たりである場合に、第2の遊技回において、第1先行遊技回から第1の遊技回に亘って実行した連続演出を、遊技回再現演出として実行するとしてもよい。この場合、連続演出の全てを再現するために必要となる時間より、第2の遊技回の変動時間の方が短い場合には、連続演出の一部のみ再現するとしてもよい。

40

【0438】

以上、説明したように、第3実施形態におけるパチンコ機10によれば、第1の遊技回より前の遊技回から第1の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出として、その連続的な演出を再現することができる。また、ケースc1とケースc2の処理を併用することによって、連続演出に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0439】

D. 第4実施形態：

図42は、第4実施形態におけるパチンコ機10が実行する処理を説明するタイムチャ

50

ートである。第4実施形態は、大当たり抽選の抽選結果が外れである第1の遊技回において実行した演出を、第1の遊技回より後に実行する第2の遊技回において遊技回再現演出として実行する。本説明においては、ケースd1およびケースd2の2つのケースを例にして、パチンコ機10が実行する処理の特徴を説明する。

【0440】

図42(a)は、ケースd1として、第1の遊技回において大当たり抽選に外れ、第1の遊技回より後に実行される第2の遊技回において大当たり抽選に当選した場合に、パチンコ機10が実行する処理を示している。図示するように、パチンコ機10は、第1の遊技回において、予告演出及びリーチ演出を実行する。この場合に行うリーチ演出は、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行した後、パチンコ機10は、結果告知演出において外れ告知を行う。

10

【0441】

第1の遊技回を実行した後、パチンコ機10は、第2の遊技回を実行する。第2の遊技回においては、パチンコ機10は、示唆演出、遊技回再現演出、及び、結果告知演出を実行する。パチンコ機10は、示唆演出として、第1の遊技回において実行された演出を再現することを示唆する演出を実行するとともに、遊技回再現演出として、第1の遊技回において実行した予告演出およびリーチ演出を実行する。また、結果告知演出として、大当たり告知を行う。

【0442】

第2の遊技回を実行した後、パチンコ機10は、遊技状態を特別遊技状態に移行する。図示するように、パチンコ機10は、特別遊技状態において、オープニング演出、開閉実行モード、エンディング演出を実行する。パチンコ機10は、オープニング演出として、特定開始演出を実行する。また、エンディング演出として、通常エンディング演出を実行する。

20

【0443】

次に、ケースd2について説明する。ケースd2は、図42(b)に示すように、第1の遊技回において大当たり抽選に外れ、さらに、第1の遊技回より後に実行される第2の遊技回において大当たり抽選に外れた場合に、パチンコ機10が実行する処理を示している。図示するように、第1の遊技回においては、予告演出およびリーチ演出を実行する。この場合に行うリーチ演出は、大当たり抽選に当選する期待度を遊技者に示唆する演出である。リーチ演出を実行した後、パチンコ機10は、結果告知演出において外れ告知を行う。

30

【0444】

第1の遊技回を実行した後、パチンコ機10は、第2の遊技回を実行する。第2の遊技回においては、パチンコ機10は、示唆演出、遊技回再現演出、及び、結果告知演出を実行する。パチンコ機10は、示唆演出として、第1の遊技回において実行された演出を再現することを示唆する演出を実行するとともに、遊技回再現演出として、第1の遊技回において実行した予告演出およびリーチ演出を実行する。また、結果告知演出として、外れ告知を行う。

【0445】

第4実施形態は、例えば、以下に示す具体的な処理によって実現することができる。

40

【0446】

第1始動口33への入賞が発生する度に先判定処理を実行することによって、保留されている遊技回に係る大当たり抽選の当否を判定する。そして、2つ以上先に保留されている遊技回における大当たり抽選が当選していることを特定した場合に、当該大当たり抽選に当選している遊技回(ケースd1の第2の遊技回に相当)の1つ前に保留されている遊技回(第1の遊技回に相当)において予告演出およびリーチ演出を実行すると共に、実行した当該予告演出およびリーチ演出を記憶する。上述のように、記憶する情報としては、実行した予告演出およびリーチ演出そのもののデータに限ることなく、実行した予告演出およびリーチ演出を再度読み出し可能な情報であれば、他の情報であってもよい。

50

【 0 4 4 7 】

パチンコ機 1 0 は、第 1 の遊技回においてリーチ演出を実行した後、結果告知演出として外れ告知を行う。その後、第 2 の遊技回において、示唆演出を実行するとともに、記憶した予告演出およびリーチ演出を遊技回再現演出として実行する。また、第 2 の遊技回後の特別遊技状態において実行される特定開始演出は、上記第 1 実施形態における音声発光制御装置 9 0 が行うオープニング演出設定処理と同様の処理を実行することによって実現することができる。このような処理を実行することによって第 4 実施形態におけるケース d 1 を実現することができる。

【 0 4 4 8 】

また、ケース d 2 は、先判定処理を実行することによって、大当たり抽選の抽選結果が外れである遊技回が 2 つ連続して存在する場合に、その 2 つの保留遊技回のうちの先に実行される遊技回においてリーチ演出を実行し、後に実行される遊技回において、示唆演出、および、遊技回再現演出として前の遊技回で実行した予告演出およびリーチ演出を再現することによって実現することができる。この場合、第 2 の遊技回において、遊技回再現演出として第 1 の遊技回における予告演出およびリーチ演出の全てを実行するために必要な時間よりも第 2 の遊技回の変動時間の方が短い場合には、例えば、第 2 の遊技回の変動時間に応じて、遊技回再現演出として実行する予告演出の一部または全部を省略するとしてもよい。

【 0 4 4 9 】

一方、第 2 の遊技回において、遊技回再現演出として第 1 の遊技回における予告演出およびリーチ演出の全てを実行するために必要な時間よりも第 2 の遊技回の変動時間の方が長い場合には、例えば、第 2 の遊技回の変動時間に応じて、示唆演出の実行時間を長い演出にするとしてもよい。演出に必要な時間に対応した複数種類の示唆演出を用意しておき、第 2 の遊技回の変動時間に応じて、最適な示唆演出を選択することによって、示唆演出および遊技回再現演出に必要な時間と、第 2 の遊技回の変動時間とを同じにすることができる。

【 0 4 5 0 】

以上説明したように、第 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 によれば、ケース d 1 の処理を実行することによって、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合であるにも関わらず、大当たり抽選の抽選結果が外れである第 1 の遊技回において実行された演出を、遊技回再現演出として第 2 の遊技回において実行するので、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、遊技回再現演出の実行前に、大当たり抽選に外れた第 1 の遊技回における演出を再現することを示唆する示唆演出を実行することで、第 2 の遊技回においては、第 1 の遊技回において実行された演出が再現されるにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果を報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことを遊技者に認識させることができるので、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 5 1 】

さらに、ケース d 2 の処理を実行することによって、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選が当選している場合に加えて、第 2 の遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果が外れの場合にも、遊技回再現演出を実行するので、遊技回再現演出が実行された遊技回に係る大当たり抽選の抽選結果が必ずしも大当たりとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、遊技回再現演出が実行された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、既に実行された演出が再現される遊技回に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【 0 4 5 2 】

E . 第 5 実施形態（演出種別の設定処理の一例）：

10

20

30

40

50

次に、第5実施形態として、第1実施形態において説明した演出種別の設定処理（図32：S2103）において実行される処理の一例について説明する。演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を、音声発光制御装置90（音光側MPU92）において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側MPU92が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。

【0453】

図43は、演出種別の設定処理の概要を示す説明図である。音光側MPU92は、演出種別の設定処理を開始すると、予告演出の内容を決定するために、オブジェクトA用表示パターン乱数カウンタC11、オブジェクトB用表示パターン乱数カウンタC12、オブジェクトC用表示パターン乱数カウンタC13の各乱数カウンタから、所定のタイミングでカウンタ値を取得する。

【0454】

各表示パターン乱数カウンタC11～C13は、各遊技回における予告演出を構成する複数のオブジェクト画像の組み合わせ方を決定するために用いられる乱数カウンタである。各表示パターン乱数カウンタC11～C13は、更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタ値は短時間の間隔で更新される。各表示パターン乱数カウンタC11～C13は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0455】

本実施形態においては、各遊技回における予告演出は、3種類のオブジェクト画像を組み合わせることによって構成される。オブジェクトA用表示パターン乱数カウンタC11、オブジェクトB用表示パターン乱数カウンタC12、オブジェクトC用表示パターン乱数カウンタC13は、この3種類のオブジェクト画像の表示態様を決定するための乱数である。演出種別の設定処理では、この3種類のオブジェクト画像の組み合わせ方、表示面41a上の配置位置、表示のタイミングが決定され、予告演出として設定される。ここで、本実施形態における予告演出を構成する3種類のオブジェクト画像について説明する。

【0456】

図44は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトAを示す説明図である。図示するように、オブジェクトAは、人物を表現したキャラクターの動作の様子を示しており、画像A1、画像A2、画像A3の3つの画像から構成される。図44(a)は画像A1を示し、図44(b)は画像A2を示し、図44(c)は画像A3を示している。オブジェクトAは、この3つの画像A1、画像A2、画像A3の少なくとも2つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この3つの画像A1、画像A2、画像A3のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【0457】

図45は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトBを示す説明図である。図示するように、オブジェクトBは、天候が変化する様子を示しており、画像B1、画像B2、画像B3の3つの画像から構成される。図45(a)は画像B1を示し、図45(b)は画像B2を示し、図45(c)は画像B3を示している。オブジェクトBは、この3つの画像B1、画像B2、画像B3の少なくとも2つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この3つの画像B1、画像B2、画像B3のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【0458】

図46は、予告演出を構成するオブジェクト画像であるオブジェクトCを示す説明図である。図示するように、オブジェクトCは、箱の中に入っている犬の動作の様子を示しており、画像C1、画像C2、画像C3の3つの画像から構成される。図46(a)は画像C1を示し、図46(b)は画像C2を示し、図46(c)は画像C3を示している。オ

10

20

30

40

50

プロジェクトCは、この3つの画像C1、画像C2、画像C3の少なくとも2つの画像が所定の順番で表示されることによって経時変化する画像、すなわち、動画のオブジェクト画像として表示される場合と、この3つの画像C1、画像C2、画像C3のいずれかが所定期間、継続的に表示されることによって静止画として表示される場合とがある。

【0459】

上述のように、本実施形態における演出種別の設定処理では、図44～図46で説明した3種類のオブジェクト画像（オブジェクトA～C）を組み合わせることで予告演出を設定する。

【0460】

説明を図43に戻す。音光側MPU92は、各表示パターン乱数カウンタC11～C13からカウンタ値を取得すると、オブジェクトA用表示パターンテーブル、オブジェクトB用表示パターンテーブル、オブジェクトC用表示パターンテーブルを参照し、各表示パターン乱数カウンタC11～C13から取得した各カウンタ値との照合を実行し、各オブジェクト毎に表示パターンを決定する。

【0461】

図47は、表示パターンテーブルの一例として、オブジェクトA用表示パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、オブジェクトA用表示パターンテーブルは、大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、大当たり抽選の結果が外れでありリーチ演出を実行する場合（「外れ（リーチ有）」）と、大当たり抽選の結果が外れでありリーチ演出を実行しない場合（「外れ（リーチ無）」）の3つの場合に区分されている。そして、各場合に対して、0～99の表示パターン乱数カウンタの値と、表示パターンとが対応付けられている。本実施形態においては、図47に示すように、オブジェクトAの表示パターンとして、オブジェクトAを表示しないパターン（非表示）、画像A1のみを表示するパターン（A1）、画像A1と画像A2とを順に表示するパターン（A1-A2）、画像A1と画像A2と画像A3とを順に表示するパターン（A1-A2-A3）とが予め設定されている。

【0462】

所定の遊技回における予告演出を設定する場合、音光側MPU92は、当該遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれの場合に該当するかを確認する。そして、表示パターンテーブルのうち、当該遊技回の該当する部分を参照する。例えば、当該遊技回が大当たりである場合には、表示パターンテーブルの「大当たり」の欄を参照する。そして、取得した表示パターン乱数カウンタC11の値と照合し、表示パターンを決定する。

【0463】

図47に示すように、本実施形態においては、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合において、各表示パターンに対する乱数の値の割り振り方が異なる。例えば、表示パターン（A1-A2-A3）は、大当たりである場合に表示される頻度と、外れ（リーチ有）の場合に表示される頻度と、外れ（リーチ無）の場合に表示される頻度とは異なる。すなわち、表示パターン（A1-A2-A3）の表示される確率は、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の順に高い。逆に、表示パターン（A1）の表示される確率は、外れ（リーチ無）、外れ（リーチ有）、大当たりの順に高い。よって、遊技回における予告演出において、表示パターン（A1）のみが表示される場合より表示パターン（A1-A2）が表示される場合の方が大当たりである確率が高く、表示パターン（A1-A2）が表示される場合より表示パターン（A1-A2-A3）が表示される場合の方が大当たりである確率が高くなるように設定されている。すなわち、オブジェクトAによる演出は、遊技回の大当たりの確率を示唆することによって遊技者に対して遊技の有利・不利の度合を示すとともに、遊技者に対して大当たりの期待の度合い（以下、期待度とも呼ぶ）を示すステップアップ演出として機能する。

【0464】

本実施形態においては、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表

示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方が異なっており、オブジェクトAのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトBのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度と、オブジェクトCのステップアップ演出によって示す大当たりの期待度は各々異なる。例えば、オブジェクトBにおいては、外れ（リーチ無）の場合の遊技回では表示されず、外れ（リーチ有）および大当たりの場合に表示されるように、オブジェクトB用表示パターンにおける表示パターン乱数の値が振り分けられていてもよい。具体的には、オブジェクトB用表示パターンにおいて、外れ（リーチ無）の場合には表示パターン乱数0～99の全ての場合において「非表示」に設定することによって実現することができる。このようにすることで、オブジェクトBが表示されない場合のオブジェクトAが示す大当たりの期待度と、オブジェクトAとオブジェクトBとが表示される場合の大当たりの期待度とを異なるものにすることができる。すなわち、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルにおいて、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の値の振り分け方を異なった設定にすることによって、各オブジェクト画像のステップアップの態様に加え、各オブジェクトの表示の有無によっても大当たりの期待度を表現することができる。このようにすることで、オブジェクト画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

10

【0465】

なお、本実施形態においては、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクトBの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりに区分し、オブジェクトBによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態（抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識させない遊技状態）が存在する遊技機においては、オブジェクトCによる演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCは、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

20

30

【0466】

図43に示すように、音光側MPU92は、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCに対して、表示パターンを決定した後、各オブジェクトを組み合わせ表示面41aに表示するために、各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの表示のタイミングとを設定する。具体的には、音光側MPU92は、予め設定された配置・タイミング設定テーブルを参照して各オブジェクトの配置位置と表示のタイミングとを決定する。

【0467】

図48は、配置・タイミング設定テーブルを示す説明図である。図示するように、配置・タイミング設定テーブルは、表示されることが決定した表示オブジェクトと、表示される各オブジェクトの表示面41aにおける配置位置の座標と、各オブジェクトの表示面41aに表示を開始するタイミングとが、各々対応付けて設定されている。乱数カウンタを用いた処理において決定された表示パターンが、例えば、オブジェクトAについては表示パターン（A1 - A2）、オブジェクトBについては表示パターン（非表示）、オブジェクトCについては表示パターン（C1 - C2 - C3）であった場合には、表示されるオブジェクトはオブジェクトAとオブジェクトCであるので、配置・タイミング設定テーブルの左欄の「A・C」を参照する。そして、この場合、配置・タイミング設定テーブルの中欄に示すように、オブジェクトAおよびオブジェクトCの配置座標は、オブジェクトAについては表示面41aの（Xa2, Ya2）にオブジェクトAの中心座標が位置するように表示し、オブジェクトCについては表示面41aの（Xc1, Yc1）にオブジェクトC

40

50

の中心座標が位置するように表示するように、各々設定されている。さらに、この場合、配置・タイミング設定テーブルの右欄に示すように、オブジェクトAについては、遊技回が開始されてから t_a 2 秒後に表示を開始し、オブジェクトCについては、遊技回が開始されてから t_c 1 秒後に表示を開始するように設定されている。

【0468】

なお、図48の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置（座標）が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面41aに表示されるように配置位置（座標）が経時変化し、かつ、表示面41aに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

10

【0469】

本実施形態においては、1つの予告演出に2つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面41aに表示されるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置（オブジェクト間の相対的な配置位置）および表示開始のタイミング（オブジェクト間の相対的なタイミング）が設定されている。さらに、表示面41aに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

20

【0470】

図49は、複数のオブジェクト画像が組み合わされた予告演出の一例を説明する説明図である。図49の例では、図48の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標が、経時変化する場合について示している。当該予告演出は、図49(a)、図49(b)、図49(c)の順に、表示面41aに表示される。図49において、オブジェクトAとオブジェクトBとオブジェクトCとが組み合わされた予告演出を示しており、オブジェクトAについては表示パターン(A1 - A2 - A3)が表示され、オブジェクトBについては表示パターン(B1 - B2 - B3)が表示され、オブジェクトCについては表示パターン(C1 - C2 - C3)が表示されるように設定された予告演出を示している。

30

【0471】

図49に示す予告演出では、晴れた日に歩いていた人物が、箱を見つけ、徐々に天気が悪くなる中、箱の中に犬がいることに気付き、犬に傘をさしてあげるといった物語が表現されている。このように、本実施形態においては、1つの予告演出に2つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有するとともに、さらに、物語性を有する態様で表示面41aに表示されるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。このようにすることで、複数種類のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される予告演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができるとともに、物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0472】

また、図49(c)に示した例では、オブジェクトAは、オブジェクト画像の領域を示す画像枠が無い態様で表示面41aに表示される。具体的には、オブジェクトAは、画像枠のレイヤー画像と、人物を表現したキャラクターが示されたレイヤー画像とから構成されており、人物を表現したキャラクターが示されたレイヤー画像のみを表示する処理が実行されている。このようにすることで、複数のオブジェクト画像が表示される演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【0473】

50

図49では、オブジェクトAを用いた表示パターン(A1 - A2 - A3)の画像A3のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン(A1 - A2 - A3)として表示される画像A1、画像A2、画像A3の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行するとしてもよい。

【0474】

音光側MPU92は、このようにして各オブジェクトの配置位置と、各オブジェクトの表示のタイミングとを設定し、予告演出を設定する。

【0475】

次に、上記説明した演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。

【0476】

図50は、演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン(図32:S2103)として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【0477】

ステップS2801では、各表示パターン乱数カウンタC11~C13から、各々、カウンタ値を取得する。その後、ステップS2802に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ(リーチ有)、外れ(リーチ無)のいずれであるかを確認する。ステップS2802を実行した後、ステップS2803に進む。

【0478】

ステップS2803では、オブジェクトA~C用の各表示パターンテーブルを参照し、各オブジェクトの表示パターンを決定する。その後、ステップS2804に進む。

【0479】

ステップS2804では、各オブジェクトにおいて表示パターンを設定した際に、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無しか否かを判定する。すなわち、オブジェクトA~Cの全てのオブジェクトの表示パターンが「非表示」であるか否かを判定する。

【0480】

ステップS2804において、当該遊技回における予告演出においてオブジェクト表示が無し(非表示)ではないと判定した場合には(S2804:NO)、ステップS2805に進み、配置・タイミング設定テーブルを参照し、表示される各オブジェクトの表示面41aにおける配置位置の座標と、表示面41aに表示を開始するタイミングとを決定する。その後、ステップS2806に進む。

【0481】

一方、ステップS2804において、当該遊技回の予告演出においてオブジェクト表示が無し(非表示)であると判定した場合には(S2804:YES)、ステップS2805を実行せずにステップS2806に進む。

【0482】

ステップS2806では、予告演出を設定する。具体的には、決定した表示オブジェクト、各オブジェクトの表示面41aにおける配置位置の座標、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを、当該遊技回における予告演出に設定する。その後、ステップS2807に進む。

【0483】

ステップS2807では、当該遊技回が大当たり又は外れ(リーチ有)であるか否かを判定する。すなわち、当該遊技回において予告演出を実行した後にリーチ演出を実行するか否かを判定する。

【0484】

ステップS2807において、当該遊技回が大当たり又は外れ(リーチ有)であると判定した場合には(S2807:YES)、ステップS2808に進み、リーチ演出設定処理を実行する。その後、ステップS2809に進む。

【0485】

10

20

30

40

50

一方、ステップS 2 8 0 7において、当該遊技回が大当たり又は外れ（リーチ有）ではないと判定した場合には（S 2 8 0 7：NO）、ステップS 2 8 0 8を実行せずにステップS 2 8 0 9に進む。

【0 4 8 6】

ステップS 2 8 0 9では、ステップS 2 8 0 6およびステップS 2 8 0 8で設定した予告演出およびリーチ演出を演出コマンドに設定する。その後、当該演出種別の設定処理を終了する。

【0 4 8 7】

以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトは、予告演出として同じ期間に表示される場合には、互いに関連性を有した態様で表示面4 1 aに表示されるので、各オブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクトは、他のオブジェクトと同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクトを用いて複数種類の演出を実行することができ、オブジェクトを有効活用することができる。

【0 4 8 8】

さらに、図4 9で示したように、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像が関連して物語性を有する態様で表示されるので、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、複数のオブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【0 4 8 9】

また、本実施形態においては、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の各場合における乱数の振り分け方が異なっており、オブジェクトA、オブジェクトB、およびオブジェクトCの各オブジェクト画像によるステップアップ演出によって示される遊技の有利・不利の度合いや大当たりの期待度は、各々異なる。すなわち、各オブジェクトが表示される場合であっても、他のオブジェクトも同じ期間に表示されているか否かによって遊技の有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【0 4 9 0】

さらに、上述のように、本実施形態においては、表示パターンテーブルの設定の態様によって、例えば、オブジェクトBの表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、1 6 R確変大当たり、8 R確変大当たり、1 6 R通常大当たり、8 R通常大当たりに区分することによって、オブジェクトBによる演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させることができる。すなわち、各オブジェクトによる演出を、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示す演出として機能させることができる。従って、各オブジェクトを用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【0 4 9 1】

また、本実施形態のパチンコ機1 0は、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、オブジェクト間で互いに相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面4 1 aに表示されるので、同じ期間に表示面4 1 aに表示された複数のオブジェクトがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。具体的には、一つの予告演出に2つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性があるように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。また、表示面4 1 aに同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されて

10

20

30

40

50

いる。従って、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合と、同じ期間に表示されない場合（すなわち各オブジェクトが単体で表示される場合）とがあるので、各オブジェクト画像を用いて複数の演出を実行することができ、オブジェクト画像を有効活用することができる。

【0492】

本実施形態のパチンコ機10では、図47、図48を用いて説明したように、例えば、オブジェクトAは、表示パターン（A1）、表示パターン（A1 - A2）、表示パターン（A1 - A2 - A3）の3つの異なる表示態様で表示される場合がある。各表示態様に対応して、他のオブジェクト画像（オブジェクトB、オブジェクトC）との間での相対的な位置が予め定められた配置で表示面41aに表示される。従って、各オブジェクト画像を用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様（表示パターン）の各々に応じて、各オブジェクト画像の間で相対的な位置が予め定められた配置位置で表示面41aに表示するので、各表示態様において、各オブジェクト画像がなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、各オブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【0493】

また、本実施形態におけるパチンコ機10では、図48で説明したように、各オブジェクトは、配置・タイミング設定テーブルによって表示面41aに表示が開始されるタイミングが予め設定されている。従って、各オブジェクト画像が同じ期間に表示される場合には、各オブジェクト画像の間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、各オブジェクト画像がなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。よって、各オブジェクト画像が同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。

【0494】

さらに、本実施形態においては、各オブジェクト画像は経時変化する画像（本実施形態においては動画）であるので、多様な演出を実行することができる。

【0495】

また、本実施形態においては、オブジェクトAが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率と、オブジェクトBが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率と、オブジェクトCが予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率とは、各々異なる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせる予告演出として表示された場合の大当たり抽選において大当たりとなる確率も、各々異なる。このようにすることで、オブジェクト画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0496】

F．第6実施形態（演出種別の設定処理の他の例）：

次に、第6実施形態として、演出種別の設定処理（図32：S2103）の他の例について説明する。上述のように、演出種別の設定処理は、遊技回で実行する演出の内容を音声発光制御装置90（音光側MPU92）において設定する処理である。本説明においては、先に、本実施形態において音光側MPU92が実行する演出種別の設定処理の概要について説明する。その後、処理の詳細をフローチャートを用いて説明する。

【0497】

図51は、第6実施形態における演出種別の設定処理の概要を説明する説明図である。本実施形態と上記説明した第5実施形態との異なる点は、予告演出として表示させるオブジェクトの種類の決定方法である。上記第5実施形態においては、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせは、各オブジェクト毎に用意された表示パターン乱数および表示パターンテーブルによって決定した。

【0498】

10

20

30

40

50

一方、本実施形態においては、表示オブジェクトテーブルによって、予告演出において表示させるオブジェクトの複数種類の組み合わせが予め設定されており、音光側MPU92が、表示オブジェクト乱数カウンタC21からカウンタ値を取得し、表示オブジェクトテーブルと照合することによって、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせを決定する。

【0499】

また、上記第5実施形態においては予告演出において表示されるオブジェクトの配置位置、表示開始のタイミングは、配置・タイミング設定テーブルによって決定したが、本実施形態においては、表示されるオブジェクトの組み合わせに対する各々の表示パターンに対応して、各オブジェクトの配置位置や表示開始のタイミングが予め設定されている。以下、具体的に説明する。

【0500】

音光側MPU92は、演出種別の設定処理を開始すると、表示オブジェクト乱数カウンタC21から所定のタイミングでカウンタ値を取得する。表示オブジェクト乱数カウンタC21は、更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。カウンタ値は短時間の間隔で更新される。表示オブジェクト乱数カウンタC21は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0501】

表示オブジェクト乱数カウンタC21からカウンタ値を取得した後、音光側MPU92は、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタC21のカウンタ値との照合を実行し、予告演出において表示させるオブジェクトの組み合わせを決定する。

【0502】

図52は、表示オブジェクトテーブルの一例を示す説明図である。図示するように、表示オブジェクトテーブルには、表示オブジェクト乱数カウンタC21のカウンタ値と、予告演出として表示する各オブジェクトの組み合わせが対応付けて設定されている。例えば、取得した表示オブジェクト乱数カウンタC21の値が75であった場合には、予告演出で表示されるオブジェクト画像としてオブジェクトAとオブジェクトCとが設定される。本実施形態における表示オブジェクトテーブルは、予告演出として表示する各オブジェクトの組み合わせに対する表示オブジェクト乱数の値の割り振り方（割り振る値の数）が異なる。例えば、表示オブジェクトとしてオブジェクトAのみが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は0～19であり、20個の値が割り振られている。オブジェクトAとオブジェクトBとが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は60～71であり、12個の値が割り振られている。オブジェクトAとオブジェクトBとオブジェクトCとが表示される場合の表示オブジェクト乱数の値は96～99であり、4個の値が割り振られている。このように、各オブジェクトの組み合わせに対する表示オブジェクト乱数の値の割り振る数が異なることによって、予告演出として各オブジェクトの組み合わせが表示される頻度が異なる。

【0503】

説明を図51に戻す。音光側MPU92は、予告演出において表示するオブジェクトの組み合わせを決定すると、次に、表示パターン乱数カウンタC22から所定のタイミングでカウンタ値を取得する。表示パターン乱数カウンタC22は、更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。カウンタ値は短時間の間隔で更新される。表示パターン乱数カウンタC22は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0504】

表示パターン乱数カウンタC22のカウンタ値を取得した後、音光側MPU92は、先に決定した表示オブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタC22のカウンタ値との照合を実行し、当該表示オブジ

10

20

30

40

50

エクトの組み合わせに対応した表示パターンを決定する。図 5 1 においては、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 と表示オブジェクトテーブルによって、予告演出において表示するオブジェクトの組み合わせとして、オブジェクト A とオブジェクト C とが表示されることが決定した場合を示している。この場合、音光側 M P U 9 2 は、表示パターンテーブルとして、A C 用表示パターンテーブルを参照する。

【 0 5 0 5 】

図 5 3 は、表示パターンテーブルの一例として、A C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。図示するように、A C 用表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の 3 つの場合に区分されている。そして、各場合に対して、0 ~ 9 9 の表示パターン乱数カウンタ C 2 2 の値と、オブジェクト A とオブジェクト C とを用いた演出の表示パターンとが対応付けて設定されている。

10

【 0 5 0 6 】

本実施形態においては、オブジェクト A とオブジェクト C とを用いた表示パターンとして、オブジェクト A とオブジェクト C のいずれも表示しないパターン（非表示）、オブジェクト A の画像 A 1 とオブジェクト C の画像 C 1 とを組み合わせるパターン（A 1 / C 1）、オブジェクト A の画像 A 1 と画像 A 2 とを順に表示するとともにオブジェクト C の画像 C 1 と画像 C 2 とを表示するパターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2）、オブジェクト A の画像 A 1 と画像 A 2 とを順に表示するとともにオブジェクト C の画像 C 1 と画像 C 2 と画像 C 3 とを順に表示する表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3）が設定されている。さらに、本実施形態においては、各表示パターン毎に、各オブジェクトの表示面 4 1 a における配置位置と、表示開始のタイミングが予め設定されており、表示パターンが決定されることによって予告演出における各オブジェクトの配置位置、表示開始のタイミングが決定する。

20

【 0 5 0 7 】

例えば、当該遊技回が大当たりであり、かつ、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 と表示オブジェクトテーブルによって、予告演出で表示するオブジェクトの組み合わせとして、オブジェクト A とオブジェクト C とが表示されることが決定している場合において、表示パターン乱数カウンタ C 2 2 によって取得したカウンタ値が「6 2」であった場合には、予告演出の表示パターンは（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3）に決定される。

【 0 5 0 8 】

30

図 5 4 は、表示パターンの一例として表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 5 4（a）、図 5 4（b）、5 4（c）の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出においては、表示面 4 1 a に、オブジェクト A の画像 A 1 と画像 A 2 とが順に表示されるとともに、オブジェクト C の画像 C 1 と画像 C 2 とが順に表示される。上述のように、表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3）には、オブジェクト A の画像 A 1 および画像 A 2 の配置位置および表示開始のタイミング、オブジェクト C の画像 C 1、画像 C 2 および画像 C 3 の配置位置および表示開始のタイミングが予め設定されているので、表示パターン（A 1 - A 2 / C 1 - C 2 - C 3）が決定されることによって予告演出の態様は決定する。

40

【 0 5 0 9 】

図 5 3 においては、A C 用表示パターンテーブルについて説明したが、各オブジェクトの組み合わせ毎に、表示パターンテーブルが用意されている。また、各表示パターンテーブル毎に、各オブジェクトの画像の組み合わせによる複数種類の表示パターンが設定されている。

【 0 5 1 0 】

図 5 5 は、A 用表示パターンテーブルを示す説明図である。A 用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の 3 つの場合において、各々、非表示、表示パターン（A 1）、表示パターン（A 1 - A 2）、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3）（図 4 4 参照）の 4 つの表示パターンが割り振られている。図示するように、

50

A用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A1 - A2 - A3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られることによって、遊技者は、表示面41aに画像A1が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像A2が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面41aに画像A1の後に画像A2が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像A3が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

10

【0511】

次に、B用表示パターンテーブルについて説明する。

【0512】

図56は、B用表示パターンテーブルを示す説明図である。B用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（B1 - B2 - B3）、表示パターン（B1 - B2）、表示パターン（B1）（図45参照）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、B用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（B1 - B2 - B3）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（B1 - B2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（B1）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。すなわち、このように表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られることによって、上述したオブジェクトAによる予告演出とは異なり、遊技者は、表示面41aに画像B1が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像B2が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が低下し、表示面41aに画像B1の後に画像B2が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像B3が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が低下する。

20

【0513】

30

次に、C用表示パターンテーブルについて説明する。

【0514】

図57は、C用表示パターンテーブルを示す説明図である。C用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（C1）、表示パターン（C1 - C2）、表示パターン（C1 - C2 - C3）（図46参照）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（C1）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（C1 - C2）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（C1 - C2 - C3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。このように表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られることによって、遊技者は、表示面41aに画像C1が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像C2が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まり、表示面41aに画像C1の後に画像C2が表示されたときよりも、その後に、表示面41aに画像C3が表示されたときの方が、大当たり抽選の当選に対する期待が高まる。

40

【0515】

次に、AB用表示パターンテーブルについて説明する。

【0516】

図58は、AB用表示パターンテーブルを示す説明図である。AB用表示パターンテ

50

ブルの場合、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3）の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、A B用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC 2 2の値が割り振られている。

10

【0517】

図59は、A B用表示パターンテーブルによって表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図59（a）、図59（b）、図59（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【0518】

図59（a）に示す画像A 1と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図59（b）に示す画像A 2と画像B 2からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図59（a）に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与え、遊技者に対して、図59（a）の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。そして、図59（c）に示す画像A 2と画像B 3からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、雨に濡れる人物が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン（A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3）による予告演出は、当該予告演出の表示が進むにつれて、遊技者に対し、遊技の状況に関する認識を不利な認識に変化させる。

20

【0519】

図60は、A B用表示パターンテーブルによって表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図60（a）、図60（b）、図60（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、歩いている人物が晴れていることに気付き、傘をさして日焼け予防をしている様子が表現されている。

30

【0520】

図60（a）に示す画像A 1と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図60（b）に示す画像A 2と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れていることに気付いた人物が表現されており、当該画像も、図60（a）の画像と同様に、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図60（c）に示す画像A 3と画像B 1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、傘をさして日焼け対策をする人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えず、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与える。すなわち、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B 1）による予告演出は、当該予告演出の表示が進んでも、遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とも不利とも判断しにくい認識を与える。

40

【0521】

図61は、A B用表示パターンテーブルによって表示パターン（A 1 - A 2 - A 3 / B

50

1 - B 2 - B 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 6 1 (a)、図 6 1 (b)、図 6 1 (c) の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が天候の変化に気付く、傘をさして、天候の悪化に適切に対応することができた様子が表現されている。

【 0 5 2 2 】

図 6 1 (a) に示す画像 A 1 と画像 B 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた日に歩いている人物が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 6 1 (b) に示す画像 A 2 と画像 B 2 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化したことに人物が気付いた様子が表現されており、一般的に図 6 1 (a) に示す画像と比較して良いとは言えない印象を与えるため、遊技者に対して、図 6 1 (a) の画像と比較して遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与える。その後、図 6 1 (c) に示す画像 A 3 と画像 B 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、傘をさして天候の悪化に適切に対応することができた人物が表現されており、一般的に良い印象は与え、遊技の状況に関して有利な認識を与える。すなわち、表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3) による予告演出は、図 6 1 (a) の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して不利とは言えない認識を与え、その後、図 6 1 (b) の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利とは言えない認識を与え、その後、図 6 1 (c) の画像において遊技者に対し、遊技の状況に関して有利な認識を与える。このような予告演出を表示することで、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えることができる。

【 0 5 2 3 】

図 5 9、図 6 0、図 6 1 に示したように、A B 用表示パターンテーブルによって設定されている演出は、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況が有利または不利な認識を与えるように構成されている。特に、図 5 9 において説明した表示パターン (A 1 - A 2 / B 1 - B 2 - B 3) による予告演出と、図 6 1 において説明した (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3) による予告演出を比較した場合、図 5 9 (a) と図 6 1 (a) が同じ画像であり、図 5 9 (b) と図 6 1 (b) とが同じ画像であり、いずれの予告演出も、途中までは同じ画像であるため、遊技者に対して、図 5 9 の予告演出と図 6 1 の予告演出のいずれに変化するのかといった緊迫感を付与することができる。より具体的には、天候の変化に気付いた人物が、最後に傘をさすか否かといった変化に対して、遊技者に緊迫感を付与することができ、予告演出に対する遊技者の注目度を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 5 2 4 】

次に、B C 用表示パターンテーブルについて説明する。

【 0 5 2 5 】

図 6 2 は、B C 用表示パターンテーブルを示す説明図である。B C 用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ (リーチ有)、外れ (リーチ無) の 3 つの場合において、各々、非表示、表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3)、表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3)、表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) の 4 つの表示パターンが割り振られている。図示するように、B C 用表示パターンテーブルは、外れ (リーチ無) の場合には、上記 4 つの表示パターンのうち表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) が最も表示される頻度が高く、外れ (リーチ有) の場合には上記 4 つの表示パターンのうち表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記 4 つの表示パターンのうち表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) が最も表示される頻度が高くなるように、0 ~ 9 9 の表示パターン乱数カウンタ C 2 2 の値が割り振られている。

【 0 5 2 6 】

図 6 3 は、B C 用表示パターンテーブルによって表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C

3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 6 3 (a)、図 6 3 (b)、図 6 3 (c) の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化する一方で、箱の中からは、犬が顔を出し、犬が雨に濡れてしまう様子が表現されている。

【 0 5 2 7 】

図 6 3 (a) に示す画像 B 2 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 6 3 (b) に示す画像 B 3 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後に、図 6 3 (c) に示す画像 B 3 と画像 C 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、箱の中から大きく顔を出した犬が雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) による予告演出は、図 6 3 (c) の画像を表示したときに、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。

【 0 5 2 8 】

図 6 4 は、B C 用表示パターンテーブルによって表示パターン (B 2 - B 3 / C 1) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 6 4 (a)、図 6 4 (b)、図 6 4 (c) の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が曇りから雨に変化するとともに、そのような天候の中、箱が置かれている様子が表現されている。

【 0 5 2 9 】

図 6 4 (a) に示す画像 B 1 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、曇りの中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 6 4 (b) に示す画像 B 3 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、雨の中、箱が置かれている様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図 6 4 (c) に示す画像 B 3 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像は、図 6 4 (b) の画像から変化しておらず、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン (B 1 - B 2 - B 3 / C 1) は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。

【 0 5 3 0 】

図 6 5 は、B C 用表示パターンテーブルによって表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 6 5 (a)、図 6 5 (b)、図 6 5 (c) の順に、表示面 4 1 a に表示される。図示するように、当該予告演出は、晴れた日に、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。

【 0 5 3 1 】

図 6 5 (a) に示す画像 B 1 と画像 C 1 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 6 5 (b) に示す画像 B 1 と画像 C 2 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されており、図 6 5 (a) と比較して、遊技者に対して遊技の状況に関して有利な認識を与える。図 5 7 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像 C 1 から画像 C 2、画像 C 3 と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、図 6 5 に示したオブジェクト B とオブジェクト C による予告演出においても、図 6 5 (a) から図 6 5 (b) に画像が進む際に、オブジェクト C による画像が画像 C 1 から画像 C 2 に変化することによって、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。その後、

図 6 5 (c) に示す画像 B 1 と画像 C 3 からなる画像が表示面 4 1 a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、箱の中から犬が大きく顔を出す様子が表現されており、一般的に良い印象は与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。このように、表示パターン (B 1 / C 1 - C 2 - C 3) による演出は、図 5 7 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出と同様、オブジェクト C が画像 C 1 から画像 C 2、画像 C 3 と変化するとともに、その他に悪い印象を与えるような画像が表示されないため、当該予告演出が進むにつれて、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与えることができる。

【 0 5 3 2 】

ここで、B C 用表示パターンテーブルによって設定される演出のうち、図 6 3 に示した表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) による予告演出と、図 6 4 に示した表示パターン (B 2 - B 3 / C 1 - C 3) による予告演出との比較について述べる。

【 0 5 3 3 】

この 2 つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図 6 3 (a) と図 6 4 (a) とは同じ画像であり、図 6 3 (b) と図 6 4 (b) とは同じ画像である。従って、この 2 つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この 2 つの予告演出の間で大きく異なる。図 6 3 (c) の画像は、画像 C 3 が画像 B 3 と組み合わせられた画像であり、雨に濡れる犬の画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図 6 4 (c) の画像は、画像 C 1 が画像 B 3 と組み合わせられた画像であり、雨の中に箱が置かれている画像は悪い印象は与えない画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与えない。換言すれば、画像 B 2 と画像 C 1 が組み合わせられた画像が表示された状態において、その後、画像 C 1 が画像 C 3 に変化した場合には、当該画像は図 6 3 (c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像 B 2 と画像 C 1 が組み合わせられた画像が表示された状態において、その後、画像 C 1 が変化しなかった場合には、当該画像は図 6 4 (c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与えない。従って、図 6 3 に示す予告演出または図 6 4 に示す予告演出を実行し、画像 B 2 と画像 C 1 が組み合わせられた画像を表示することで、画像 C 1 が画像 C 3 に変化するか否かという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【 0 5 3 4 】

上記の図 5 7 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像 B 3 と組み合わせられずにオブジェクト C の画像が表示される場合には、画像 C 1 が表示面 4 1 a に表示された場合よりも、画像 C 3 が表示面 4 1 a に表示された場合の方が遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。具体的には、箱が置かれている様子が表現された画像よりも、箱の中から犬が顔を出している様子が表現された画像の方が、一般的に良い印象を与えるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。また、図 5 7 の C 用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像 C 1 から画像 C 2、画像 C 3 と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が高いため、画像 C 1 が画像 B 3 と組み合わせられずに表示面 4 1 a に表示された場合よりも、画像 C 3 が画像 B 3 と組み合わせられずに表示面 4 1 a に表示された場合の方が、さらに遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【 0 5 3 5 】

しかしながら、画像 C 1 および画像 C 3 に対して画像 B 3 を組み合わせた場合には、画像 C 1 が画像 B 3 と組み合わせられて表示面 4 1 a に表示された場合 (図 6 4 (c)) の方が、画像 C 3 が画像 B 1 と組み合わせられて表示面 4 1 a に表示された場合 (図 6 3 (c)) よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【 0 5 3 6 】

すなわち、画像 C 1 および画像 C 3 の各々に画像 B 3 (雨の画像) を組み合わせない場合には、画像 C 1 (箱の画像) が表示面 4 1 a に表示された場合よりも、画像 C 3 (箱の中の犬の画像) が表示面 4 1 a に表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像 C 1 および画像 C 3 の各々に画像 B 3 (雨の画像) を組み合わせる場合には、画像 C 1 (箱の画像) が表示面 4 1 a に表示された場合の方が、画像 C 3 (箱の中の犬の画像) が表示面 4 1 a に表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。

【0537】

従って、画像の組み合わせ方によって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。本実施形態の場合、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面 4 1 a に表示された画像 C 1 (箱の画像) や画像 C 3 (箱の中の犬の画像) を認識した場合であっても、画像 B 3 (雨の画像) の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面 4 1 a に表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0538】

また、図 5 7 の C 用表示パターンテーブルにおいて説明したように、本実施形態の場合、画像 C 1 (箱の画像) を画像 B 3 (雨の画像) と組み合わせずに表示した場合よりも、画像 C 3 (箱の中の犬の画像) を画像 B 3 (雨の画像) と組み合わせずに表示した場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像 C 1 (箱の画像) を画像 B 3 (雨の画像) と組み合わせ表示した場合の方が、画像 C 3 (箱の中の犬の画像) を画像 B 3 (雨の画像) と組み合わせ表示した場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、画像 C 1 (箱の画像) や画像 C 3 (箱の中の犬の画像) などオブジェクト C 又はその一部の画像が表示された場合に、画像 B 3 (雨の画像) の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【0539】

通常、ステップアップするほど(例えば、演出画像が画像 P 1 画像 P 2 画像 P 3 と進行するほど)大当たり抽選に当選している確率が高くなる演出画像は、画像 P 1 より画像 P 2、画像 P 2 より画像 P 3 の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成されている。つまり、画像 P 1、画像 P 2、画像 P 3 において、大当たり抽選に当選する確率の高低の順番と、遊技者に与える印象の良し悪しの順番とがそろうように構成されている。このような構成とすることで、演出画像がステップアップ(進行)するにつれて、遊技者の期待感を向上させることができる。そのような通常の演出画像に対して、他の画像(例えば画像 Q)を組み合わせ、[画像 P 1+画像 Q]、[画像 P 2+画像 Q]、[画像 P 3+画像 Q]を表示させることにしても、[画像 P 1+画像 Q]より[画像 P 2+画像 Q]、[画像 P 2+画像 Q]より[画像 P 3+画像 Q]の方が、遊技者に良い印象を与える画像となるように構成される。すなわち、画像 P 2 より画像 P 3 の方が遊技者に良い印象を与える場合に、単に、画像 Q を組み合わせても、[画像 P 3+画像 Q]より[画像 P 2+画像 Q]の方が遊技者に良い印象を与える画像にすることは困難である。本実施形態においては、ステップアップする演出画像として表示する画像の内容、および、組み合わせる画像の内容を工夫することによって、このような課題を解決している。本実施形態においては、画像 P 1、画像 P 2、画像 P 3 および画像 Q の内容を工夫することによって、画像 P 2 より画像 P 3 の方が遊技者に良い印象を与えるにも関わらず、画像 Q を組み合わせた場合には、[画像 P 3+画像 Q]より[画像 P 2+画像 Q]の方が遊技者に良い印象を与えることを可能にしている。

【0540】

このようにすることで、遊技者に対して次のような認識を与える演出を実行することが可能となる。すなわち、画像 Q と組み合わせない演出画像においては、画像 P 1 画像 P 2 画像 P 3 と進行するほど遊技の状況が有利であるという認識を与え、画像 Q と組み合

わせた演出画像においては、[画像 P 1 + 画像 Q] [画像 P 2 + 画像 Q] [画像 P 3 + 画像 Q]と進行するほど遊技の状況が不利であるという認識を与えることが可能となる。

【0541】

図66は、ABC用表示パターンテーブルを示す説明図である。ABC用表示パターンテーブルの場合、大当たり、外れ(リーチ有)、外れ(リーチ無)の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3)、表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3)、表示パターン(A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3)の4つの表示パターンが割り振られている。図示するように、ABC用表示パターンテーブルは、外れ(リーチ無)の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3)が最も表示される頻度が高く、外れ(リーチ有)の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3)が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン(A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3)が最も表示される頻度が高くなるように、0~99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。

10

【0542】

次に、AC用表示パターンテーブルについて説明する。

【0543】

図67は、ABC用表示パターンテーブルによって表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3)が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図67(a)、図67(b)、図67(c)の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物、および、箱の中から顔を出した犬が、雨に濡れてしまう様子が表現されている。

20

【0544】

図67(a)に示す画像A1と画像B1と画像C1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた中、人物と箱とが表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図67(b)に示す画像A2と画像B2と画像C2からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに天候が変化するとともに、人物が天候の変化に気付くとともに、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。しかしながら、その後、図67(c)に示す画像A2と画像B3と画像C3からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、天候の変化に気付いた人物と、箱の中から大きく顔を出した犬とが雨に濡れる様子が表現されており、一般的に悪い印象を与え、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識を与える。すなわち、表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3)による予告演出は、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を与えるとともに、当該予告演出の最後に、遊技者に対し、遊技の状況に関して不利な認識を与える。

30

【0545】

図68は、ABC用表示パターンテーブルによって表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3)が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図68(a)、図68(b)、図68(c)の順に、表示面41aに表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れから曇りに変化する中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が顔を出す様子が表現されている。

40

【0546】

図68(a)に示す画像A1と画像B1と画像C1からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図68(b)に示す画像A2と画像B2と画像C2からなる画像が表示面41aに表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の

50

中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図 68(c) に示す画像 A2 と画像 B2 と画像 C3 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、曇りの中、人物と、箱から大きく顔を出す犬とが表現されており、当該画像は、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。このように、表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 / C1 - C2 - C3) は、遊技者に対して、遊技の状況に関して不利な認識は与えない。

【0547】

図 69 は、ABC 用表示パターンテーブルによって表示パターン(A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3) が設定された場合の予告演出を示す説明図である。当該予告演出は、図 69(a)、図 69(b)、図 69(c) の順に、表示面 41a に表示される。図示するように、当該予告演出は、天候が晴れ、曇り、雨と変化する中、歩いていた人物が天候の変化に気付く、箱の中から顔を出した犬に傘をさしてあげる様子が表現されている。

【0548】

図 69(a) に示す画像 A1 と画像 B1 と画像 C1 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、晴れた中、歩いている人物と、箱が置かれている様子が表現されており、一般的に悪い印象は与えないため、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。その後、図 69(b) に示す画像 A2 と画像 B2 と画像 C2 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、当該画像には、晴れから曇りに変化した天候の中、天候の変化に気付く人物と、箱の中から犬が少しだけ顔を出す様子が表現されており、当該画像も、遊技者に対して、遊技の状況に関する不利な認識は与えない。そして、図 69(c) に示す画像 A3 と画像 B3 と画像 C3 からなる画像が表示面 41a に表示された場合、雨の中、箱の中から大きく顔を出した犬と、犬に傘をさしてあげる人物とが表現されており、当該画像は、一般的に感動的な印象を与えるので、遊技者に対して、遊技の状況に関する有利な認識を与える。このように、表示パターン(A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3) は、遊技者に対して、遊技の状況に関して有利な認識を与える。

【0549】

ここで、ABC 用表示パターンテーブルによって設定される演出のうち、図 67 に示した表示パターン(A1 - A2 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3) による予告演出と、図 69 に示した表示パターン(A1 - A2 - A3 / B1 - B2 - B3 / C1 - C2 - C3) による予告演出との比較について述べる。

【0550】

この 2 つの予告演出は、途中の画像までは同じ画像となっている。具体的には、図 67(a) と図 69(a) とは同じ画像であり、図 67(b) と図 69(b) とは同じ画像である。従って、この 2 つ予告演出のいずれが表示された場合であっても、途中までは、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は同じである。しかしながら、その後に表示される画像によって、遊技者に与える遊技の状況に対する認識は、この 2 つの予告演出の間で大きく異なる。図 67(c) の画像は、画像 A2 と画像 B3 と画像 B3 とが組み合わされた画像であり、人物と犬が雨に濡れる画像は一般的に悪い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与える。一方で、図 69(c) の画像は、画像 A3 と画像 B3 と画像 C3 とが組み合わされた画像であり、雨の中、犬が雨に濡れないように人物が傘をさしてあげている画像は良い印象を与える画像であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。換言すれば、画像 A2 と画像 B2 と画像 C2 とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後、画像 A2 が変化しなかった場合には、当該画像は図 67(c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について不利な認識を与え、その一方で、画像 A2 と画像 B2 と画像 C2 とが組み合わされた画像が表示された状態において、その後、画像 A2 が画像 A3 に変化した場合には、当該画像は図 69(c) であるため、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識

を与える。従って、図 6 7 に示す予告演出または図 6 9 に示す予告演出を実行し、画像 A 2 と画像 B 2 と画像 C 2 とが組み合わせられた画像を表示することで、画像 A 2 が画像 A 3 に変化するかどうかという点に遊技者の注目を集めることができるとともに、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【0551】

また、図 6 9 に示した表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) による予告演出は、以下の特性を備える。

【0552】

上記の図 5 6 の B 用表示パターンテーブルによる予告演出においては、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 と演出画像が進行するにつれて、天候が悪化している様子が表現されているため、演出画像が進行するにつれて、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。また、図 5 6 の B 用表示パターンテーブルによる予告演出が設定されている場合には、当該予告演出が画像 B 1 から画像 B 2、画像 B 3 と変化する方が大当たり抽選に当選する確率が低く設定されているため、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 と演出画像が進行するにつれて、さらに、遊技者に対して遊技の状況について不利な認識を与える。すなわち、オブジェクト B は、画像 B 1、画像 B 2、画像 B 3 の順に画像を進行させることによって遊技者に不利な認識を与える。

【0553】

しかしながら、オブジェクト B を、画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 の順に画像が進行するオブジェクト A と、画像 C 1、画像 C 2、画像 C 3 の順に画像が進行するオブジェクト C と組み合わせ、表示パターン (A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) として表示させることによって、遊技者に感動を与える内容の演出画像に変化させることができる。このように、本実施形態におけるオブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C として構成される各画像は、画像の内容を工夫することによって、1 つのオブジェクトとして表示した場合と、他のオブジェクトと組み合わせで表示した場合とで、画像が与える印象を大きく変化させることが可能であるとともに、遊技者に対して与える遊技の状況についての認識を大きく変化させることができる。

【0554】

なお、本実施形態においては、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C による予告演出、または、これらの組み合わせからなる予告演出を、大当たり抽選に当選しているか否かを示唆する演出として用いた。すなわち、これらの予告演出を、大当たりの期待度を示す演出として用いたが、確変大当たりの期待度や、確変状態であることの期待度を遊技者に示す演出として用いてもよい。この場合においても、本実施形態と同様に、各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況が有利であるという認識または不利であるという認識を遊技者に与えることができる。

【0555】

次に、上記説明した第 6 実施形態における演出種別の設定処理を、フローチャートによって説明する。

【0556】

図 7 0 は、第 6 実施形態における演出種別の設定処理を示すフローチャートである。演出種別の設定処理は、演出設定処理のサブルーチン (図 3 2 : S 2 1 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【0557】

ステップ S 2 9 0 1 では、表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 からカウンタ値を取得する。その後、ステップ S 2 9 0 2 に進み、表示オブジェクトテーブルを参照し、取得した表示オブジェクト乱数カウンタ C 2 1 のカウンタ値との照合を実行し、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせを決定する。ステップ S 2 9 0 2 を実行した後、ステップ S 2 9 0 3 に進む。

【0558】

ステップS 2 9 0 3では、表示パターン乱数カウンタC 2 2からカウンタ値を取得する。その後、ステップS 2 9 0 4に進み、予告演出を設定する対象である遊技回が、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）のいずれであるかを確認する。ステップS 2 9 0 4を実行した後、ステップS 2 9 0 5に進む。

【0559】

ステップS 2 9 0 5では、予告演出として表示するオブジェクトの組み合わせに対応した表示パターンテーブルを参照し、取得した表示パターン乱数カウンタC 2 2のカウンタ値との照合を実行し、表示パターンを決定する。その後、ステップS 2 9 0 6に進み、決定した表示パターンを予告演出に設定する。ステップS 2 9 0 6を実行した後、ステップS 2 9 0 7に進む。

10

【0560】

ステップS 2 9 0 7では、当該遊技回が大当たりであるか否かを判定する。ステップS 2 9 0 7において、当該遊技回が大当たりであると判定した場合には（S 2 9 0 7：YES）、ステップS 2 9 0 8に進む。

【0561】

ステップS 2 9 0 8では、ステップS 2 9 0 6で設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであるか否かを判定する。ここで、フル表示パターンとは、予告演出として表示されるオブジェクトの組み合わせが、オブジェクトA、オブジェクトB、オブジェクトCの3つであり、かつ、表示パターンが（A 1 - A 2 - A 3 / B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3）である表示パターンをいう。すなわち、図49において示した表示パターンをいう。ステップS 2 9 0 8において、設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンであると判定した場合には（S 2 9 0 8：YES）、ステップS 2 9 0 9に進む。

20

【0562】

ステップS 2 9 0 9では、リーチ演出の設定処理として、フル表示パターンの予告演出の後に実行するリーチ演出を、フル表示パターンにおいて表現された演出の続編を表現した続編演出に設定する。

【0563】

図71は、リーチ演出として実行する続編演出の一例を示す説明図である。当該続編演出は、図71（a）、図71（b）、図71（c）の順に、表示面41aに表示される。図示するように、続編演出は、雨の中を、人物が犬を傘下に入れて歩く様子を示す演出である。このような続編演出を実行することにより、遊技者に、大当たりである確率が高いことを示し、遊技者の期待感を向上させることができる。

30

【0564】

説明を図70に戻す。ステップS 2 9 0 9において、リーチ演出として続編演出を設定した後、ステップS 2 9 1 0に進む。

【0565】

ステップS 2 9 0 7において、当該遊技回が大当たりではないと判定した場合には（S 2 9 0 7：NO）、ステップS 2 9 1 1に進む。

【0566】

ステップS 2 9 1 1では、当該遊技回がリーチであるか、すなわち、外れ（リーチ有）であるか否かを判定する。ステップS 2 9 1 1において当該遊技回がリーチであると判定した場合（S 2 9 1 1：YES）、または、ステップS 2 9 0 8において設定した予告演出の表示パターンがフル表示パターンではないと判定した場合には（S 2 9 0 8：NO）、ステップS 2 9 1 2に進む。

40

【0567】

ステップS 2 9 1 2では、リーチ演出の設定処理として、通常のリーチ演出を設定する。その後、ステップS 2 9 1 0に進む。

【0568】

一方、ステップS 2 9 1 1において、当該遊技回がリーチではないと判定した場合には

50

(S2911:NO)、ステップS2912を実行せずにステップS2910に進む。

【0569】

ステップS2910では、ステップS2906で設定した予告演出およびステップS2909で設定したリーチ演出を、演出コマンドに設定する。その後、演出種別の設定処理を終了する。

【0570】

以上説明したように、本実施形態においては、各オブジェクトの組み合わせ方によって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識を変えることができるので、各オブジェクトを用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。例えば、オブジェクトAが表示される場合であっても、他のオブジェクトとの組み合わせ方、または、他のオブジェクトと同じ期間に表示されているか否かによって、遊技者に与える遊技の状況についての有利・不利に関する認識が異なるので、各オブジェクト画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり、各オブジェクト画像を有効利用することができる。また、各オブジェクト画像の組み合わせから成る種々の表示パターンごとに、当該表示パターンが表示された場合の大当たり抽選に当選する確率が異なるので、各表示パターンによって構成される演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【0571】

さらに、各オブジェクト画像を組み合わせる表示する場合に、遊技の状況（例えば、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無））に応じて、各オブジェクトの相対的な配置位置を変更した表示パターンを設定するので、配置位置を調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。さらに、各オブジェクト画像を組み合わせる表示する場合に、遊技の状況に応じて、各オブジェクトの表示を開始するタイミングを変更した表示パターンを設定するので、各オブジェクトの表示開始のタイミングを調整することによって、遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

【0572】

G．変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【0573】

G1．変形例1：

上記第1実施形態から第4実施形態においては、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出を実行したが、そのような構成に限定されことなく、示唆演出を省略する構成としてもよい。示唆演出を省略する構成であっても、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選しているにも関わらず、第2の遊技回において、第1の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する演出が実行されるので、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選していることを遊技者に予期させにくい。また、示唆演出を省略する構成であっても、第2の遊技回に係る大当たり抽選に当選したことに起因して遊技回再現演出を実行することによって、遊技者に驚きを与えるとともに、遊技に意外性を付与することができる。

【0574】

G2．変形例2：

上記説明した第1実施形態のケースa2および第3実施形態のケースc2においては、示唆演出をエンディング期間において実行したが、そのような構成に限定されない。例えば、第2の遊技回において、遊技回再現演出の前に示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、既に実行された演出を再現するより前のタイミングであれば、任意のタイミングで示唆演出を実行することができる。このような構成を採用しても、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出を実行するよりも前に示唆演出が実行されるので、例えば、第2の遊技回において実行された演出が、既に実行された演出の再現であると遊技者に強

10

20

30

40

50

く認識させることができる。

【0575】

G3．変形例3：

上記第1実施形態から第4実施形態において、特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象は、大当たりとなった遊技回において実行した演出に限定されない。大当たりではない遊技回で実行した演出、例えば、外れ（リーチ有）の遊技回におけるリーチ演出を特別遊技状態再現演出および遊技回再現演出における再現の対象としてもよいし、外れ（リーチ無）の遊技回における予告演出を再現の対象としてもよい。

【0576】

G4．変形例4：

上記第1実施形態から第4実施形態において定義された第1の遊技回および第2の遊技回は、連続して実行される2つの遊技回に限定されない。例えば、第1の遊技回と第2の遊技回との間に他の遊技回が存在していてもよい。

【0577】

G5．変形例5：

上記第1実施形態から第3実施形態においては、特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成を採用した。例えば、第1実施形態においては、第1の遊技回の実行後に実行する特別遊技状態のエンディング期間において実行する演出が、ケースa1（図9）に示すように示唆演出と特別遊技状態再現演出となるか、ケースa2に示すように示唆演出となるかを、特別遊技状態より後に実行される第2の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する構成としたが、そのような構成に限定されない。当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報に基づいて決定する対象である演出は、示唆演出や特別遊技状態再現演出に制限されず、他の任意の演出を採用してもよい。例えば、通常のリーチ演出（特別遊技状態再現演出の対象とはなっていないリーチ演出）や、所定の条件が満たされた場合にのみ実行される演出など、他の演出を採用してもよい。このような構成を採用しても、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0578】

G6．変形例6：

上記第1実施形態から第4実施形態において実行する処理を、併用する構成としてもよい。すなわち、第1実施形態において実行する処理であるケースa1（図9（a））およびケースa2（図9（b））、第2実施形態において実行する処理（図39（a）、（b））、第3実施形態において実行する処理であるケースc1（図41（a））およびケースc2（図41（b））、第4実施形態において実行する処理であるケースd1（図42（a））およびケースd2（図42（b））の中から、適宜、複数の処理を選択して併用する構成としてもよい。これにより、その併用した処理による相乗的な効果を奏することが可能となる。例えば、特別遊技状態再現演出や遊技回再現演出など、既に行われた演出を再現する演出について、遊技者の注目度、期待度を向上させることができる。

【0579】

G7．変形例7：

上記第1実施形態から第6実施形態においては、特別情報が所定の条件を満たす場合として、大当たり抽選に当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、大当たり抽選に当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタC3のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第1実施形態から第6実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【0580】

10

20

30

40

50

G 8 . 変形例 8 :

上記第 5 実施形態および第 6 実施形態においては、予告演出に用いるオブジェクト画像としてオブジェクト A ~ C の 3 種類の画像を採用したが、そのような構成に限定されない。例えば、予告演出に用いるオブジェクト画像として、2 種類のオブジェクト画像を採用してもよいし、4 種類のオブジェクト画像を採用してもよい。このように、任意の数のオブジェクト画像を採用しても、上記実施形態と同様に効果を得ることができる。また、各オブジェクトの内容についても、種々の内容を採用することができる。

【 0 5 8 1 】

G 9 . 変形例 9 :

上記第 5 実施形態および第 6 実施形態においては、予告演出として表示する各オブジェクトの画像の組み合わせ方によって、遊技の状況として、大当たりの期待度を遊技者に示したが、例えば、確変大当たりの期待度や、現在の遊技状態が確変状態であることの期待度など、遊技の状況として、種々の遊技の状況を遊技者に示す構成を採用してもよい。

【 0 5 8 2 】

G 1 0 . 変形例 1 0 :

上記第 5 実施形態においては、図 4 7 に一例を示したように、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C の各々の表示パターンテーブルは、大当たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の 3 つの場合に区分して、各表示パターン乱数を振り分けたが、例えば、オブジェクト B の表示パターンテーブルにおける大当たりの区分を、さらに、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりに区分し、オブジェクト B による演出を、確変大当たりの期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。その他、例えば、潜伏確変状態が存在する遊技機においては、オブジェクト C による演出を、現在の遊技回の確変状態の期待度を示すステップアップ演出として機能させてもよい。このように、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C は、表示パターンによって、遊技の有利・不利の度合いを示唆する機能を有していれば、各々のオブジェクトが、異なる種類（例えば、大当たり期待度や確変大当たりの期待度など）の遊技の有利・不利の度合いを示してもよい。

【 0 5 8 3 】

G 1 1 . 変形例 1 1 :

上記第 5 実施形態においては、図 4 8 の配置・タイミング設定テーブルにおける各オブジェクトの配置を示す座標は固定座標として設定されているが、各オブジェクトの配置位置（座標）が経時変化するように設定されていてもよい。すなわち、オブジェクトの中心位置の動的な軌跡が設定されてもよい。この場合であっても、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面 4 1 a に表示されるように配置位置（座標）が経時変化し、かつ、表示面 4 1 a に同じ期間に表示される各オブジェクトが互いに重畳しないように、配置・タイミング設定テーブルにおける表示オブジェクトの配置および表示開始のタイミングが設定されている。

【 0 5 8 4 】

G 1 2 . 変形例 1 2 :

上記第 5 実施形態においては、図 4 9 に示したように、オブジェクト A を用いた表示パターン（A 1 - A 2 - A 3）の画像 A 3 のみ、画像枠を表示しない処理を実行したが、表示パターン（A 1 - A 2 - A 3）として表示される画像 A 1、画像 A 2、画像 A 3 の一部または全部の画像枠を表示しない構成としてもよい。また、他のオブジェクト画像に対しても同様の処理を実行する構成としてもよい。

【 0 5 8 5 】

G 1 3 . 変形例 1 3 :

上記第 5 実施形態において、パチンコ機 1 0 は、図 4 8 に示したように、配置・タイミング設定テーブルによって、予告演出として表示されるオブジェクト画像の組み合わせごとに配置と表示開始タイミングとを設定する構成であったが、他の構成を採用してもよい。例えば、オブジェクト A とオブジェクト B とが表示される予告演出においても、（A 1

10

20

30

40

50

- A 2) と (B 1 - B 2 - B 3) を組み合わせた予告演出や、(A 1 - A 2 - A 3) と (B 1) を組み合わせた予告演出など、複数種類の予告演出が存在する。これら複数種類の予告演出の各々に対して、各オブジェクト画像の配置と表示開始タイミングとを設定する構成であってもよい。このようにすることで、複数のオブジェクトが同じ期間に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【 0 5 8 6 】

G 1 4 . 変形例 1 4 :

上記第 5 実施形態および第 6 実施形態においては、1 つの予告演出に 2 つ以上のオブジェクトが表示される場合には、各オブジェクト間における相対的な位置が考慮され、かつ、各オブジェクトが関連性を有する態様で表示面 4 1 a に表示されるように、各オブジェクト間の相対的な配置位置および表示のタイミングを設定する構成とした。具体的には、関連性を有する態様として物語性を有する態様で表示されるように設定したが、関連性を有する態様として、複数のオブジェクトが一つの観念を有する態様で表示されるように設定する構成や、複数のオブジェクトが所定の規則を有する態様で表示されるように設定する構成など、複数のオブジェクトが関連性を有する態様として種々の態様を採用することができる。

10

【 0 5 8 7 】

G 1 5 . 変形例 1 5 :

上記第 5 実施形態および第 6 実施形態において説明した表示パターンテーブルに設定されている各表示パターンは、上記実施形態において示した態様に限定されることなく、他の態様の表示パターンを採用することができる。例えば、B C 用表示パターンテーブルに設定されている表示パターンとして表示パターン (B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) を採用してもよい。この場合、オブジェクト C の表示パターン (C 1 - C 2 - C 3) は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利であるという認識を遊技者に与える。一方、オブジェクト C にオブジェクト B を組み合わせた表示パターン (B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3) は、天候が悪化することによって箱の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を遊技者に与えることができ、各オブジェクトを組み合わせることによって多様な演出を実行することが可能であり、オブジェクトを有効利用することができる。

20

30

【 0 5 8 8 】

G 1 6 . 変形例 1 6 :

上記第 6 実施形態においては、予告演出に用いる画像として、オブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C、またはこれらを組み合わせた画像を採用したが、他の画像を採用してもよい。

【 0 5 8 9 】

図 7 2 は、予告演出に用いることが可能なオブジェクト D を示す説明図である。オブジェクト D は、画像 D 1、画像 D 2、画像 D 3 の 3 つの画像から構成され、画像 D 1、画像 D 2、画像 D 3 の順に経時変化する画像である。図 7 2 (a) は画像 D 1 を示し、図 7 2 (b) は画像 D 2 を示し、図 7 2 (c) は画像 D 3 を示している。図示するように、オブジェクト D は、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を表現している。具体的には、画像 D 1 には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子が表現されている。画像 D 2 には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子が表現されている。画像 D 3 には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、仲良くしている様子が表現されている。また、画像 D 3 では、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子が表現されている。

40

【 0 5 9 0 】

このような内容の画像で構成されるオブジェクト D には、画像 D 1、画像 D 2、画像 D

50

3の順に画像が進行するにつれて男女の恋愛が成就する様子が描かれており、画像D1より画像D2が、画像D2より画像D3が、一般的に良い印象を与える。すなわち、画像D1より画像D2、画像D2より画像D3が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。また、オブジェクトDは、画像D1、画像D2、画像D3と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が高くなるように設定されるステップアップする演出画像として表示面41aに表示される。すなわち、変形例16におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてD用表示パターンテーブルを備えており、大当たり、外れ(リーチ有)、外れ(リーチ無)の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン(D1)、表示パターン(D1-D2)、表示パターン(D1-D2-D3)の4つの表示パターンが割り振られている。D用表示パターンテーブルは、外れ(リーチ無)の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン表示パターン(D1)が最も表示される頻度が高く、外れ(リーチ有)の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン(D1-D2)が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン(D1-D2-D3)が最も表示される頻度が高くなるように、0~99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。

10

【0591】

本変形例におけるパチンコ機は、さらに、オブジェクトDに他の画像として画像Eを組み合わせた予告演出を実行する。

【0592】

図73は、オブジェクトDに画像Eを組み合わせた画像(オブジェクトD+画像E)を示している。図示するように、オブジェクトDに組み合わせる画像である画像Eは、女性キャラクターの父親を表現している。オブジェクトD+画像Eは、[画像D1+画像E]、[画像D2+画像E]、[画像D3+画像E]の3つの画像から構成され、[画像D1+画像E]、[画像D2+画像E]、[画像D3+画像E]の順に経時変化する画像である。図73(a)は[画像D1+画像E]を示し、図72(b)は[画像D2+画像E]を示し、図72(c)は[画像D3+画像E]を示している。図示するように、オブジェクトD+画像Eは、男性キャラクターと女性キャラクターの恋愛模様を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子を示している。具体的には、[画像D1+画像E]には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、ある程度の距離を隔てて見つめ合っている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。[画像D2+画像E]には、男性キャラクターと女性キャラクターとが、近距離で見つめあっている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。[画像D3+画像E]には、男性キャラクターと女性キャラクターとが手をつなぎ、女性キャラクターが、男性キャラクターに対して、仲良くしていることを女性キャラクターの父親には内緒にするように話をしている様子を、柱の陰から女性キャラクターの父親が見ている様子が表現されている。

20

30

【0593】

このような内容の画像で構成されるオブジェクトD+画像Eは、[画像D1+画像E]、[画像D2+画像E]、[画像D3+画像E]の順に画像が進行するにつれて、女性キャラクターと父親との親子関係が悪化することが推測される。従って、[画像D1+画像E]、[画像D2+画像E]、[画像D3+画像E]の順に画像が進行するにつれて、一般的に悪い印象を与える。換言すれば、[画像D3+画像E]より[画像D2+画像E]が、[画像D2+画像E]より[画像D1+画像E]が、一般的に良い印象を与える。すなわち、[画像D3+画像E]より[画像D2+画像E]、[画像D2+画像E]より[画像D1+画像E]が、遊技者に対して、遊技の状況について有利な認識を与える。

40

【0594】

また、オブジェクトD+画像Eは、[画像D1+画像E]、[画像D2+画像E]、[画像D3+画像E]と進行するにつれて大当たり抽選に当選する確率が低くなるように設定される演出画像として表示面41aに表示される。すなわち、変形例16におけるパチンコ機は、表示パターンテーブルとしてDE用表示パターンテーブルを備えており、大当

50

たり、外れ（リーチ有）、外れ（リーチ無）の3つの場合において、各々、非表示、表示パターン（D1/E）、表示パターン（D1-D2/E）、表示パターン（D1-D2-D3/E）の4つの表示パターンが割り振られている。DE用表示パターンテーブルは、外れ（リーチ無）の場合には、上記4つの表示パターンのうち表示パターン（D1-D2-D3/E）が最も表示される頻度が高く、外れ（リーチ有）の場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（D1-D2/E）が最も表示される頻度が高く、大当たりの場合には上記4つの表示パターンのうち表示パターン（D1/E）が最も表示される頻度が高くなるように、0～99の表示パターン乱数カウンタC22の値が割り振られている。

【0595】

このようにすることで、上記第6実施形態と同様の効果を得ることができる。すなわち、当該変形例によるパチンコ機は、画像D1が画像Eと組み合わせられずに表示面41a表示された場合よりも、画像D3が画像Eと組み合わせられずに表示面41aに表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、画像D1が画像Eと組み合わせられて表示面41aに表示された場合の方が、画像D3が画像Eと組み合わせられて表示面41aに表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えることができる。従って、画像の組み合わせ方や、画像の内容を工夫することによって、遊技者に対して遊技の状況についての種々の認識を与えることができる。

【0596】

また、画像D1が画像Eと組み合わせられずに表示面41a表示された場合よりも、画像D3が画像Eと組み合わせられずに表示面41aに表示された場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高いにも関わらず、画像D1が画像Eと組み合わせられて表示面41aに表示された場合の方が、画像D3が画像Eと組み合わせられて表示面41aに表示された場合よりも、大当たり抽選に当選している確率が高い。従って、大当たり抽選に当選している確率や期待度が高いほどステップアップする演出画像に対して、所定の画像を組み合わせた場合には、遊技の状況について、全く異なる認識を遊技者に与えることができる。遊技者は、表示面41aに表示された画像D1や画像D3を認識した場合であっても、画像Eの表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、表示面41aに表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。なお、上記効果は、画像D1と画像D3との間の関係を例に説明したが、画像D1と画像D2、画像D2と画像D3との間においても、上記効果を奏する。

【0597】

G17．変形例17：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【0598】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【0599】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【0600】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【0601】

H. 上記各実施形態等から抽出される発明群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0602】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 A 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段（第 1 実施形態から第 4 実施形態における MPU 6 2、MPU 9 2 および MPU 1 0 2）は、

第 1 の遊技回よりも後に実行される第 2 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第 1 実施形態におけるケース a 2 の処理、第 2 実施形態における処理、第 3 実施形態におけるケース c 2 の処理、第 4 実施形態におけるケース d 1 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【0603】

特徴 A 1 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。その後、第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0604】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機であって、さらに、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす特別情報に係る遊技回の後、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない第 1 の場合には、

前記第 1 の遊技回の実行される前記特別遊技状態の開始後であって前記第 2 の遊技回の開始前において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現し（第 1 実施形態におけるケース a 1 の処理、第 3 実施形態におけるケース c 1 の処理を実行し）、

10

20

30

40

50

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす第 2 の場合には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する（第 1 実施形態におけるケース a 2 の処理、第 2 実施形態における処理、第 3 実施形態におけるケース c 2 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【0605】

特徴 A 2 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、既に実行された演出を再現する役割として機能し、遊技者もそのように認識する。一方で、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現は、演出上は既に実行された演出の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。よって、第 2 の遊技回において再現が実行された後に、報知手段によって第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることが報知されると、その時点ではじめて、第 2 の遊技回において実行された再現が、単に第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するものではなく、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されるものであることを遊技者が認識する。従って、遊技に意外性を付与するとともに、既に実行された演出の再現に対して、遊技者に期待感を付与することができる。

10

20

【0606】

[特徴 A 3]

特徴 A 1 または特徴 A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には、前記再現をするよりも前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出（第 1 実施形態から第 4 実施形態において実行される示唆演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0607】

特徴 A 3 によれば、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するよりも前に示唆演出が実行されるので、第 2 の遊技回において実行された演出が第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現であると遊技者に強く認識させることができる。その後、第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、より一層、遊技に意外性を付与することができる。

30

【0608】

[特徴 A 4]

特徴 A 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回と前記第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第 2 実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）

40

ことを特徴とする遊技機。

【0609】

特徴 A 4 によれば、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【0610】

[特徴 A 5]

特徴 A 1 から特徴 A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第 1 の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第 1 の遊技回において実行された前記演出の少なくとも一部を含む（第 3 実施形態におけるケース c 1 の処理、および、ケース c 2 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【0611】

特徴 A 5 によれば、第 1 の遊技回より前の遊技回から第 1 の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【0612】

[特徴 A 6]

特徴 A 1 から特徴 A 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり

、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0613】

特徴 A 6 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、示唆演出の後に実行されたリーチ演出は、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される。従って、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【0614】

< 特徴 B 群 >

特徴 B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 B 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回（第 1 実施形態から第 3 実施形態における第 1 の遊技回）より後に実行される遊技回（第 1 実施形態から第 3 実施形態における第 2 の遊技回）に係る前記特別情報に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【0615】

特徴 B 1 によれば、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングが特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報に基づいて決定されるので、当該再現に対して特別な意味を付与することができるとともに、当該再現に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0616】

[特徴 B 2]

特徴 B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たす遊技回である特定遊技回より後に実行される遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの判定（ステップ S 1 0 2 1）を前記判定手段より前に実行するとともに、

前記判定手段より前に実行した前記判定の結果に基づいて、前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するタイミングを決定する（ステップ S 2 1 0 2 ~ S 2 1 1 2 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 7 】

特徴 B 2 によれば、特定遊技回より後に実行される遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすか否かの判定を判定手段より前に実行することで、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出を、再現を実行する遊技回を考慮して決定することができる。従って、例えば、再現を実行することが決定した遊技回よりも前に実行する遊技回における演出として、再現と関連性のある演出を実行することができる。

【 0 6 1 8 】

[特徴 B 3]

特徴 B 1 または特徴 B 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回より後に実行される遊技回のうち、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回（第 1 実施形態のケース a 2、第 2 実施形態および第 3 実施形態のケース c 2 における第 2 の遊技回）において前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現することを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 9 】

特徴 B 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予告せにく。当該遊技回に係る特別情報の判定の結果を報知手段によって報知してはじめて、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、当該遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 6 2 0 】

[特徴 B 4]

特徴 B 1 から特徴 B 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に行われた演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 1 】

特徴 B 4 によれば、既に行われた演出を再現することを示唆する示唆演出を実行するので、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現に対して遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。また、特別情報が所定の条件を満たす遊技回において特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が実行される場合、示唆演出を実行することによって、さらに、再現が実行される当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予告せにくくすることができる。

【 0 6 2 2 】

[特徴 B 5]

特徴 B 4 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記特定遊技回と、当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する（第 2 実施形態において、先行遊技回で示唆演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【0623】

特徴 B 5 によれば、特定遊技回と当該特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

10

【0624】

[特徴 B 6]

特徴 B 1 から特徴 B 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現する場合において、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特定遊技回で実行した演出であって、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

20

ことを特徴とする遊技機。

【0625】

特徴 B 6 によれば、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、当該遊技回に係る特別情報に基づいて実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特定遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

30

【0626】

< 特徴 C 群 >

特徴 C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 C 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に順次報知する報知手段と、

40

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合には、当該特別遊技状態において実行する演出を、当該特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第 1 実施形態におけるケース a 1 とケース a 2、第 2 実施形態、および、第 3 実施形態におけるケース c 1 とケース c 2 において、第 1 の遊技回後の特別遊技状態における演出を第 2 の遊技回における大当たり抽選の当否によって決定する / S 1 2 0 1 ~ S 1 2 0

50

9、S2401～S2409)

ことを特徴とする遊技機。

【0627】

特徴C1によれば、特別遊技状態より後に実行される所定の遊技回に係る特別情報を考慮した演出を、当該特別遊技状態において実行することができる。従って、例えば、当該特別遊技状態において、当該所定の遊技回に実行する演出と関連性のある演出を実行することができる。遊技の興趣向上を図ることができる。

【0628】

[特徴C2]

特徴C1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たさない第1の場合には、所定の演出を、前記特別遊技状態において実行し(第1の施形態におけるケースa1および第3実施形態におけるケースc1において、再現演出を第1の遊技回後の特別遊技状態において実行し)、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たす第2の場合には、前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する(第1実施形態におけるケースa2、第2実施形態、および、第3実施形態におけるケースc2において、再現演出を第2の遊技回において実行する)

ことを特徴とする遊技機。

【0629】

特徴C2によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合に特別遊技状態において実行している所定の演出を、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の遊技回において実行することによって、所定の演出が実行されるタイミングに特別な意味があったことを遊技者に認識させることができる。よって、遊技に意外性を付与し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0630】

[特徴C3]

特徴C1または特徴C2に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、前記特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部を再現する演出であることを特徴とする遊技機。

【0631】

特徴C3によれば、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、当該所定の遊技回において、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部が再現されるので、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。所定の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知されてはじめて、所定の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、所定の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0632】

[特徴C4]

特徴C3に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態よりも前に実行される遊技回を第1の遊技回と定義し、前記特別遊技状態より後に実行される前記所定の遊技回を第2の遊技回と定義した場合に、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第1の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第1の遊技回において前記演出実行手段が実行した演出を含む(再現対象演出は、第1実施形態のケースa1とケースa2、第2実施形態、および、第3実施形態のケースc1とケースc2において、第1の遊技回に係る大当たり抽選に当選することによって第1の遊技回において実行された演出を含む)

ことを特徴とする遊技機。

【0633】

特徴C4によれば、第2の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第1の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第1の遊技回において実行された演出を、第2の遊技回において再現する。従って、第2の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知されてはじめて、演出上は第1の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第2の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させ、遊技に意外性を付与することができる。また、再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

10

【0634】

[特徴C5]

特徴C3または特徴C4に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0635】

特徴C5によれば、所定の遊技回(第2の遊技回)に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、特別遊技状態よりも前に実行される遊技回(第1の遊技回)において実行されたリーチ演出を、第2の遊技回において再現する。従って、第2の遊技回において、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第2の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は特別遊技状態よりも前に実行された遊技回において実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも3つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

20

30

【0636】

[特徴C6]

特徴C2から特徴C5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【0637】

特徴C6によれば、所定の演出を実行する前に、当該所定の演出を実行することを示唆する示唆演出を実行することで、実行される所定の演出に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

40

【0638】

[特徴C7]

特徴C6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別遊技状態が実行される場合であって、前記所定の遊技回に係る前記特別情報が、前記所定の条件を満たすとともに、

前記特別遊技状態と前記所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記示唆演出を、前記他の遊技回において実行するとともに(第2実施形態において、

50

示唆演出を先行遊技回で実行するとともに）、

前記所定の演出を、前記所定の遊技回において実行する（第2実施形態において、遊技回再現演出を第2の遊技回で実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【0639】

特徴C7によれば、特別遊技状態と所定の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、当該他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および所定の演出を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【0640】

[特徴C8]

特徴C3から特徴C7のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも2つの遊技回において実行した演出の少なくとも一部である

ことを特徴とする遊技機。

【0641】

特徴C8によれば、特別遊技状態よりも前に実行された連続した少なくとも2つの遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【0642】

<特徴D群>

特徴D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴D1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を1遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別遊技状態開始手段は、

第1の遊技回より後に実行される第2の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことを契機として第2特別遊技状態を開始させ、

前記演出実行手段は、

前記第2特別遊技状態において実行する演出を、前記第1の遊技回に係る前記特別情報に基づいて決定する（第1実施形態において、特別遊技状態において実行される演出を、ケースa1の第1の遊技回の前に実行される遊技回[当該特徴群における第1の遊技回に対応]とケースa1の第1の遊技回[当該特徴群における第2の遊技回に対応]との関係によって、第1の遊技回[当該特徴群における第2の遊技回に対応]後の特別遊技状態において実行される演出に決定する[S2401、S2402、S2403～S2405] / ケースa2の第1の遊技回[当該特徴群における第1の遊技回に対応]とケースa2の第2の遊技回[当該特徴群における第2の遊技回に対応]との関係によって第2の遊技回[当該特徴群における第2の遊技回に対応]後の特別遊技状態において実行される演出に決定する[S2401、S2407]）

ことを特徴とする遊技機。

【0643】

特徴D1によれば、特別情報が所定の条件を満たす第2の遊技回より前に実行される第1の遊技回の特別情報を考慮して、第2の遊技回の実行する第2特別遊技状態における演出を実行することができる。従って、第1の遊技回に係る特別情報と、第2特別遊技状態における演出との間に関連性を持たせることが可能となり、第1の遊技回から第2特

10

20

30

40

50

別遊技状態にかけて、種々の演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 6 4 4 】

[特徴 D 2]

特徴 D 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって前記第 2 特別遊技状態が実行される場合において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たす場合には（第 1 実施形態のケース a 2 における第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との関係となる場合には）、

10

前記第 2 の遊技回（第 1 実施形態のケース a 2 の第 2 の遊技回）において、前記第 1 の遊技回（第 1 実施形態のケース a 2 の第 1 の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現し（S 2 1 0 8、S 2 1 0 9 の処理を実行し）、

前記第 1 の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たさない場合には（第 1 実施形態のケース a 1 における第 1 の遊技回の前に実行される遊技回と第 1 の遊技回との関係となる場合には）、

前記第 2 特別遊技状態（第 1 実施形態のケース a 1 の第 1 の遊技回後の特別遊技状態）において、前記第 2 の遊技回（第 1 実施形態のケース a 1 の第 1 の遊技回）において実行された演出の少なくとも一部を再現する（S 2 4 0 5 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 6 4 5 】

特徴 D 2 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすにも関わらず、第 2 の遊技回において、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現する。従って、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合には、第 2 特別遊技状態において、第 2 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たした場合に実行された演出を、再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。

30

【 0 6 4 6 】

[特徴 D 3]

特徴 D 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の遊技回において前記第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第 1 実施形態のケース a 2 における第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第 1 示唆演出を実行し（S 2 4 0 6 の処理を実行し）、

40

前記第 2 特別遊技状態において前記第 2 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第 1 実施形態のケース a 1 における第 1 の遊技回の前に実行される遊技回と第 1 の遊技回との関係となる場合には）、当該再現をするより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する第 2 示唆演出を実行する（S 2 4 0 5 の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 4 7 】

特徴 D 3 によれば、第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第 1 示唆演出を実行し、第 2 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に第 2 示唆演出を実行するので、第 1 の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の

50

再現又は第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現に対して、遊技者の注目度、関心度を向上させることができる。

【０６４８】

[特徴Ｄ４]

特徴Ｄ２またはＤ３に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第２の遊技回において前記第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部を再現する場合には（第１実施形態のケース a 2 における第１の遊技回と第２の遊技回との関係となる場合には）、

第１の遊技回に係る特別情報が前記所定の条件を満たすことによって開始される第１特別遊技状態において、既に行われた演出を再現することを示唆する第１示唆演出を実行する（Ｓ２４０６の処理を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

10

【０６４９】

特徴Ｄ４によれば、第１特別遊技状態において当該第１特別遊技状態より後の遊技回における演出の内容を示唆する演出を実行することによって、第１特別遊技状態が終了した後の遊技回に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【０６５０】

[特徴Ｄ５]

特徴Ｄ２から特徴Ｄ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

20

【０６５１】

特徴Ｄ５によれば、演出上は第１の遊技回で実行された演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第２の遊技回に係る特別情報に起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、第２の遊技回で実行された演出の少なくとも一部が再現される場合には、第２の遊技回におけるリーチ演出が第２特別遊技状態において実行されることになるので、第２の遊技回におけるリーチ演出を再度鑑賞したいという遊技者の要望を満たすことができる。さらに、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、既に行われた演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は既に行われた演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも３つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

30

【０６５２】

< 特徴Ｅ群 >

特徴Ｅ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴Ｅ１]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に順次報知する報知手段と、

前記各遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第１の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに、前記第１の遊技回よりも後に実行される第２の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第４実施形態におけるケース d 1 の場合）には、

40

50

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、

前記第 1 の遊技回における前記演出の実行後であって、かつ、前記第 2 の遊技回において前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するより前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 3 】

特徴 E 1 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合であるにも関わらず、第 2 の遊技回において、特別情報が所定の条件を満たさない第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するので、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者に予期させにくい。また、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を再現するより前に示唆演出を実行することで、第 2 の遊技回においては、第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部が再現されているにすぎないといった認識を遊技者により一層与えることができる。そして、第 2 の遊技回に係る特別情報の判定の結果が報知手段によって報知してはじめて、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。すなわち、第 2 の遊技回を、遊技者の予想しない展開にすることで、遊技者に対して驚きを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 6 5 4 】

[特徴 E 2]

特徴 E 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に加えて、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさないとともに前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合（第 4 実施形態におけるケース d 2 の場合）にも、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現し、

前記第 1 の遊技回における前記演出の実行後であって前記第 2 の遊技回における前記再現の前に、既に実行された演出を再現することを示唆する示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 5 】

特徴 E 2 によれば、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさないとともに第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たさない場合にも、第 2 の遊技回において第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現するので、再現が実行された遊技回に係る特別情報が必ずしも所定の条件を満たすとは限らないという認識を遊技者に付与することができる。その結果、第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部が再現された場合に、遊技者に対して心境の抑揚や期待感を付与するとともに、再現が実行される遊技回に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【 0 6 5 6 】

[特徴 E 3]

特徴 E 1 または特徴 E 2 に記載の遊技機であって、さらに、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始させる特別遊技状態開始手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たすとともに、前記第 2 の遊技回に係る前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合（第 1 実施形態におけるケース a 2 の場合）には、

前記第 2 の遊技回において、前記第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部を再現

10

20

30

40

50

し、

前記第 1 の遊技回の実行後に実行される特別遊技状態の開始後であって前記第 2 の遊技回における前記再現の前に、前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 7 】

特徴 E 3 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 1 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たすことによって第 1 の遊技回において実行された演出を、第 2 の遊技回において再現する。従って、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしていることを報知手段によって報知してはじめて、演出上は第 1 の遊技回において実行された演出の再現として実行されている演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、演出の再現に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。さらに、第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現が第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行された場合には、遊技者に特典を付与する特別遊技状態が開始されるので、演出の再現に対する遊技者の期待感をより一層向上させることができる。

【 0 6 5 8 】

[特徴 E 4]

特徴 E 1 から特徴 E 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を開始するための条件であり

、
前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆する演出であるリーチ演出を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 5 9 】

特徴 E 4 によれば、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 1 の遊技回において実行されたリーチ演出を、第 2 の遊技回において再現する。従って、演出上は第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されていたリーチ演出が、実際には、第 2 の遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行されていたことを遊技者に認識させることで、遊技に意外性を付与することができる。また、リーチ演出が実行される場合として、所定の条件を満たすことの期待度を遊技者に示唆するという本来的な機能として実行される場合と、第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行される場合と、演出上は第 1 の遊技回で実行した演出の少なくとも一部の再現として実行されるが、実際には、当該遊技回に係る特別情報が所定の条件を満たしたことに起因して実行される場合との、少なくとも 3 つの場合を設定することができる。従って、リーチ演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 0 6 6 0 】

[特徴 E 5]

特徴 E 1 から特徴 E 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技回と前記第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合には、

前記他の遊技回において、前記示唆演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 6 1 】

特徴 E 5 によれば、第 1 の遊技回と第 2 の遊技回との間に他の遊技回が存在する場合であっても、他の遊技回において示唆演出を実行することによって、示唆演出および再現を、遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

【 0 6 6 2 】

[特徴 E 6]

特徴 E 1 から特徴 E 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段が前記再現する対象は、前記第 1 の遊技回より前の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含むとともに、前記第 1 の遊技回において実行された演出の少なくとも一部を含む

ことを特徴とする遊技機。

【0663】

特徴 E 6 によれば、第 1 の遊技回より前の遊技回から第 1 の遊技回に亘って連続的な演出が実行された場合であっても、その連続的な演出を再現することができる。

【0664】

なお、上記特徴 A 群、特徴 B 群、特徴 C 群、特徴 D 群、特徴 E 群の発明は、以下の課題を解決する。

【0665】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。これら演出の中には、例えば、低確率で実行されるリーチ演出や、大当たり抽選に当選した場合にのみ実行される演出のように、低い頻度で実行される演出が含まれる。このような低い頻度で実行される演出は、一度実行された後に、鑑賞を目的として遊技者が再現を望む場合がある。従来から、遊技者のこのような要望に応えるために、一度実行された演出を再現する演出を実行する遊技機が知られている。

【0666】

ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【0667】

< 特徴 F 群 >

特徴 F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 F 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第 1 の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と、を前記画像表示手段に表示し（第 5 実施形態、第 6 実施形態におけるオブジェクト A、オブジェクト B、オブジェクト C を表示面 41a に表示し）、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 2 の画像と関連性を有した態様で前記画像表示手段に表示する（第 5 実施形態の S2805 において、配置・タイミングテーブルを参照することによって、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定し表示する / 第 6 実施形態の S2905 において、各オブジェクトが関連性を有した態様で表示されるように設定された各表示パターンテーブルに基づいて各オブジェクトを表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【0668】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像

10

20

30

40

50

が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつかの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。

【 0 6 6 9 】

特徴 F 1 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合には、第 2 の画像と関連性を有した態様で表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第 1 の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。

【 0 6 7 0 】

[特徴 F 2]

特徴 F 1 に記載の遊技機であって、

前記関連性を有した態様は、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが関連して物語性を有する態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 7 1 】

特徴 F 2 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合には、第 1 の画像と第 2 の画像とが関連して物語性を有する態様で表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出を、遊技者にとって違和感のない演出にすることができる。また、第 1 の画像と第 2 の画像とが重なる期間に表示されることによって実行される演出が物語性を有することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 6 7 2 】

[特徴 F 3]

特徴 F 1 または特徴 F 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第 1 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第 1 の画像および前記第 2 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第 5 実施形態における S 2 8 0 3 / 第 6 実施形態における S 2 9 0 5 ）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 7 3 】

特徴 F 3 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第 1 の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。また、第 1 の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。

【 0 6 7 4 】

[特徴 F 4]

特徴 F 1 から特徴 F 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第 5 実施形態の S 2 8 0 3 の処理）

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 6 7 5 】

特徴 F 4 によれば、画像を用いて、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

【 0 6 7 6 】

[特徴 F 5]

特徴 F 1 から特徴 F 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、当該第 1 の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

10

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 7 7 】

特徴 F 5 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【 0 6 7 8 】

[特徴 F 6]

特徴 F 1 から特徴 F 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 6 7 9 】

特徴 F 6 によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【 0 6 8 0 】

< 特徴 G 群 >

特徴 G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 G 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

30

経時変化する画像である期待度画像を記憶する期待度画像記憶手段と、

演出としての前記期待度画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記期待度画像記憶手段は、

第 1 の期待度画像と、

第 2 の期待度画像と、

を記憶し、

前記制御手段は、

40

前記第 1 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、

前記第 2 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、

前記第 1 の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第 1 の部分画像と、前記第 2 の期待度画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する画像を抽出した第 2 の部分画像と、を関連性を有する態様で組み合わせた前記期待度画像である第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示する場合と、

があり、

前記制御手段によって前記第 1 の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第 1 の確率と定義し、

前記制御手段によって前記第 2 の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所

50

定の条件を満たしている確率を第2の確率と定義し、

前記制御手段によって前記第3の期待度画像が表示された場合の前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率を第3の確率と定義した場合において、

前記制御手段は、前記第3の確率が、前記第1の確率と異なり、かつ、前記第2の確率と異なるように、

前記第1の期待度画像、前記第2の期待度画像または前記第3の期待度画像を前記画像表示手段に表示する（第5実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する / 第6実施形態における表示パターンテーブルを用いて表示する）

ことを特徴とする遊技機。

【0681】

特徴G1によれば、画像表示手段に表示する期待度画像として、第1の期待度画像、第2の期待度画像に加え、第1の部分画像と第2の部分画像とを関連性を有する態様で組み合わせた第3の期待度画像を画像表示手段に表示するので、第1の期待度画像および第2の期待度画像を有効に活用した演出を実行することができる。第3の期待度画像は、第1の部分画像と第2の部分画像とが関連性を有する態様で組み合わせた期待度画像であるので、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第3の確率が、第1の確率と異なり、かつ、第2の確率と異なるように、第1の期待度画像、第2の期待度画像または第3の期待度画像を画像表示手段に表示するので、期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0682】

[特徴G2]

特徴G1に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第1の部分画像を前記第1の期待度画像から抽出するに際し、前記第1の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第3の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第3の確率は、前記第3の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に異なる（第6実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【0683】

特徴G2によれば、第1の部分画像を第1の期待度画像から抽出するに際し、第1の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で第3の期待度画像を画像表示手段に表示することが可能であるので、第3の期待度画像を用いて種々の演出を実行することができる。また、第3の確率は、第3の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に異なるので、第3の期待度画像に対する遊技者の注目度を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0684】

[特徴G3]

特徴G1または特徴G2に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第1の部分画像を前記第1の期待度画像から抽出するに際し、前記第1の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第3の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第3の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第1の部分画像と前記第2の部分画像との相対的な表示の位置は、

前記第3の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第6実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの配置位置は各表示パターン毎に予め設定されている）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 5 】

特徴 G 3 によれば、第 3 の期待度画像として画像表示手段に表示する第 1 の部分画像と第 2 の部分画像との相対的な表示の位置は、第 3 の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第 3 の期待度画像として第 1 の部分画像と第 2 の部分画像とがなんら関連性なく重畳されて画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第 3 の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【 0 6 8 6 】

[特徴 G 4]

特徴 G 1 から特徴 G 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

10

前記制御手段は、

前記第 1 の部分画像を前記第 1 の期待度画像から抽出するに際し、前記第 1 の期待度画像の時間軸方向に対して異なる期間の画像を抽出することによって、複数の異なる表示態様で前記第 3 の期待度画像を前記画像表示手段に表示し、

前記第 3 の期待度画像として前記画像表示手段に表示する前記第 1 の部分画像と前記第 2 の部分画像との相対的な表示のタイミングは、前記第 3 の期待度画像の前記複数の異なる表示態様毎に予め設定されている（第 6 実施形態における表示パターンテーブルによって、各オブジェクトの表示のタイミングは各表示パターン毎に予め設定されている）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 7 】

20

特徴 G 4 によれば、第 3 の期待度画像として画像表示手段に表示する第 1 の部分画像と第 2 の部分画像との相対的な表示のタイミングは、第 3 の期待度画像の複数の異なる表示態様毎に予め設定されているので、第 3 の期待度画像として第 1 の部分画像と第 2 の部分画像とがなんら関連性のないタイミングで画像表示手段に表示されることがない。従って、複数の異なる表示態様で第 3 の期待度画像が用いられた各々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【 0 6 8 8 】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 H 1]

30

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第 1 の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と、を前記画像表示手段に表示し、

40

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 9 】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する

50

演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつもの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。

【0690】

特徴H1によれば、第1の画像は、第2の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第1の画像と第2の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第1の画像と第2の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。また、第1の画像は、第2の画像と重なる期間に表示される場合と、第2の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第1の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第1の画像を有効活用することができる。

【0691】

[特徴H2]

特徴H1に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

異なる複数の表示態様で、前記第1の画像を、前記第2の画像と重なる期間に前記画像表示手段に表示するとともに、

前記異なる複数の表示態様の各々に応じて、前記第1の画像を、前記第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置（第6実施形態における表示・パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0692】

特徴H2によれば、異なる複数の表示態様で、第1の画像を、第2の画像と重なる期間（同じ期間）に表示するので、第1の画像と第2の画像とを用いた種々の演出を実行することができる。また、異なる複数の表示態様の各々に応じて、第1の画像を、第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示するので、各表示態様において、第1の画像と第2の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第1の画像と第2の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される種々の演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

【0693】

[特徴H3]

特徴H1または特徴H2に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第1の画像を、前記第2の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第2の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第5実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング/第6実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0694】

特徴H3によれば、第1の画像は、第2の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第2の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第1の画像と第2の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第1の画像と第2の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させること

10

20

30

40

50

ができる。

【 0 6 9 5 】

[特徴 H 4]

特徴 H 1 から特徴 H 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 2 の画像と重ならない期間に表示されない場合の前記第 1 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第 1 の画像および前記第 2 の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第 5 実施形態における表示パターンテーブル / 第 6 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 6 9 6 】

特徴 H 4 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とで異なる遊技の有利・不利の度合いを示唆するので、第 1 の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。また、第 1 の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第 2 の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。

20

【 0 6 9 7 】

[特徴 H 5]

特徴 H 1 から特徴 H 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第 5 実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 9 8 】

特徴 H 5 によれば、第 1 の画像からなる演出、第 2 の画像からなる演出、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

30

【 0 6 9 9 】

[特徴 H 6]

特徴 H 1 から特徴 H 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、当該第 1 の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 1 の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 7 0 0 】

特徴 H 6 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【 0 7 0 1 】

[特徴 H 7]

特徴 H 1 から特徴 H 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像と前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 0 2 】

特徴 H 7 によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することがで

50

きる。

【 0 7 0 3 】

< 特徴 I 群 >

特徴 I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 I 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

演出としての画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆する第 1 の画像と、遊技者に対して遊技の有利・不利の度合いを示唆するとともに前記第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と、を前記画像表示手段に表示し、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合と、前記第 2 の画像と重ならない期間に表示する場合とがあり、

前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第 2 の画像との間で相対的に予め定められたタイミング（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミング / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミング）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 0 4 】

画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このような画像は複数種類用意されており、各画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。また、これら画像は、各々、表示される条件が異なる。このような遊技機の場合、遊技の状態によっては、複数の画像の表示される条件が重なる場合があり、このような場合、重なる期間（同じ期間）に表示される他の画像との関連性を考慮することなく、複数の画像が各々の設定に従って表示される。結果として、画像表示手段に複数の画像がなんら関連性無く表示されたり、いくつかの画像が重畳して表示されたりする場合があり、煩雑な演出であるという印象を遊技者に与えてしまう。なお、遊技の有利・不利の度合いは、特別情報に基づいて決定された遊技回の状態が、遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示すものである。例えば、パチンコ遊技機においては、大当たり抽選に当選することの期待度、確変大当たりであることの期待度、遊技回が確変状態であることの期待度など、遊技回の状態が遊技者にとって有利であるか不利であるかの度合いを示す。

【 0 7 0 5 】

特徴 I 1 によれば、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間に表示される場合には、第 2 の画像との間で相対的に予め定められたタイミングで表示されるので、第 1 の画像と第 2 の画像とがなんら関連性のないタイミングで表示されることがない。従って、第 1 の画像と第 2 の画像とを重なる期間（同じ期間）に表示することによって実行する演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、さらに、演出の質を向上させることができる。また、第 1 の画像は、第 2 の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合と、第 2 の画像と重ならない期間に表示される場合とがあるので、第 1 の画像を用いて複数の異なる態様の演出を実行することができ、第 1 の画像を有効活用することができる。

【 0 7 0 6 】

[特徴 I 2]

特徴 I 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第 1 の画像を、前記第 2 の画像との間で相対的な位置が予め定め

られた配置位置（第5実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置／第6実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置）で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0707】

特徴I2によれば、第1の画像は、第2の画像と重なる期間（同じ期間）に表示される場合には、第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、第1の画像と第2の画像とがなんら関連性なく重畳されて表示されることがない。従って、第1の画像と第2の画像とが重なる期間（同じ期間）に表示されることによって実行される演出が、遊技者に煩雑な印象を与えることがなく、演出の質を向上させることができる。

10

【0708】

[特徴I3]

特徴I1または特徴I2に記載の遊技機であって、

前記第2の画像と重ならない期間に表示される場合の前記第1の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いは、

前記第1の画像と前記第2の画像とが重なる期間に表示される場合の前記第1の画像および前記第2の画像が示唆する前記遊技の有利・不利の度合いと異なる（第5実施形態における表示パターンテーブル／第6実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

20

【0709】

特徴I3によれば、第1の画像は、第2の画像と重なる期間に表示される場合と、第2の画像と重ならない期間に表示される場合とで遊技の有利・不利の異なる度合いを示唆するので、第1の画像を用いて、遊技の有利・不利の度合いの異なる複数の異なる態様の演出を実行することができ、第1の画像を有効活用することができる。また、第1の画像が表示される場合であっても、他の画像と重なる期間（同じ期間）に表示されているか否かによって有利・不利の度合いが異なるので、演出に対する遊技者の注目度、関心度、期待感を向上させることができる。そして、第2の画像と組み合わせた画像を表示する場合であっても、第2の画像との間で相対的な位置が予め定められた配置位置で画像表示手段に表示されるので、質の高い演出を遊技者に提供することができる。

30

【0710】

[特徴I4]

特徴I1から特徴I3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1の画像と前記第2の画像とは、異なる種類の前記遊技の有利・不利の度合いを示唆する（第5実施形態における表示パターンテーブル）

ことを特徴とする遊技機。

【0711】

特徴I4によれば、第1の画像からなる演出、第2の画像からなる演出、第1の画像および第2の画像からなる演出の各々において、異なる種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。従って、複数の画像の組み合わせ方によって、多様な種類の遊技の有利・不利の度合いを示唆することができる。

40

【0712】

[特徴I5]

特徴I1から特徴I4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第1の画像を前記第2の画像と重ならない期間に表示する場合には、前記第1の画像を、当該第1の画像の領域を示す画像枠を付した態様で前記画像表示手段に表示し、

前記第1の画像を前記第2の画像と重なる期間に表示する場合には、前記第1の画像を、前記画像枠が無い態様で前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 7 1 3 】

特徴 I 5 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像からなる演出を、遊技者に対して違和感のない演出にすることができる。

【 0 7 1 4 】

[特徴 I 6]

特徴 I 1 から特徴 I 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 の画像と前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である
ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 1 5 】

特徴 I 6 によれば、経時変化する画像を用いることで、多様な演出を実行することがで
きる。

【 0 7 1 6 】

< 特徴 J 群 >

特徴 J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 J 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊
技回毎に報知する報知手段と、

遊技の状況について有利・不利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする画像を
記憶する画像記憶手段と、

演出としての前記画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

前記画像記憶手段に記憶されている第 1 の画像であって、遊技の状況について有利・不
利に関する認識を遊技者に与えることを可能とする第 1 の画像を前記画像表示手段に表示
し、

前記第 1 の画像を当該第 1 の画像とは異なる第 2 の画像と組み合わせた組み合わせ画像
であって、遊技の状況についての有利・不利に関する認識であって前記第 2 の画像と組み
合わせずに前記第 1 の画像を表示する場合に遊技者に与える前記認識とは異なる認識を遊
技者に与えることを可能とする組み合わせ画像を前記画像表示手段に表示する（第 5 実施
形態および第 6 実施形態において、オブジェクト C の表示パターン（C 1 - C 2 - C 3 ）
は、箱の中から犬が顔を出した様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が有利である
という認識を遊技者に与える。一方、オブジェクト C にオブジェクト B を組み合わせた表
示パターン（B 1 - B 2 - B 3 / C 1 - C 2 - C 3 ）は、天候が悪化することによって箱
の中の犬が濡れる様子を示す表示パターンであり、遊技の状況が不利であるという認識を
遊技者に与える / 変形例 1 5 ）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 1 7 】

特徴 J 1 によれば、第 1 の画像を第 2 の画像と組み合わせずに画像表示手段に表示した
場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識と、第 1 の画像を第 2 の画像と組み
合わせて画像表示手段に表示した場合に遊技の有利・不利について遊技者に与える認識と
を変えることができるので、第 1 の画像を用いた多様な演出を実行することが可能であり
、第 1 の画像を有効利用することができる。なお、遊技の状況とは、例えば、特別情報が
所定の条件を満たすか否かや、特別情報が所定の条件を満たす確率が相対的に高い状況で
あるか否かといった遊技の状態に基づいた状況をいう。

【 0 7 1 8 】

[特徴 J 2]

特徴 J 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像との間の相対的な位置を前記遊技の状況に応じて設定（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された配置位置に設定 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された配置位置に設定）して、前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0719】

特徴 J 2 によれば、第 1 の画像と第 2 の画像との間の相対的な位置を遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

10

【0720】

[特徴 J 3]

特徴 J 1 または特徴 J 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第 1 の画像を前記第 2 の画像と組み合わせて表示する場合に、前記第 1 の画像と前記第 2 の画像との間で前記画像表示手段に表示する相対的なタイミングを前記遊技の状況に応じて設定（第 5 実施形態における配置・タイミングテーブルで決定された表示のタイミングに設定 / 第 6 実施形態における表示パターンテーブルで設定された表示のタイミングに設定）して、前記画像表示手段に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【0721】

20

特徴 J 3 によれば、第 1 の画像と第 2 の画像との間で画像表示手段に表示する相対的なタイミングを遊技の状況に応じて設定して画像表示手段に表示するので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いて遊技の有利・不利について種々の認識を遊技者に与えることができる。

【0722】

[特徴 J 4]

特徴 J 1 から特徴 J 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像または前記第 2 の画像の少なくとも一つは経時変化する画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0723】

30

特徴 J 4 によれば、経時変化する画像である画像を用いることで、多様な演出を実行することができる。

【0724】

< 特徴 K 群 >

特徴 K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

[特徴 K 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を 1 遊技回毎に報知する報知手段と、

40

少なくとも、第 1 の画像と、第 2 の画像と、第 3 の画像とを記憶する画像記憶手段と、

前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段によって、前記第 1 の画像（第 6 実施形態における画像 C 1 の箱の画像）が前記第 3 の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第 2 の画像（第 6 実施形態における画像 C 3 の箱から犬が顔を出す画像）が前記第 3 の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、

前記制御手段によって、前記第 1 の画像（第 6 実施形態における画像 C 1 の箱の画像）

50

が前記第 3 の画像（第 6 実施形態における画像 B 3 の雨の画像）と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第 2 の画像（第 6 実施形態における画像 C 3 の箱から犬が顔を出す画像）が前記第 3 の画像（第 6 実施形態における画像 B 3 の雨の画像）と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える

ことを特徴とする遊技機。

【0725】

特徴 K 1 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与えるにも関わらず、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせる表示した場合の方が、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせる表示した場合よりも、遊技者に対して遊技の状況について有利な認識を与える。従って、画像の組み合わせ方によって、多様な演出を実行することが可能である。また、遊技者は、画像表示手段に表示された第 1 の画像や第 2 の画像を認識した場合であっても、第 3 の画像の表示の有無によって遊技の状況が異なると認識する。従って、画像表示手段に表示される画像に対する遊技者の注目度を向上させることができる。

【0726】

[特徴 K 2]

特徴 K 1 に記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第 1 の経時変化画像（画像 C 1、画像 C 2、画像 C 3 の順に経時変化するオブジェクト C）を記憶し、

前記第 1 の画像（画像 C 1）および前記第 2 の画像（画像 C 3）は、前記第 1 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0727】

特徴 K 2 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像は、第 1 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第 1 の経時変化画像から部分画像を抽出し、第 3 の画像と組み合わせることで、さらに、多様な演出を実行することができる。

【0728】

[特徴 K 3]

特徴 K 1 または特徴 K 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第 1 の場合と、

前記第 1 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第 2 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第 2 の場合とがある

ことを特徴とする遊技機。

【0729】

特徴 K 3 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いた多様な演出を実行することができる。

【0730】

[特徴 K 4]

特徴 K 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合よりも、前記第 2 の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第 6 実施形態における C 用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（C 1）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（C 1 - C 2）また

10

20

30

40

50

は表示パターン（Ｃ１－Ｃ２－Ｃ３）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【０７３１】

特徴Ｋ４によれば、第１の画像を第３の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第２の画像を第３の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第１の場合）より、表示する場合（第２の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第１の画像が第３の画像と組み合わせられずに表示された第１の場合に、その後に、第２の画像が第３の画像と組み合わせられずに表示される第２の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第１の画像および第２の画像に対して、第３の画像を組み合わせることで、さらに多様な演出を実行することができる。

10

【０７３２】

[特徴Ｋ５]

特徴Ｋ１から特徴Ｋ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第２の経時変化画像（画像Ｂ１、画像Ｂ２、画像Ｂ３の順に経時変化するオブジェクトＢ）を記憶し、

前記第３の画像（画像Ｂ３）は、前記第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

20

【０７３３】

特徴Ｋ５によれば、第３の画像は、第２の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第２の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第１の画像および第２の画像と、当該第２の経時変化画像を組み合わせることで表示する場合に、第２の経時変化画像の一部である第３の画像が第１の画像や第２の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。

【０７３４】

< 特徴Ｌ群 >

特徴Ｌ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。

30

[特徴Ｌ１]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすか否かの前記判定手段による判定の結果を１遊技回毎に報知する報知手段と、

少なくとも、第１の画像と、第２の画像と、第３の画像とを記憶する画像記憶手段と、

前記画像記憶手段に記憶された画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像と組み合わせられずに前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、

40

前記制御手段によって、前記第１の画像（第６実施形態における画像Ｃ１の箱の画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合の方が、前記第２の画像（第６実施形態における画像Ｃ３の箱から犬が顔を出す画像）が前記第３の画像（第６実施形態における画像Ｂ３の雨の画像）と組み合わせられて前記画像表示手段に表示された場合よりも、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 3 5 】

特徴 L 1 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示した場合よりも、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示した場合の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高いにも関わらず、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせ表示した場合の方が、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせ表示した場合よりも、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第 1 の画像または第 2 の画像が表示された場合に、第 3 の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【 0 7 3 6 】

[特徴 L 2]

特徴 L 1 に記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第 1 の経時変化画像（画像 C 1、画像 C 2、画像 C 3 の順に経時変化するオブジェクト C）を記憶し、

前記第 1 の画像（画像 C 1）および前記第 2 の画像（画像 C 3）は、前記第 1 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 3 7 】

特徴 L 2 によれば、第 1 の画像および第 2 の画像は、第 1 の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第 1 の経時変化画像が表示された場合に、第 3 の画像の表示の有無についての遊技者の注目度を向上させることができる。

【 0 7 3 8 】

[特徴 L 3]

特徴 L 1 または特徴 L 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記第 1 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第 1 の場合と、

前記第 1 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示した後に、前記第 2 の画像を前記第 3 の画像と組み合わせずに前記画像表示手段に表示する第 2 の場合とがある

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 3 9 】

特徴 L 4 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせない画像を表示する場合と、表示しない場合とがあるので、第 1 の画像および第 2 の画像を用いた多用な演出を実行することができる。

【 0 7 4 0 】

[特徴 L 4]

特徴 L 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合よりも、前記第 2 の場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たしている確率が高い（第 6 実施形態における C 用表示パターンテーブルにおいて、表示パターン（C 1）による予告演出が表示される場合より、表示パターン（C 1 - C 2）または表示パターン（C 1 - C 2 - C 3）による予告演出が表示される場合の方が、大当たり抽選に当選している確率が高い）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 4 1 】

特徴 L 4 によれば、第 1 の画像を第 3 の画像と組み合わせずに表示する場合において、その後に、第 2 の画像を第 3 の画像と組み合わせない画像を表示しない場合（第 1 の場合）より、表示する場合（第 2 の場合）の方が、特別情報が所定の条件を満たしている確率が高い。従って、第 1 の画像が第 3 の画像と組み合わせられずに表示された第 1 の場合に、

10

20

30

40

50

その後、第2の画像が第3の画像と組み合わせられずに表示される第2の場合に状態が遷移することに対する期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、このような特性を備える第1の画像および第2の画像に対して、第3の画像を組み合わせることで、さらに多様な演出を実行することができる。

【0742】

[特徴L5]

特徴L1から特徴L4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記画像記憶手段は、経時変化する画像である第2の経時変化画像（画像B1、画像B2、画像B3の順に経時変化するオブジェクトB）を記憶し、

前記第3の画像（画像B3）は、前記第2の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0743】

特徴L5によれば、第3の画像は、第2の経時変化画像の時間軸方向の少なくとも一部の期間を構成する部分画像であるので、第2の経時変化画像を用いて、多様な演出を実行することができる。例えば、第1の画像および第2の画像と、当該第2の経時変化画像を組み合わせる表示する場合に、第2の経時変化画像の一部である第3の画像が第1の画像や第2の画像と同じ期間に表示された場合には、遊技者に対して遊技の状況についての認識を変えることができる。

【0744】

なお、上記特徴F群、特徴G群、特徴H群、特徴I群、特徴J群、特徴K群、特徴L群の発明は、以下の課題を解決する。

【0745】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣の向上を目的として、各種遊技状態に応じて様々な演出が行われる。例えば、オブジェクト画像を画像表示手段に表示し、遊技者に対して、遊技の有利・不利の度合いを示唆する演出を実行する遊技機がある。通常、このようなオブジェクト画像は複数種類用意されており、各オブジェクト画像が、各々、遊技の有利・不利の度合いを示唆する。

【0746】

ここで、上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【0747】

なお、上記特徴A群から特徴L群に含まれる1又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【0748】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【0749】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基いて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【0750】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【0751】

10

20

30

40

50

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【符号の説明】

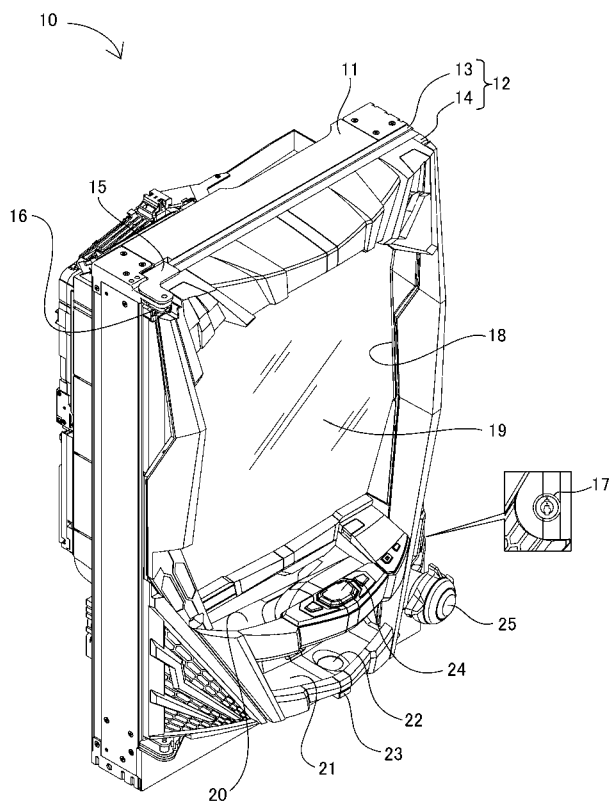
【 0 7 5 2 】

1 0 ... パチンコ機	
1 1 ... 外枠	10
1 2 ... パチンコ機本体	
1 3 ... 内枠	
1 4 ... 前扉枠	
1 5 ... ヒンジ	
1 6 ... ヒンジ	
1 7 ... シリンダ錠	
1 8 ... 窓部	
1 9 ... ガラスユニット	
2 0 ... 上皿	
2 1 ... 下皿	20
2 2 ... 排出口	
2 3 ... レバー	
2 4 ... 演出操作ボタン	
2 5 ... 操作ハンドル	
3 0 ... 遊技盤	
3 1 ... 誘導レール	
3 1 a ... 内レール部	
3 1 b ... 外レール部	
3 2 ... 一般入賞口	
3 3 ... 第 1 始動口	30
3 4 ... 第 2 始動口	
3 4 a ... 電動役物	
3 4 b ... 電動役物駆動部	
3 5 ... スルーゲート	
3 6 ... 可変入賞装置	
3 6 a ... 大入賞口	
3 6 b ... 開閉扉	
3 6 c ... 可変入賞駆動部	
3 7 ... 特図ユニット	
3 7 a ... 第 1 結果表示部	40
3 7 b ... 第 2 結果表示部	
3 7 c ... 第 1 保留表示部	
3 7 d ... 第 2 保留表示部	
3 8 ... 普図ユニット	
3 9 ... ラウンド表示部	
4 0 ... 可変表示ユニット	
4 1 ... 図柄表示装置	
4 1 a ... 表示面	
4 1 a L ... 表示領域	
4 1 a S ... 表示領域	50

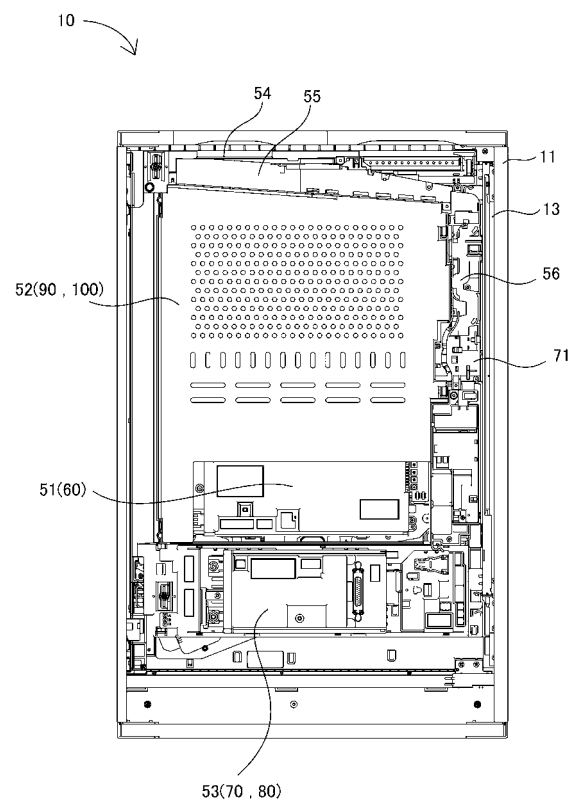
4 2 ... 釘	
4 3 ... アウト口	
4 5 ... メイン表示部	
4 6 ... スピーカー	
4 7 ... 各種ランプ	
5 1 ... 第 1 制御ユニット	
5 2 ... 第 2 制御ユニット	
5 3 ... 第 3 制御ユニット	
5 4 ... タンク	
5 5 ... タンクレール	10
5 6 ... ケースレール	
6 0 ... 主制御装置	
6 1 ... 主制御基板	
6 2 ... 主側 M P U	
6 3 ... 主側 R O M	
6 4 ... 主側 R A M	
6 3 a ... 当否テーブル記憶エリア	
6 3 b ... 振分テーブル記憶エリア	
6 3 c ... リーチ判定用テーブル記憶エリア	
6 3 d ... 変動時間テーブル記憶エリア	20
6 3 e ... 停止結果テーブル記憶エリア	
6 3 f ... コマンド情報記憶エリア	
6 4 a ... 抽選カウンタ用バッファ	
6 4 b ... 保留情報記憶エリア	
6 4 c ... 電役保留エリア	
6 4 d ... 各種カウンタエリア	
6 4 e ... 各種フラグ記憶エリア	
6 4 f ... 先判定処理結果記憶エリア	
6 7 a ... 各種検知センサ	
7 0 ... 払出制御装置	30
7 1 ... 払出装置	
8 0 ... 発射制御装置	
8 1 ... 遊技球発射機構	
8 5 ... 電源装置	
8 6 ... 停電監視回路	
9 0 ... 音声発光制御装置	
9 1 ... 音声発光制御基板	
9 2 ... 音光側 M P U	
9 3 ... 音光側 R O M	
9 3 a ... 演出パターンテーブル記憶エリア	40
9 3 b ... 変動表示パターンテーブル記憶エリア	
9 4 ... 音光側 R A M	
9 4 a ... 各種フラグ記憶エリア	
9 4 b ... 各種カウンタエリア	
9 4 c ... 抽選用カウンタエリア	
1 0 0 ... 表示制御装置	
1 0 1 ... 表示制御基板	
1 0 2 ... 表示側 M P U	
1 0 3 ... プログラム R O M	
1 0 4 ... ワーク R A M	50

106...キャラクタROM
 107...ビデオRAM
 PA...遊技領域
 PC...入賞カウンタエリア
 AE...実行エリア
 Ra...第1保留エリア
 Rb...第2保留エリア

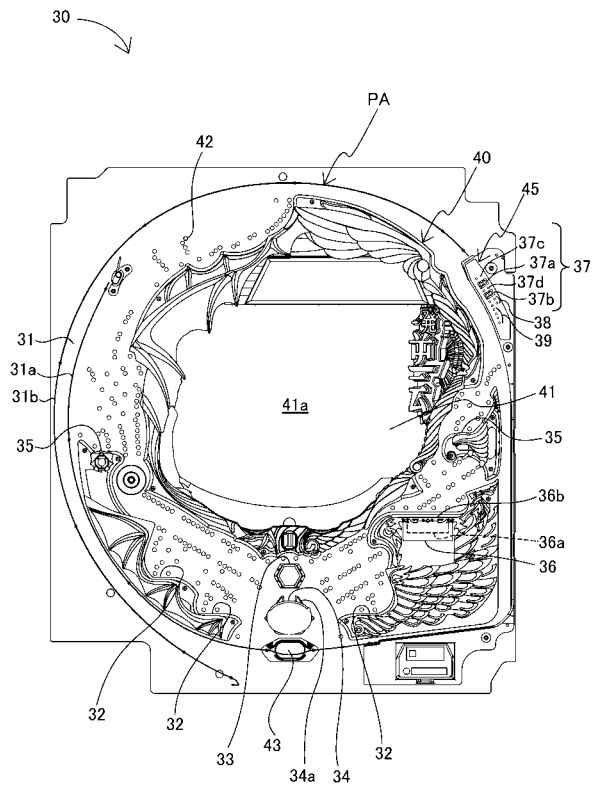
【図1】



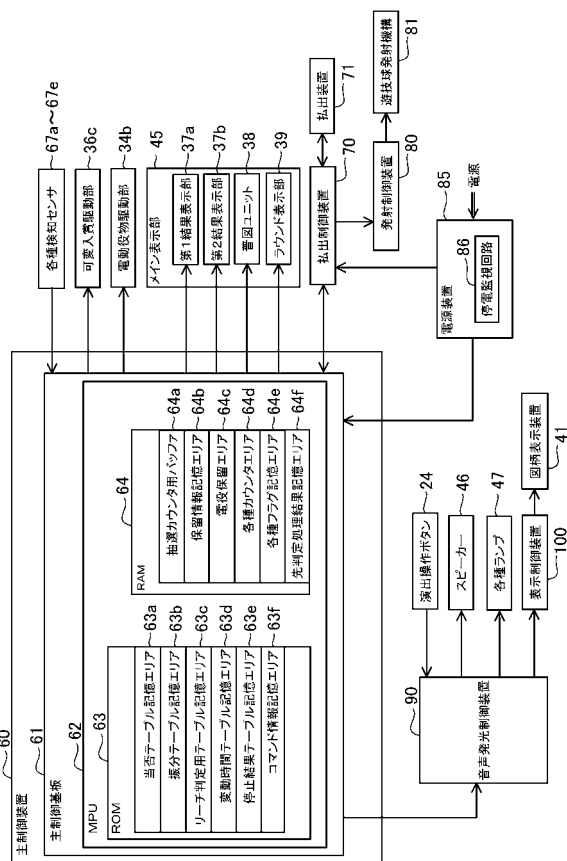
【図2】



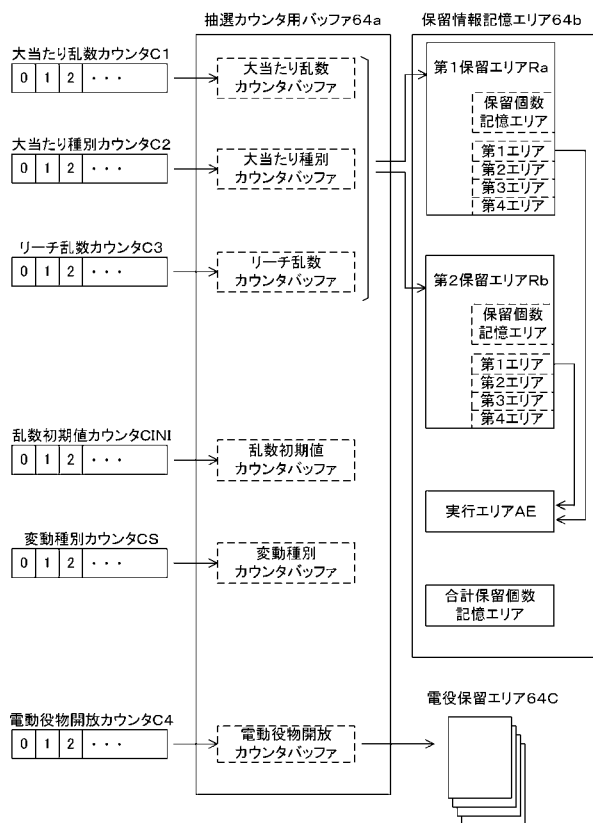
【 図 3 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

(a)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&306	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&99&130&163&194&222& 240&306&334&361&394&422& 467&492&524&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

【 図 8 】

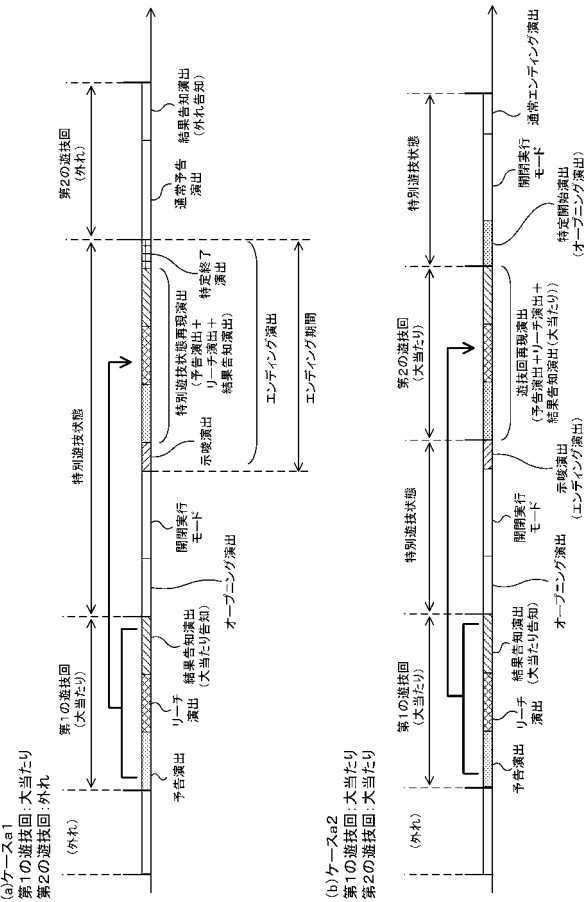
(a)

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～13	16R確変大当たり
14～27	8R確変大当たり
28～33	16R通常大当たり
34～39	8R通常大当たり

(b)

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～27	16R確変大当たり
28～39	8R確変大当たり

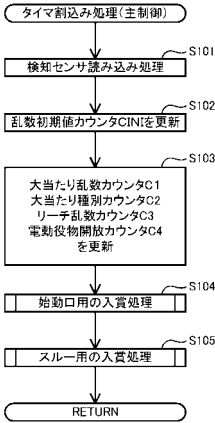
【 図 9 】



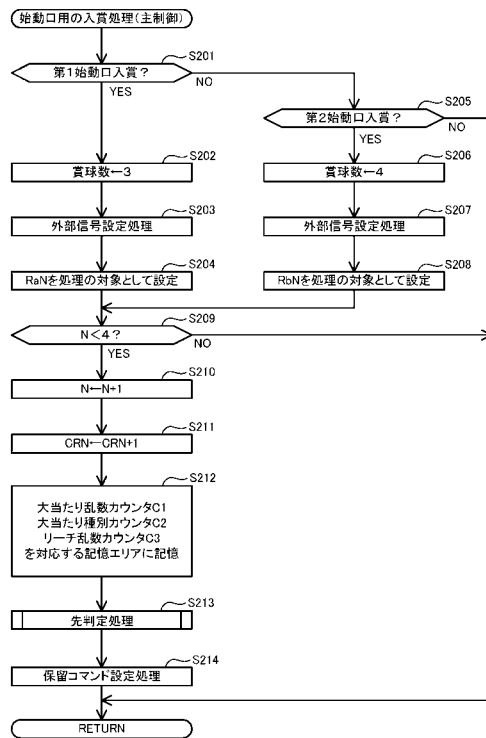
【 図 1 0 】



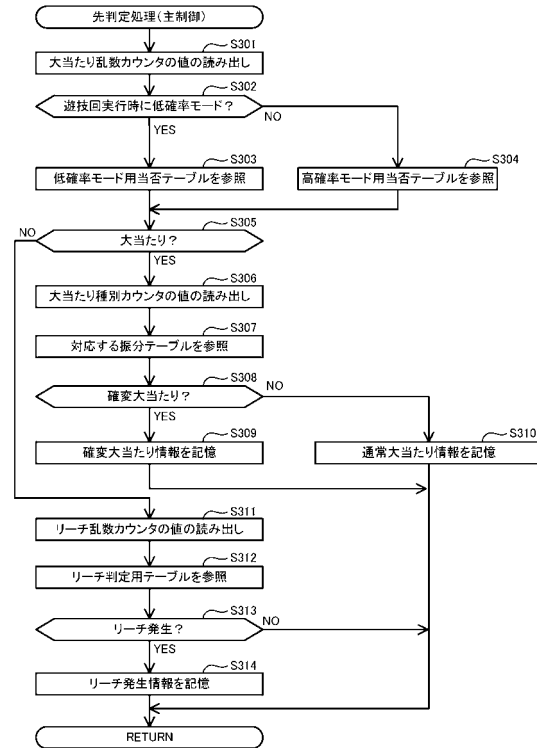
【 図 1 1 】



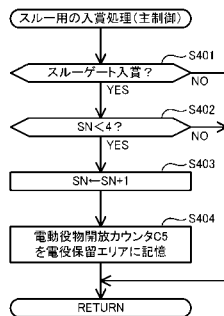
【図 12】



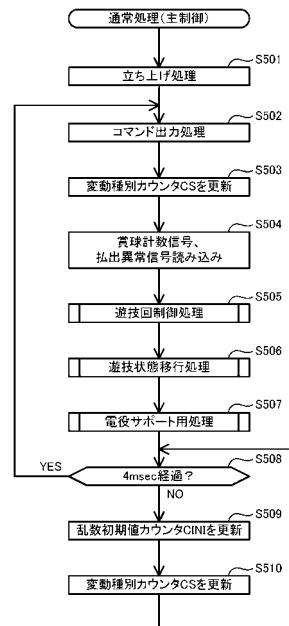
【図 13】



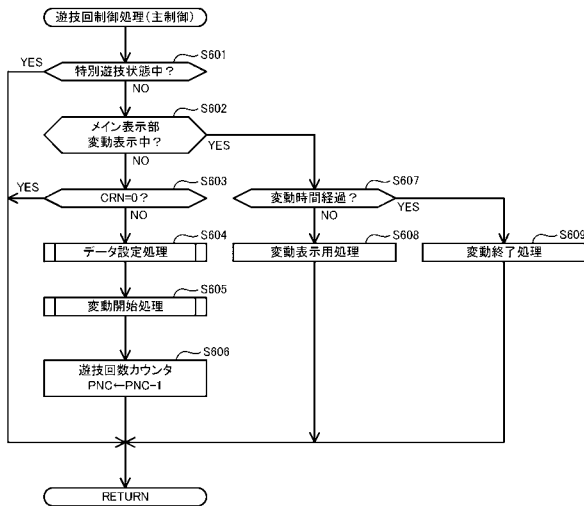
【図 14】



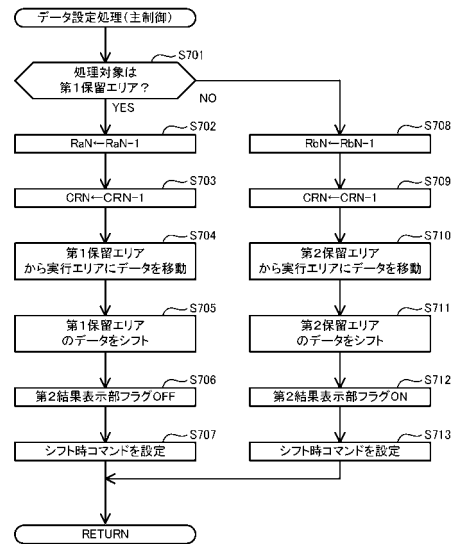
【図 15】



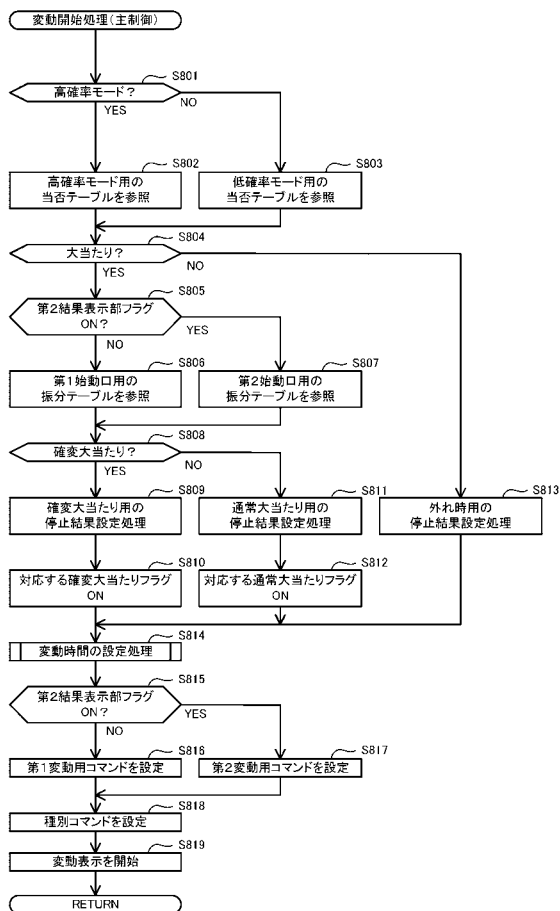
【図 16】



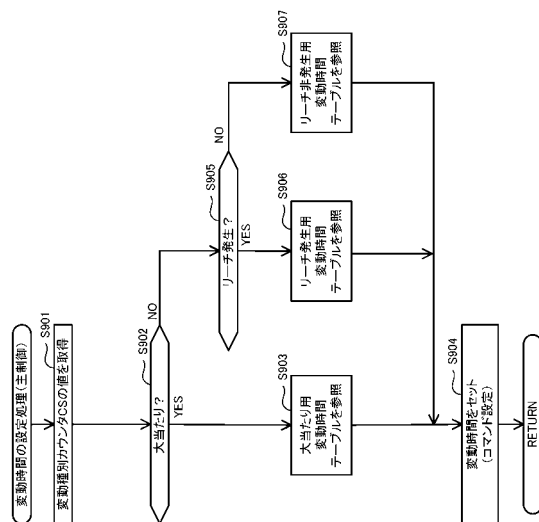
【図 17】



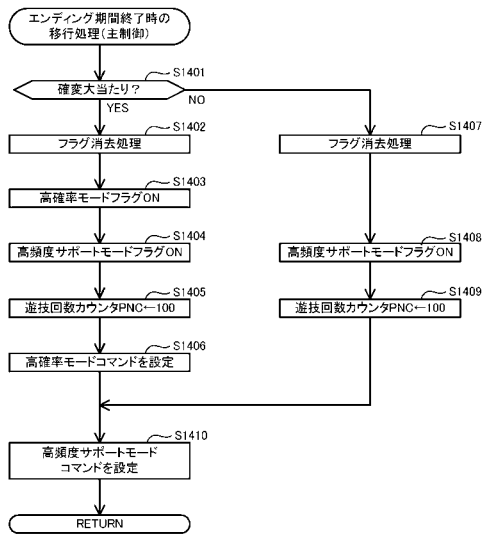
【図 18】



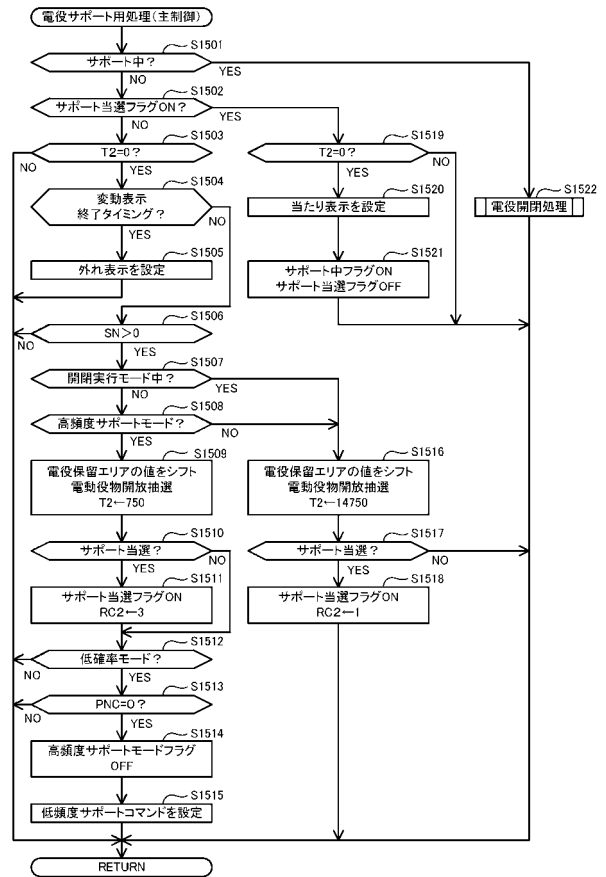
【図 19】



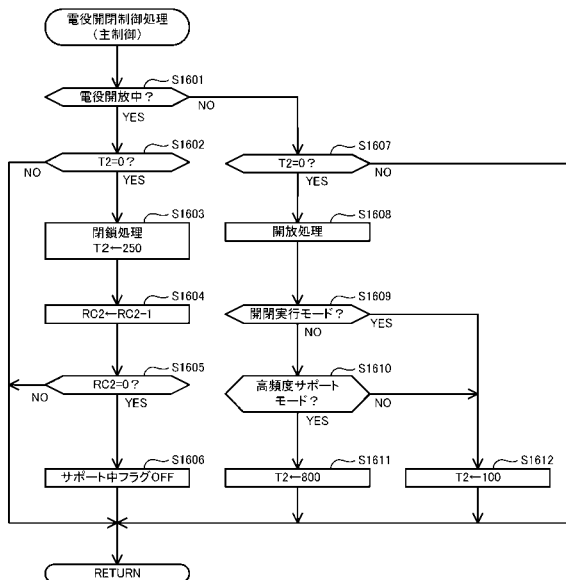
【図 2 4】



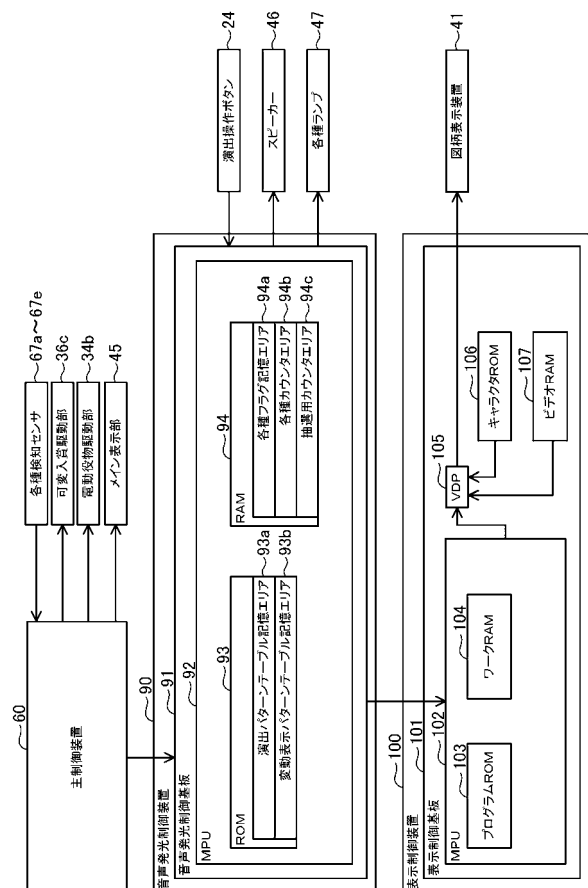
【図 2 5】



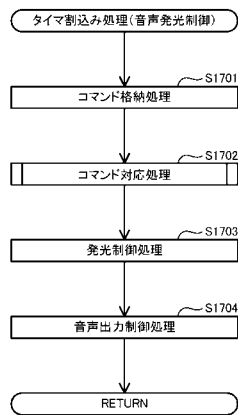
【図 2 6】



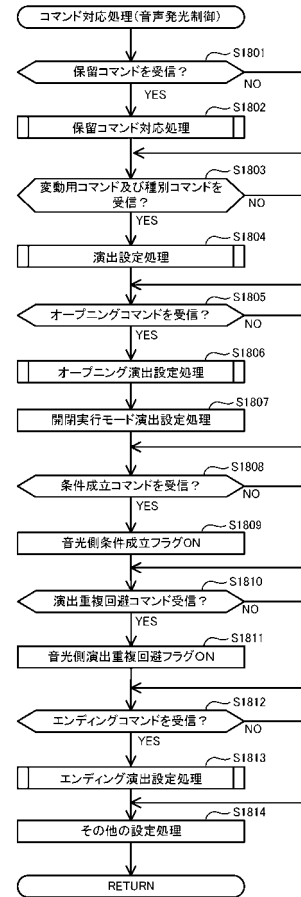
【図 2 7】



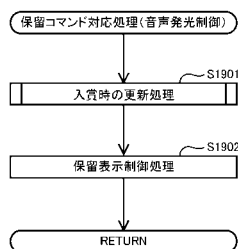
【図 28】



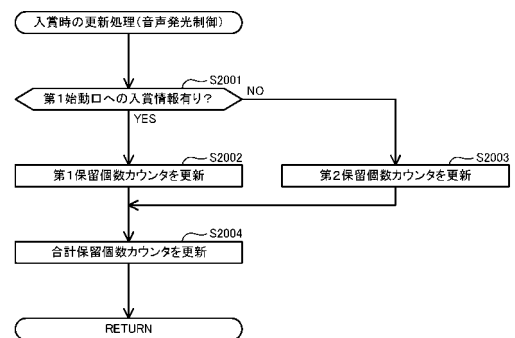
【図 29】



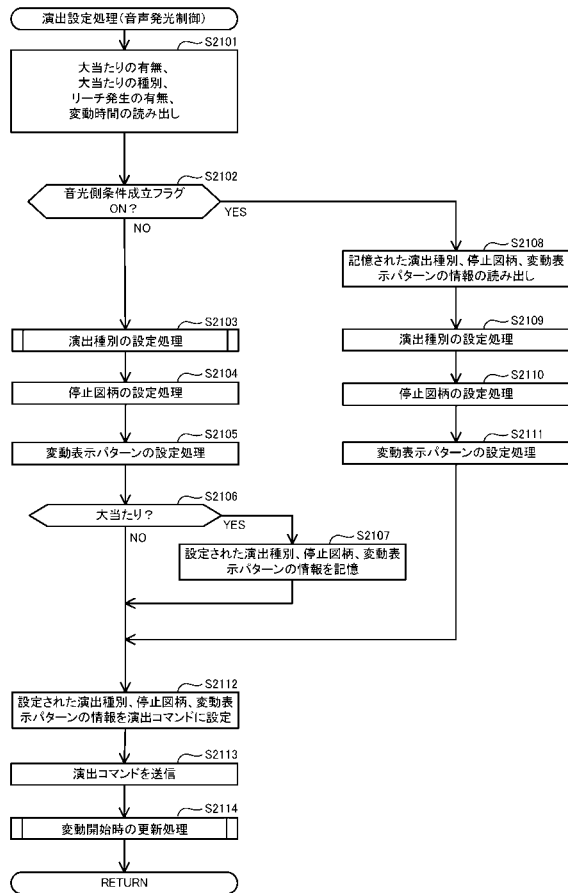
【図 30】



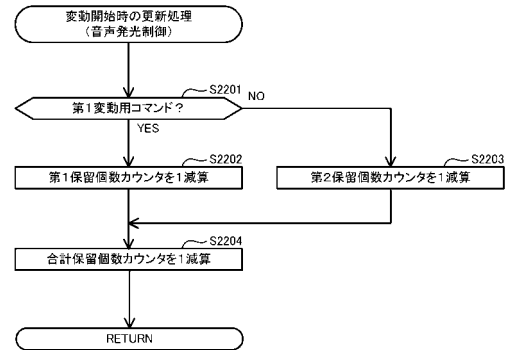
【図 31】



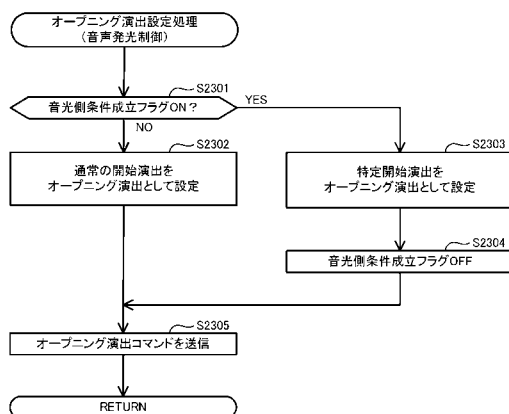
【図 3 2】



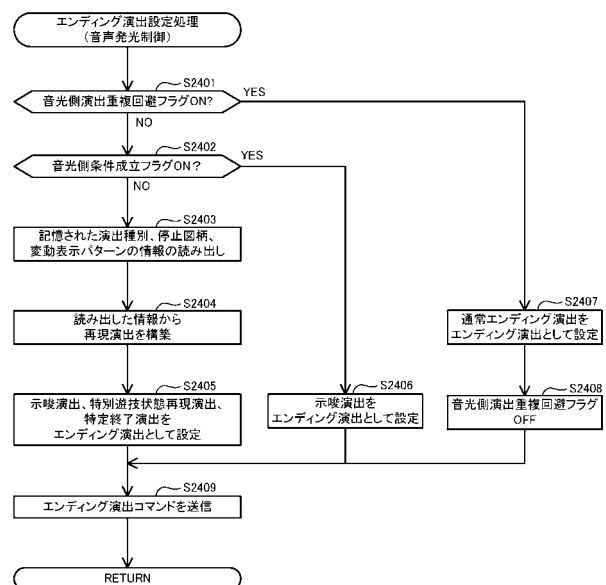
【図 3 3】



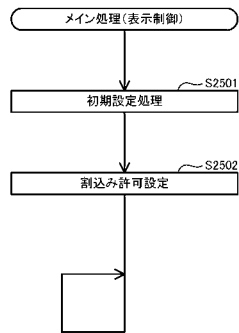
【図 3 4】



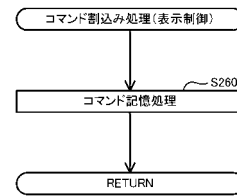
【図 3 5】



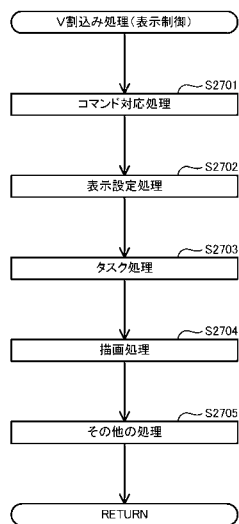
【 図 3 6 】



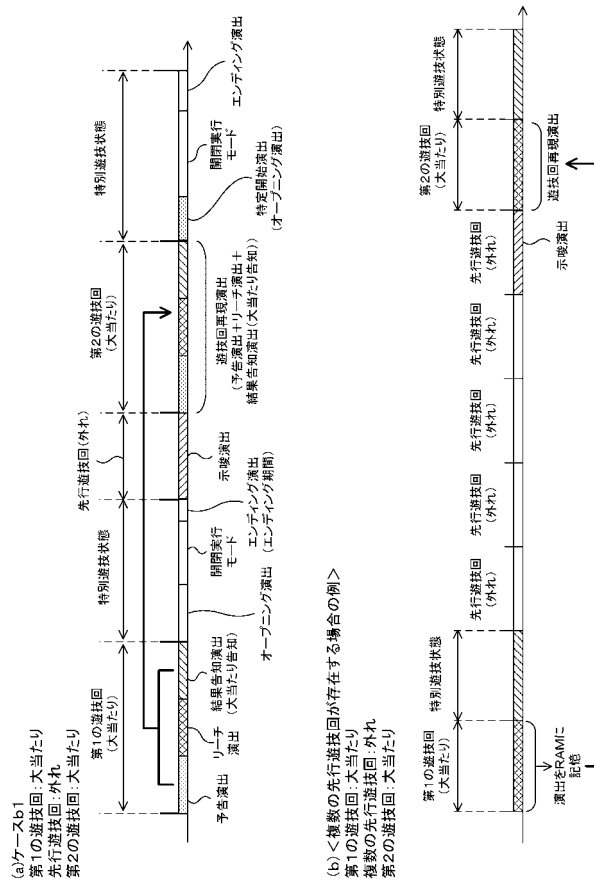
【 図 3 7 】



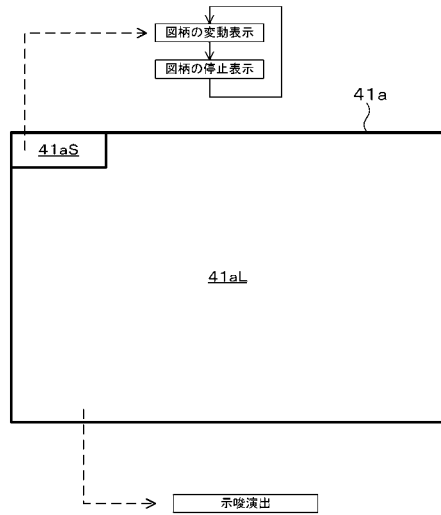
【 図 3 8 】



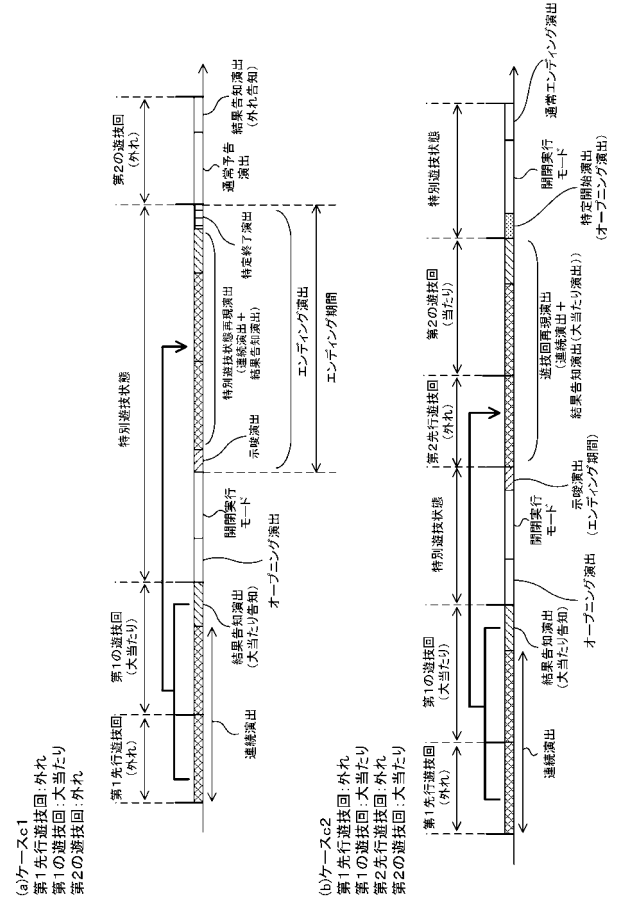
【 図 3 9 】



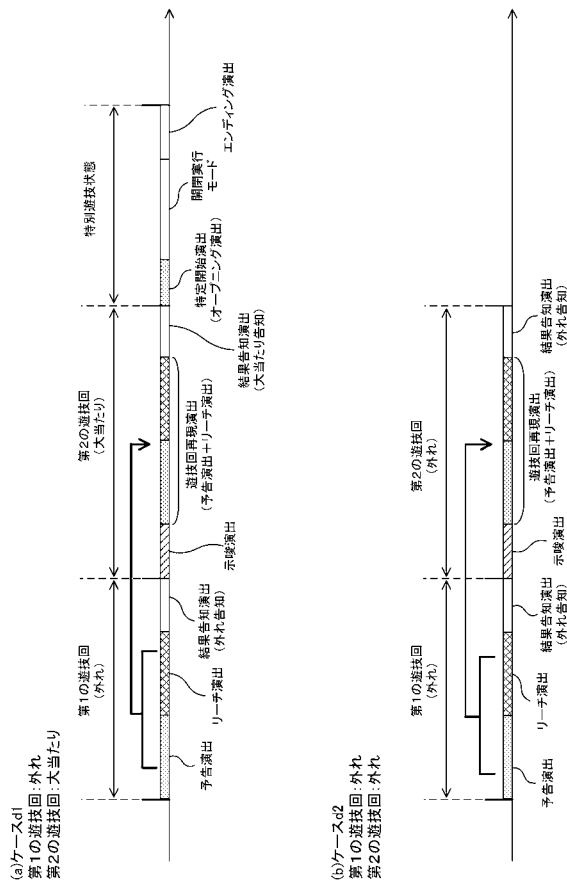
【図 40】



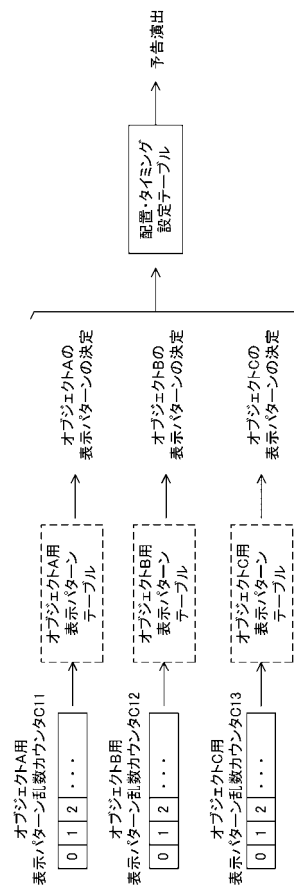
【図 41】



【図 42】



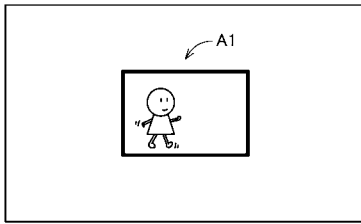
【図 43】



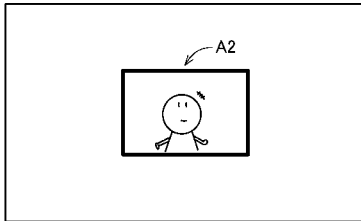
【図 4 4】

<オブジェクトA>

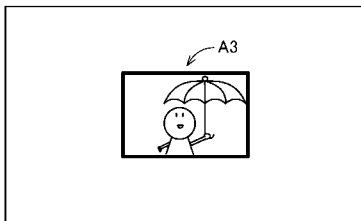
(a) 画像A1



(b) 画像A2



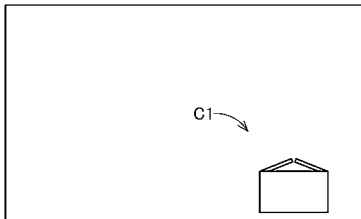
(c) 画像A3



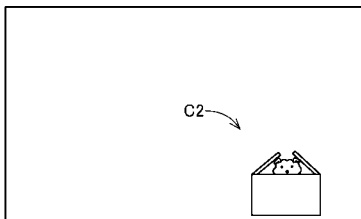
【図 4 6】

<オブジェクトC>

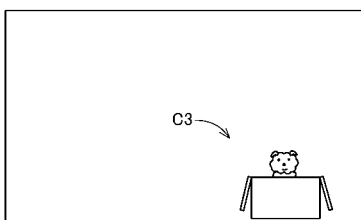
(a) 画像C1



(b) 画像C2



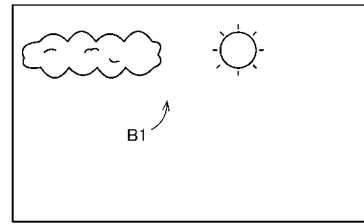
(c) 画像C3



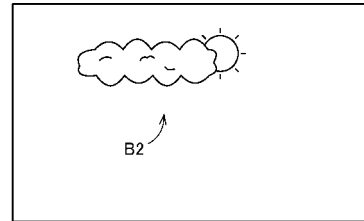
【図 4 5】

<オブジェクトB>

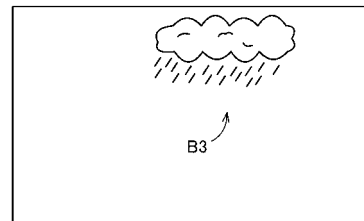
(a) 画像B1



(b) 画像B2



(c) 画像B3



【図 4 7】

オブジェクトA用
表示パターンテーブル

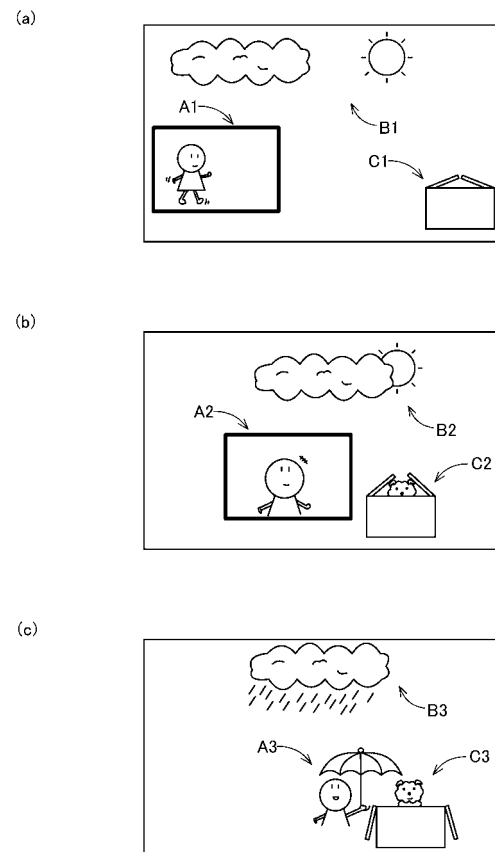
	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0~1	非表示
	2~9	A1
	10~19	A1-A2
	20~99	A1-A2-A3
外れ (リーチ有)	0~4	非表示
	5~19	A1
	20~39	A1-A2
	40~99	A1-A2-A3
外れ (リーチ無)	0~4	非表示
	5~74	A1
	75~94	A1-A2
	95~99	A1-A2-A3

【図 48】

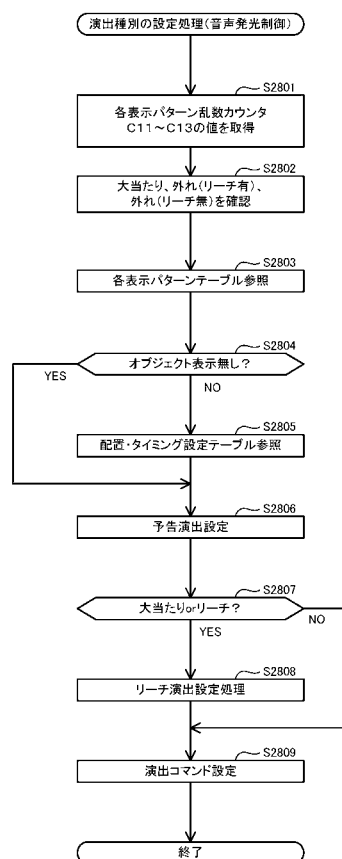
配置・タイミング設定テーブル

表示オブジェクト	配置[X, Y]	表示開始タイミング (遊技回開始後T秒後)
A	A(Xa0,Ya0)	Ta=ta0
B	B(Xb0,Yb0)	Tb=tb0
C	C(Xc0,Yc0)	Tc=tc0
A・B	A(Xa1,Ya1) B(Xb1,Yb1)	Ta=ta1 Tb=tb1
A・C	A(Xa2,Ya2) C(Xc1,Yc1)	Ta=ta2 Tc=tc1
B・C	B(Xb2,Yb2) C(Xc2,Yc2)	Tb=tb2 Tc=tc2
A・B・C	A(Xa3,Ya3) B(Xb3,Yb3) C(Xc3,Yc3)	Ta=ta3 Tb=tb3 Tc=tc3

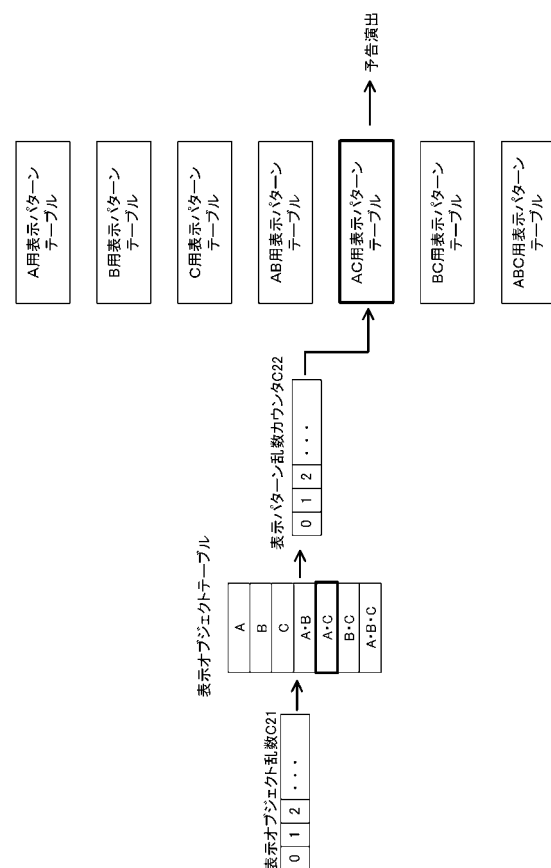
【図 49】



【図 50】



【図 51】



【図 5 2】

表示オブジェクトテーブル

表示オブジェクト乱数	表示オブジェクト
0～19	A
20～39	B
40～59	C
60～71	A・B
72～83	A・C
84～95	B・C
96～99	A・B・C

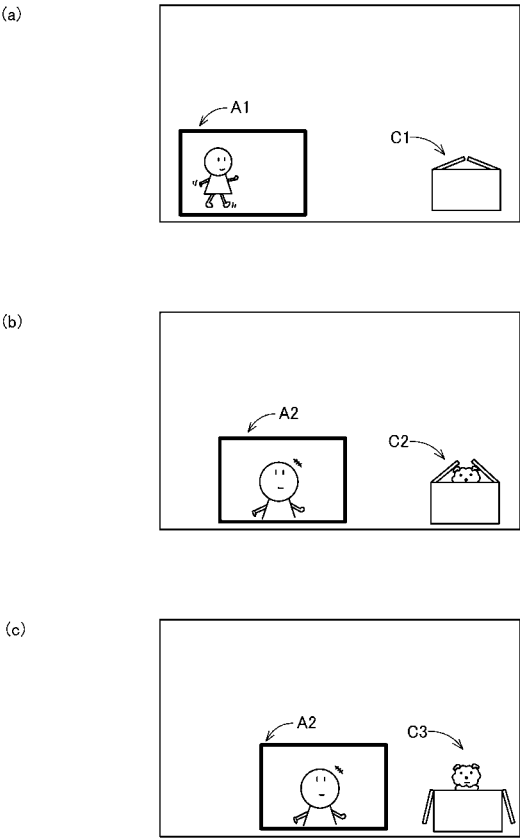
【図 5 3】

AC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1/C1
	22～51	A1-A2/C1-C2
	52～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ (「リーチ有」)	0～9	非表示
	10～29	A1/C1
	30～69	A1-A2/C1-C2
	70～99	A1-A2/C1-C2-C3
外れ (「リーチ無」)	0～29	非表示
	30～69	A1/C1
	70～89	A1-A2/C1-C2
	90～99	A1-A2/C1-C2-C3

【図 5 4】

表示パターン(A1-A2/C1-C2-C3)



【図 5 5】

A用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1
	22～51	A1-A2
	52～99	A1-A2-A3
外れ (「リーチ有」)	0～9	非表示
	10～29	A1
	30～69	A1-A2
	70～99	A1-A2-A3
外れ (「リーチ無」)	0～29	非表示
	30～69	A1
	70～89	A1-A2
	90～99	A1-A2-A3

【図 5 6】

B用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	B1-B2-B3
	22～51	B1-B2
	52～99	B1
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	B1-B2-B3
	30～69	B1-B2
	70～99	B1
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	B1-B2-B3
	70～89	B1-B2
	90～99	B1

【図 5 7】

C用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	C1
	22～51	C1-C2
	52～99	C1-C2-C3
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	C1
	30～69	C1-C2
	70～99	C1-C2-C3
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	C1
	70～89	C1-C2
	90～99	C1-C2-C3

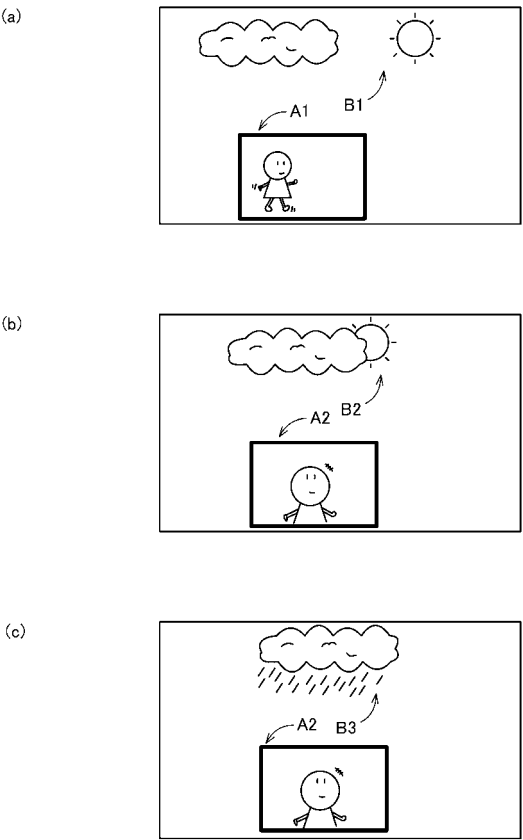
【図 5 8】

AB用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0～1	非表示
	2～21	A1-A2/B1-B2-B3
	22～51	A1-A2-A3/B1
	52～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ (リーチ有)	0～9	非表示
	10～29	A1-A2/B1-B2-B3
	30～69	A1-A2-A3/B1
	70～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3
外れ (リーチ無)	0～29	非表示
	30～69	A1-A2/B1-B2-B3
	70～89	A1-A2-A3/B1
	90～99	A1-A2-A3/B1-B2-B3

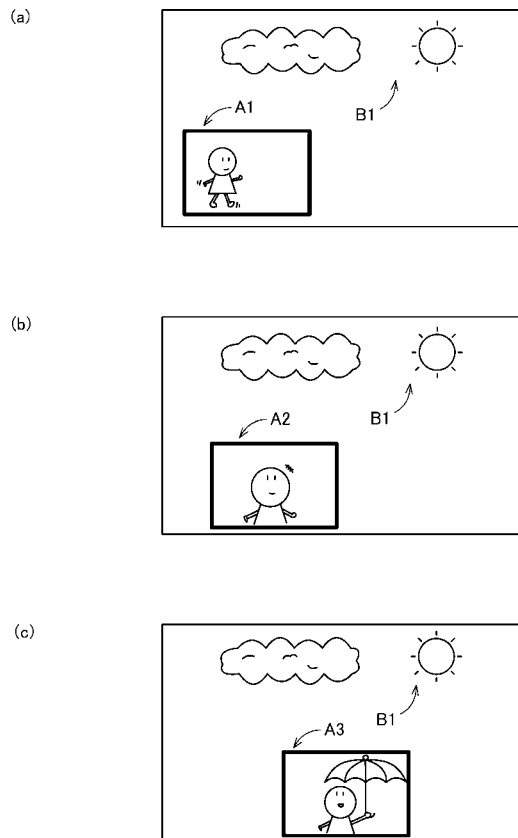
【図 5 9】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3)



【図 60】

表示パターン(A1-A2-A3/B1)



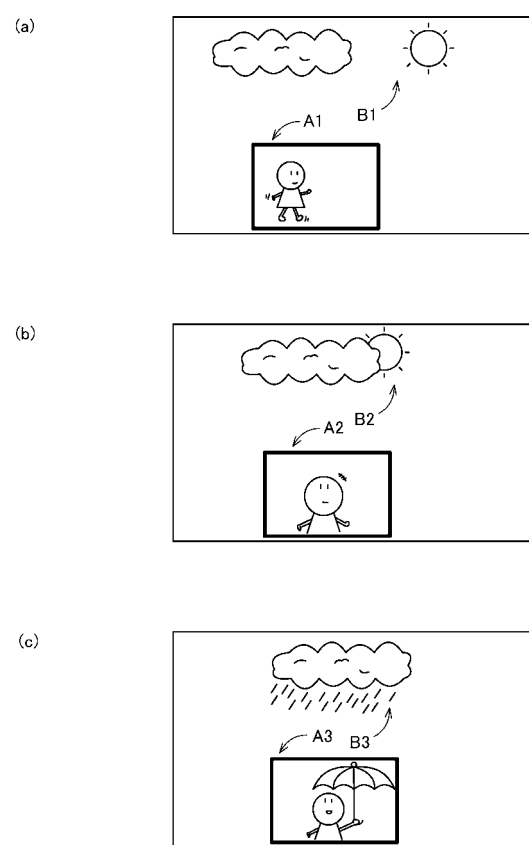
【図 62】

BC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0~1	非表示
	2~21	B2-B3/C1-C3
	22~51	B2-B3/C1
	52~99	B1/C1-C2-C3
外れ (リーチ有)	0~9	非表示
	10~29	B2-B3/C1-C3
	30~69	B2-B3/C1
	70~99	B1/C1-C2-C3
外れ (リーチ無)	0~29	非表示
	30~69	B2-B3/C1-C3
	70~89	B2-B3/C1
	90~99	B1/C1-C2-C3

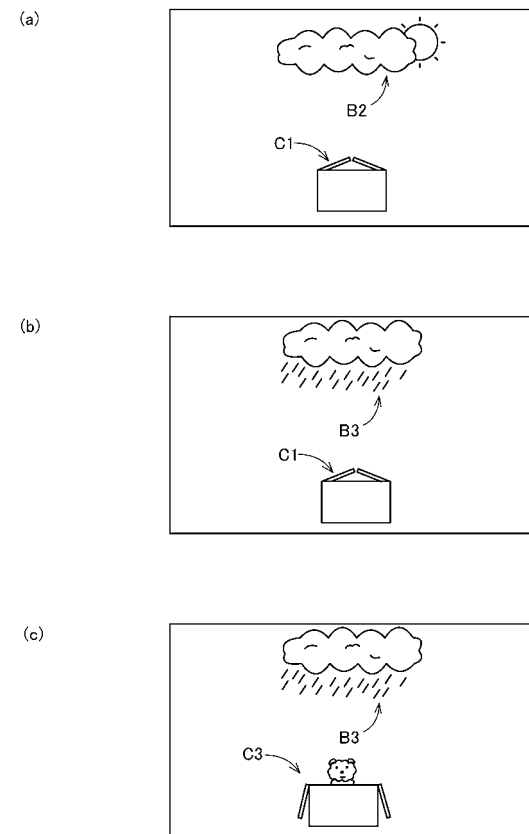
【図 61】

表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3)



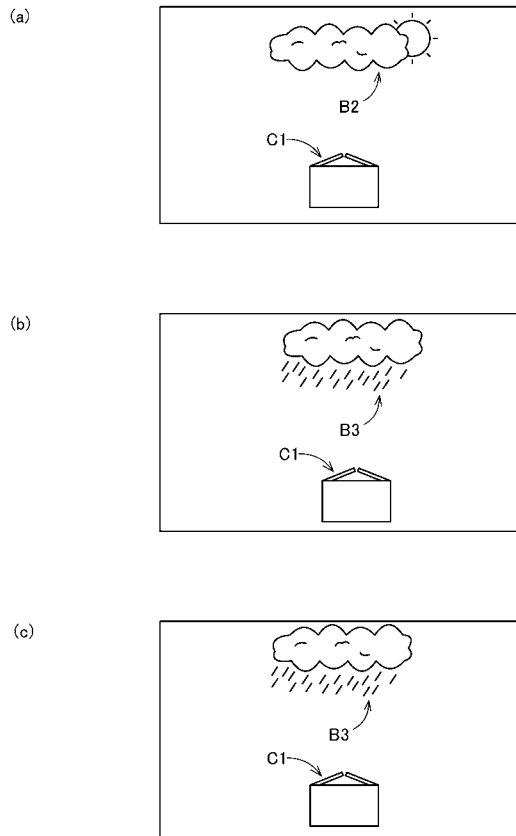
【図 63】

表示パターン(B2-B3/C1-C3)



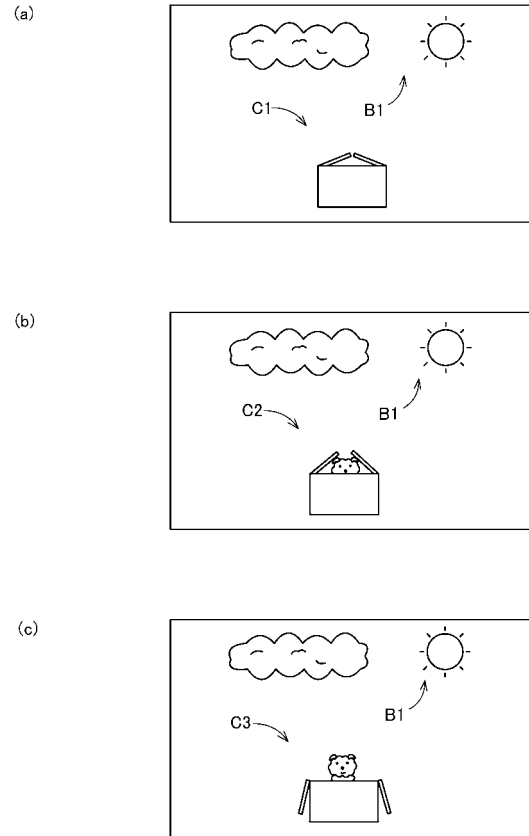
【図 6 4】

表示パターン(B2-B3/C1)



【図 6 5】

表示パターン(B1/C1-C2-C3)



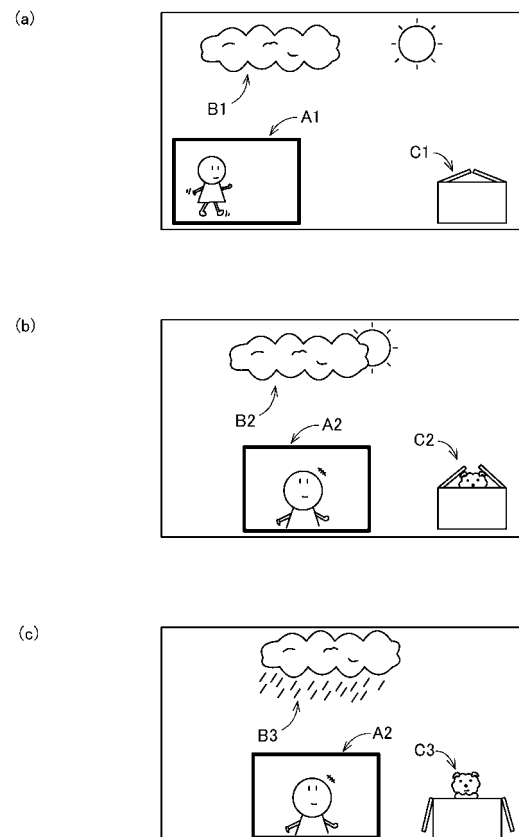
【図 6 6】

ABC用表示パターンテーブル

	表示パターン乱数	表示パターン
大当たり	0~1	非表示
	2~21	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	22~51	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	52~99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ (「リーチ」有)	0~9	非表示
	10~29	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	30~69	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	70~99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3
外れ (「リーチ」無)	0~29	非表示
	30~69	A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3
	70~89	A1-A2/B1-B2/C1-C2-C3
	90~99	A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3

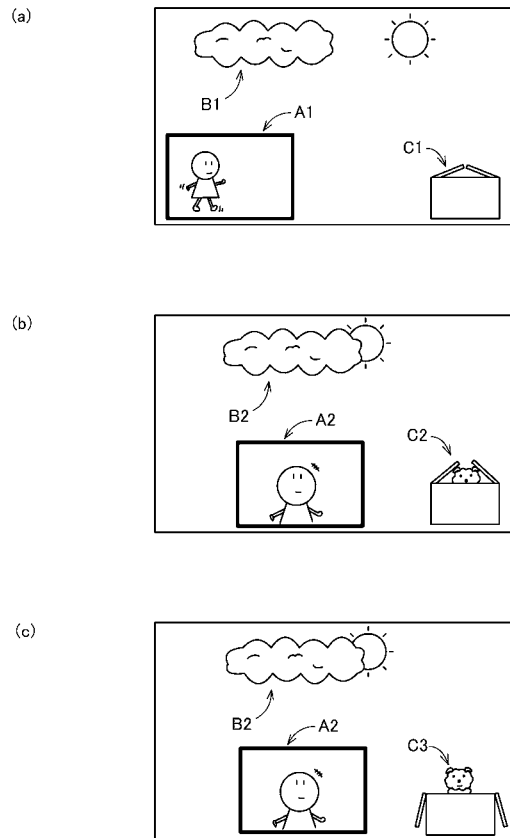
【図 6 7】

表示パターン(A1-A2/B1-B2-B3/C1-C2-C3)



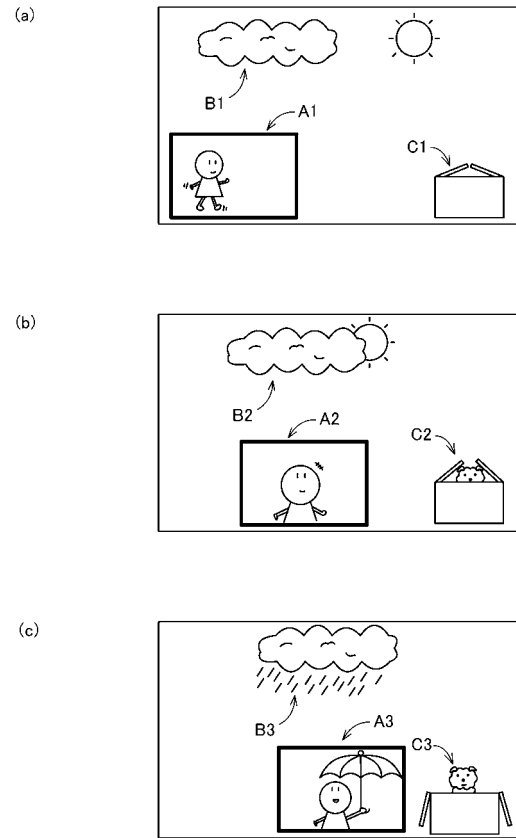
【図 68】

表示パターン(A1-B1/B1-B2/C1-C2-C3)

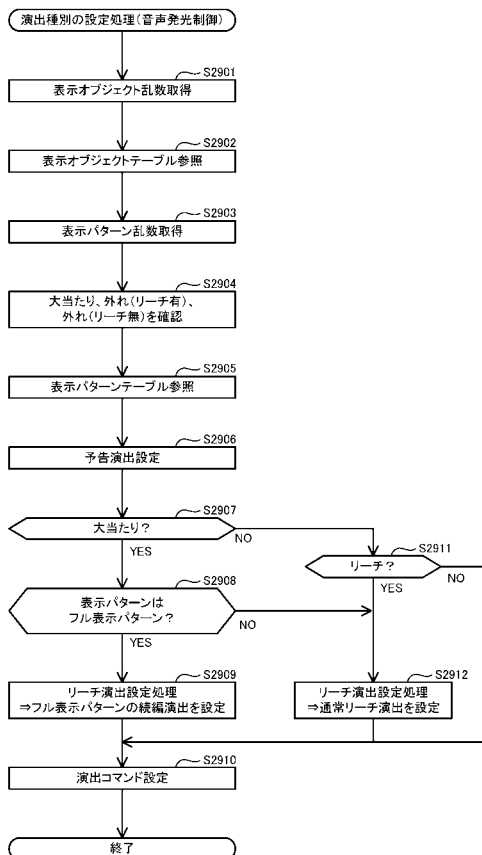


【図 69】

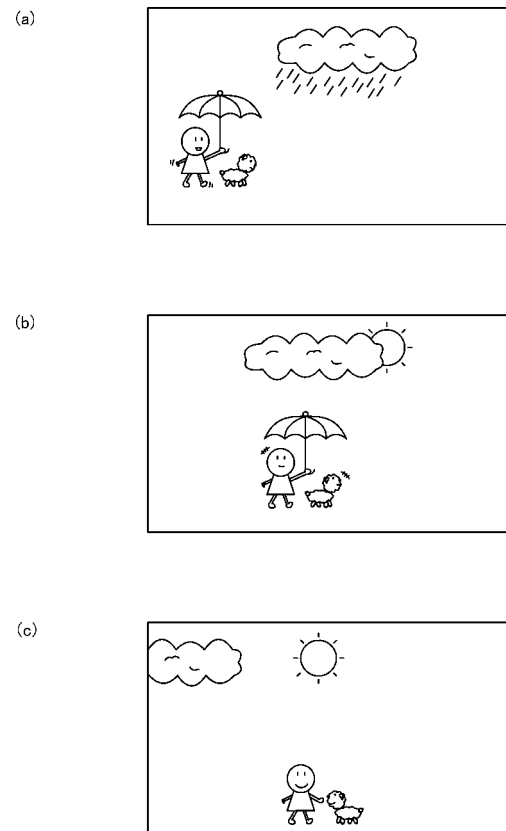
表示パターン(A1-A2-A3/B1-B2-B3/C1-C2-C3)



【図 70】



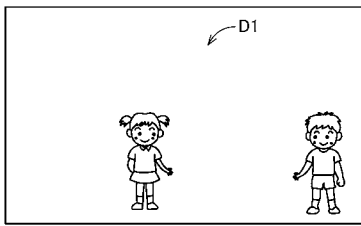
【図 71】



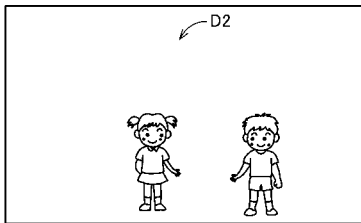
【図 7 2】

<オブジェクトD>

(a) 画像D1



(b) 画像D2



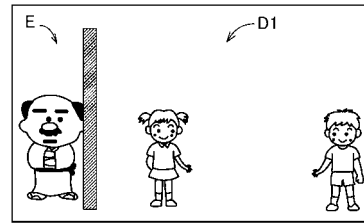
(c) 画像D3



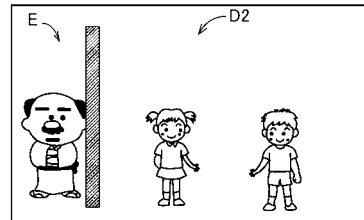
【図 7 3】

オブジェクトD+画像E

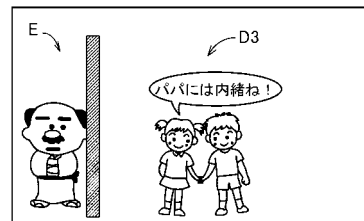
(a) 画像D1+画像E



(b) 画像D2+画像E



(c) 画像D3+画像E



【図 4】

(a)



(b)

