

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)(11)特許番号
特許第7423436号
(P7423436)

(45)発行日 令和6年1月29日(2024.1.29)

(24)登録日 令和6年1月19日(2024.1.19)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全76頁)

(21)出願番号 特願2020-105902(P2020-105902)
 (22)出願日 令和2年6月19日(2020.6.19)
 (65)公開番号 特開2022-78(P2022-78A)
 (43)公開日 令和4年1月4日(2022.1.4)
 審査請求日 令和5年5月1日(2023.5.1)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号
 株式会社三共内
 審査官 上田 正樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 第1キャラクタ画像を表示する第1演出、および第2キャラクタ画像を表示する第2演出を実行可能な演出手段と、

遊技者の所定動作を促進するための動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、
 前記所定動作の有効期間に対応した有効期間表示を表示可能であり、前記所定動作の有効期間の経過に応じて前記有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段と、
 前記所定動作を促進するための促進音を出力可能な促進音出力手段と、

動作可能な可動部材と、
 前記所定動作に応じた遊技動作音を出力可能な遊技動作音出力手段と、
 前記有利状態に制御される場合、前記所定動作に応じて、前記可動部材の動作に応じた可動動作音を出力可能な可動動作音出力手段と、
 第1状態と、該第1状態よりも有利度が高い第2状態と、に制御可能な状態制御手段と、
 を備え、
 前記促進音出力手段は、
 前記第1状態において、
 前記第1演出が実行される場合と前記第2演出が実行される場合とで、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されているときに共通の前記促進音を出力可能であり、
 前記第2状態において、

10

20

前記第1演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されているときに前記第1キャラクタ画像に応じた前記促進音を出力可能であり、

前記第2演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されているときに前記第2キャラクタ画像に応じた前記促進音を出力可能であり、

前記第1状態において、前記促進音が出力されるときの方が前記促進音が出力されないとよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記遊技動作音出力手段は、

前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで前記遊技動作音を出力し、

前記第1キャラクタ画像が表示されている場合と前記第2キャラクタ画像が表示されている場合とで共通の前記遊技動作音を出力し、

前記可動動作音出力手段は、前記遊技動作音よりも大きな音量により前記可動動作音を出力する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

【0004】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなく

10

20

30

40

50

ても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【0006】

そのような遊技機において、遊技者の動作を促進するための動作促進表示を表示可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、操作が有効になると、操作手段の画像を表示領域の中央部に大きく表示し、操作の結果として、バトル演出の勝敗の結果を報知することが記載されている。また、操作手段の画像として、プッシュボタンに対応する画像とスティックコントローラに対応する画像との2種類があることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0007】

【文献】特開2018-068447号公報（段落0311, 0312, 0317, 0318、図33、図35）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、動作促進表示を表示して実行される演出において改良の余地がある。

【0009】

そこで、本発明は、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0010】

（手段A）本発明による遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第1キャラクタ画像を表示する第1演出、および第2キャラクタ画像を表示する第2演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技者の所定動作を促進するための動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、

前記所定動作の有効期間に対応した有効期間表示を表示可能であり、前記所定動作の有効期間の経過に応じて前記有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段と、

30

前記所定動作を促進するための促進音を出力可能な促進音出力手段と、

動作可能な可動部材と、

前記所定動作に応じた遊技動作音を出力可能な遊技動作音出力手段と、

前記有利状態に制御される場合、前記所定動作に応じて、前記可動部材の動作に応じた可動動作音を出力可能な可動動作音出力手段と、

第1状態と、該第1状態よりも有利度が高い第2状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記促進音出力手段は、

前記第1状態において、

前記第1演出が実行される場合と前記第2演出が実行される場合とで、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されているときに共通の前記促進音を出力可能であり、前記第2状態において、

40

前記第1演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されているときに前記第1キャラクタ画像に応じた前記促進音を出力可能であり、

前記第2演出が実行される場合、前記動作促進表示および前記有効期間表示が表示されているときに前記第2キャラクタ画像に応じた前記促進音を出力可能であり、前記第1状態において、前記促進音が出力されるときの方が前記促進音が出力されないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記遊技動作音出力手段は、

前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで前記遊技動作

50

音を出力し、

前記第1キャラクタ画像が表示されている場合と前記第2キャラクタ画像が表示されている場合とで共通の前記遊技動作音を出力し、

前記可動動作音出力手段は、前記遊技動作音よりも大きな音量により前記可動動作音を出力する

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる。

(手段1) 他の遊技機は、遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B)と、前記検出手段の検出に応じて有利状態に制御されるかを報知可能な第1演出(例えば、スーパーリーチ)および第2演出(例えば、バトルリーチ)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS808, S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分)と、遊技者の動作を促進するための動作促進表示(例えば、図8-31(2)、図8-33(7), (8)、および図8-36(7), (8)に示す操作表示)を表示可能な動作促進表示手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS808, S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分)と、遊技者の動作有効期間に対応した有効期間表示(例えば、図8-31(2)、図8-33(7), (8)、および図8-36(7), (8)に示すゲージ表示GB)を表示可能であり、動作有効期間の経過に応じて有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS808, S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分)と、動作促進表示が表示されるときに出現音(例えば、通常ボタン出現音、通常レバー出現音、激熱レバー出現音)を出力可能な出現音出力手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS808, S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分)と、遊技者の動作を促進するための促進音(例えば、通常ボタン促進音、通常レバー促進音、激熱レバー促進音)を出力可能な促進音出力手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS808, S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分)と、スイープ音(例えば、スイープ音)を出力可能なスイープ音出力手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS808, S811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分)と、を備え、第1演出が実行される場合、出現音が出力されるとともに、有効期間表示の更新表示に応じて促進音が出力され(図8-31参照)、第2演出が実行される場合、出現音が出力されるとともに、有効期間表示の更新表示に応じて促進音およびスイープ音が出力される(図8-33および図8-36参照)ことを特徴とする。そのような構成によれば、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部012IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】特徴部012IWにおける特殊可変入賞球装置の構成例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 8 - 3】特徴部 012IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。
 【図 8 - 4】大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブルの例を示す説明図である。
 【図 8 - 5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
 【図 8 - 6】小当たり遊技の開放パターンを説明するための説明図である。
 【図 8 - 7】特徴部 012IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
 【図 8 - 8】特徴部 012IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 11】特徴部 012IWにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 13】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 14】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 15】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 16】小当たり開放前処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 17】小当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 18】小当たり閉鎖後処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 19】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 20】特徴部 012IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【図 8 - 21】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8 - 22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 8 - 23】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 24】操作表示実行タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 25】操作手段決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 26】スーパーリーチが実行される場合に用いられる音データ（音番号データ）の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 27】バトルリーチが実行される場合に用いられる音データ（音番号データ）の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 28】バトルリーチが実行される場合に用いられる音データ（音番号データ）の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 29】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 30】特図当たり待ち処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 31】スーパーリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 32】バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 33】バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 34】バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 35】バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 36】バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【図 8 - 37】バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0013】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

10

20

30

40

50

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

【0014】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【0015】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

20

【0016】

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

【0017】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

30

【0018】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0019】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

40

【0020】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0021】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25

50

Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0022】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

【0023】

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

10

【0024】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【0025】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0026】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

30

【0027】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0028】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

40

【0029】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0030】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表され

50

る。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0034】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0035】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0036】

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

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0038】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0040】

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

【0041】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定

10

20

30

40

50

の上限数（例えば4）まで保留される。

【0042】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0043】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

10

【0044】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0045】

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

【0046】

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

20

【0047】

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

【0048】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば2.9秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【0049】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

40

【0050】

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

【0051】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態

50

様で開放状態となる。例えば、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当たり遊技状態と同様の開放様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてよい。

【0052】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0053】

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

10

【0054】

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

【0055】

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

20

【0056】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

30

【0057】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0058】

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

40

【0059】

なお、遊技状態は、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0060】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、

50

当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 1 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

20

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

30

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

【 0 0 6 6 】

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

40

【 0 0 6 7 】

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

50

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

【 0 0 6 8 】

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

10

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

20

【 0 0 7 1 】

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

30

【 0 0 7 2 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1 、演出制御基板 1 2 、音声制御基板 1 3 、ランプ制御基板 1 4 、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 7 3 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、スイッチ回路 1 1 0 、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

40

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【 0 0 7 5 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0

50

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

【0076】

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

10

【0077】

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

【0078】

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

20

【0079】

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

【0080】

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

30

【0081】

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

40

【0082】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0083】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0084】

50

演出制御用 C P U 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 5 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM) などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 8 6 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【 0 0 8 7 】

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

20

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【 0 0 9 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2 、音声制御基板 1 3 、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

40

【 0 0 9 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

50

【0095】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタッフポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0096】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化処理（ステップS8）を実行する。初期化処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

10

【0097】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0098】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

20

【0099】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

30

【0100】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

40

【0101】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

50

【0102】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0103】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0104】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となつた回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【0105】

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

30

【0106】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことにに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【0107】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御

50

処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報 10 を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0110】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110～S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。 20

【0111】

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

【0112】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。 40

【0113】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0114】

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

【0115】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【0116】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0117】

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

30

【0118】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【0119】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

【0120】

50

ステップ S 117 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0121】

ステップ S 118 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【0122】

ステップ S 119 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0123】

ステップ S 120 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0124】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S 71)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S 72)。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0125】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップ S 73)。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば 2 ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップ S 73; No)、ステップ S 73 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0126】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令(DI 命令)を発行することが

10

20

30

40

50

望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読み予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1 ）。先読み予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 3 3 】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 0 1 3 4 】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 1 3 5 】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

【 0 1 3 6 】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

40

【 0 1 3 7 】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内

50

容に基づく小当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当たり終了演出処理を終了する。

【0138】

ステップS176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

10

【0139】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0140】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

20

【0141】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0142】

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

30

【0143】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

【0144】

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

40

【0145】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても

50

よい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0146】

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

【0147】

（特徴部012IWに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部012IWについて説明する。本特徴部012IWでは、遊技状態として、通常状態（非高ベース状態（低ベース状態））または高ベース状態のいずれかに制御される。本例では、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対し、高ベース状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、高ベース状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。また、高ベース状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されることによって、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

10

【0148】

なお、本例では、高ベース状態では第2特別図柄の変動表示が実行されやすいのであるが、後述するように第2特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ小当たりに決定可能に構成を入れているので、高ベース状態は小当たり遊技状態に制御されやすい状態である。

20

【0149】

（盤面構成）

図8-1は、特徴部012IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部012IWにおけるパチンコ遊技機1では、遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

30

【0150】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【0151】

なお、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置5の端面や遊技釘の配列等により区分けされればよい。

40

【0152】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0153】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始

50

動入賞口を構成する入賞球装置 6 A が設けられている。

【 0 1 5 4 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口を構成する可変入賞球装置 6 B、特殊入賞口を構成する特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。

【 0 1 5 5 】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置 6 A に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置 6 A に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置 6 B、通過ゲート 4 1、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7、および特別可変入賞球装置 7 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置 6 B、通過ゲート 4 1、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7、および特別可変入賞球装置 7 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

【 0 1 5 6 】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置 6 A に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート 4 1、および、可変入賞球装置 6 B に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

20

【 0 1 5 7 】

特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球の V 入賞を判定するための装置である。

【 0 1 5 8 】

(特殊可変入賞球装置)

図 8 - 2 は、本特徴部 0 1 2 I W における特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 の構成例を示す説明図である。図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材 0 1 2 I W 1 7 a が設けられ、小当たり遊技状態において、底面部材 0 1 2 I W 1 7 a を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材 0 1 2 I W 1 7 a を後方に向けて後退移動させることにより、入賞領域となる特殊入賞口が開状態とされる。特殊入賞口内に入賞した遊技球は、特殊入賞口スイッチ 0 1 2 I W 2 4 によって検出される。

30

【 0 1 5 9 】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) に遊技球が入賞してカウントスイッチ 2 3 で検出された場合には 15 個の賞球が得られるのに対して、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 (特殊入賞口) に遊技球が入賞して特殊入賞口スイッチ 0 1 2 I W 2 4 で検出された場合には 3 個の賞球が得られるものとする。

【 0 1 6 0 】

また、底面部材 0 1 2 I W 1 7 a は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) によって、ソレノイド 0 1 2 I W 8 3 が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

40

【 0 1 6 1 】

本特徴部 0 1 2 I W では、図 8 - 2 に示すように、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 (特殊入賞口) 内に入賞した遊技球は、さらに特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 の右方に設けられた誘導経路 0 1 2 I W 0 1 に導かれる。誘導経路 0 1 2 I W 0 1 は、さらに 2 つの経路 0 1 2 I W 0 2, 0 3 に分岐しており、誘導経路 0 1 2 I W 0 1 に導かれた遊技球は、左側経路 0 1 2 I W 0 2 または右側経路 0 1 2 I W 0 3 に導かれる。左側経路 0 1 2 I W 0 2 は V 入賞口となっており、V 入賞口に入賞した遊技球は、V 入賞口スイッチ 0

50

12IW25によって検出される。

【0162】

図8-2に示すように、左側経路012IW02(V入賞口)の入口付近には、V入賞口開閉板012IW04が設けられており、V入賞口開閉板012IW04が開状態であるときに、誘導経路012IW01に導かれた遊技球が左側経路012IW02(V入賞口)に進入し、V入賞口可能である。また、V入賞口開閉板012IW04が閉状態であるときには、誘導経路012IW01に導かれた遊技球が右側経路012IW03に進入し、遊技領域の裏側に排出される。

【0163】

なお、V入賞口開閉板012IW04は、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、ソレノイド012IW84が駆動されることによって閉状態から開状態に制御される。

10

【0164】

また、本特徴部012IWでは、小当たり遊技状態に制御されると、その小当たり遊技状態中に遊技球がV入賞口012IW02に進入し、V入賞口スイッチ012IW25によって検出されたことを条件として、その小当たり遊技の終了後に大当たり遊技状態に制御される。

20

【0165】

また、本例では、特殊可変入賞球装置012IW17には、底面部材012IW17a上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特殊可変入賞球装置012IW17において規制片が設けられていることによって、右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

20

【0166】

なお、本例では、図8-2に示すように、特殊可変入賞球装置012IW17(特殊入賞口)内において、上流側に特殊入賞口スイッチ012IW24が設けられ、下流側でV入賞口と排出口とに分岐してV入賞口側にV入賞口スイッチ012IW25が設けられている場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置012IW17(特殊入賞口)内の上流側でV入賞口側と一般入賞口側とに分岐し、V入賞口側にV入賞口スイッチ012IW25が設けられているとともに、一般入賞口側に特殊入賞口スイッチ012IW24が設けられているように構成してもよい。

30

【0167】

(基板構成)

図8-3は、特徴部012IWにおける各種の制御基板などを示す構成図である。図8-3に示すように、本特徴部012IWでは、スイッチ回路110は、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23、特殊入賞口スイッチ012IW24、およびV入賞口スイッチ012IW25からの検出信号(遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

40

【0168】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81や、ソレノイド82、ソレノイド012IW83、ソレノイド012IW84をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉(特別可変入賞球装置7)用のソレノイド82、特殊可変入賞球装置012IW17用のソレノイド012IW83、V入賞口開閉板012IW04用のソレノイド012IW84に伝送する。

【0169】

(大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブル)

図8-4は、大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブルの例を示す説明図である。

50

このうち、図 8 - 4 (A) は、大当たり判定テーブルの例を示している。本例では、図 8 - 4 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであっても、約 1 / 300 の確率で大当たりとすることに決定される。

【 0170 】

図 8 - 4 (B) は、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定テーブルの例を示している。また、図 8 - 4 (C) は、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定テーブルの例を示している。図 8 - 4 (B) に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合、小当たり確率は 0 % となっている。また、図 8 - 4 (C) に示すように、本例では、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、約 1 / 7 の確率で小当たりとすることに決定される。

10

【 0171 】

(大当たり種別判定テーブル)

図 8 - 5 (A) , (B) は、ROM 101 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 8 - 5 (A) は、第 1 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルの具体例を示している。また、図 8 - 5 (B) は、第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルの具体例を示している。

【 0172 】

図 8 - 5 (A) に示すように、第 1 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「 7 R 大当たり A 」または「 7 R 大当たり B 」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【 0173 】

図 8 - 5 (B) に示すように、第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「 10 R 大当たり 」または「 4 R 大当たり 」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0174 】

「 7 R 大当たり A 」とは、7 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高ベース状態に移行させる大当たりである。高ベース状態に移行すると、7 回の第 2 特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。

30

【 0175 】

「 7 R 大当たり B 」とは、7 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高ベース状態に移行させる大当たりである。高ベース状態に移行すると、1 回の第 2 特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。

【 0176 】

「 10 R 大当たり 」とは、10 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高ベース状態に移行させる大当たりである。高ベース状態に移行すると、7 回の第 2 特別図柄の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。

【 0177 】

「 4 R 大当たり 」とは、4 ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高ベース状態に移行させる大当たりである。高ベース状態に移行すると、7 回の変動表示を終了するか、次の大当たりが発生するまで高ベース状態を維持する。

40

【 0178 】

なお、本例では、高ベース状態に制御される場合、高ベース回数が 1 回と少ない場合と、高ベース回数が 7 回と多い場合とがあるのであるが、高ベース回数が 1 回と少ない高ベース状態を「 第 1 高ベース状態 」ともいい、高ベース回数が 7 回と多い高ベース状態を「 第 2 高ベース状態 」ともいう。

【 0179 】

図 8 - 5 (A) に示すように、本例では、第 1 特別図柄の変動表示が実行されて大当たり

50

となる場合には、5 %の確率で「7 R 大当たり A」と決定され、95 %の確率で「7 R 大当たり B」と決定される。また、図 8 - 5 (B) に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなる場合には、50 %の確率で「10 R 大当たり」と決定され、50 %の確率で「4 R 大当たり」と決定される。

【0180】

(小当たり遊技の開放パターン)

次に、小当たり遊技の開放パターンについて説明する。図 8 - 6 は、小当たり遊技の開放パターンを説明するための説明図である。図 8 - 6 に示すように、タイミング S 1において小当たり遊技を開始した後、8秒間が経過すると(タイミング S 2)、V 入賞口開閉板 012IW04 が開状態に制御され、その後、8秒間が経過するまで V 入賞口開閉板 012IW04 の開状態が継続される(図 8 - 6 (C) 参照)。

10

【0181】

小当たりとなる場合には、小当たり遊技を開始してから特殊可変入賞球装置 012IW17 を開状態に制御するまでの特殊入賞口開放前時間(ファンファーレ時間)として8秒間が設定され、V 入賞口開閉板 012IW04 が開状態に制御されると同時に特殊可変入賞球装置 012IW17(特殊入賞口)が開状態に制御される。また、図 8 - 6 (A) に示すように、V 入賞口開閉板 012IW04 が開状態に制御されている期間に、0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われる。従って、小当たりでは、V 入賞可能な期間に 0.016秒の特殊入賞口の開放が4回行われることになる。

20

【0182】

なお、本例では、小当たりにおける特殊入賞口の各開放時間が 0.016秒と極めて短いのであるが、既に説明したように、特殊可変入賞球装置 012IW17 には複数の規制片が形成されており、特殊可変入賞球装置 012IW17 の底面部材 012IW17a 上では 2 ~ 3 球程度の遊技球が蛇行しながら流下しているので、開放時間が短くても底面部材 012IW17a が開状態に制御されれば、底面部材 012IW17a 上の遊技球が特殊可変入賞球装置 012IW17 内に落下して入賞可能である。

20

【0183】

特殊入賞口内に遊技球が入賞し V 入賞すれば、特殊入賞口の最後の開放を終了した後、所定期間の閉鎖時間(インターバル時間)と小当たり終了時間(エンディング時間)を経過した後、大当たり遊技状態に移行し、図 8 - 6 (B) に示すように、第2ラウンドから第4ラウンドまで特別可変入賞球装置 7 の開状態への制御が行われる。

30

【0184】

なお、本例では、小当たり遊技において特殊入賞口の最後の開放を終了すると、閉鎖時間(インターバル時間)と小当たり終了時間(エンディング時間)とを経過したことにもとづいて小当たり遊技を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊可変入賞球装置 012IW17(特殊入賞口)内に遊技球を検出可能な検出スイッチを上流側と下流側との 2箇所に設け、最後の閉鎖時間(インターバル時間)を経過した後、上流側の検出スイッチと下流側の検出スイッチとの検出数が一致する(特殊入賞口内に入賞した遊技球が全て排出される)まで待ってから小当たり終了時間(エンディング時間)に移行し、小当たり終了時間(エンディング時間)を経過すると小当たり遊技を終了するよう構成してもよい。

40

【0185】

(変動パターンテーブル)

図 8 - 7 および図 8 - 8 は、特徴部 012IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 8 - 7 (A) は、第1特別図柄用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 8 - 7 (B) は、第2特別図柄用の変動パターンテーブル[通常状態用]の具体例を示している。また、図 8 - 8 (C) は、第2特別図柄用の変動パターンテーブル[第1高ベース状態用]の具体例を示している。また、図 8 - 8 (D) は、第2特別図柄用の変動パターンテーブル[第2高ベース状態用]の具体例を示している。

50

【0186】

まず、図8-7(A)を用いて、第1特別図柄の変動パターンについて説明する。図8-7(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、はれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA3-1(スーパーイーチA)、変動パターンPA3-2(スーパーイーチB)のいずれかに決定される。また、図8-7(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB3-1(スーパーイーチA)、変動パターンPB3-2(スーパーイーチB)のいずれかに決定される。

10

【0187】

次に、図8-7(B)を用いて、第2特別図柄の変動パターン[通常状態用]について説明する。図8-7(B)に示すように、本例では、通常状態において第2特別図柄の変動表示を実行する場合、はれとなる場合には(第1高ベース状態の終了直後でなければ)、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA3-1(スーパーイーチA)、変動パターンPA3-2(スーパーイーチB)のいずれかに決定される。また、図8-7(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合、大当りまたは小当りとなる場合には(第1高ベース状態の終了直後でなければ)、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB3-1(スーパーイーチA)、変動パターンPB3-2(スーパーイーチB)のいずれかに決定される。

20

【0188】

また、本例では、第1高ベース状態に制御されると、高ベース回数自体は1回であるが、第1高ベース状態中に最大で4個の第2保留記憶(以下、残保留という)を記憶させることができることから、1回の第1高ベース状態と4つの残保留に対する変動表示とをあわせて、最大で第2特別図柄の変動表示が5回実行可能である。図8-7(B)に示すように、本例では、通常状態であっても第1高ベース状態終了後の残保留に対する第2特別図柄の変動表示を実行する場合にははれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA4-1(バトルリーチA)、変動パターンPA4-2(バトルリーチB)のいずれかに決定される。また、図8-7(B)に示すように、本例では、通常状態であっても第1高ベース状態終了後の残保留に対する第2特別図柄の変動表示を実行する場合に大当りまたは小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB4-1(バトルリーチA)、変動パターンPB4-2(バトルリーチB)のいずれかに決定される。

30

【0189】

次に、図8-8(C)を用いて、第2特別図柄の変動パターン[第1高ベース状態用]について説明する。図8-8(C)に示すように、本例では、第1高ベース状態において第2特別図柄の変動表示を実行する場合にははれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA4-1(バトルリーチA)、変動パターンPA4-2(バトルリーチB)のいずれかに決定される。また、図8-8(C)に示すように、本例では、第1高ベース状態において第2特別図柄の変動表示を実行する場合に大当りまたは小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB4-1(バトルリーチA)、変動パターンPB4-2(バトルリーチB)のいずれかに決定される。

40

【0190】

次に、図8-8(D)を用いて、第2特別図柄の変動パターン[第2高ベース状態用]について説明する。図8-8(D)に示すように、本例では、第2高ベース状態において第2特別図柄の変動表示を実行する場合にははれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA3-1(スーパーイーチA)、変動パターンPA3-2(スーパーイーチB)のいずれかに決定される。また、図8-8(D)に示すように、本例では、第2高ベース状態において第2特別図柄の変動表示を実行する場合に大当りまたは小当りとなる場

50

合には、変動パターンとして、変動パターン P B 2 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P B 3 - 1 (スーパーリーチ A)、変動パターン P B 3 - 2 (スーパーリーチ B) のいずれかに決定される。

【 0 1 9 1 】

なお、本例では、変動パターン P A 3 - 1 や変動パターン P B 3 - 1 が選択された場合には変動表示中にスーパーリーチ A が実行され、変動パターン P A 3 - 2 や変動パターン P B 3 - 2 が選択された場合には変動表示中にスーパーリーチ B が実行されるのであるが、スーパーリーチ A が実行される場合には画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像を用いた演出が実行され、スーパーリーチ B が実行される場合には画像表示装置 5 においてキャラクタ B の画像を用いた演出が実行される。

10

【 0 1 9 2 】

また、本例では、変動パターン P A 4 - 1 や変動パターン P B 4 - 1 が選択された場合には変動表示中にバトルリーチ A が実行され、変動パターン P A 4 - 2 や変動パターン P B 4 - 2 が選択された場合には変動表示中にバトルリーチ B が実行されるのであるが、バトルリーチ A が実行される場合には画像表示装置 5 においてキャラクタ A の画像を用いた演出が実行され、バトルリーチ B が実行される場合には画像表示装置 5 においてキャラクタ B の画像を用いた演出が実行される。

【 0 1 9 3 】

また、本例では、普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6) において、C P U 1 0 3 は、普通図柄の変動表示結果を当り (普図当り) とするか否かを決定し、その決定結果にもとづいて普通図柄の変動表示を実行する制御を行うのであるが、本例では、通常状態である場合には、10% の確率で普図当りとすることに決定し、高ベース状態である場合には、90% の確率で普図当りとすることに決定する。また、C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理 (ステップ S 2 6) において、普図当りと決定したことにもとづいて可変入賞球装置 6 B (第 2 始動入賞口) を開状態に制御する。

20

【 0 1 9 4 】

(遊技フロー)

ここで、本特徴部 0 1 2 I W における遊技の流れについて説明する。本例では、遊技状態が通常状態 (通常状態 (非高ベース状態)) である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作 (いわゆる左打ち) を行う。本例では、遊技領域の左側領域に進入した遊技球は第 2 始動入賞口には入賞不可能または入賞困難であり、通常状態では普図当り確率が低いことから、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であり、第 1 特別図柄の変動表示が実行されることが殆どである。従って、本例では、通常状態中は小当りが発生することは稀である。

30

【 0 1 9 5 】

次いで、通常状態中に第 1 特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されると、大当り遊技状態 (いわゆる初当りの大当り遊技状態) に制御される。そして、その大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高ベース状態に制御され、7 R 大当り B の確率が 95% と高いことから、初当りでは主として 1 回の変動表示を終了するまで高ベース状態 (第 1 高ベース状態) が維持される (稀に 5% の確率で 7 R 確変大当り A となつた場合には、初当りで直ちに 7 回の高ベース状態 (第 2 高ベース状態) に移行する場合もある)。

40

【 0 1 9 6 】

高ベース状態 (第 1 高ベース状態) に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作 (いわゆる右打ち) を行う。本例では、遊技領域の右側領域に進入した遊技球は第 1 始動入賞口には入賞不可能または入賞困難であり、高ベース状態では普図当り確率が高いことから (しかも、第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示よりも優先して実行される)、第 1 高ベース状態では第 2 特別図柄の変動表示が実行されることになる。また、この場合、高ベース回数自体は 1 回であるが、第 1 高ベース状態中に最大で 4 個の残保留を記憶させることができることから、1 回の第 1 高ベース状態と 4 つの残保留に対する変動表示とをあわせて、最大で第 2 特別図柄の変動表示が 5 回実行可能で

50

ある。本例では、小当りとなる確率が約 1 / 7 であることから（図 8 - 4 (C) 参照）、5 回の第 2 特別図柄の変動表示中に小当りとなれば、V 入賞後の大当り遊技後に 7 回の第 2 高ベース状態に制御される。5 回の第 2 特別図柄の変動表示中に小当りとなるものがなければ（または、小当りとなっても V 入賞に成功しなければ）、そのまま通常状態に移行し、連荘状態とはならない。

【 0 1 9 7 】

第 2 高ベース状態に制御された場合には、高ベース回数自体は 7 回であるが、第 2 高ベース状態中に最大で 4 個の残保留を記憶させることができることから、最大で第 2 特別図柄の変動表示が 11 回実行可能である。本例では、小当りとなる確率が約 1 / 7 であることから（図 8 - 4 (C) 参照）、第 2 高ベース状態に移行すれば、11 回の第 2 特別図柄の変動表示において小当りの発生がある程度期待でき、連荘状態が継続しやすい。11 回の第 2 特別図柄の変動表示中に小当りとなれば、V 入賞後の大当り遊技後に再び 7 回の第 2 高ベース状態に制御され、連荘状態が継続される。11 回の第 2 特別図柄の変動表示中に小当りとなるものがなければ（または、小当りとなっても V 入賞に成功しなければ）、通常状態に移行し連荘状態が終了する。

【 0 1 9 8 】

なお、確率は約 1 / 300 と低いものの高ベース状態中や残保留で 10 R 大当りや 4 R 大当りが発生して 7 回の第 2 高ベース状態が継続する場合もある。

【 0 1 9 9 】

（演出制御コマンド）

図 8 - 9 および図 8 - 10 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 9 および図 8 - 10 に示す例において、コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド 8 0 X X (H) のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【 0 2 0 0 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 1 指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。

【 0 2 0 1 】

コマンド 9 0 0 1 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 7 R 大当り A とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 2 指定コマンド（7 R 大当り A 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 2 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 7 R 大当り B とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 3 指定コマンド（7 R 大当り B 指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 3 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 10 R 大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 4 指定コマンド（10 R 大当り指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 4 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を 4 R 大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 5 指定コマンド（4 R 大当り指定コマンド））である。

【 0 2 0 2 】

コマンド 9 0 0 5 (H) は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果 6 指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

【 0 2 0 3 】

コマンド A 0 0 0 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第 1 図柄確定指定コマンド）である。コマンド A 1 0 0 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第 2 図柄確定指定コマンド）である。

10

20

30

40

50

【0204】

コマンドB000(H)は、大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング指定コマンド)である。

【0205】

コマンドB1XX(H)は、大当たり遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中表示コマンド)である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX(H)は、大当たり遊技中のラウンド後の表示(ラウンド間のインターバルの表示)を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後表示コマンド)である。

10

【0206】

コマンドB300(H)は、小当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド)である。コマンドB301(H)は、小当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり終了指定コマンド)である。

【0207】

コマンドB400(H)は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(大入賞口入賞指定コマンド)である。コマンドB401(H)は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(特殊入賞口入賞指定コマンド)である。コマンドB402(H)は、特殊入賞口内のV入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド(V入賞口入賞指定コマンド)である。

20

【0208】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC101(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

【0209】

30

コマンドE000(H)は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。コマンドE001(H)は、遊技状態が第1高ベース状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(第1高ベース状態指定コマンド)である。コマンドE002(H)は、遊技状態が第2高ベース状態に制御されることを指定する演出制御コマンド(第2高ベース状態指定コマンド)である。

【0210】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120(具体的には、演出制御用CPU120)は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図8-9および図8-10に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図8-9および図8-10に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当たり遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド(例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド)も主基板11から演出制御基板12に送信される。

40

【0211】

(特別図柄プロセス処理)

図8-11は、特徴部012IWにおける特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。本例において、始動入賞判定処理(ステップ012IW S101)は、図5に示す始動入賞判定処理(ステップS101)と概ね同様である。また、特別図柄通常

50

処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 0）～特別図柄停止処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 3）は、図 5 に示す特別図柄通常処理（ステップ S 1 1 0）～特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）と概ね同様である。ただし、本例では、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たり開放前処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 4）に移行する。また、大当たり図柄を導出表示した場合（いわゆる直当たりとなった場合）には、大当たり開放前処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 7）に移行する。

【 0 2 1 2 】

小当たり開放前処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 4）：特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、小当たり開放中処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 5）に応じた値（この例では 5）に更新する。

【 0 2 1 3 】

小当たり開放中処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 5）：特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 の開放中に開放時間が経過した場合には、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 を閉状態に制御し、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 の閉鎖中に閉鎖時間が経過し、まだ開放回数が残っている場合には、特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 を開状態に制御する。また、V 入賞口開閉板 0 1 2 I W 0 4 の開放タイミングとなった場合には V 入賞口開閉板 0 1 2 I W 0 4 を開状態に制御し、V 入賞口開閉板 0 1 2 I W 0 4 の閉鎖タイミングとなった場合には V 入賞口開閉板 0 1 2 I W 0 4 を閉状態に制御する。また、V 入賞口スイッチ 0 1 2 I W 2 5 がオンしたか否か確認し、V 入賞口スイッチ 0 1 2 I W 2 5 がオンした場合には、V 入賞フラグをセットする。特殊可変入賞球装置 0 1 2 I W 1 7 の全ての開放を終了し、閉鎖時間（インターバル時間）も経過した場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を小当たり閉鎖後処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 6）に対応した値（この例では 6）に更新する。

【 0 2 1 4 】

小当たり閉鎖後処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。V 入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当たり開放前処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 7）に対応した値（この例では 7）に更新する。V 入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 0）に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 2 1 5 】

大当たり開放前処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 7）～大当たり終了処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 2 0）は、図 5 に示す大当たり開放前処理（ステップ S 1 1 4）～大当たり終了処理（ステップ S 1 1 7）と概ね同様である。

【 0 2 1 6 】

なお、本例では、大当たりと決定されて大当たり / 小当たり図柄が導出表示された後、または小当たり遊技中に V 入賞が発生して小当たり遊技を終了した後に、直ちに大当たり遊技に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、直ちに大当たり遊技に移行するのではなく、さらに遊技領域に設けられた作動ゲート（通過ゲート 4 1 と兼用でもよい）を遊技球が通過したことを条件として大当たり遊技に移行するように構成してもよい。

【 0 2 1 7 】

（特別図柄通常処理）

図 8 - 1 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 0）を示すフロー・チャートである。特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 0 1 2 I W S 5 1）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 0 1 2 I W S 5 2）。具体的には、第 2 保留記憶数を

10

20

30

40

50

カウントするための第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ012IWS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ012IWS54）。

【0218】

この特徴部012IWでは、ステップ012IWS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

10

【0219】

なお、本例で示した様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球が入賞した順に第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0220】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ012IWS55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

20

【0221】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ012IWS56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

30

【0222】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2,3,4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2,3,4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。

40

【0223】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）=1,2,3,4の順番と一致するようになっている。

【0224】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ012IWS57）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の

50

領域に保存する。

【0225】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当たり判定用乱数を読み出し（ステップ012IWS58）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ012IWS59）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ012IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当たり判定用乱数を読み出し、当たり判定を行う。当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている当たり判定値（図8-4（A）参照）と当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、当たり判定の処理を実行するプログラムである。CPU103は、当たり判定用乱数の値がいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して当たりとすることに決定する。当たりとすることに決定した場合には（ステップ012IWS60のY）、ステップ012IWS61に移行する。一方、当たりとしないことに決定した場合には（ステップ012IWS60のN）、ステップ012IWS63に移行する。なお、当たりとするか否か決定するということは、当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0226】

ステップ012IWS61では、CPU103は、当たりであることを示す当たりフラグをセットする。そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（7R大当たりAや、7R大当たりB、10R大当たり、4R大当たり）を当たりの種別に決定する（ステップ012IWS62）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップ012IWS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、当たり種別の決定を行う。そして、ステップ012IWS67に移行する。

【0227】

一方、ステップ012IWS63では、CPU103は、特別図柄ポインタが示す小当たり判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の小当たり判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の小当たり判定テーブルを選択する。そして、CPU103は、選択した小当たり判定テーブルを用いて、当たり判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、当たりとするか否かを決定する（ステップ012IWS64）。なお、本例では、図8-4（B）、（C）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に小当たりと決定する場合はなく、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には約1/7の確率で小当たりと決定される。

【0228】

なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合のみ小当たりと決定する場合があるように構成する場合を示しているが、第1特別図柄の変動表示を実行する場合も低い確率で小当たりと決定可能に構成してもよい。

【0229】

小当たりとすることに決定した場合には（ステップ012IWS65のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする（ステップ012IWS66）。そして、ステップ012IWS67に移行する。

【0230】

次いで、CPU103は、大当たりや小当たりとするか否か、および大当たり種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ012IWS67）。この場合、例えば、7R大当たりAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、7R大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「5」と決定し、10R大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、4R大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、小当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、はずれとすることに決定し

10

20

30

40

50

た場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ012IWS68）。

【0231】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップ012IWS111）に対応した値に更新する（ステップ012IWS69）。

【0232】

（変動パターン設定処理）

図8-13は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップ012IWS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となっているか否かを確認する（ステップ012IWS1701）。特悦図柄ポインタの値が「第2」を示す値となていなければ（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、第1特別図柄用の変動パターンテーブル（図8-7（A）参照）を選択する（ステップ012IWS1702）。また、CPU103は、セットされていれば、第1高ベース状態の終了後であることを示す第1高ベース後フラグをリセットする（ステップ012IWS1703）。そして、ステップ012IWS1711に移行する。

10

【0233】

特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値となていれば（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、CPU103は、第1高ベース状態に制御されていることを示す第1高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS1704）。第1高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、第1高ベース状態中であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、第2特別図柄用の変動パターンテーブル【第1高ベース状態用】（図8-8（C）参照）を選択する（ステップ012IWS1705）。そして、ステップ012IWS1711に移行する。

20

【0234】

第1高ベースフラグがセットされていなければ、CPU103は、第2高ベース状態に制御されていることを示す第2高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS1706）。第2高ベースフラグがセットされていれば（すなわち、第2高ベース状態中であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、第2特別図柄用の変動パターンテーブル【第2高ベース状態用】（図8-8（D）参照）を選択する（ステップ012IWS1707）。そして、ステップ012IWS1711に移行する。

30

【0235】

第2高ベースフラグもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1高ベース後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS1708）。第1高ベース後フラグがセットされていれば（すなわち、第1高ベース状態終了後の通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、第2特別図柄用の変動パターンテーブル【第1高ベース状態後用】（図8-7（B）参照）を選択する（ステップ012IWS1709）。一方、第1高ベース後フラグがセットされていなければ、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、第2特別図柄用の変動パターンテーブル【通常状態用】（図8-7（B）参照）を選択する（ステップ012IWS1710）。そして、ステップ012IWS1711に移行する。

40

【0236】

なお、ステップ012IWS1709で選択される第2特別図柄用の変動パターンテーブル【第1高ベース状態後用】には、図8-7（B）に示す変動パターンPA4-1, PA4-2, PB4-1, PB4-2が設定されている。

50

【0237】

次に、CPU103は、ステップ012IWS1702, S1705, S1707, S1709, S1710にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とともにとづいて、図8-7に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ012IWS1711）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0238】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ012IWS1712）。

10

【0239】

また、ステップ012IWS1711にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ012IWS1713）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ012IWS1714）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ012IWS1715）。

20

【0240】**（特別図柄変動処理）**

図8-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップ012IWS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していないか、大当たりとするか否かの決定結果、小当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ012IWS1121）。

【0241】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ012IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ012IWS1123）、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに図柄確定期間（例えば、0.5秒）に応じた値をセットする（ステップ010IWS1124）。また、CPU103は、特別図柄ポインタが示す図柄確定指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ010IWS1125）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【0242】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップ012IWS113）に対応した値に更新する（ステップ012IWS1126）。

40

【0243】**（特別図柄停止処理）**

図8-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップ012IWS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ012IWS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ012IWS132）。

【0244】

50

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となつていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となつていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS133）。

【0245】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、第1高ベースフラグや、第2高ベースフラグ、高ベース状態中の変動表示の実行回数をカウントするための高ベース回数カウンタをリセットする（ステップ012IWS134）。

【0246】

次いで、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ012IWS135）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ012IWS136）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値に更新する（ステップ012IWS137）。

【0247】

大当たりフラグがセットされていなければ（ステップ012IWS133のN）、CPU103は、高ベース状態中の変動表示の実行回数をカウントするための高ベース回数カウンタの値が0となつているか否かを確認する（ステップ010IWS138）。高ベース回数カウンタの値が0となつていなければ、CPU103は、高ベース回数カウンタの値を1減算し（ステップ010IWS139）、減算後の高ベース回数カウンタの値が0となつているか否かを確認する（ステップ010IWS140）。減算後の高ベース回数カウンタの値が0となつていれば、CPU103は、セットされている第1高ベースフラグまたは第2高ベースフラグをリセットし（ステップ010IWS141）、高ベース状態を終了する。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ010IWS142）。

【0248】

次いで、CPU103は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS143）。小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ012IWS144）。次いで、CPU103は、特殊可変入賞球装置012IW17を開状態に制御するまで特殊入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための特殊入賞口開放前時間タイマに、小当たりのファンファーレ時間（本例では、8秒）に応じた値をセットする（ステップ012IWS145）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理（ステップ012IWS114）に対応した値に更新する（ステップ012IWS146）。

【0249】

小当たりフラグもセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ012IWS110）に対応した値に更新する（ステップ012IWS147）。

【0250】

（小当たり開放前処理）

図8-16は、特別図柄プロセス処理における小当たり開放前処理（ステップ012IW114）を示すフローチャートである。小当たり開放前処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS401）。特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、ファンファーレ時間を経過していなければ）、そのまま処理を終了する。

【0251】

特殊入賞口開放前時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、ファンファーレ時

10

20

30

40

50

間を経過していれば)、CPU103は、ソレノイド012IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置012IW17を開放状態に制御する(ステップ012IWS402)。また、CPU10103は、特殊入賞口の1回目の開放時間(本例では、0.016秒)に相当する値を開放時間タイマにセットする(ステップ012IWS403)。

【0252】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放中処理(ステップ012IWS115)に対応した値に更新する(ステップ012IWS404)。

【0253】

(小当たり開放中処理)

図8-17は、特別図柄プロセス処理における小当たり開放中処理(ステップ012IWS115)を示すフローチャートである。小当たり開放中処理において、CPU103は、まず、特殊入賞口スイッチ012IW24がオン状態となったか否かを確認する(ステップ012IWS421)。特殊入賞口スイッチ012IW24がオン状態となつていれば(すなわち、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出していれば)、CPU103は、特殊入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ012IWS422)。

10

【0254】

次いで、CPU103は、V入賞口スイッチ012IW25がオン状態となつたか否かを確認する(ステップ012IWS423)。V入賞口スイッチ012IW25がオン状態となつていれば(すなわち、V入賞口への遊技球の入賞を検出していれば)、CPU103は、V入賞口入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ012IWS424)。また、CPU103は、V入賞したことを示すV入賞フラグをセットする(ステップ012IWS425)。

20

【0255】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板012IW04の開放タイミングとなつたか否かを確認する(ステップ012IWS426)。なお、V入賞口開閉板012IW04の開放タイミングとなつたか否かは、例えば、小当たり遊技を開始するときにタイマをセットし、小当たり遊技を開始してからの時間が所定時間(本例では、8秒)となつたか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板012IW04の開放タイミングとなつていれば、CPU103は、ソレノイド012IW84の駆動を開始し、V入賞口開閉板012IW04を開放状態に制御する(ステップ012IWS427)。

30

【0256】

次いで、CPU103は、V入賞口開閉板012IW04の閉鎖タイミングとなつたか否かを確認する(ステップ012IWS428)。なお、V入賞口開閉板012IW04の閉鎖タイミングとなつたか否かは、例えば、V入賞口開閉板012IW04の開放を開始したときにタイマをセットし、V入賞口開閉板012IW04の開放を開始してからの時間が所定時間(本例では、8秒)となつたか否かを確認することにより判定できる。V入賞口開閉板012IW04の閉鎖タイミングとなつていれば、CPU103は、ソレノイド012IW84の駆動を停止し、V入賞口開閉板012IW04を閉鎖状態に制御する(ステップ012IWS429)。

40

【0257】

次いで、CPU103は、特殊入賞口の開放時間を計測するための開放時間タイマの値が0となつているか否かを確認する(ステップ012IWS430)。開放時間タイマの値が0でなければ(すなわち、特殊入賞口の開放中であれば)、CPU103は、開放時間タイマの値を1減算し(ステップ012IWS431)、減算後の開放時間タイマの値が0となつているか否かを確認する(ステップ012IWS432)。開放時間タイマの値が0となつていれば、CPU103は、ソレノイド012IW83の駆動を停止して、特殊可変入賞球装置012IW17を閉鎖状態に制御する(ステップ012IWS433)。また、CPU103は、特殊入賞口の開放後の閉鎖時間を計測するための閉鎖時間タイマに、所定の閉鎖時間(インターバル時間に相当する値)をセットする(ステップ012

50

IWS434)。そして、処理を終了する。

【0258】

ステップ012IWS430で開放時間タイマが0であれば(すなわち、特殊入賞口の閉鎖中であれば)、CPU103は、閉鎖時間タイマの値を1減算し(ステップ012IWS435)、減算後の閉鎖時間タイマの値が0となっているか否かを確認する(ステップ012IWS436)。閉鎖時間タイマの値が0となつていれば、CPU103は、既に特殊入賞口の全ての開放を終了したか否かを確認する(ステップ012IWS437)。本例では、既に特殊入賞口を4回開放していれば、ステップ012IWS437においてYと判定し、ステップ012IWS440に移行する。

【0259】

特殊入賞口の全ての開放を終了していなければ(すなわち、2~4回目の開放が残つていれば)、CPU103は、ソレノイド012IW83の駆動を開始して、特殊可変入賞球装置012IW17を開放状態に制御する(ステップ012IWS438)。また、CPU103は、閉鎖時間タイマに開放時間(本例では、0.016秒)に相当する値をセットする(ステップ012IWS439)。そして、処理を終了する。

【0260】

特殊入賞口の全ての開放を終了していれば(ステップ012IWS437のY)、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当たり閉鎖後処理(ステップ012IWS116)に応じた値に更新する(ステップ012IWS440)。

【0261】

(小当たり閉鎖後処理)

図8-18は、特別図柄プロセス処理における小当たり閉鎖後処理(ステップ012IWS116)を示すフローチャートである。小当たり閉鎖後処理において、CPU103は、小当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ012IWS451)、小当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ012IWS453に移行する。小当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、小当たり終了表示タイマに、画像表示装置5において小当たり終了表示が行われている時間(小当たり終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ012IWS452)、処理を終了する。

【0262】

ステップ012IWS453では、CPU103は、小当たり終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、小当たり終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当たり終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ012IWS454)。経過していなければ処理を終了する。

【0263】

小当たり終了表示時間が経過していれば、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否か確認する(ステップ012IWS455)。V入賞フラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、第1高ベースフラグや、第2高ベースフラグ、高ベース回数カウンタをリセットする(ステップ012IWS456)。また、CPU103は、V入賞フラグをリセットする(ステップ012IWS457)。また、CPU103は、大当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ012IWS458)。また、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする(ステップ012IWS459)。

【0264】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開始前処理(ステップ012IWS117)に対応した値に更新する(ステップ012IWS460)。

【0265】

ステップ012IWS455の処理でV入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU103は、小当たりフラグをリセットする(ステップ012IWS461)。また、CPU103は、小当たり終了指定コマンドを演出制御用CPU120に対し

10

20

30

40

50

て送信する制御を行う（ステップ 012IWS462）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ 012IWS110）に応じた値に更新する（ステップ 012IWS463）。

【0266】

（大当たり終了処理）

図 8-19 は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップ 012IWS121）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU103は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 012IWS531）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 012IWS535 に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当たりフラグまたは小当たりフラグをリセットし（ステップ 012IWS532）、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 012IWS533）。そして、CPU103は、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 012IWS534）、処理を終了する。

10

【0267】

ステップ 012IWS535 では、CPU103 は、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、CPU103 は、大当たり終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 012IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

20

【0268】

大当たり終了表示時間が経過していれば（ステップ 012IWS536 の Y）、CPU103 は、今回終了する大当たりが 7R 大当たり B であるか否かを確認する（ステップ 010IWS537）。なお、7R 大当たり B であるか否かは、例えば、ステップ 010IWS68 で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。7R 大当たり B であれば、CPU103 は、第 1 高ベースフラグをセットし、第 1 高ベース状態に制御する（ステップ 010IWS538）。また、CPU103 は、高ベース回数カウンタに「1」をセットする（ステップ 010IWS539）。また、CPU103 は、第 1 高ベース状態指定コマンドを演出制御用 CPU120 に送信する制御を行う（ステップ 010IWS540）。そして、ステップ 010IWS544 に移行する。

30

【0269】

7R 大当たり B でなければ（すなわち、7R 大当たり A、10R 大当たり、4R 大当たり、または小当たり V 入賞したことにもとづく大当たりであれば）、CPU103 は、第 2 高ベースフラグをセットし、第 2 高ベース状態に制御する（ステップ 010IWS541）。また、CPU103 は、高ベース回数カウンタに「7」をセットする（ステップ 010IWS542）。また、CPU103 は、第 2 高ベース状態指定コマンドを演出制御用 CPU120 に送信する制御を行う（ステップ 010IWS543）。そして、ステップ 010IWS544 に移行する。

【0270】

そして、CPU103 は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ 012IWS110）に応じた値に更新する（ステップ 012IWS544）。

40

【0271】

なお、本例では、高ベース回数をカウントするためのカウンタとして 1 つの高ベース回数カウンタを設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、高ベース状態中は主として第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行されることから、高ベース状態中の第 2 特別図柄の変動表示の実行回数のみをカウントするためのカウンタ（特図 2 高ベース回数カウンタ）と、高ベース状態中の第 1 特別図柄の変動表示の実行回数と第 2 特別図柄の変動表示の実行回数との合計回数をカウントするためのカウンタ（合算高ベース回数カウンタ）とを設けるように構成してもよい。そして、特別図柄停止処理のステップ 012IWS138～S142 の処理において、特図 2 高ベース回数カウン

50

タと合算高ベース回数カウンタとを更新する処理を実行し、いずれか一方の値が先に0となつたことにもとづいて高ベース状態を終了して通常状態に移行するように構成してもよい。

【0272】

(状態遷移)

次に、本特徴部012IWにおける状態遷移について説明する。図8-20は、本特徴部012IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。いわゆる連荘状態ではない通常状態（残保留もない通常状態）においては、主として第1特別図柄の変動表示が実行され、大当り（いわゆる初当り）として、7R大当りAとなる場合と7R大当りBとなる場合とがある。図8-20に示すように、7R大当りAとなつた場合には第2高ベース状態に制御される（ステップ012IWS541参照）。また、7R大当りBとなつた場合には第1高ベース状態に制御される（ステップ010IWS538参照）。

10

【0273】

図8-20に示すように、第1高ベース状態においては、主として第2特別図柄の変動表示が実行され、1回の変動表示を終了するまで第1高ベース状態が継続する（ステップ010IWS539参照）。その第1高ベース状態中に小当りが発生し、その小当り遊技中にV入賞が発生すると、図8-20に示すように、第2高ベース状態に制御される（ステップ010IWS541参照）。なお、低確率ではあるが、その第1高ベース状態中に10R大当りや4R大当りが発生した場合にも、図8-20に示すように、第2高ベース状態に制御される（ステップ010IWS541参照）。一方、小当り、10R大当り、および4R大当りのいずれも発生することなく、1回の変動表示を終了した場合には、図8-20に示すように、第1高ベース状態を終了し、通常状態に移行する（ステップ012IWS138～S142参照）。

20

【0274】

図8-20に示すように、第2高ベース状態においては、主として第2特別図柄の変動表示が実行され、大当りまたは小当りが発生するか、7回の変動表示を終了するまで第2高ベース状態が継続する（ステップ010IWS542参照）。その第2高ベース状態中に小当りが発生し、その小当り遊技中にV入賞が発生すると、図8-20に示すように、再び第2高ベース状態に制御される（ステップ010IWS541参照）。なお、低確率ではあるが、その第2高ベース状態中に10R大当りや4R大当りが発生した場合にも、図8-20に示すように、再び第2高ベース状態に制御される（ステップ010IWS541参照）。一方、小当り、10R大当り、および4R大当りのいずれも発生することなく、7回の変動表示を終了した場合には、図8-20に示すように、第2高ベース状態を終了し、通常状態に移行する（ステップ012IWS138～S142参照）。

30

【0275】

第1高ベース状態中や第2高ベース状態中には最大で残保留を4個溜めることができるのであるから、第1高ベース状態や第2高ベース状態から通常状態に移行した後も残保留がある期間は、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。この残保留に対する第2特別図柄の変動表示において小当りが発生し、その小当り遊技中にV入賞が発生すると、図8-20に示すように、再び第2高ベース状態に制御される（ステップ010IWS541参照）。従って、一旦通常状態に移行したものの残保留によって連荘状態に移行または継続する余地が残る。なお、低確率ではあるが、この残保留に対する第2特別図柄の変動表示において10R大当りや4R大当りが発生した場合にも、図8-20に示すように、再び第2高ベース状態に制御される（ステップ010IWS542参照）。

40

【0276】

(コマンド解析処理)

図8-21および図8-22は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

50

【0277】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ012IWS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読み出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ012IWS612）。なお、読み出したら読み出ポインタの値を+2しておく（ステップ012IWS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0278】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ012IWS614）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ012IWS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS616）。

【0279】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ012IWS617）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ012IWS618）。

【0280】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド）であれば（ステップ012IWS619）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS620）。例えば、第1図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第1確定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第2図柄確定指定コマンドを受信した場合には、第2確定コマンド受信フラグをセットする。

【0281】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ012IWS621）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS622）。受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップ012IWS623）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS624）。

【0282】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ012IWS625）、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS626）。受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ012IWS627）、演出制御用CPU120は、特殊入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS628）。受信した演出制御コマンドがV入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ012IWS629）、演出制御用CPU120は、V入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS630）。

【0283】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ012IWS631）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ012IWS632）。また、演出制御用CPU120は、高ベース状態であることを示す高ベース状態フラグをリセットする（ステップ012IWS633）。

【0284】

受信した演出制御コマンドが第1高ベース状態指定コマンドであれば（ステップ012

10

20

30

40

50

IWS634)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、第1高ベース状態に応じた背景画像(例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ012IWS635)。また、演出制御用CPU120は、高ベース状態フラグをセットする(ステップ012IWS636)。

【0285】

受信した演出制御コマンドが第2高ベース状態指定コマンドであれば(ステップ012IWS637)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、第2高ベース状態に応じた背景画像(例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像)に切り替える制御を行う(ステップ012IWS638)。また、演出制御用CPU120は、高ベース状態フラグをセットする(ステップ012IWS639)。

10

【0286】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する(ステップ012IWS640)。例えば、受信したコマンドが小当たり開始指定コマンドであれば、小当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信したコマンドが小当たり終了指定コマンドであれば、小当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップ012IWS611に移行する。

【0287】

(可変表示開始設定処理)

図8-23は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ012IWS801)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ012IWS801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ012IWS802)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ012IWS802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ012IWS802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ012IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

20

30

【0288】

ステップ012IWS802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「大当たり」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「小当たり」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として特定図柄(例えば、図柄「V」)を含む飾り図柄の組合せ(小当たり図柄)を決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

40

【0289】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り

50

図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0290】

なお、飾り図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0291】

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示がスーパーリーチを含むものであるか否かを確認する（ステップ012IWS803）。なお、スーパーリーチを含む変動表示であるか否かは、例えば、ステップ012IWS801で抽出した変動パターンコマンドで指定する変動パターンが変動パターンPA3-1, PA3-2, PB3-1, PB3-2であるか否かを確認することにより判定できる。

10

【0292】

スーパーリーチを含む変動表示であれば、演出制御用CPU120は、操作手段の操作を促す操作表示の実行タイミングを決定する（ステップ012IWS804）。ステップ012IWS804では、演出制御用CPU120は、操作表示の実行タイミングを決定するための操作表示実行タイミング決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、操作表示の実行タイミングを決定する。

【0293】

図8-24は、操作表示実行タイミング決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-24に示すように、操作表示実行タイミング決定テーブルには、実行タイミングとして、「リーチ成立時」、「スーパーリーチ中」、および「スーパーリーチ終了時」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図8-24に示すように、本例では、スーパーリーチ終了時に操作表示が実行される場合が大当たりに対する期待度（信頼度）が最も高く、遅いタイミングで操作表示が実行される程、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

20

【0294】

次いで、演出制御用CPU120は、操作表示の実行タイミングを「スーパーリーチ終了時」に決定したか否かを確認する（ステップ012IWS805）。操作表示の実行タイミングを「スーパーリーチ終了時」に決定した場合には、演出制御用CPU120は、操作手段の種類の表示を決定する（ステップ012IWS806）。ステップ012IWS806では、演出制御用CPU120は、操作手段の種類の表示を決定するための操作手段決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、操作手段の種類の表示を決定する。そして、ステップ012IWS808に移行する。

30

【0295】

図8-25は、操作手段決定テーブルの具体例を示す説明図である。図8-25に示すように、操作手段決定テーブルには、操作手段の種類の表示として、「通常ボタン」、「通常レバー」、および「激熱レバー」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0296】

「通常レバー」は、操作手段としてプッシュボタン31Bの操作を促す表示である。本例では、「通常レバー」が選択された場合、画像表示装置5において、操作表示として、プッシュボタン31Bを模した画像が表示されるとともに、「PUSH」などの文字表示が表示される。

40

【0297】

「通常レバー」は、操作手段としてスティックコントローラ31Aの操作を促す表示である。本例では、「通常レバー」が選択された場合、画像表示装置5において、操作表示として、スティックコントローラ31Aを模した画像が表示されるとともに、「PULL」などの文字表示が表示される。

【0298】

「激熱レバー」は、「通常レバー」とは異なる態様により、操作手段としてスティックコントローラ31Aの操作を促す表示である。本例では、「激熱レバー」が選択された場

50

合、画像表示装置5において、操作表示として、スティックコントローラ31Aを模した画像が表示されるとともに、「激熱 引け！」などの文字表示が表示される。

【0299】

図8-25に示すように、本例では、「激熱レバー」が選択された場合に大当たりに対する期待度（信頼度）が最も高く、「通常レバー」が選択された場合に大当たりに対する期待度（信頼度）が次に高く、「通常ボタン」が選択された場合に大当たりに対する期待度（信頼度）が最も低くなっている。

【0300】

操作表示の実行タイミングを「スーパーリーチ終了時」以外に決定した場合であれば（すなわち、「リーチ成立時」または「スーパーリーチ中」に決定した場合であれば）、演出制御用CPU120は、操作手段の種類の表示を「通常ボタン」に決定する（ステップ012IWS807）。そして、ステップ012IWS808に移行する。

10

【0301】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ012IWS804, S806, S807で決定した操作表示の実行タイミングおよび操作手段の種類の表示に対応する音データ（音番号データ）を含むスーパーリーチのキャラクタに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ012IWS808）。この場合、例えば、変動パターンコマンドで変動パターンPA3-1または変動パターンPB3-1が指定されている場合（すなわち、スーパーリーチAを実行する場合）には、キャラクタAに応じたプロセステーブルを選択する。また、例えば、変動パターンコマンドで変動パターンPA3-2または変動パターンPB3-2が指定されている場合（すなわち、スーパーリーチBを実行する場合）には、キャラクタBに応じたプロセステーブルを選択する。そして、ステップ012IWS813に移行する。

20

【0302】

スーパーリーチを含む変動表示でなかった場合には（ステップ012IWS803のN）、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示がバトルリーチを含むものであるか否かを確認する（ステップ012IWS809）。なお、バトルリーチを含む変動表示であるか否かは、例えば、ステップ012IWS801で抽出した変動パターンコマンドで指定する変動パターンが変動パターンPA4-1, PA4-2, PB4-1, PB4-2であるか否かを確認することにより判定できる。

30

【0303】

バトルリーチを含む変動表示であれば、演出制御用CPU120は、操作手段の種類の表示を決定する（ステップ012IWS810）。ステップ012IWS810では、演出制御用CPU120は、ステップ012IWS806と同様の処理に従って、図8-25に示す操作手段決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、操作手段の種類の表示を決定する。

【0304】

次いで、演出制御用CPU120は、キャラクタおよびステップ012IWS810で決定した操作手段の種類の表示に対応する音データ（音番号データ）を含むスーパーリーチのキャラクタに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ012IWS811）。この場合、例えば、変動パターンコマンドで変動パターンPA4-1または変動パターンPB4-1が指定されている場合（すなわち、バトルリーチAを実行する場合）には、キャラクタAに応じたプロセステーブルを選択する。また、例えば、変動パターンコマンドで変動パターンPA4-2または変動パターンPB4-2が指定されている場合（すなわち、バトルリーチBを実行する場合）には、キャラクタBに応じたプロセステーブルを選択する。そして、ステップ012IWS813に移行する。

40

【0305】

バトルリーチを含む変動表示でもなかった場合には（ステップ012IWS809のN）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ012IWS812）。そして、ステップ012IWS813に移行する。

50

【0306】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 , S 8 1 2 で選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 1 2 I W S 8 1 3 ）。

【0307】

プロセステーブルとは、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置 5 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における R O M に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0308】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

20

【0309】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音番号データ 1 ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R ）の制御を実行する（ステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 ）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0310】

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

40

【0311】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 0 1 2 I W S 8 1 5 ）。

【0312】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に対応した値にする（ステップ 0 1 2 I W S 8 1 6 ）。

【0313】

（音番号データの具体例）

ここで、スーパーリーチおよびバトルリーチで用いられる音データ（音番号データ）について説明する。図 8 - 2 6 は、スーパーリーチが実行される場合に用いられる音データ（音番号データ）の具体例を示す説明図である。スーパーリーチが実行される場合、ス

50

パーティーチ中に出力される BGM の音データ、操作表示が開始されるタイミングで出力される出現音や操作手段の操作を促す促進音の音データ、操作手段の操作を検出したタイミングで出力される操作音（ボタン押下音、レバー操作音）の音データ、演出役物が動作するタイミングで出力される役物可動音の音データを用いて演出が実行される。このうち、BGM、操作音、および役物可動音は、それぞれ個別の音データで構成される。また、出現音と促進音とは 1 つの音データとして一体に構成される。ただし、本例では、促進音なしで出現音のみが出力される場合もあり、この場合には、出現音のみの音データとして構成される。

【0314】

まず、図 8 - 26 (1) に示すように、スーパーパーリーチが実行される場合であって、操作表示の実行タイミングとして「リーチ成立時」に決定した場合には、リーチ成立時に、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が表示される。この場合、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで通常ボタン出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、スーパーパーリーチ A が実行される場合とスーパーパーリーチ B が実行される場合とで）、共通の通常用の通常ボタン出現音が出力される。なお、図 8 - 26 (1) に示す例では、促進音の出力はなく、通常ボタン出現音のみの音データとして構成される。

10

【0315】

次に、図 8 - 26 (2) に示すように、スーパーパーリーチが実行される場合であって、操作表示の実行タイミングとして「スーパーパーリーチ中」に決定した場合には、スーパーパーリーチの実行中に、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が表示される。この場合、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで通常ボタン出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、スーパーパーリーチ A が実行される場合とスーパーパーリーチ B が実行される場合とで）、共通の通常用の通常ボタン出現音が出力される。なお、図 8 - 26 (2) に示す例では、促進音の出力はなく、通常ボタン出現音のみの音データとして構成される。

20

【0316】

次に、スーパーパーリーチが実行される場合であって、操作表示の実行タイミングとして「スーパーパーリーチ終了時」に決定した場合には、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」と「通常レバー」と「激熱レバー」とに決定される場合がある。「通常ボタン」に決定された場合には、図 8 - 26 (3) に示すように、スーパーパーリーチ終了の所定期間前（例えば、10 秒前）に、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が表示される。この場合、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで通常ボタン出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、プッシュボタン 31 B の操作有効期間（例えば、5 秒間）にわたって通常ボタン促進音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、スーパーパーリーチ A が実行される場合とスーパーパーリーチ B が実行される場合とで）、共通の通常用の通常ボタン出現音および通常ボタン促進音が出力される。なお、図 8 - 26 (3) に示す例では、通常ボタン出現音と通常ボタン促進音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

30

【0317】

「通常レバー」に決定された場合には、図 8 - 26 (4) に示すように、スーパーパーリーチ終了の所定期間前（例えば、10 秒前）に、操作手段の種類の表示として「通常レバー」が表示される。この場合、「通常レバー」の操作表示が開始されるタイミングで通常レバー出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、スティックコントローラ 31 A の操作有効期間（例えば、5 秒間）にわたって通常レバー促進音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、スーパーパーリーチ A が実行される場合とスーパーパーリーチ B が実行される場合とで）、共通の通常用の通常レバー出現音および通常レバー促進音が出力される。なお、本例では、通常レバー出現音および通常レバー促進音は、通常ボタン出現音および通常ボタン促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で出力される。なお、図 8 - 26

40

50

(4)に示す例では、通常レバー出現音と通常レバー促進音とが1つの音データとして一体に構成される。

【0318】

なお、本例では、通常レバー出現音および通常レバー促進音が通常ボタン出現音および通常ボタン促進音と比較して音量が大きい場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、音の出力期間を長くしたり、音階を高くしたりしてもよく、何らかの形式で通常レバー出現音および通常レバー促進音の方が通常ボタン出現音および通常ボタン促進音よりも強調された態様で出力されるものであればよい。

【0319】

「激熱レバー」に決定された場合には、図8-26(5)に示すように、スーパーリーチ終了の所定期間前(例えば、10秒前)に、操作手段の種類の表示として「激熱レバー」が表示される。この場合、「激熱レバー」の操作表示が開始されるタイミングで激熱レバー出現音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、ステイックコントローラ31Aの操作有効期間(例えば、5秒間)にわたって激熱レバー促進音がスピーカ8L、8Rから出力される。また、キャラクタAが表示される場合とキャラクタBが表示される場合とで(すなわち、スーパーリーチAが実行される場合とスーパーリーチBが実行される場合とで)、共通の通常用の激熱レバー出現音および激熱レバー促進音が输出される。なお、本例では、激熱レバー出現音および激熱レバー促進音は、通常レバー出現音および通常レバー促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で出力される。なお、図8-26(5)に示す例では、激熱レバー出現音と激熱レバー促進音とが1つの音データとして一体に構成される。

10

20

【0320】

なお、本例では、激熱レバー出現音および激熱レバー促進音が通常レバー出現音および通常レバー促進音と比較して音量が大きい場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、音の出力期間を長くしたり、音階を高くしたりしてもよく、何らかの形式で激熱レバー出現音および激熱レバー促進音の方が通常レバー出現音および通常レバー促進音よりも強調された態様で出力されるものであればよい。

【0321】

なお、図8-26に示す例では記載を省略しているが、キャラクタAが表示される場合とキャラクタBが表示される場合とで(すなわち、スーパーリーチAが実行される場合とスーパーリーチBが実行される場合とで)、共通のBGMや、操作音、役物可動音が输出される。

30

【0322】

また、本例では、大当たりや小当たりに制御される場合とはずれに制御される場合のいずれであっても、遊技者の操作に応じて操作音が输出され、演出役物が動作されて役物可動音が输出される。また、役物可動音は、操作音よりも大きな音量により出力される。

【0323】

図8-27および図8-28は、バトルリーチが実行される場合に用いられる音データ(音番号データ)の具体例を示す説明図である。バトルリーチが実行される場合、バトルリーチ中に出力されるBGMの音データ、キャラクタのセリフ音の音データ、バトル演出のバトル音の音データ、操作表示が開始されるタイミングで出力される出現音や操作手段の操作を促す促進音の音データ、操作手段の操作を検出したタイミングで出力される操作音(ボタン押下音、レバー操作音)の音データ、演出役物が動作するタイミングで出力される役物可動音の音データを用いて演出が実行される。このうち、BGM、セリフ音、操作音、および役物可動音は、それぞれ個別の音データで構成される。また、出現音と促進音とは1つの音データとして一体に構成される。また、バトル音の音データには、促進音の出力期間で出力されるスイープ音も含まれ、バトル音とスイープ音とが1つの音データとして一体に構成される。

40

【0324】

まず、バトルリーチが実行される場合には、操作手段の種類の表示として「通常ボタン

50

」と「通常レバー」と「激熱レバー」とに決定される場合がある。「通常ボタン」に決定された場合であって、バトルリーチAが実行される場合には、図8-27(6)に示すように、バトルリーチ終了の所定期間前(例えば、15秒前)に、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が表示される。この場合、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで通常ボタン出現音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、プッシュボタン31Bの操作有効期間(例えば、10秒間)にわたって通常ボタン促進音がスピーカ8L、8Rから出力される。また、通常ボタン促進音としてキャラクタAの声で「ボタンを押せ」などの音声が出力され、通常ボタン促進音としてキャラクタAの代表的なセリフ(例えば、「手加減しないぞ」)の音声が繰り返し出力される。また、通常ボタン促進音において、操作有効期間の終了直前の期間(例えば、終了前1秒間)は、そのキャラクタAの代表的なセリフとは異なるキャラクタAの音声(例えば、「やあ」などの音声)を出力する。なお、図8-27(6)に示す例では、通常ボタン出現音と通常ボタン促進音とが1つの音データとして一体に構成される。

【0325】

また、バトルリーチAが実行される場合には、図8-27(6)に示すように、キャラクタAに応じたバトル音(キャラクタA用(キャラクタAと敵キャラクタの音声を含むバトル音))が出力される。また、促進音の出力期間ではスイープ音が出力される。なお、図8-27(6)に示す例では、バトル音(キャラクタA用)とスイープ音とが1つの音データとして一体に構成される。

【0326】

また、「通常ボタン」に決定された場合であって、バトルリーチBが実行される場合には、図8-27(7)に示すように、バトルリーチ終了の所定期間前(例えば、15秒前)に、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が表示される。この場合、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで通常ボタン出現音がスピーカ8L、8Rから出力されるとともに、プッシュボタン31Bの操作有効期間(例えば、10秒間)にわたって通常ボタン促進音がスピーカ8L、8Rから出力される。また、通常ボタン促進音としてキャラクタBの声で「ボタンをプッシュ」などの音声が出力され、通常ボタン促進音としてキャラクタBの代表的なセリフ(例えば、「これで最後だ」)の音声が繰り返し出力される。また、通常ボタン促進音において、操作有効期間の終了直前の期間(例えば、終了前1秒間)は、そのキャラクタBの代表的なセリフとは異なるキャラクタBの音声(例えば、「えい」などの音声)を出力する。なお、図8-27(7)に示す例では、通常ボタン出現音と通常ボタン促進音とが1つの音データとして一体に構成される。

【0327】

また、バトルリーチBが実行される場合には、図8-27(7)に示すように、キャラクタBに応じたバトル音(キャラクタB用(キャラクタBと敵キャラクタの音声を含むバトル音))が出力される。また、促進音の出力期間ではスイープ音が出力される。なお、図8-27(7)に示す例では、バトル音(キャラクタB用)とスイープ音とが1つの音データとして一体に構成される。

【0328】

なお、図8-27(6)、(7)に示すように、通常ボタン出現音、通常ボタン促進音、およびバトル音は、キャラクタAが表示される場合とキャラクタBが表示される場合とで(すなわち、バトルリーチAが実行される場合とバトルリーチBが実行される場合とで)、キャラクタに応じた異なる音が出力される。一方、スイープ音は、キャラクタAが表示される場合とキャラクタBが表示される場合とで(すなわち、バトルリーチAが実行される場合とバトルリーチBが実行される場合とで)、共通の音が出力される。

【0329】

「通常レバー」に決定された場合であって、バトルリーチAが実行される場合には、図8-27(8)に示すように、バトルリーチ終了の所定期間前(例えば、15秒前)に、操作手段の種類の表示として「通常レバー」が表示される。この場合、「通常レバー」の操作表示が開始されるタイミングで通常レバー出現音がスピーカ8L、8Rから出力され

10

20

30

40

50

るとともに、スティックコントローラ 31A の操作有効期間（例えば、10秒間）にわたって通常レバー促進音がスピーカ 8L、8R から出力される。また、通常レバー促進音としてキャラクタ A の声で「レバーを引け」などの音声が出力され、通常レバー促進音としてキャラクタ A の代表的なセリフ（例えば、「手加減しないぞ」）の音声が繰り返し出力される。また、通常レバー促進音において、操作有効期間の終了直前の期間（例えば、終了前 1 秒間）は、そのキャラクタ A の代表的なセリフとは異なるキャラクタ A の音声（例えば、「やあ」などの音声）を出力する。なお、図 8-27(8) に示す例では、通常レバー出現音と通常レバー促進音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

【0330】

また、バトルリーチ A が実行される場合には、図 8-27(8) に示すように、キャラクタ A に応じたバトル音（キャラクタ A 用（キャラクタ A と敵キャラクタの音声を含むバトル音））が出力される。また、促進音の出力期間ではスイープ音が出力される。なお、図 8-27(8) に示す例では、バトル音（キャラクタ A 用）とスイープ音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

10

【0331】

また、「通常レバー」に決定された場合であって、バトルリーチ B が実行される場合には、図 8-27(9) に示すように、バトルリーチ終了の所定期間前（例えば、15秒前）に、操作手段の種類の表示として「通常レバー」が表示される。この場合、「通常レバー」の操作表示が開始されるタイミングで通常レバー出現音がスピーカ 8L、8R から出力されるとともに、スティックコントローラ 31A の操作有効期間（例えば、10秒間）にわたって通常レバー促進音がスピーカ 8L、8R から出力される。また、通常レバー促進音としてキャラクタ B の声で「レバーをブル」などの音声が出力され、通常レバー促進音としてキャラクタ B の代表的なセリフ（例えば、「これで最後だ」）の音声が繰り返し出力される。また、通常ボタン促進音において、操作有効期間の終了直前の期間（例えば、終了前 1 秒間）は、そのキャラクタ B の代表的なセリフとは異なるキャラクタ B の音声（例えば、「えい」などの音声）を出力する。なお、図 8-27(9) に示す例では、通常レバー出現音と通常レバー促進音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

20

【0332】

また、バトルリーチ B が実行される場合には、図 8-27(9) に示すように、キャラクタ B に応じたバトル音（キャラクタ B 用（キャラクタ B と敵キャラクタの音声を含むバトル音））が出力される。また、促進音の出力期間ではスイープ音が出力される。なお、図 8-27(9) に示す例では、バトル音（キャラクタ B 用）とスイープ音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

30

【0333】

なお、図 8-27(8)、(9) に示すように、通常レバー出現音、通常レバー促進音、およびバトル音は、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、バトルリーチ A が実行される場合とバトルリーチ B が実行される場合と）、キャラクタに応じた異なる音が出力される。一方、スイープ音は、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、バトルリーチ A が実行される場合とバトルリーチ B が実行される場合と）、共通の音が出力される。また、本例では、通常レバー出現音および通常レバー促進音は、通常ボタン出現音および通常ボタン促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で出力される。

40

【0334】

なお、本例では、通常レバー出現音および通常レバー促進音が通常ボタン出現音および通常ボタン促進音と比較して音量が大きい場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、音の出力期間を長くしたり、音階を高くしたりしてもよく、何らかの形式で通常レバー出現音および通常レバー促進音の方が通常ボタン出現音および通常ボタン促進音よりも強調された態様で出力されるものであればよい。

【0335】

「激熱レバー」に決定された場合であって、バトルリーチ A が実行される場合には、図

50

8 - 28 (10) に示すように、バトルリーチ終了の所定期間前（例えば、15秒前）に、操作手段の種類の表示として「激熱レバー」が表示される。この場合、「激熱レバー」の操作表示が開始されるタイミングで激熱レバー出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、スティックコントローラ 31 A の操作有効期間（例えば、10秒間）にわたって激熱レバー促進音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、激熱レバー促進音としてキャラクタ A の声で「激熱レバーを引け」などの音声が出力され、激熱レバー促進音としてキャラクタ A の代表的なセリフ（例えば、「手加減しないぞ」）の音声が繰り返し出力される。また、激熱レバー促進音において、操作有効期間の終了直前の期間（例えば、終了前 1 秒間）は、そのキャラクタ A の代表的なセリフとは異なるキャラクタ A の音声（例えば、「やあ」などの音声）を出力する。なお、図 8 - 28 (10) に示す例では、激熱レバー出現音と激熱レバー促進音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

【0336】

また、バトルリーチ A が実行される場合には、図 8 - 28 (10) に示すように、キャラクタ A に応じたバトル音（キャラクタ A 用（キャラクタ A と敵キャラクタの音声を含むバトル音））が出力される。また、促進音の出力期間ではスイープ音が出力される。なお、図 8 - 28 (10) に示す例では、バトル音（キャラクタ A 用）とスイープ音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

【0337】

また、「激熱レバー」に決定された場合であって、バトルリーチ B が実行される場合には、図 8 - 28 (11) に示すように、バトルリーチ終了の所定期間前（例えば、15秒前）に、操作手段の種類の表示として「激熱レバー」が表示される。この場合、「激熱レバー」の操作表示が開始されるタイミングで激熱レバー出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、スティックコントローラ 31 A の操作有効期間（例えば、10秒間）にわたって激熱レバー促進音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、激熱レバー促進音としてキャラクタ B の声で「激熱レバーをプル」などの音声が出力され、激熱レバー促進音としてキャラクタ B の代表的なセリフ（例えば、「これで最後だ」）の音声が繰り返し出力される。また、激熱ボタン促進音において、操作有効期間の終了直前の期間（例えば、終了前 1 秒間）は、そのキャラクタ B の代表的なセリフとは異なるキャラクタ B の音声（例えば、「えい」などの音声）を出力する。なお、図 8 - 28 (11) に示す例では、激熱レバー出現音と激熱レバー促進音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

【0338】

また、バトルリーチ B が実行される場合には、図 8 - 28 (11) に示すように、キャラクタ B に応じたバトル音（キャラクタ B 用（キャラクタ B と敵キャラクタの音声を含むバトル音））が出力される。また、促進音の出力期間ではスイープ音が出力される。なお、図 8 - 28 (11) に示す例では、バトル音（キャラクタ B 用）とスイープ音とが 1 つの音データとして一体に構成される。

【0339】

なお、図 8 - 28 (10)、(11) に示すように、激熱レバー出現音、激熱レバー促進音、およびバトル音は、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、バトルリーチ A が実行される場合とバトルリーチ B が実行される場合とで）、キャラクタに応じた異なる音が出力される。一方、スイープ音は、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで（すなわち、バトルリーチ A が実行される場合とバトルリーチ B が実行される場合とで）、共通の音が出力される。また、本例では、激熱レバー出現音および激熱レバー促進音は、通常ボタン出現音、通常ボタン促進音、通常レバー出現音および通常レバー促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で出力される。

【0340】

なお、本例では、激熱レバー出現音および激熱レバー促進音が通常ボタン出現音、通常ボタン促進音、通常レバー出現音および通常レバー促進音と比較して音量が大きい場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、音の出力期間を長くしたり、音

10

20

30

40

50

階を高くしたりしてもよく、何らかの形式で激熱レバー出現音および激熱レバー促進音の方が通常ボタン出現音、通常ボタン促進音、通常レバー出現音および通常レバー促進音よりも強調された態様で出力されるものであればよい。

【0341】

なお、本例において、バトルリーチが実行される場合に出力される「スイープ音」は、操作有効期間にわたって音量自体は変化しないが、低周波数の音から高周波数の音に徐々に変化させて出力する音である。そのように構成することによって、実際には音量自体は変化していないが、低周波数の音から高周波数の音に徐々に変化させることによって徐々に聞こえる度合いが上がっているように思わせることができるので、バトルリーチでスイープ音を出力することによって、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作する遊技者の気持ちを高揚させることができ、効果的である。

10

【0342】

また、図8-27および図8-28に示す例では記載を省略しているが、キャラクタAが表示される場合とキャラクタBが表示される場合とで（すなわち、バトルリーチAが実行される場合とバトルリーチBが実行される場合とで）、共通の操作音や役物可動音が出力される。

20

【0343】

また、本例では、大当たりや小当たりに制御される場合とはずれに制御される場合のいずれであっても、遊技者の操作に応じて操作音が出力され、演出役物が動作されて役物可動音が出力される。また、役物可動音は、操作音よりも大きな音量により出力される。

20

【0344】

（可変表示中演出処理）

図8-29は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイミングの値を1減算するとともに（ステップ012IWS831）、変動時間タイミングの値を1減算する（ステップ012IWS832）。プロセスタイミングがタイムアウトしたら（ステップ012IWS833）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイミング設定値をプロセスタイミングに設定する（ステップ012IWS834）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ012IWS835）。

30

【0345】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパークリーチやバトルリーチの実行中で促進音（通常ボタン促進音、通常レバー促進音、激熱レバー促進音）の出力中であるか否かを確認する（ステップ012IWS836）。促進音の出力中であれば、演出制御用CPU120は、遊技者による操作を検出したか否かを確認する（ステップ012IWS837）。この場合、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」を選択した場合であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bからの検出信号を入力したか否かを判定する。また、操作手段の種類の表示として「通常レバー」や「激熱レバー」を選択した場合であれば、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aからの検出信号を入力したか否かを判定する。遊技者による操作を検出しているれば、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rからの促進音の出力を停止する制御を行う（ステップ012IWS838）。

40

【0346】

促進音の出力を停止すると、演出制御用CPU120は、スイープ音の出力中であるか否かを確認する（ステップ012IWS839）。スイープ音の出力中であれば、演出制御用CPU120は、スピーカ8L, 8Rからのスイープ音の出力を停止する制御を行う（ステップ012IWS840）。

【0347】

ステップ012IWS836～S840の処理が実行されることによって、本例では、

50

促進音およびスイープ音については、遊技者による操作を検出したことにもとづいて出力が停止される。一方、その他の BGM や、役物可動音、セリフ音、バトル音については、可変表示開始設定処理のステップ 012 IWS808, S811 で選択されたプロセステーブルに従ってステップ 012 IWS814, S835 の処理が実行されることによって、プロセステーブルで設定された出力期間が経過したことにもとづいて出力が停止される。

【0348】

なお、遊技者の操作が行われなかった場合もありうるのであるが、本例では、出現音と促進音とが一体に構成された音データと、バトル音とスイープ音とが一体に構成された音データとで、促進音とスイープ音とは操作有効期間よりも若干長めの時間の音として設定されており、遊技者の操作が行われなかった場合には、プロセステーブルのそれらの音データで設定された出力期間が経過したことにもとづいて促進音やスイープ音の出力が停止される。また、本例では、音データにおいて促進音やスイープ音の出力期間にマージンをもたせて設計されているので、操作有効期間の設計変更などにも柔軟に対応することができる。

10

【0349】

次いで、演出制御用 CPU120 は、いずれかの図柄確定指定コマンド（第 1 図柄確定指定コマンド、第 2 図柄確定指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステップ 010 IWS841）。いずれの図柄確定指定コマンドも受信していないければ（ステップ 010 IWS841 の N）、演出制御用 CPU120 は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ 012 IWS842）。変動時間タイマがタイムアウトしていないければ、処理を終了する。

20

【0350】

いずれかの図柄確定指定コマンドを受信した場合（ステップ 012 IWS841 の Y）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ 012 IWS842 の Y）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、飾り図柄の停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 010 IWS843）。次いで、演出制御用 CPU120 は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに図柄確定期間（例えば、0.5 秒）に相当する値をセットする（ステップ 012 IWS844）。

【0351】

そして、演出制御用 CPU120 は、演出制御プロセスフラグの値を特図当たり待ち処理（ステップ S173）に応じた値に更新する（ステップ 012 IWS845）。

30

【0352】

（特図当たり待ち処理）

図 8-30 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における特図当たり待ち処理（ステップ S173）を示すフローチャートである。特図当たり待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、確定演出期間タイマの値を 1 減算し（ステップ 012 IWS8901）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ 012 IWS8902）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていないければ、そのまま処理を終了する。

【0353】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば、演出制御用 CPU120 は、今回終了する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ 010 IWS8903）。なお、大当たりであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域（ステップ 010 IWS618 参照）に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当たり変動であれば、演出制御用 CPU120 は、大当たり開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ 012 IWS8904）。なお、大当たり開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当たり開始指定コマンド受信フラグ（ステップ 012 IWS622 参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当たり開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【0354】

50

大当たり開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ012IWS8905)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ012IWS8906)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ012IWS8907)。

【0355】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり中演出処理に応じた値に更新する(ステップ012IWS8908)。

10

【0356】

次いで、演出制御用CPU120は、今回終了する変動表示が小当たりとなるものであるか否かを確認する(ステップ010IWS8909)。なお、小当たりであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域(ステップ010IWS618参照)に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、小当たり開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ012IWS8910)。なお、小当たり開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当たり開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当たり開始指定コマンドを受信していないければ、そのまま処理を終了する。

20

【0357】

小当たり開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当たり中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ012IWS8911)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ012IWS8912)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ012IWS8913)。

【0358】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に応じた値に更新する(ステップ012IWS8914)。

30

【0359】

なお、本例では、小当たり遊技中は特殊可変入賞球装置012IW17が開放状態に制御されるので、小当たり中演出処理では、小当たり中演出として、特殊可変入賞球装置012IW17の開放に対応した演出が実行される。

【0360】

小当たり変動でもなければ(すなわち、はづれ変動であれば)、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理(ステップS170)に応じた値に更新する(ステップ012IWS8915)。

【0361】

(演出例)

次に、本特徴部010IWにおける各種演出の演出例について説明する。まず、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチが実行されるときの演出態様について説明する。図8-31は、スーパーリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。なお、図8-31に示す例では、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面が遷移する。なお、このことは、後述する図8-32~図8-37についても同様である。

40

【0362】

図8-31(1)に示すように、飾り図柄の変動表示が実行される場合、画像表示装置5において、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rの変動表示が実行されるとともに、表示画面の右上端部において左中右の小図柄5l, 5c, 5rの変動表示が実行される。また

50

、図8-31(1)に示すように、左および右の飾り図柄5L, 5Rが同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示されるとリーチ状態となり、その後、スーパーリーチへの発展タイミングとなるとスーパーリーチが実行される。なお、リーチ状態となつても、図8-31(1)に示すように、左中右の小図柄5l, 5c, 5rの変動表示は継続して実行される。

【0363】

また、スーパーリーチの実行中には、スーパーリーチAである場合にはキャラクタAの画像を表示した演出が実行され、スーパーリーチBである場合にはキャラクタBの画像を表示した演出が実行される。また、スーパーリーチの実行中は、BGM用の音データSD11を用いてスピーカ8L, 8RからBGMが出力される。なお、この場合、キャラクタAの画像が表示される場合とキャラクタBの画像が表示される場合とで共通のBGMが出力される。

10

【0364】

また、図8-31に示す例では、操作表示の実行タイミングとしてスーパーリーチ終了時が選択され、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が選択されたものとする。スーパーリーチ終了の所定期間前（例えば、10秒前）になると、音データSD11を用いたBGMの出力が停止され、図8-31(2)に示すように、画像表示装置5において、キャラクタAまたはキャラクタBの画像の前に、「通常ボタン」の操作表示として、プッシュボタン31を模した通常ボタン画像PBが表示されるとともに、操作有効期間の残り期間に応じて更新表示されるゲージ表示GBが表示される。また、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで音データSD12を用いてボタン出現音がスピーカ8L、8Rから出力され、その後、プッシュボタン31Bの操作有効期間（例えば、5秒間）にわたって音データSD12を用いて通常ボタン促進音がスピーカ8L、8Rから出力される。なお、この場合、キャラクタAの画像が表示される場合とキャラクタBの画像が表示される場合とで共通の通常ボタン出現音および通常ボタン促進音が出力される。

20

【0365】

次いで、プッシュボタン31Bの操作を検出すると、音データ13を用いてボタン押下音がスピーカ8L、8Rから出力される。また、図8-31(3)に示すように、シャッター形状の演出役物YA, YBが上下から動作して画像表示装置5の表示画面を覆うような演出が実行され、演出役物YA, YBの動作中に音データSD14を用いて役物可動音がスピーカ8L、8Rから出力される。そして、シャッター形状の演出役物YA, YBが再び開いて画像表示装置5の表示画面が視認可能な状態となると、図8-31(4)に示すように、左中右の飾り図柄5L, 5C, 5Rおよび左中右の小図柄5l, 5c, 5rが大当たり図柄（本例では、「777」の図柄の組み合わせ）で表示された状態で現れる。

30

【0366】

なお、図8-31に示す例では、一例として「通常ボタン」の操作表示を表示する場合を示したが、「通常レバー」や「激熱レバー」の操作表示を表示する場合には、スティックコントローラ31Aを模した通常レバー画像や激熱レバー画像が表示され、同様の態様で演出が実行される。

40

【0367】

次に、飾り図柄の変動表示中にバトルリーチが実行されるときの演出態様について説明する。図8-32～図8-37は、バトルリーチが実行されるときの演出態様を説明するための説明図である。このうち、図8-32～図8-34は、バトルリーチAが実行されるときの演出態様を示している。また、図8-35～図8-37は、バトルリーチBが実行されるときの演出態様を示している。

【0368】

まず、図8-32～図8-34を用いて、バトルリーチAが実行されるときの演出態様について説明する。飾り図柄の変動表示中にバトルリーチAの発展タイミングとなると、図8-32(1)に示すように、画像表示装置5において、キャラクタAの画像CAとキャラクタBの画像CBとが選択肢として表示され、図8-32(2)に示すように、キャラ

50

ラクタ A が選択されたような表示が行われる。

【 0 3 6 9 】

次いで、図 8 - 3 2 (3) に示すように、キャラクタ A の画像 C A と敵キャラクタの画像 C E とが表示され、図 8 - 3 2 (4) に示すように、所定のエフェクト画像 E I とともにキャラクタ A と敵キャラクタとがバトルを行うような演出が開始される。また、図 8 - 3 2 (4) に示すように、キャラクタ A のセリフとして「うおおおお」などの文字表示 S R 1 が表示される。次いで、図 8 - 3 3 (5) に示すように、画像表示装置 5 において、「優勢」などの文字を含むテロップ表示 T I が表示され、図 8 - 3 3 (6) に示すように、キャラクタ A の画像 C A がアップ表示されて、キャラクタ A のセリフとして「手加減しないぞ！」などの文字表示 S R 2 が表示される。

10

【 0 3 7 0 】

キャラクタ A のセリフとして「うおおおお」などの文字表示 S R 1 や「手加減しないぞ！」などの文字表示 S R 2 が表示されるタイミングでは、図 8 - 3 2 および図 8 - 3 3 に示すように、音データ S D 2 1 を用いてキャラクタ A の音声で「うおおおお」や「手加減しないぞ」などのセリフ音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、バトル演出の実行中に音データ S D 2 2 を用いて B G M がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、音データ S D 2 3 を用いてキャラクタ A に対応したバトル音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 0 3 7 1 】

また、図 8 - 3 2 ~ 図 8 - 3 4 に示す例では、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が選択されたものとする。バトルリーチ終了の所定期間前（例えば、15秒前）になると、図 8 - 3 3 (7) に示すように、画像表示装置 5 において、敵キャラクタの画像 C E の前に、「通常ボタン」の操作表示として、プッシュボタン 3 1 を模した通常ボタン画像 P B が表示されるとともに、操作有効期間の残り期間に応じて更新表示されるゲージ表示 G B が表示される。そして、操作有効期間の残り時間の減少に応じて、図 8 - 3 3 (8) に示すように、ゲージ表示 G B が更新される。

20

【 0 3 7 2 】

また、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで音データ S D 2 4 を用いてボタン出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、その後、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間（例えば、5秒間）にわたって音データ S D 2 4 を用いて通常ボタン促進音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間（例えば、5秒間）にわたって音データ S D 2 3 を用いてスイープ音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。この場合、通常ボタン促進音としてキャラクタ A の声で「ボタンを押せ」などの音声が出力され、通常ボタン促進音としてキャラクタ A の代表的なセリフ（例えば、「手加減しないぞ」）の音声が繰り返し出力される。また、キャラクタ A とキャラクタ B とで共通のスイープ音が出力される。

30

【 0 3 7 3 】

次いで、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出すると、音データ 2 5 を用いてボタン押下音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、図 8 - 3 4 (9) に示すように、シャッター形状の演出役物 Y A、Y B が上下から動作して画像表示装置 5 の表示画面を覆うような演出が実行され、演出役物 Y A、Y B の動作中に音データ S D 2 6 を用いて役物可動音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。そして、シャッター形状の演出役物 Y A、Y B が再び開いて画像表示装置 5 の表示画面が視認可能な状態となると、図 8 - 3 4 (1 0) に示すように、画像表示装置 5 において、所定のエフェクト画像 H I とともに「勝利」などの文字表示が表示された状態で現れる。次いで、図 8 - 3 4 (1 1) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の下方にキャラクタ A の画像 C A とともに、キャラクタ A のセリフとして「やったぜ！」などの文字表示 S R 3 が表示され、大当たりや小当たりとなることを示唆する表示が行われる。

40

【 0 3 7 4 】

また、図 8 - 3 4 (1 1) に示すタイミングでは、音データ S D 2 7 を用いてキャラク

50

タ A の音声で「やったぜ」などのセリフ音がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、音データ SD 2 8 を用いて BGM がスピーカ 8 L、8 R から出力される。なお、図 8-34(11) で出力される BGM は、例えば、図 8-32(2)～図 8-33(5) で音データ SD 2 2 を用いて出力された BGM のサビの部分の音声が出力される。

【0375】

なお、図 8-32～図 8-34 に示す例では、一例として「通常ボタン」の操作表示を表示する場合を示したが、「通常レバー」や「激熱レバー」の操作表示を表示する場合には、スティックコントローラ 31 A を模した通常レバー画像や激熱レバー画像が表示され、同様の態様で演出が実行される。

【0376】

次に、図 8-35～図 8-37 を用いて、バトルリーチ B が実行されるときの演出態様について説明する。飾り図柄の変動表示中にバトルリーチ B の発展タイミングとなると、図 8-35(1) に示すように、画像表示装置 5 において、キャラクタ A の画像 C A とキャラクタ B の画像 C B とが選択肢として表示され、図 8-35(2) に示すように、キャラクタ B が選択されたような表示が行われる。

【0377】

次いで、図 8-35(3) に示すように、キャラクタ B の画像 C B と敵キャラクタの画像 C E とが表示され、図 8-35(4) に示すように、所定のエフェクト画像 E I とともにキャラクタ B と敵キャラクタとがバトルを行うような演出が開始される。また、図 8-35(4) に示すように、キャラクタ B のセリフとして「負けるか」などの文字表示 S R 4 が表示される。次いで、図 8-36(5) に示すように、画像表示装置 5 において、「優勢」などの文字を含むテロップ表示 T I が表示され、図 8-36(6) に示すように、キャラクタ B の画像 C B がアップ表示されて、キャラクタ A B のセリフとして「これで最後だ！」などの文字表示 S R 5 が表示される。

【0378】

キャラクタ B のセリフとして「負けるか」などの文字表示 S R 4 や「これで最後だ！」などの文字表示 S R 5 が表示されるタイミングでは、図 8-35 および図 8-36 に示すように、音データ SD 3 1 を用いてキャラクタ B の音声で「負けるか」や「これで最後だ」などのセリフ音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、バトル演出の実行中に音データ SD 3 2 を用いて BGM がスピーカ 8 L、8 R から出力されるとともに、音データ SD 3 3 を用いてキャラクタ B に対応したバトル音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【0379】

また、図 8-35～図 8-37 に示す例では、操作手段の種類の表示として「通常ボタン」が選択されたものとする。バトルリーチ終了の所定期間前（例えば、15秒前）になると、図 8-36(7) に示すように、画像表示装置 5 において、敵キャラクタの画像 C E の前に、「通常ボタン」の操作表示として、プッシュボタン 31 を模した通常ボタン画像 P B が表示されるとともに、操作有効期間の残り期間に応じて更新表示されるゲージ表示 G B が表示される。そして、操作有効期間の残り時間の減少に応じて、図 8-36(8) に示すように、ゲージ表示 G B が更新される。

【0380】

また、「通常ボタン」の操作表示が開始されるタイミングで音データ SD 3 4 を用いてボタン出現音がスピーカ 8 L、8 R から出力され、その後、プッシュボタン 31 B の操作有効期間（例えば、5秒間）にわたって音データ SD 3 4 を用いて通常ボタン促進音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。また、プッシュボタン 31 B の操作有効期間（例えば、5秒間）にわたって音データ SD 3 3 を用いてスイープ音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。この場合、通常ボタン促進音としてキャラクタ B の声で「ボタンをプッシュ」などの音声が出力され、通常ボタン促進音としてキャラクタ B の代表的なセリフ（例えば、「これで最後だ」）の音声が繰り返し出力される。また、キャラクタ A とキャラクタ B とで共通のスイープ音が出力される。

【0381】

10

20

30

40

50

次いで、プッシュボタン 31B の操作を検出すると、音データ 35 を用いてボタン押下音がスピーカ 8L、8R から出力される。また、図 8-37(9) に示すように、シャッター形状の演出役物 YA, YB が上下から動作して画像表示装置 5 の表示画面を覆うような演出が実行され、演出役物 YA, YB の動作中に音データ SD36 を用いて役物可動音がスピーカ 8L、8R から出力される。そして、シャッター形状の演出役物 YA, YB が再び開いて画像表示装置 5 の表示画面が視認可能な状態となると、図 8-37(10) に示すように、画像表示装置 5 において、所定のエフェクト画像 HI とともに「勝利」などの文字表示が表示された状態で現れる。次いで、図 8-37(11) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の下方にキャラクタ B の画像 CB とともに、キャラクタ B のセリフとして「やりました！」などの文字表示 SR6 が表示され、大当たりや小当たりとなることを示唆する表示が行われる。

【0382】

また、図 8-37(11) に示すタイミングでは、音データ SD37 を用いてキャラクタ B の音声で「やりました！」などのセリフ音がスピーカ 8L、8R から出力されるとともに、音データ SD38 を用いて BGM がスピーカ 8L、8R から出力される。なお、図 8-34(11) で出力される BGM は、例えば、図 8-35(2) ~ 図 8-36(5) で音データ SD32 を用いて出力された BGM のサビの部分の音声が出力される。

【0383】

なお、図 8-35 ~ 図 8-37 に示す例では、一例として「通常ボタン」の操作表示を表示する場合を示したが、「通常レバー」や「激熱レバー」の操作表示を表示する場合には、スティックコントローラ 31A を模した通常レバー画像や激熱レバー画像が表示され、同様の態様で演出が実行される。

【0384】

また、図 8-32 ~ 図 8-37 に示す例では、大当たり変動や小当たり変動においてバトルリーチ A, B が実行される場合を示したが、はずれ変動においてバトルリーチ A, B が実行される場合には、図 8-33(5) および図 8-36(5) で「優勢」などの文字を含むテロップ表示 TI に代えて「劣勢」などの文字を含むテロップ表示が表示され、図 8-34(10), (11) および図 8-37(10), (11) で「勝利」などの文字表示に代えて「敗北」などの文字表示が表示された状態で現れ、はずれとなることを示唆する表示が行われる。

【0385】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、「敗北」などの文字表示が表示されて一旦はずれとなることが示唆された後、復活して大当たり図柄や小当たり図柄が導出表示される場合があるように構成してもよい。

【0386】

以上に説明したように、本特徴部 012IW には、以下に示す（手段 A1）～（手段 A7）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0387】

（手段 A1）遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B）と、検出手段の検出に応じて有利状態に制御されるかを報知可能な第 1 演出（例えば、スーパーリーチ）および第 2 演出（例えば、バトルリーチ）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 におけるステップ 012IW S808, S811 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 012IW S814, S835 を実行する部分）と、遊技者の動作を促進するための動作促進表示（例えば、図 8-31(2)、図 8-33(7), (8)、および図 8-36(7), (8) に示す操作表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演出制御用 CPU120 におけるステップ 012IW S808, S811 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 012IW S814, S835 を実行する部分）と、遊技者の動作有効期間に対応した有効期間表示（例えば、図 8-31(2)、図 8-33(7), (8)、および図

10

20

30

40

50

8 - 3 6 (7) , (8) に示すゲージ表示 G B) を表示可能であり、動作有効期間の経過に応じて有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分) と、動作促進表示が表示されるときに出現音 (例えば、通常ボタン出現音、通常レバー出現音、激熱レバー出現音) を出力可能な出現音出力手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分) と、遊技者の動作を促進するための促進音 (例えば、通常ボタン促進音、通常レバー促進音、激熱レバー促進音) を出力可能な促進音出力手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分) と、スイープ音 (例えば、スイープ音) を出力可能なスイープ音出力手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 8 0 8 , S 8 1 1 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 0 1 2 I W S 8 1 4 , S 8 3 5 を実行する部分) と、を備え、第 1 演出が実行される場合、出現音が出力されるとともに、有効期間表示の更新表示に応じて促進音が出力され (図 8 - 3 1 参照) 、第 2 演出が実行される場合、出現音が出力されるとともに、有効期間表示の更新表示に応じて促進音およびスイープ音が出力される (図 8 - 3 3 および図 8 - 3 6 参照) ことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、スイープ音によって第 2 演出を煽ることができ、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる。

10

20

【 0 3 8 8 】

なお、本例では、検出手段としてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、検出手段として上下左右の押圧操作を検出可能な十字キーを用いたり、回転操作を検出可能なジョグダイヤルを用いたりするように構成してもよい。また、例えば、検出手段として遊技者のタッチ操作を検出可能なタッチパネルを用いるように構成してもよい。さらに、検出手段としてフォトセンサを備えるように構成し、フォトセンサにより遊技者の何らかの動作を検出するように構成してもよい。そのように検出手段として様々な態様が考えられる。

【 0 3 8 9 】

(手段 A 2) 手段 A 1 において、出現音と促進音とは、1 つの音データとして構成されている (例えば、図 8 - 3 1 、図 8 - 3 3 、および図 8 - 3 6 に示すように、ボタン出現音と促進音とは 1 つの音データ S D 1 2 , S D 2 4 , S D 3 4 として一体に構成される) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、一連の演出に用いる音を 1 つの音データとして構成することにより処理負担を軽減することができる。

30

【 0 3 9 0 】

(手段 A 3) 手段 A 1 または手段 A 2 において、スイープ音出力手段は、音量を変化させず低い周波数から高い周波数の音に一定速度により変化させる態様のスイープ音を出力する (例えば、「スイープ音」は、操作有効期間にわたって音量自体は変化しないが、低周波数の音から高周波数の音に徐々に変化させて出力する音である) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる。

40

【 0 3 9 1 】

(手段 A 4) 手段 A 1 から手段 A 3 のうちのいずれかにおいて、動作促進表示手段は、動作促進表示として、通常動作促進表示 (例えば、「通常ボタン」) 、および該通常動作促進表示よりも期待度が高い特定動作促進表示 (例えば、「通常レバー」、「激熱レバー」) を表示可能であり、出現音出力手段は、特定動作促進表示が表示される場合、通常動作促進表示が表示される場合よりも強調される態様により出現音を出力し、促進音出力手段は、特定動作促進表示が表示される場合、通常動作促進表示が表示される場合よりも強調される態様により促進音を出力する (例えば、通常レバー出現音および通常レバー促進音は、通常ボタン出現音および通常ボタン促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で

50

出力される。激熱レバー出現音および激熱レバー促進音は、通常ボタン出現音および通常ボタン促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で出力される。) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、検出手段の違いを音で認識させつつ、期待度の高さを音で認識させることができる。

【 0 3 9 2 】

(手段 A 5) 手段 A 4 において、動作促進表示手段は、通常態様(例えば、「通常レバー」) 、および該通常態様よりも期待度が高い特定態様(例えば、「激熱レバー」) により特定動作促進表示を表示可能であり、出現音出力手段は、特定態様により特定動作促進表示が表示される場合、通常態様により特定動作促進表示が表示される場合よりも強調される態様により出現音を出力し、促進音出力手段は、特定態様により特定動作促進表示が表示される場合、通常態様により特定動作促進表示が表示される場合よりも強調される態様により促進音を出力する(例えば、激熱レバー出現音および激熱レバー促進音は、通常レバー出現音および通常レバー促進音と比較して音量が大きく、強調された態様で出力される) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、検出手段の違いを音で認識させつつ、期待度の高さを音で認識させることができる。

【 0 3 9 3 】

(手段 A 6) 手段 A 1 から手段 A 5 のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、第 1 キャラクタ画像(例えば、キャラクタ A の画像 C A) を表示して第 2 演出を実行可能であり(図 8 - 3 2 ~ 図 8 - 3 4 参照) 、第 2 キャラクタ画像(例えば、キャラクタ B の画像 C B) を表示して第 2 演出を実行可能であり(図 8 - 3 5 ~ 図 8 - 3 7 参照) 、第 1 キャラクタ画像を表示して第 2 演出が実行される場合、第 1 キャラクタ画像に対応した第 1 音データ(例えば、音データ S D 2 1 , S D 2 3) を用いて演出が実行され、第 2 キャラクタ画像を表示して第 2 演出が実行される場合、第 2 キャラクタ画像に対応した第 2 音データ(例えば、音データ S D 3 1 , S D 3 3) を用いて演出が実行され、第 1 音データと第 2 音データとは、第 1 キャラクタ画像と第 2 キャラクタ画像とで異なる演出音(例えば、音データ S D 2 1 を用いてキャラクタ A の音声でセリフ音を出力し、音データ S D 2 3 を用いてキャラクタ A に対応したバトル音を出力し、音データ S D 3 1 を用いてキャラクタ B の音声でセリフ音を出力し、音データ S D 3 3 を用いてキャラクタ B に対応したバトル音を出力する) を含み、第 1 キャラクタ画像と第 2 キャラクタ画像とで共通のスイープ音を含む音データである(例えば、音データ S D 2 3 , S D 3 3 を用いて共通のスイープ音を出力する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、キャラクタ画像に応じて異なる演出音と共通のスイープ音とにより好適な演出を実行することができる。

【 0 3 9 4 】

(手段 A 7) 手段 A 1 から手段 A 6 のうちのいずれかにおいて、第 1 状態(例えば、通常状態) と、該第 1 状態よりも有利度が高い第 2 状態(例えば、第 1 高ベース状態) と、該第 2 状態よりも有利度が高い第 3 状態(例えば、第 2 高ベース状態) と、に制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 0 1 2 I W S 1 4 1 , S 5 3 8 , S 5 4 1 を実行する部分) を備え、状態制御手段は、第 1 状態において有利状態に制御される場合、第 2 状態に制御し(例えば、図 8 - 2 0 に示すように、通常状態で 7 R 大当り B が発生すると、大当り遊技後に第 1 高ベース状態に制御する) 、第 2 状態において有利状態に制御される場合、第 3 状態に制御し(例えば、図 8 - 2 0 に示すように、第 1 高ベース状態で小当りが発生して V 入賞すると、大当り遊技後に第 2 高ベース状態に制御する) 、演出実行手段は、第 1 状態において第 1 演出を実行し(例えば、図 8 - 7 (A) に示すように、通常状態で第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、スーパーリーチ A , B を伴う変動パターン P A 3 - 1 , P A 3 - 2 , P B 3 - 1 , P B 3 - 2 を選択可能である) 、第 2 状態において第 2 演出を実行する(例えば、図 8 - 8 (C) に示すように、第 1 高ベース状態で第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、バトルリーチ A , B を伴う変動パターン P A 4 - 1 , P A 4 - 2 , P B 4 - 1 , P B 4 - 2 を選択可能である) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 状態においてスイープ音によって第 3 状態に制御されることに対する期待感を煽ることが

10

20

30

40

50

できる。

【0395】

また、本特徴部 012IW には、以下に示す（手段 B1）～（手段 B8）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0396】

（手段 B1）遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第1キャラクタ画像（例えば、キャラクタAの画像 CA）を表示する第1演出（例えば、バトルリーチA）、および第2キャラクタ画像（例えば、キャラクタBの画像 CB）を表示する第2演出（例えば、バトルリーチB）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 におけるステップ 012IWS811 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 012IWS814, S835 を実行する部分）と、遊技者の動作を促進するための動作促進表示（例えば、図 8-33(7), (8)、および図 8-36(7), (8) に示す操作表示）を表示可能な動作促進表示手段（例えば、演出制御用 CPU120 におけるステップ 012IWS811 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 012IWS814, S835 を実行する部分）と、遊技者の動作有効期間に対応した有効期間表示（例えば、図 8-33(7), (8)、および図 8-36(7), (8) に示すゲージ表示 GB）を表示可能であり、動作有効期間の経過に応じて有効期間表示を更新表示可能な有効期間表示手段（例えば、演出制御用 CPU120 におけるステップ 012IWS811 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 012IWS814, S835 を実行する部分）と、遊技者の動作を促進するための促進音（例えば、通常ボタン促進音、通常レバー促進音、激熱レバー促進音）を出力可能な促進音出力手段（例えば、演出制御用 CPU120 におけるステップ 012IWS811 で選択したプロセステーブルを用いてステップ 012IWS814, S835 を実行する部分）と、を備え、第1演出が実行される場合、動作促進表示を表示するときに、有効期間表示の更新表示に応じて、第1キャラクタ画像に応じた促進音が出力され（例えば、音データ SD24 を用いてキャラクタA用の促進音が出力される）、第2演出が実行される場合、動作促進表示を表示するときに、有効期間表示の更新表示に応じて、第2キャラクタ画像に応じた促進音が出力される（例えば、音データ SD34 を用いてキャラクタB用の促進音が出力される）ことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、動作促進表示を表示して演出を実行する場合に演出効果を高めることができる。また、キャラクタ画像に応じた促進音により、遊技者を盛り上げることができる。

【0397】

（手段 B2）手段 B1 において、促進音出力手段は、第1キャラクタ画像に応じた促進音として、第1キャラクタ画像に対応したセリフ音を用いた促進音を出力し（例えば、キャラクタAの代表的なセリフ（例えば、「手加減しないぞ」）の音声が繰り返し出力される）、第2キャラクタ画像に応じた促進音として、第2キャラクタ画像に対応したセリフ音を用いた促進音を出力する（例えば、キャラクタBの代表的なセリフ（例えば、「これで最後だ」）の音声が繰り返し出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、キャラクタ画像に対応したセリフ音を用いた促進音により、遊技者を盛り上げることができる。

【0398】

（手段 B3）手段 B2 において、促進音出力手段は、第1キャラクタ画像に対応したセリフ音が連續した促進音を出力し（例えば、キャラクタAの代表的なセリフ（例えば、「手加減しないぞ」）の音声が繰り返し出力される）、第2キャラクタ画像に対応したセリフ音が連續した促進音を出力する（例えば、キャラクタBの代表的なセリフ（例えば、「これで最後だ」）の音声が繰り返し出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、キャラクタ画像に対応したセリフ音を用いた促進音により、遊技者を盛り上げることができる。

【0399】

（手段 B4）手段 B3 において、促進音出力手段は、第1キャラクタ画像に対応したセリ

10

20

30

40

50

フ音が連続した後、動作有効期間が終了する所定時間前に第1キャラクタ画像に対応したセリフ音とは異なる音を出力する促進音を出力し（例えば、操作有効期間の終了直前の期間（例えば、終了前1秒間）は、そのキャラクタAの代表的なセリフとは異なるキャラクタAの音声（例えば、「やあ」などの音声）を出力する）、第2キャラクタ画像に対応したセリフ音が連続した後、動作有効期間が終了する所定時間前に第2キャラクタ画像に対応したセリフ音とは異なる音を出力する促進音を出力する（例えば、操作有効期間の終了直前の期間（例えば、終了前1秒間）は、そのキャラクタBの代表的なセリフとは異なるキャラクタBの音声（例えば、「えい」などの音声）を出力する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、動作有効期間の最後まで遊技者を盛り上げることができる。

10

【0400】

（手段B5）手段1から手段B4のうちのいずれかにおいて、動作促進表示が表示されるときに出現音（例えば、通常ボタン出現音、通常レバー出現音、激熱レバー出現音）を出力可能な出現音出力手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分）を備え、出現音出力手段は、遊技者の動作を促す音声を含む出現音を出力し、第1演出が実行される場合、第1キャラクタ画像に応じた出現音を出力し（例えば、キャラクタAの声で「ボタンを押せ」などの音声が出力される）、第2演出が実行される場合、第2キャラクタ画像に応じた出現音を出力する（例えば、キャラクタBの声で「ボタンをブッシュ」などの音声が出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、キャラクタ画像に応じた出現音により遊技者の動作を促すことで、遊技者を盛り上げることができる。

20

【0401】

（手段B6）手段1から手段B5のうちのいずれかにおいて、動作可能な可動部材（例えば、シャッター形状の演出役物YA, YB）と、遊技者の動作に応じた遊技動作音（例えば、ボタン押下音、レバー操作音）を出力可能な遊技動作音出力手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分）と、有利状態に制御される場合、遊技者の動作に応じて、可動部材の動作に応じた可動動作音（例えば、役物可動音）を出力可能な可動動作音出力手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ012IWS811で選択したプロセステーブルを用いてステップ012IWS814, S835を実行する部分）と、を備え、遊技動作音出力手段は、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで遊技動作音を出力し（例えば、大当たりや小当たりに制御される場合とはずれに制御される場合のいずれであっても、遊技者の操作に応じて操作音が出力される）、第1キャラクタ画像と第2キャラクタ画像とで共通の遊技動作音を出力し（例えば、キャラクタAが表示される場合とキャラクタBが表示される場合とで（すなわち、バトルリーチAが実行される場合とバトルリーチBが実行される場合とで）、共通の操作音が出力される）、可動動作音出力手段は、遊技動作音よりも大きな音量により可動動作音を出力する（例えば、役物可動音は、操作音よりも大きな音量により出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可動動作音の方が目立つので遊技動作音を出力しても聞き取れない可能性があることから、共通の遊技動作音を出力することにより処理負担を軽減することができる。

30

【0402】

（手段B7）手段1から手段B6のうちのいずれかにおいて、第1状態（例えば、通常状態）と、該第1状態よりも有利度が高い第2状態（例えば、第1高ベース状態）と、に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS141, S538を実行する部分）を備え、促進音出力手段は、第1状態において、第1演出が実行される場合に通常態様の促進音を出力し（例えば、図8-31に示すように、通常状態でスーパーリーチが実行される場合、通常用の促進音が出力される）、第2状態において、第1演出が実行される場合に第1キャラクタ画像に応じた促進

40

50

音を出力する（例えば、図 8 - 3 3 に示すように、第 1 高ベース状態でバトルリーチ A が実行される場合、キャラクタ A 用の促進音が出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 状態の特別感を演出することができる。

【0403】

（手段 B 8）手段 1 から手段 B 7 のうちのいずれかにおいて、第 1 状態（例えば、通常状態）と、該第 1 状態よりも有利度が高い第 2 状態（例えば、第 1 高ベース状態）と、に制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 012 IWS141, S538 を実行する部分）を備え、促進音出力手段は、第 1 状態において、第 1 演出が実行される場合と第 2 演出が実行される場合とで共通の促進音を出力し（例えば、図 8 - 2 6 に示すように、キャラクタ A が表示される場合とキャラクタ B が表示される場合とで共通の通常ボタン促進音、通常レバー促進音、および激熱レバー促進音が出力される）、第 2 状態において、第 1 演出が実行される場合に第 1 キャラクタ画像に応じた促進音を出力し（例えば、図 8 - 2 7 (6), (8) および図 8 - 2 8 (10) に示すように、キャラクタ A 用の通常ボタン促進音、通常レバー促進音、および激熱レバー促進音が出力される）、第 2 演出が実行される場合に第 2 キャラクタ画像に応じた促進音を出力する（例えば、図 8 - 2 7 (7), (9) および図 8 - 2 8 (11) に示すように、キャラクタ B 用の通常ボタン促進音、通常レバー促進音、および激熱レバー促進音が出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第 2 状態の特別感を演出することができる。

10

【符号の説明】

20

【0404】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 亂数回路

30

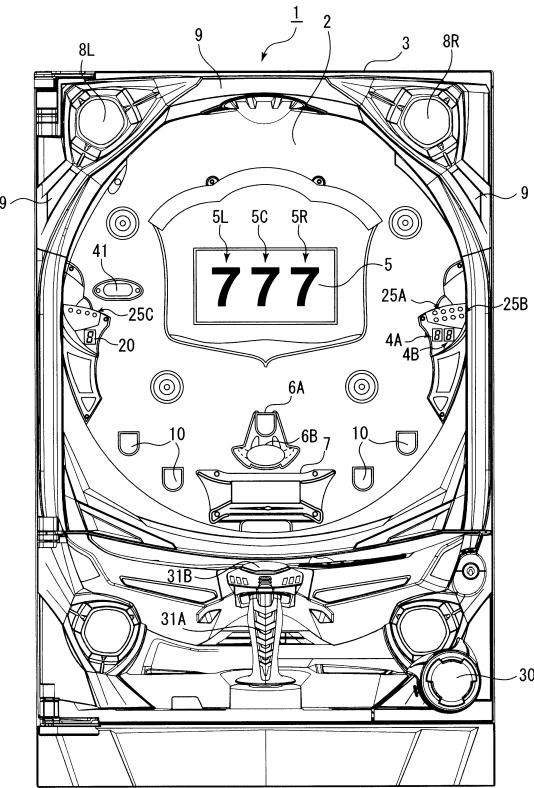
40

50

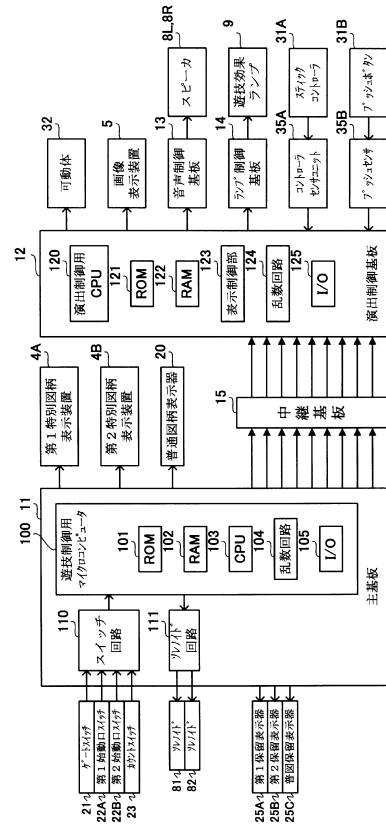
105、125... I/O
120... 演出制御用 CPU
123... 表示制御部

【図面】

【図1】



【図2】



10

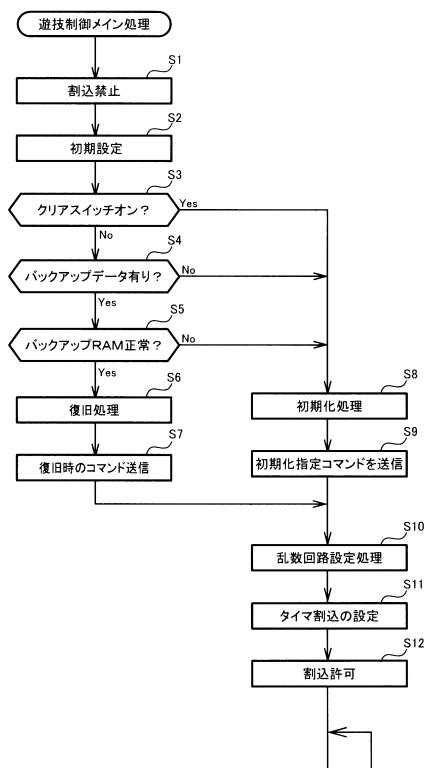
20

30

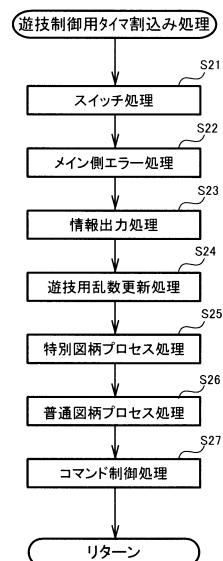
40

50

【図3】



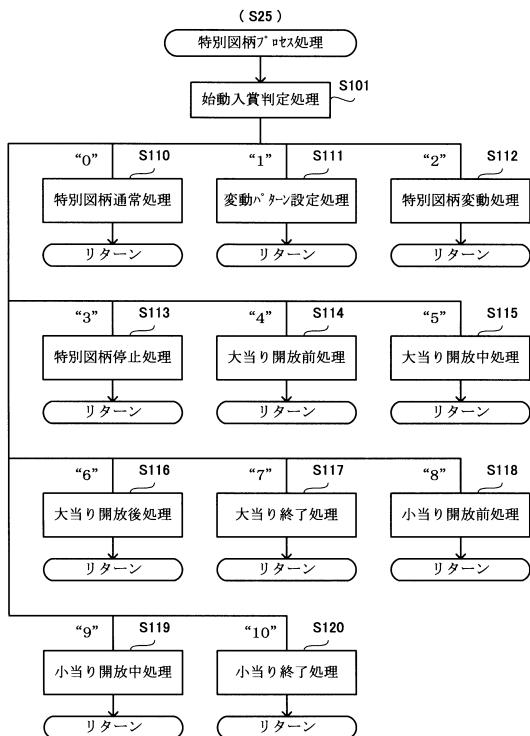
【図4】



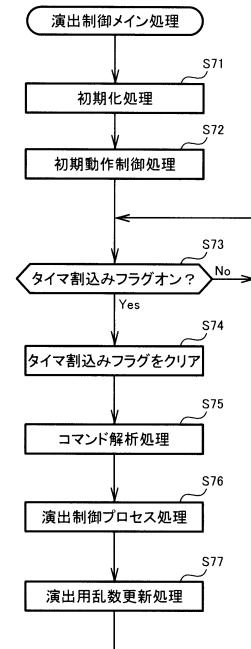
10

20

【図5】



【図6】

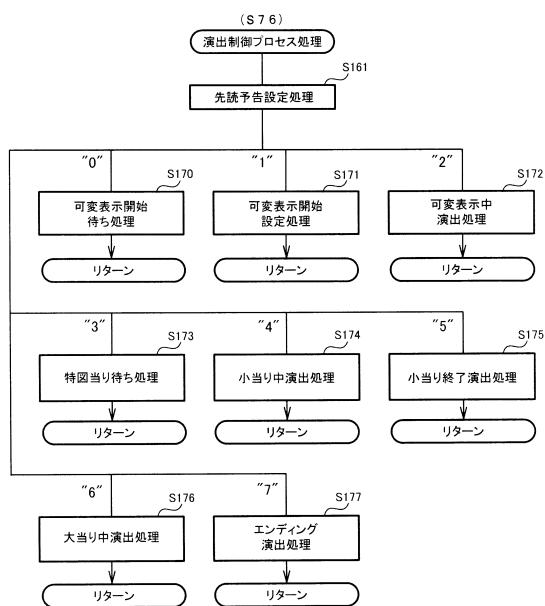


30

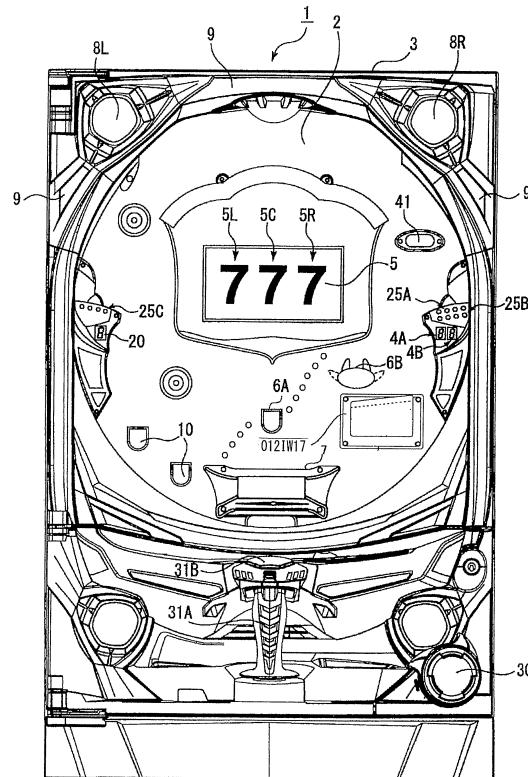
40

50

【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 4】

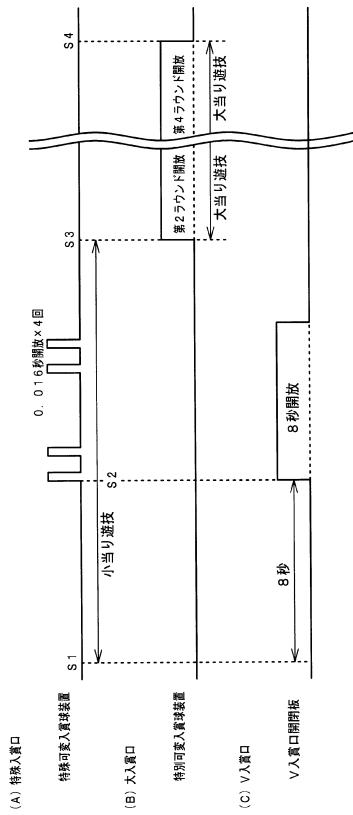
(A) 大当り判定テーブル
大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)
0~217 (大当り確率: 約1/300)
(B) 小当り判定テーブル [第1特別図柄用]
大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)
判定値なし (小当り確率: 0%)
(C) 小当り判定テーブル [第2特別図柄用]
大当り判定値 (当り判定用乱数 [0~65535] と比較される)
10001~19362 (小当り確率: 約1/7)

【図 8 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)
大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~779] と比較される)
7 R 大当り A 7 R 大当り B
高ベース回数 7回 高ベース回数 1回
0~38 (5%) 39~779 (95%)

(B) 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)
大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~779] と比較される)
10 R 大当り 4 R 大当り
高ベース回数 7回 高ベース回数 7回
0~389 (50%) 390~779 (50%)

【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

(A) 第1特別図柄の変動パターン		
変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
P A 1-1	12000	通常変動 (はずれ)
P A 2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
P A 3-1	45000	スーパーリーチ A (はずれ)
P A 3-2	50000	スーパーリーチ B (はずれ)
P B 2-1	20000	ノーマルリーチ (大当り)
P B 3-1	45000	スーパーリーチ A (大当り)
P B 3-2	50000	スーパーリーチ B (大当り)

(B) 第2特別図柄の変動パターン [通常状態用]		
変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
P A 1-1	12000	通常変動 (はずれ)
P A 2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
P A 3-1	45000	スーパーリーチ A (はずれ)
P A 3-2	50000	スーパーリーチ B (はずれ)
P A 4-1	60000	バトルリーチ A (はずれ) [第1高ベース後]
P A 4-2	65000	バトルリーチ B (はずれ) [第1高ベース後]
P B 2-1	20000	ノーマルリーチ (大当り/小当り)
P B 3-1	45000	スーパーリーチ A (大当り/小当り)
P B 3-2	50000	スーパーリーチ B (大当り/小当り)
P B 4-1	60000	バトルリーチ A (大当り/小当り) [第1高ベース後]
P B 4-2	65000	バトルリーチ B (大当り/小当り) [第1高ベース後]

【図 8 - 8】

(C) 第2特別図柄の変動パターン【第1高ベース状態用】

変動パターン	待因変動時間 (ms)	内容
P A 4-1	6 0 0 0 0	バトルリーチA (はずれ)
P A 4-2	6 5 0 0 0	バトルリーチB (はずれ)
P B 4-1	6 0 0 0 0	バトルリーチA (大当り/小当り)
P B 4-2	6 5 0 0 0	バトルリーチB (大当り/小当り)

(D) 第2特別図柄の変動パターン【第2高ベース状態用】

変動パターン	待因変動時間 (ms)	内容
P A 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ (はずれ)
P A 3-1	4 5 0 0 0	スーパーリーチA (はずれ)
P A 3-2	5 0 0 0 0	スーパーリーチB (はずれ)
P B 2-1	2 0 0 0 0	ノーマルリーチ (大当り/小当り)
P B 3-1	4 5 0 0 0	スーパーリーチA (大当り/小当り)
P B 3-2	5 0 0 0 0	スーパーリーチB (大当り/小当り)

【図 8 - 9】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
9 0	0 0	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 1	表示結果2指定	可変表示結果を7R大当りAとすることの指定
9 0	0 2	表示結果3指定	可変表示結果を7R大当りBとすることの指定
9 0	0 3	表示結果4指定	可変表示結果を10R大当りとすることの指定
9 0	0 4	表示結果5指定	可変表示結果を4R大当りとすることの指定
9 0	0 5	表示結果6指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1特別図柄の変動を終了することの指定
A 1	0 0	第2図柄確定指定	第2特別図柄の変動を終了することの指定
B 0	0 0	大当り開始指定 (ファンファーレ指定)	大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	大当り終了指定 (エンディング指定)	大当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中表示	X Xで示すラウンド中の表示指定
B 2	X X	大入賞口開放後表示	X Xで示すラウンド後の表示指定
B 3	0 0	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 3	0 1	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
B 4	0 2	V入賞口入賞指定	V入賞口に入賞したことの指定

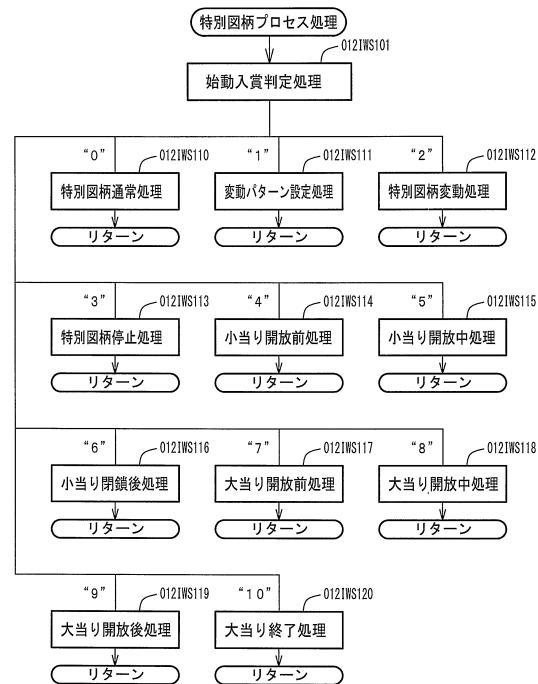
10

20

【図 8 - 10】

MODE	EXT	名称	内容
C 0	0 0	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C 0	0 1	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C 1	0 0	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C 1	0 1	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E 0	0 0	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E 0	0 1	第1高ベース状態指定	遊技状態が第1高ベース状態に制御されることを指定
E 0	0 2	第2高ベース状態指定	遊技状態が第2高ベース状態に制御されることを指定

【図 8 - 11】

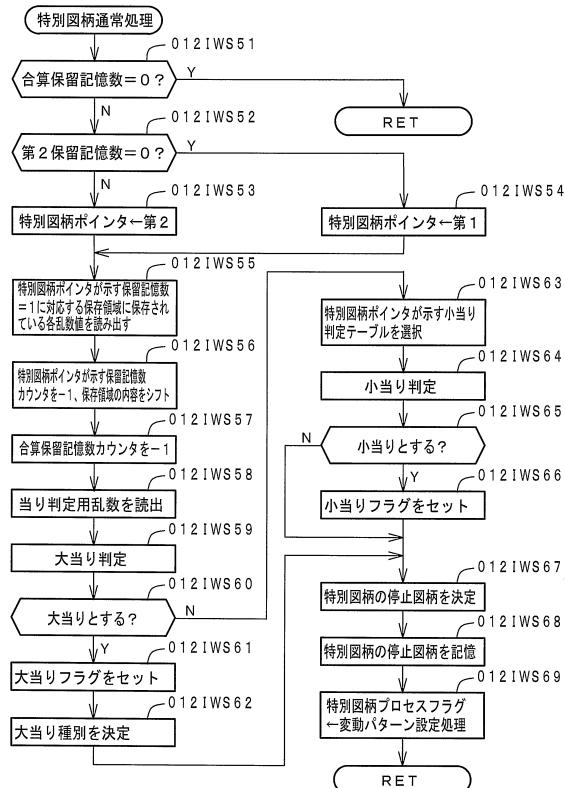


30

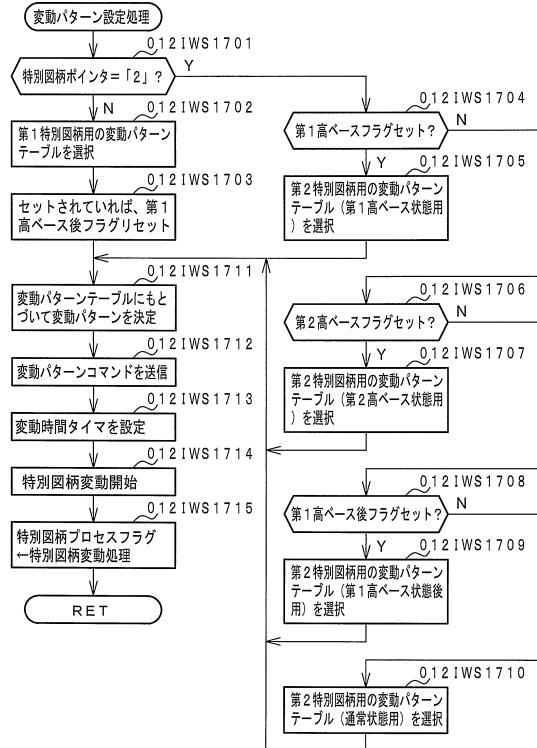
40

50

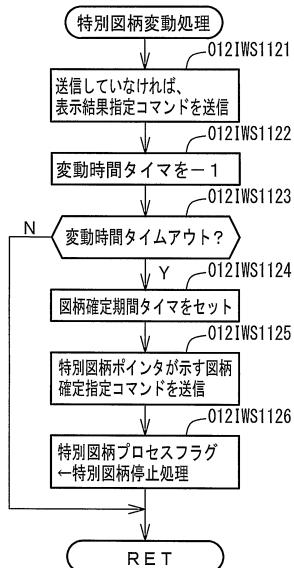
【図 8 - 12】



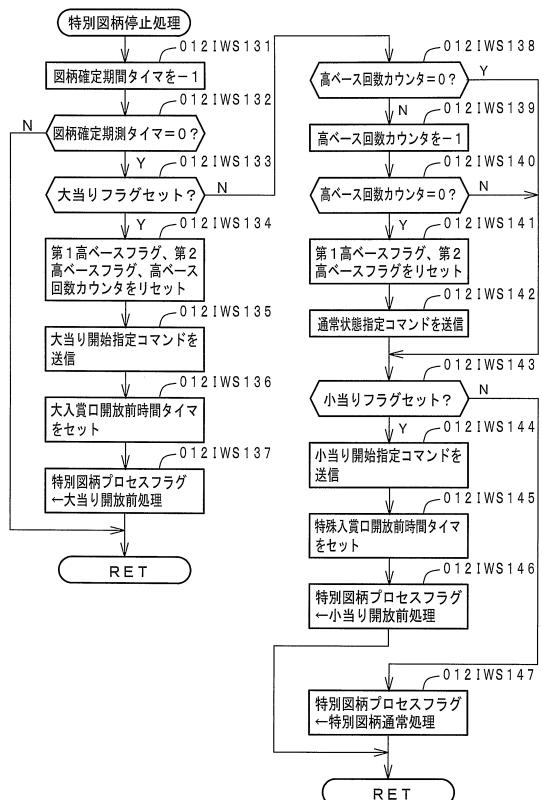
【図 8 - 13】



【図 8 - 14】



【図 8 - 15】



10

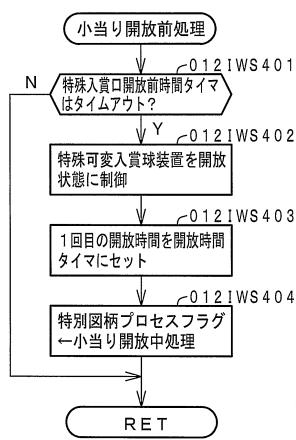
20

30

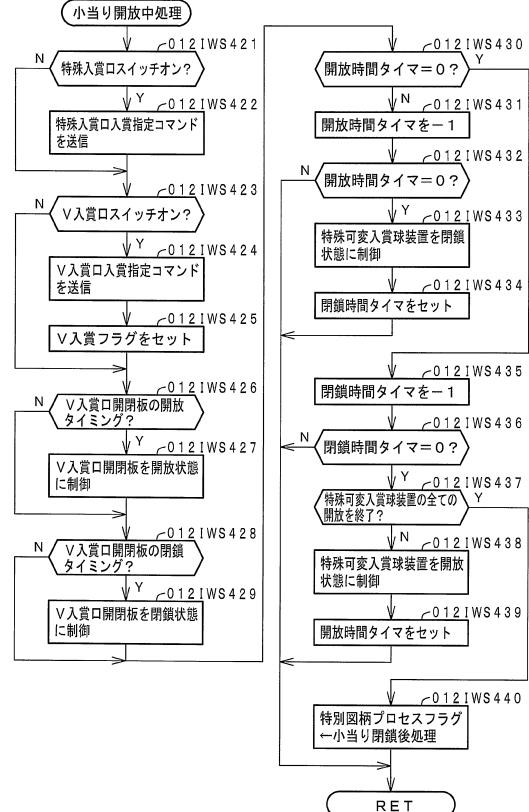
40

50

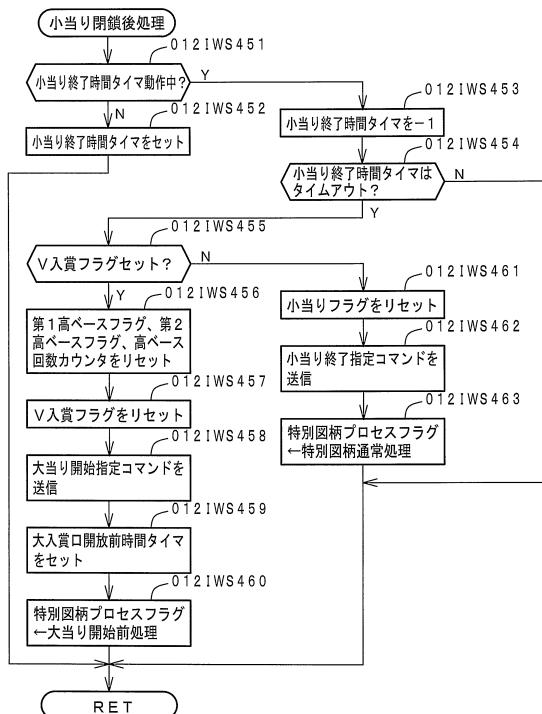
【図 8 - 16】



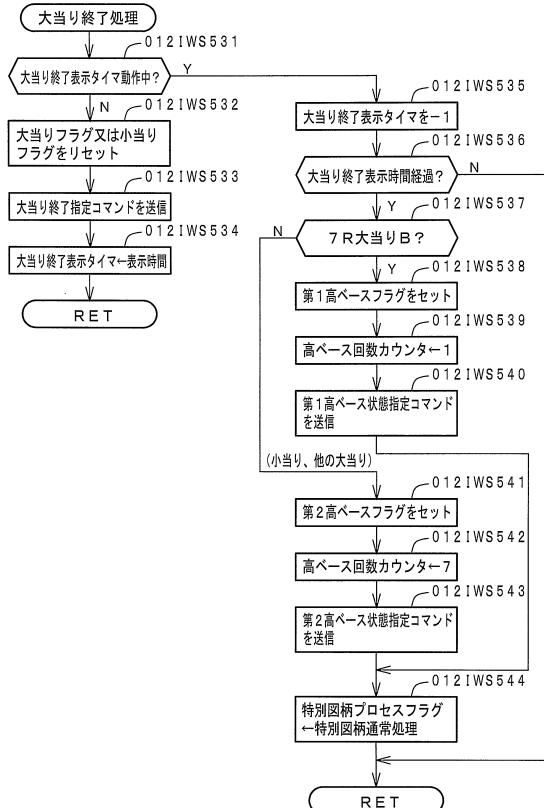
【図 8 - 17】



【図 8 - 18】



【図 8 - 19】



10

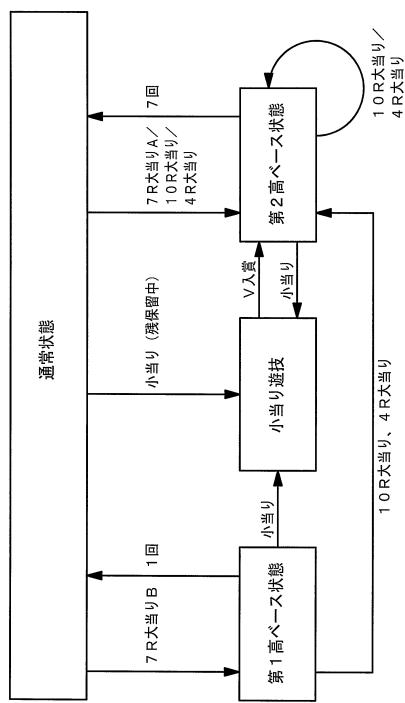
20

30

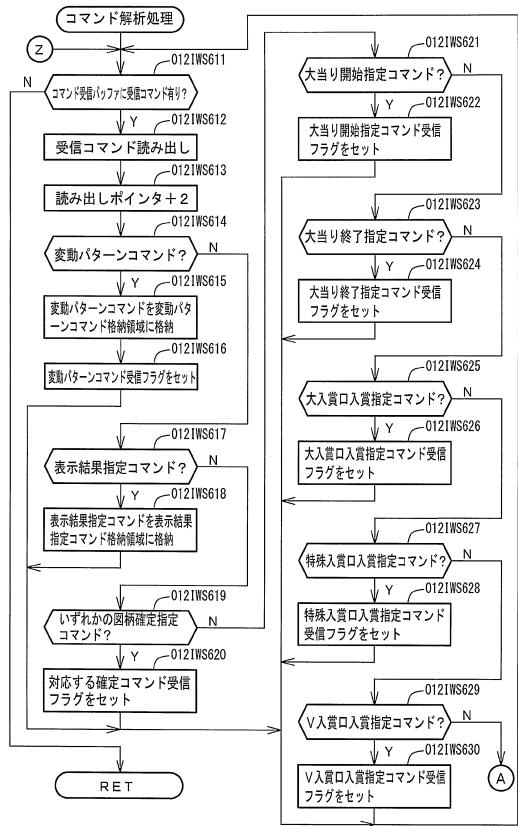
40

50

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】



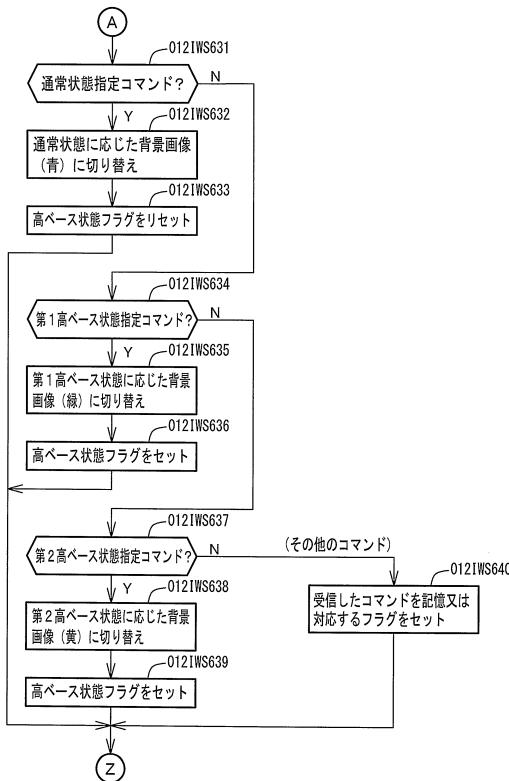
10

20

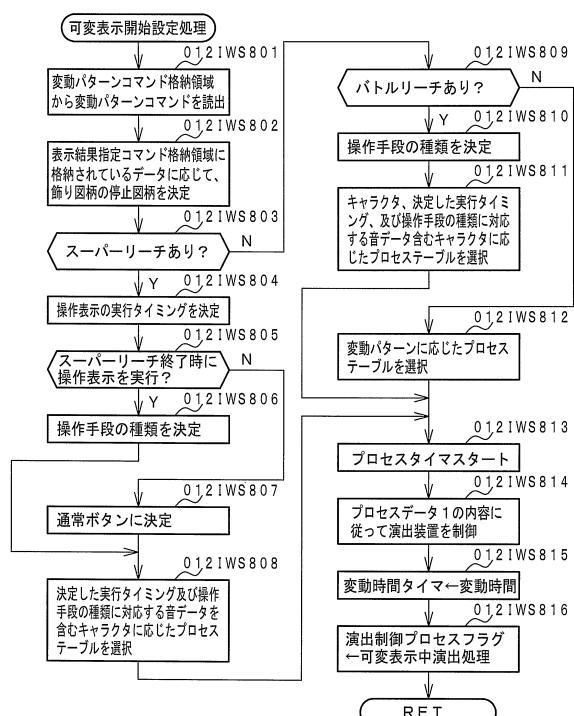
30

40

【図 8 - 22】



【図 8 - 23】



50

【図 8 - 2 4】

操作表示実行タイミング決定テーブル

実行タイミング	選択可能な操作手段	はずれ	当り
リーチ成立時	通常ボタン	3 5 %	2 5 %
スーパーリーチ中	通常ボタン	3 5 %	3 5 %
スーパーリーチ終了時	通常ボタン、通常レバー、激熱レバー	3 0 %	4 0 %

【図 8 - 2 5】

操作手段決定テーブル

操作手段の種類	はずれ	当り
通常ボタン	6 0 %	2 0 %
通常レバー	3 5 %	3 0 %
激熱レバー	5 %	5 0 %

【図 8 - 2 6】

(1) リーチ成立時、通常ボタン [キャラクタ A, B 共通]

通常ボタン出現音 (通常用)

(2) スーパーリーチ中、通常ボタン [キャラクタ A, B 共通]

通常ボタン出現音 (通常用)

(3) スーパーリーチ終了時、通常ボタン [キャラクタ A, B 共通]

通常ボタン出現音+通常ボタン促進音 (通常用)

(4) スーパーリーチ終了時、通常レバー [キャラクタ A, B 共通]

通常レバー出現音+通常レバー促進音 (通常用)

(5) スーパーリーチ終了時、激熱レバー [キャラクタ A, B 共通]

激熱レバー出現音+激熱レバー促進音 (通常用)

【図 8 - 2 7】

(6) バトルリーチ終了時、通常ボタン [キャラクタ A]

通常ボタン出現音+通常ボタン促進音 (キャラクタ A 用)

(7) バトルリーチ終了時、通常ボタン [キャラクタ B]

通常ボタン出現音+通常ボタン促進音 (キャラクタ B 用)

(8) バトルリーチ終了時、通常レバー [キャラクタ A]

通常レバー出現音+通常レバー促進音 (キャラクタ A 用)

(9) バトルリーチ終了時、通常レバー [キャラクタ B]

通常レバー出現音+通常レバー促進音 (キャラクタ B 用)

10

20

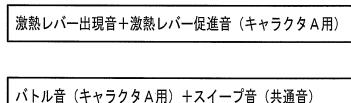
30

40

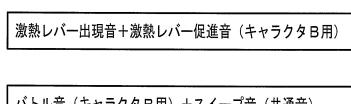
50

【図 8 - 28】

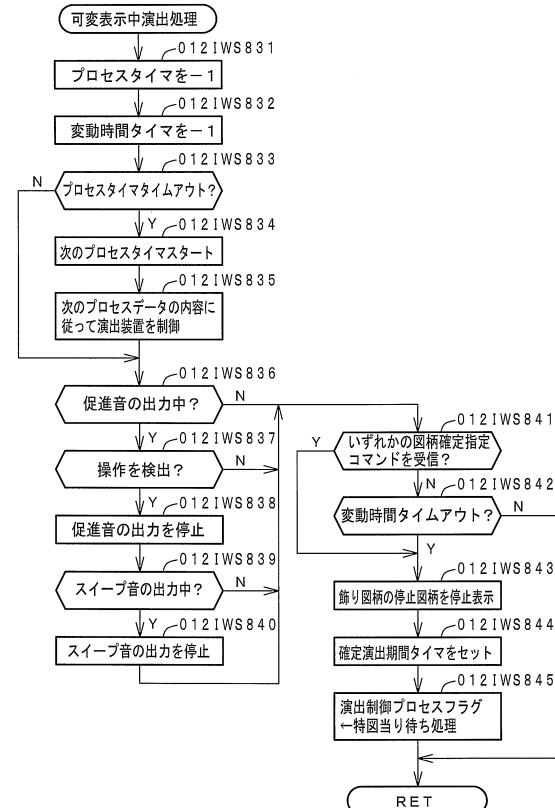
(10) バトルリーチ終了時、激熱レバー【キャラクタA】



(11) バトルリーチ終了時、激熱レバー【キャラクタB】



【図 8 - 29】



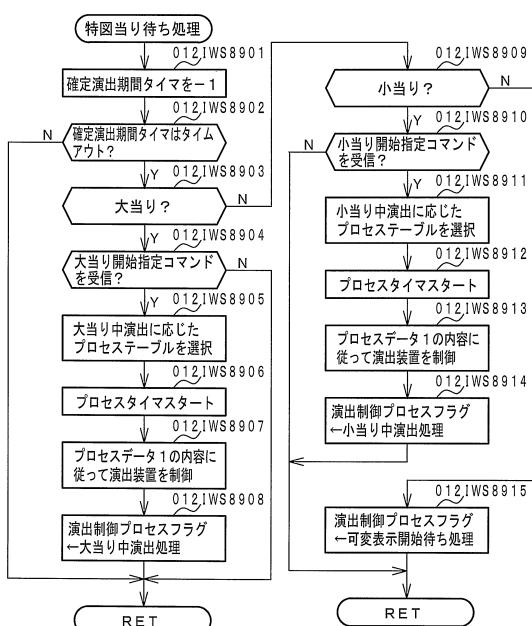
10

20

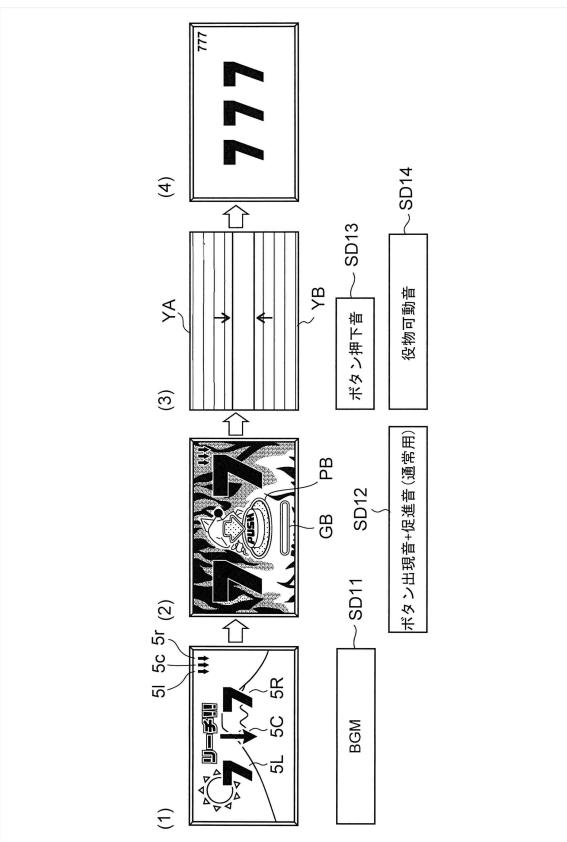
30

40

【図 8 - 30】

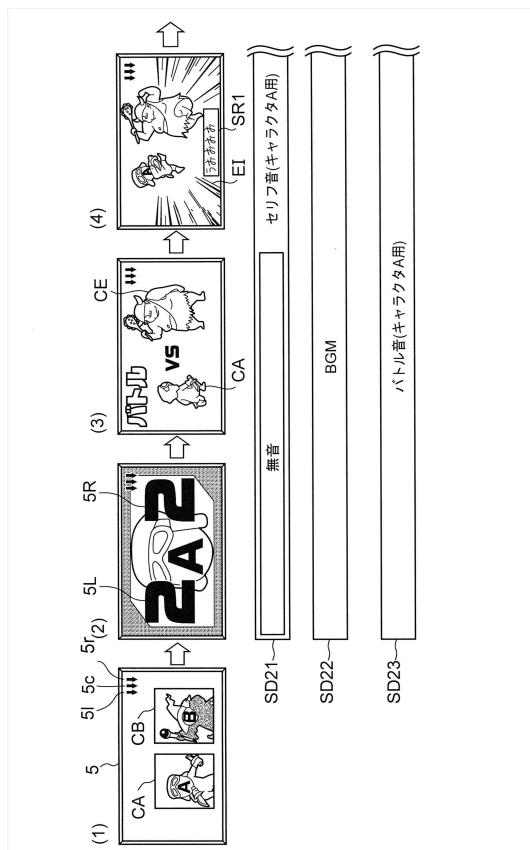


【図 8 - 31】

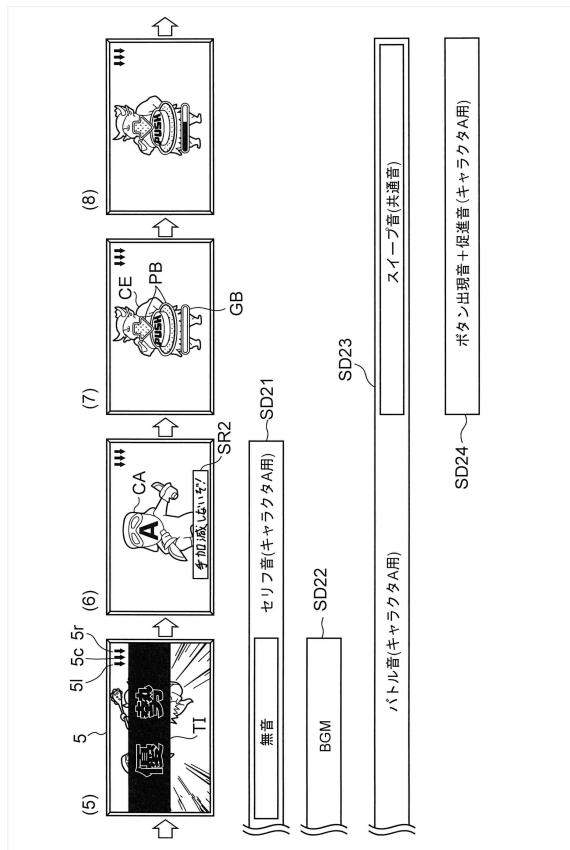


50

【図 8 - 3 2】



【図 8 - 3 3】



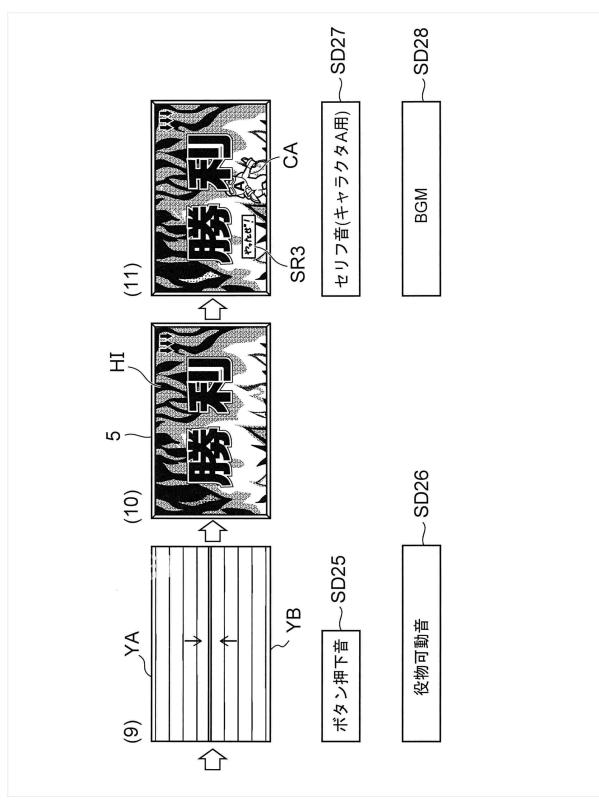
10

20

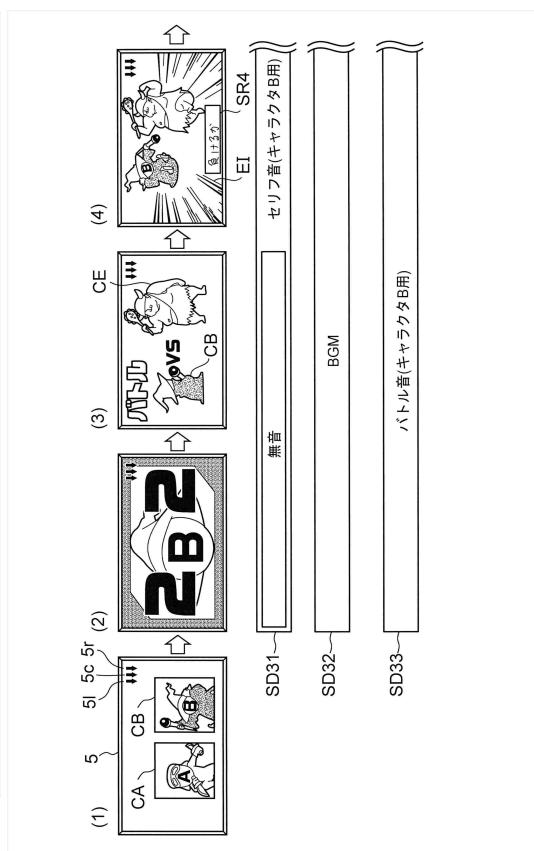
30

40

【図 8 - 3 4】

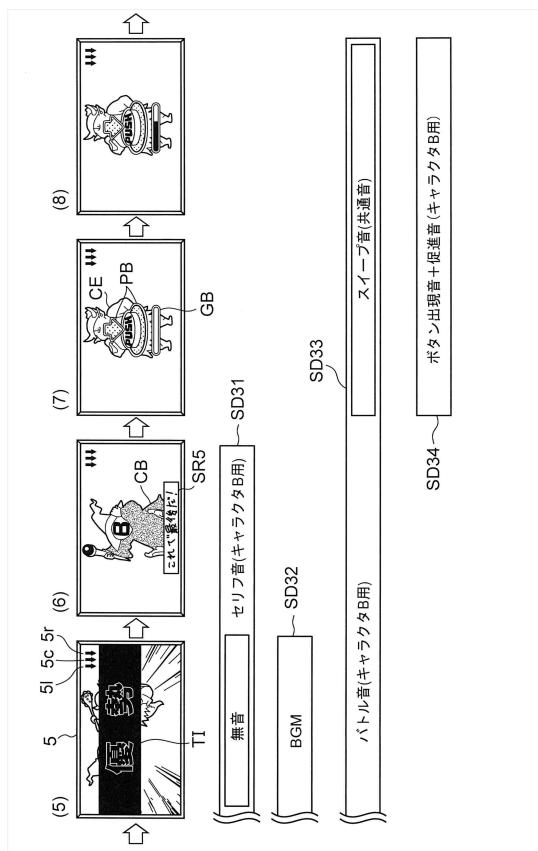


【図 8 - 3 5】

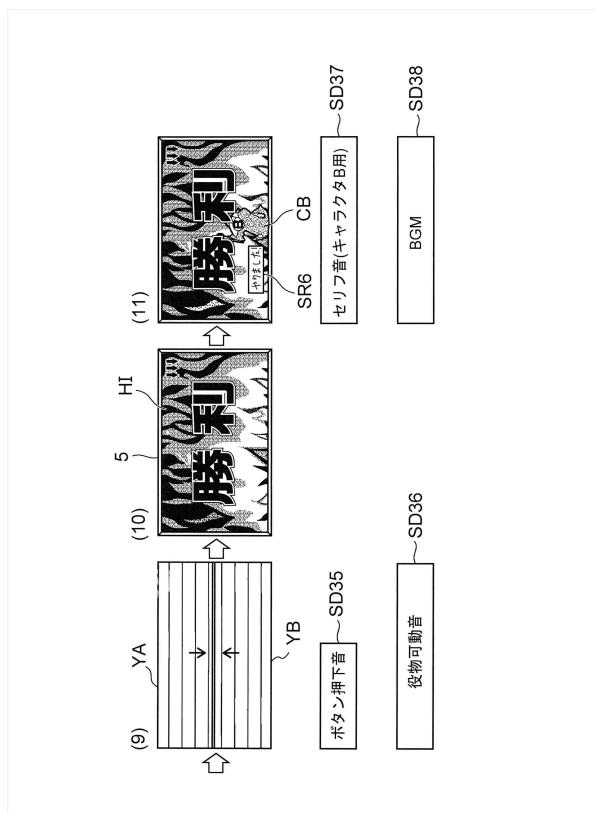


50

【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 7】



フロントページの続き

(56)参考文献

特開2019-092713 (JP, A)
特開2009-125172 (JP, A)
特開2019-150283 (JP, A)
特開2017-189373 (JP, A)
特開2018-068701 (JP, A)
特開2012-105917 (JP, A)
特開2012-005793 (JP, A)
特許第7200165 (JP, B2)
特開2020-092770 (JP, A)
特開2019-201790 (JP, A)
特開2020-000636 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02