

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7443025号  
(P7443025)

(45)発行日 令和6年3月5日(2024.3.5)

(24)登録日 令和6年2月26日(2024.2.26)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全144頁)

(21)出願番号	特願2019-206242(P2019-206242)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年11月14日(2019.11.14)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-78546(P2021-78546A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年5月27日(2021.5.27)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年9月29日(2022.9.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	佐藤 嘉純

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
動作可能に設けられた可動体と、  
演出画像を表示可能な表示手段と、  
特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を  
実行可能な演出実行手段と、  
を備え、  
前記演出実行手段は、前記特定演出として、  
前記特定キャラクタを、該特定キャラクタにおける特定の構成要素と非特定の構成要素との表示割合が第1割合である第1態様にて表示する第1特定演出と、  
前記特定キャラクタを、前記第1態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第1割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第2割合である第2態様にて表示する第2特定演出と、  
前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第1割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第3割合である第3態様にて表示する第3特定演出と、  
を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第 3 特定演出を実行した後に前記第 2 特定演出を実行することなく前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記第 3 特定演出を実行することなく前記第 2 特定演出を実行した後に前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 1 割合と前記第 2 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差が、前記第 1 割合と前記第 3 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 2 特定演出が実行されることなく前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 3 特定演出が実行されることなく前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なり、

前記演出実行手段は、前記第 3 特定演出として、前記特定キャラクタと異なる非特定キャラクタを前記第 3 態様にて表示する演出を実行可能であって、

前記第 3 特定演出においては、前記特定キャラクタが表示される場合の方が前記非特定キャラクタが表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高いとともに、表示された前記特定キャラクタ及び前記非特定キャラクタは他のキャラクタに変化せず、

前記第 3 特定演出として表示される前記第 3 態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間と、前記第 2 特定演出として表示される前記第 2 態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間とが重複する場合があります、

前記第 2 特定演出として表示される前記第 2 態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間と、前記第 1 特定演出として表示される前記第 1 態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間とが重複する場合がない、

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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、可動体の動作（演出動作）によって演出結果を報知可能となっており、該可動体の動作時には、画像表示部においてエフェクト画像（効果画像）の表示を行うことで可動体の動作を強調するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2013 - 99572 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、可動体の演出動作の際に画像表示部にて効果画像の表示を行うのみであるため、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

動作可能に設けられた可動体と、

10

20

30

40

50

演出画像を表示可能な表示手段と、  
特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を  
実行可能な演出実行手段と、  
を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、該特定キャラクタにおける特定の構成要素と非特定の構成要素との表示割合が第1割合である第1態様にて表示する第1特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第1態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第1割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第2割合である第2態様にて表示する第2特定演出と、

10

前記特定キャラクタを、前記第1態様及び前記第2態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第1割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第3割合である第3態様にて表示する第3特定演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第3特定演出を実行した後に前記第2特定演出を実行することなく前記第1特定演出を実行可能であり、

前記第3特定演出を実行することなく前記第2特定演出を実行した後に前記第1特定演出を実行可能であり、

20

前記第1態様は、前記第1割合と前記第2割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差が、前記第1割合と前記第3割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差よりも小さいことで、前記第3態様よりも前記第2態様に類似しており、

前記第3特定演出が実行された後に前記第2特定演出が実行されることなく前記第1特定演出が実行される割合は、前記第3特定演出が実行されることなく前記第2特定演出が実行された後に前記第1特定演出が実行される割合と異なり、

前記演出実行手段は、前記第3特定演出として、前記特定キャラクタと異なる非特定キャラクタを前記第3態様にて表示する演出を実行可能であって、

30

前記第3特定演出においては、前記特定キャラクタが表示される場合の方が前記非特定キャラクタが表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高いとともに、表示された前記特定キャラクタ及び前記非特定キャラクタは他のキャラクタに変化せず、

前記第3特定演出として表示される前記第3態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間と、前記第2特定演出として表示される前記第2態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間とが重複する場合があります、

前記第2特定演出として表示される前記第2態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間と、前記第1特定演出として表示される前記第1態様による前記特定キャラクタの表示の実行期間とが重複する場合がない、

ことを特徴とする。

40

手段1の遊技機は、

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

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば

50

、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し(例えば、図10-32~図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分)、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分)、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)、

さらに、

特殊キャラクタ(例えば、味方キャラクタB-3/なお、実施例中は特殊キャラクタを特定キャラクタと表現しているが同じ意味である)を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特殊演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120/なお、実施例中は特殊演出を特定演出と表現しているが同じ意味である)、

前記演出実行手段は、前記特殊演出として、

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

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

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

を実行可能であり、

前記第1態様は、前記第2態様との前記特殊の構成要素の表示割合の差が前記第3態様との前記特殊の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第3態様よりも前記第2態様に類似しており(例えば、図12-19(B)に示すように、味方キャラクタB-3と味方キャラクタB-2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB-3と味方キ

10

20

30

40

50

キャラクタ B - 1 との頭身差が約 1 . 5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0 . 5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタである部分)、

前記第 3 特殊演出が実行された後に前記第 1 特殊演出が実行される割合は、前記第 2 特殊演出が実行された後に前記第 1 特殊演出が実行される割合と異なる(例えば、図 8 - 2 2 に示すように、表示パターンにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特殊キャラクタが第 2 態様と第 3 態様のいずれで表示されるかによって、その後に特殊の構成要素の表示割合が最も低い第 1 態様にて表示される割合が変化するので、第 2 態様と第 3 態様とのどちらで特殊キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 0 7 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 2 ~ 6 に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2 0 1 8 - 9 9 3 0 9 号公報に示されているような、な保留連報知演出を実行する遊技機において、次の大当たりとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に演出を実行可能な遊技機を提供することを必要がある。

( 2 ) 上記目的を達成するための他に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部 0 1 0 A K に係るパチンコ遊技機 1 )であって、

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

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

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

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

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

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

【 0 0 0 8 】

( 3 ) 上記( 2 )に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板 1 1、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、C P U 1 0 3 )と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板 1 2、演出制御用 C P U 1 2 0 )と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報(例えば変動パターン指定コマンド)を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定

10

20

30

40

50

表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報（例えば当り開始指定コマンド）に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

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

【0009】

（４）上記（３）の遊技機において、

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

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

10

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

【0010】

（５）上記（２）から（４）のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

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

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

20

【0011】

（６）上記（２）から（５）のいずれかの遊技機において、

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

前記第２態様で特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記特定タイミングで当該特定表示の表示態様を前記第１態様から前記第２態様に変更する制御を実行可能である（例えば図１４－１１）ようにしてもよい。

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

30

【0012】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

40

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－１】パチンコ遊技機の正面図である。

【図１０－２】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１０－３】可動体ユニットの概略図である。

【図１０－４】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

50

【図 10 - 5】各乱数を示す説明図である。

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

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

【図 10 - 8】変動パターンを例示する図である。

【図 10 - 9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

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

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

10

【図 10 - 12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 15】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 16】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 10 - 17】第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。

【図 10 - 18】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 19】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 20】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。

20

【図 10 - 21】スーパーリーチ 1 大当り、スーパーリーチ 2 大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 22】スーパーリーチ 1 はずれ、スーパーリーチ 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 23】スーパーリーチ 1 大当り、スーパーリーチ 2 大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 24】スーパーリーチ 1 はずれ、スーパーリーチ 2 はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。

【図 10 - 25】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。

30

【図 10 - 26】( A ) は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、( B ) は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 27】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。

【図 10 - 28】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 29】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 30】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 31】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 32】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 33】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 34】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

40

【図 10 - 35】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 36】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 37】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。

【図 11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 12 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

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

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

【図 12 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 12 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 12 - 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

50

【図 1 2 - 7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 8】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 1 2 - 9】( A ) は大当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 0】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 1】( A ) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、( B ) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 2】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 3】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 4】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 2 - 1 5】演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。

【図 1 2 - 1 6】( A ) は先読予告設定処理を示すフローチャートであり、( B ) は保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 2 - 1 7】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 8】( A ) はカットイン演出決定処理を示すフローチャートであり、( B ) はカットイン演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 9】( A )、( B ) は味方キャラクタの表示態様を示す図であり、( C ) は各味方キャラクタの頭身と適用演出を示す図である。

【図 1 2 - 2 0】カットイン演出、保留表示予告演出、スーパーリーチのリーチ演出の各実行期間を示す図である。

20

【図 1 2 - 2 1】( A ) はスーパーリーチの可変表示におけるカットイン演出の実行期間とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間を示すタイミングチャートであり、( B ) は、スーパーリーチの可変表示中から保留表示予告演出が実行される場合のタイミングチャートである。

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

【図 1 2 - 2 3】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

30

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

【図 1 2 - 2 5】カットイン演出とリーチ演出の演出態様の図である。

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

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

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

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

【発明を実施するための形態】

40

【 0 0 1 4 】

( 基本説明 )

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

【 0 0 1 5 】

[ 形態 ]

形態 1 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体 ( 例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0

50



9 S G 4 0 2 L、第3可動体109 S G 4 0 2 R)と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B)と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し(例えば、図10-32~図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109 S G 0 0 5 Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109 S G 0 0 5 Bを表示する部分)、

10

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分)、

20

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり(例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109 S G 0 0 5 Xを表示する部分)、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる(例えば、第1可動体109 S G 4 0 1、第2可動体109 S G 4 0 2 L、第3可動体109 S G 4 0 2 Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0016】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第1タイミングと該第1タイミングよりも後の第2タイミングとで異なり(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分)、

40

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第1タイミングと前記第2タイミングとで同一である(例えば、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで可動体109 S G 4 0 1の動作速度が同一である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。

【0017】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記第2タイミングの後において前記特定画像が拡大しない非拡大期間(例えば、図1

50

0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、拡大表示期間の終了タイミングから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間)を有し、

前記非拡大期間における表示態様は、該非拡大期間となる直前における表示態様と異なる(例えば、変形例 1 0 9 S G - 2 として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置 5 において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置 5 での画像の表示態様と異ならせる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非拡大期間であることを認識し易くできる。

#### 【 0 0 1 8 】

形態 4 の遊技機は、形態 2 または形態 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体の繰り返し動作が終了した後においても前記特定画像を徐々に拡大表示可能であって(例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示す第 3 拡大表示期間において拡大表示を実行する部分)、

前記第 2 タイミングの拡大速度は、前記第 1 タイミングの拡大速度よりも遅く(例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 2 拡大表示期間は第 1 拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分)、

前記可動体の繰り返し動作が終了した後における前記拡大表示の拡大速度は、前記第 2 タイミングの拡大速度よりも遅い速度である(例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 3 拡大表示期間は第 2 拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分)

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作が終了しても特定画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 1 9 】

形態 5 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを予告する予告演出(例えば、先読み予告演出)を実行可能であって、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限する(例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分)

ことを特徴とする手段 1 ~ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって特定画像への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 0 0 2 0 】

形態 6 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を動作させるときと前記特定演出において前記可動体を動作させるときとで前記特定画像の視認性が異なる(例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図 1 0 - 3 3 及び図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B が表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作状態に応じて特定画像の視認性が変化するので、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを解り易くできるとともに、可動体と特定画像との注目度合いを調整できる。

#### 【 0 0 2 1 】

形態 7 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 6 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第 1 効果画像と前記特定画像に対する第 2 効果画像とを表示可能であって(例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 において、画像表示装置 5 では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分)、

10

20

30

40

50

前記第 1 効果画像と前記第 2 効果画像の大きさが異なる（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 として、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な大きさの効果画像を表示できる。

#### 【 0 0 2 2 】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 7 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第 1 効果画像と前記特定画像に対する第 2 効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 において、画像表示装置 5 10  
では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第 1 効果画像の画像透過度と前記第 2 効果画像の画像透過度とが異なる（例えば、変形例 1 0 9 S G - 3 として、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な画像透過度の効果画像を表示できる。

#### 【 0 0 2 3 】

形態 9 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R ）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、  
を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とを表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間の前後で、異なる種類の演出音を出力可能であり（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ 8 L、8 R から B G M、S E、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ 8 L、8 R から B G M、S E、大当り報知音を出力する部分）、

前記所定期間となる直前において出力されていた演出音の種類よりも前記所定期間中における演出音の種類の方が少なく（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、期間 T 3 中は、スピーカ 8 L、8 R から S E のみが出力される部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方

10

20

30

40

50

キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作してしない所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易くできる。

【 0 0 2 4 】

形態 1 0 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R )と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B )と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B )と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり(例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示する部分)、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ(例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分)、

前記所定期間は、前記可動体に繰り返し動作させる 1 の単位動作の実行期間よりも長い期間であって、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも短い期間であり(例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、期間 T 3 は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T 1 よりも長い期間である部分)、

前記特定演出における前記可動体の動作期間は、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも長い期間であり(例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、期間 T 3 は、可動体動作示唆演出を実行する期間 T 2 よりも短い期間である部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定演出における動作が示唆演出における動作と誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、示唆の期間が示唆対象の特定演出における可動体の動作期間よりも長くなってしまふことによる興趣の低下も防ぐことができる。

【 0 0 2 5 】

形態 1 1 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間中において少なくとも背景画像の視認性が低い第 1 低視認状態とし（例えば、変形例 1 0 9 S G - 4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とする部分）、

前記所定期間後に前記可動体に動作を開始させるときにおいては前記第 1 低視認状態よりも視認性がさらに低い第 2 低視認状態とし（例えば、変形例 1 0 9 S G 0 4 として、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させる部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、特定演出における可動体の動作への注目を高めることができる。

【 0 0 2 6 】

形態 1 2 に記載の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

ば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

動作可能に設けられた可動体 (例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R ) と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出 (例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B ) と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出 (例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり (例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分)、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ (例えば、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 3 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示する前に前記可動体の動作を開始させ (例えば、変形例 1 0 9 S G - 1 に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタの拡大表示を開始するよりも前のタイミングから可動体動作示唆演出を実行する部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり (例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる (例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、示唆演出における可動体の繰り返し動作への注目を高めることができる。

#### 【 0 0 2 7 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 9 ~ 形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部 (例えば、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 ) を有し、

前記演出実行手段は、前記所定期間において前記発光部を非発光状態に制御する (例えば、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 3 拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を消灯する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作していない所定期間であることを認識し易くできる。

#### 【 0 0 2 8 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第 1 可動体 (例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 ) と該第 1 可動体とは個別に動作可能な第 2 可動体 (例えば、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L と第 3 可動体 1

10

20

30

40

50

０９ＳＧ４０２Ｒ）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出の繰り返し動作においては前記第１可動体または前記第２可動体のいずれか一方のみを動作させ（例えば、図１０－３２及び図１０－３４に示すように、可動体動作示唆演出Ｂでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１のみを動作させる部分）、

前記特定演出の動作においては、前記第１可動体と前記第２可動体との双方を動作させる（例えば、図１０－３３及び図１０－３５に示すように、可動体動作演出Ｂでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの全てを動作させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作が、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを区別し易くできる。

#### 【００２９】

形態１５の遊技機は、形態１～形態１４に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５）を有し、

前記演出実行手段は、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときにおいては前記発光部を第１輝度にて発光させ（例えば、図１０－２１～図１０－２４に示すように、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間では可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１にて発光させる部分）、

前記特定演出において少なくとも演出結果が報知される期間においては前記発光部を前記第１輝度よりも高輝度の第２輝度にて発光させる（例えば、図１０－２１及び図１０－２３に示すように、可動体動作演出の実行中は可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１よりも高輝度である輝度Ｃ２にて発光させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出結果が示される期間であることを認識し易くなるとともに、該期間の興趣も向上できる。

#### 【００３０】

形態１６の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Ａや可動体動作演出Ｂ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Ａや可動体動作示唆演出Ｂ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－１９に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているとき特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり、（例えば、図１０－３２及び図１０－３４に示すように、スーパーリーチ１のリーチ演出中であれば味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとを表示し、これら味方キャラクタＢと敵キャラクタＡを拡大表示していく部分と、スーパーリーチ２のリーチ演出中であれば味方キャラクタＢと敵キャラクタＢを表示し、これら味方キャラクタＢと敵キャラクタＢを拡大表示していく部分）

前記示唆演出において前記可動体を動作させているときに、前記特定演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像とは異なる種類の演出画像を表示可能であって（例えば、変形例１０９ＳＧ－５として、可動体動作演出の実行中と可動体

10

20

30

40

50

動作演出の実行中とでは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示する部分)、

前記示唆演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数は、前記特定演出において前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数よりも多く(例えば、変形例 109SG-5 として、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くする部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

10

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作が繰り返される示唆演出時において、多種類の演出画像が表示されるようになるので、示唆演出時における興趣を向上できる。

【0031】

20

形態 17 の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R)と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B)と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体の動作に対応した示唆動作対応画像を表示可能であり(例えば、変形例 109SG-6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する部分)、

前記特定演出において、前記可動体の動作に対応した演出動作対応画像を表示可能であり(例えば、変形例 109SG-6 として、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示する部分)、

40

前記示唆動作対応画像が表示される期間は、前記演出動作対応画像が表示される期間と異なり(例えば、変形例 109SG-6 として、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせる部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(

50



例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆動作対応画像と演出動作対応画像の表示期間を、可動体の各動作に対応した期間とすることができる。

#### 【0032】

形態18の遊技機は、形態17に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出動作対応画像を表示するときには、視認性を低下させた低視認状態に制御する(例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置5のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出において動作する可動体への注目を高めることができる。

#### 【0033】

形態19の遊技機は、形態17または形態18に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆動作対応画像を表示する期間においては該示唆動作対応画像に対応する示唆動作対応音を出力可能であり(例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分)、

前記演出動作対応画像を表示する期間においては前記示唆動作対応音とは異なる演出音であって前記演出動作対応画像に対応する演出動作対応音を出力可能である(例えば、変形例109SG-6として、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される各対応画像に応じた音を出力することができる。

#### 【0034】

形態20の遊技機は、形態17～形態19のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミングよりも前に前記演出動作対応画像を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における可動体の動作が開始されることへの期待感を高めることができるとともに、該可動体の動作への注目もより高めることができる。

#### 【0035】

形態21の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R)と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出A)と、前記特定演出が実行されるよりも前に特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、画像表示装置5において、速度V1にて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて可動体109SG401に向けて移動する可動体動作演出A)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記示唆演出において、前記特別画像を第1速度で前記可動体へ近接させる態様にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動するように表示される部分）、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第1速度よりも速い第2速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

前記特別画像の表示期間においては、少なくとも背景画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0036】

形態22の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出A）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体に第1速度にて徐々に近接する特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置5において、速度V1にて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて可動体109SG401に向けて移動する可動体動作示唆演出A）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第1速度で繰り返し作用させる態様にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動するように表示される部分）、

10

20

30

40

50

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第1速度よりも速い第2速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

前記特別画像の表示期間においては、該特別画像以外の演出画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

10

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0037】

形態23の遊技機は、形態21または形態22に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミング直前の所定期間においては前記特別画像を非表示とする（図10-28（F）及び図10-30（F）に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを表示しない部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像が非表示とされることで、可動体の動作が開始されることを認識し易くできる。

#### 【0038】

形態24の遊技機は、形態21～形態23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1速度は所定範囲の速度であって、該所定範囲内において前記特別画像の近接に応じて前記第1速度が変化し（例えば、変形例109SG-7に示すように、速度V1を所定の範囲内で可変とする部分）、

40

前記第2速度は、前記所定範囲の最大速度よりも速い速度である（例えば、変形例109SG-7に示すように、可動体動作演出Aの実行時の複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2については、速度V1の最大速度よりも速い速度である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像の移動速度が変化するので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0039】

形態25の遊技機は、形態21～形態24のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記可動体の繰り返し動作または前記特別画像の動作に対応する複数の動作効果音を

50

出力可能であり（例えば、スピーカ 8 L、8 R から出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能な部分）、

出力タイミングに応じて異なる動作効果音を出力可能である（例えば、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ 8 L、8 R から異なる音を出力可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作または特別画像の動作が実行されていることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じて動作効果音が変化するので遊技興趣を向上できる。

10

【0040】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

【0041】

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

20

【0042】

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

30

【0043】

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

【0044】

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

40

【0045】

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

50

## 【 0 0 4 6 】

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

## 【 0 0 4 7 】

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

## 【 0 0 4 8 】

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

## 【 0 0 4 9 】

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

## 【 0 0 5 0 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一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 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

## 【 0 0 5 1 】

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

## 【 0 0 5 2 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

## 【 0 0 5 3 】

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

## 【 0 0 5 4 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

## 【 0 0 5 5 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始

10

20

30

40

50

動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 5 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 0 0 5 7 】

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

10

【 0 0 5 8 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

20

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

【 0 0 6 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

30

【 0 0 6 2 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 6 3 】

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

40

【 0 0 6 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 6 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B ( 図 3 参照 ) により検出される。

【 0 0 6 6 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 ( 操作等 ) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 6 7 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

10

【 0 0 6 8 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 6 9 】

20

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口 ( アタッカー ) への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 ( 電チュー ) への入賞による賞球数と大入賞口 ( アタッカー ) への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【 0 0 7 0 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

30

【 0 0 7 1 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

40

【 0 0 7 2 】

( 遊技の進行の概略 )

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 ( 遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合 ) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 ( 例えば 4 ) まで保留される。

【 0 0 7 3 】

50

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（ 1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大

10

20

30

40

50



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もよい。

【0083】

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。

【0084】

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

10

【0085】

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。

【0086】

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

【0087】

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「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【0088】

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

30

【0089】

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目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される)。なお、特図ゲームの表示結果として「小当たり」がなくてもよい。

40

【0090】

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。

(演出の進行など)

【0091】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果

50

ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

10

20

30

40

50

として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【 0 0 9 9 】

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、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に

10

【 0 1 0 0 】

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 1 0 1 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、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で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

30

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 1 0 4 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（A C）を直流（D C）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

40

【 0 1 0 5 】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 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。

50

## 【 0 1 0 6 】

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 1 0 7 】

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 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

## 【 0 1 0 8 】

乱数回路 1 0 4 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、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 1 0 9 】

I / O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C 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。

20

## 【 0 1 1 0 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

30

## 【 0 1 1 1 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

40

## 【 0 1 1 2 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

## 【 0 1 1 3 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

## 【 0 1 1 4 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部と

50

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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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。

#### 【 0 1 1 5 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

10

#### 【 0 1 1 6 】

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

#### 【 0 1 1 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

20

#### 【 0 1 1 8 】

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

#### 【 0 1 1 9 】

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

#### 【 0 1 2 0 】

30

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

#### 【 0 1 2 1 】

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。

40

#### 【 0 1 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

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

50

## 【 0 1 2 4 】

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。

## 【 0 1 2 5 】

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

## 【 0 1 2 6 】

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

## 【 0 1 2 7 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 0 1 2 8 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

## 【 0 1 2 9 】

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

## 【 0 1 3 0 】

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

## 【 0 1 3 1 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 0 1 3 2 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

## 【 0 1 3 3 】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

#### 【 0 1 3 4 】

ステップ S 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

10

#### 【 0 1 3 5 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

#### 【 0 1 3 6 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

#### 【 0 1 3 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

30

#### 【 0 1 3 8 】

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

40

#### 【 0 1 3 9 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

#### 【 0 1 4 0 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検

50

出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

#### 【 0 1 4 1 】

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

#### 【 0 1 4 2 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【 0 1 4 3 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【 0 1 4 4 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【 0 1 4 5 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可

10

20

30

40

50



してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。

【 0 1 4 7 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

20

【 0 1 4 9 】

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

30

【 0 1 5 0 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

40

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。

【 0 1 5 2 】

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

50

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

【0153】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグ

10

【0154】

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”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置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「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0155】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド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

30

【0156】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ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、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0157】

40

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

【0158】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行さ

50

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

【 0 1 5 9 】

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

10

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

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

20

【 0 1 6 2 】

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

30

【 0 1 6 3 】

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

40

【 0 1 6 4 】

50

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

【 0 1 6 5 】

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

10

【 0 1 6 6 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

20

【 0 1 6 7 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ～ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

30

【 0 1 6 8 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

【 0 1 6 9 】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～ 6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

40

【 0 1 7 0 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設

50

定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

#### 【 0 1 7 1 】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための小当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

#### 【 0 1 7 2 】

パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆる V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が 1 / 3 2 0 で小当たり確率が 1 / 5 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

30

#### 【 0 1 7 3 】

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

40

#### 【 0 1 7 4 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理

50

を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0175】

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

10

#### 【0176】

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

20

#### 【0177】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

#### 【0178】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

#### 【0179】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

50

## 【 0 1 8 0 】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

## 【 0 1 8 1 】

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

## 【 0 1 8 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。

## 【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

## 【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

## 【 0 1 8 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態

10

20

30

40

50

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

【 0 1 8 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【 0 1 8 7 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 0 1 8 8 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 8 9 】

30

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 9 0 】

( 基本説明の変形例 )

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

40

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

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 ) 。

【 0 1 9 3 】

50



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

【0194】

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

10

【0195】

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

20

【0196】

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

【0197】

（特徴部 109SG に関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部 109SG（以下、本特徴部 109SG と略記する）について説明する。図 10 - 1 は、本特徴部 109SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 10 - 1 に示すように、本特徴部 109SG のパチンコ遊技機 1 においては、遊技盤 2 とその背面側に設けられている画像表示装置 5 との間に可動体ユニット 109SG400 が設けられている。

30

【0198】

該可動体ユニット 109SG400 は、図 10 - 3（A）に示すように、基台 109SG410 を有している。該基台 109SG410 の左右幅方向の中央部には第 1 可動体 109SG401 が、基台 109SG410 の左右幅方向の左部には第 2 可動体 109SG402L が、基台 109SG410 の左右幅方向の右部には第 3 可動体 109SG402R が、それぞれ配置されている。

40

【0199】

また、該可動体ユニット 109SG400 には、第 1 可動体 109SG401 を動作させるための第 1 可動体用モータ 109SG421 と、第 2 可動体 109SG402L を動作させるための第 2 可動体用モータ 109SG422 と、第 3 可動体 109SG402R を動作させるための第 3 可動体用モータ 109SG423 と、を有している。このため、本特徴部 109SG における第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R とは、第 1 可動体 109SG401 とは個別に動作可能となっている。また、第 1 可動体 109SG401 の所定位置（例えば、第 1 可動体 109SG401 の上部位置）には、可動体 LED 109SG495 が内蔵されている。

【0200】

50

これら第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rのうち、第1可動体109SG401は、第1可動体用モータ109SG421の駆動によって、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3（A）参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図10-3（B）参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置5の正面位置でもある演出位置（図10-3（C）参照）に移動可能となっている。

#### 【0201】

尚、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第2可動体用モータ109SG422と第3可動体用モータ109SG423との駆動により、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3（A）参照）から、演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置（図10-3（C）参照）に移動可能となっている。

10

#### 【0202】

尚、本特徴部109SGでは、図10-3（A）～図10-3（C）に示すように、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第1状態、第1可動体109SG401が示唆位置に位置している一方で、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが退避位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第2状態、第1可動体109SG401が演出位置に位置しており、第2可動体109SG402L及び第3可動体109SG402Rが該演出位置に位置している第1可動体109SG401の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット109SG400の第3状態とする。

20

#### 【0203】

図10-4（A）は、本特徴部109SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

30

#### 【0204】

図10-4（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

#### 【0205】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図10-4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

50

## 【 0 2 0 6 】

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

10

## 【 0 2 0 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われぬ遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われぬ遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われぬ遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

20

## 【 0 2 0 8 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

## 【 0 2 0 9 】

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

40

## 【 0 2 1 0 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）し

50

た遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0211】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0212】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

20

【0213】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別(確変や非確変)の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0214】

30

尚、図10-4(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0215】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部109SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【0216】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしても

50

よい。

【 0 2 1 7 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【 0 2 1 8 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【 0 2 1 9 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【 0 2 2 0 】

図 1 0 - 6 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本特徴部 1 0 9 S G では、特図表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 2 2 1 】

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

【 0 2 2 2 】

本特徴部 1 0 9 S G における特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【 0 2 2 3 】

特図表示結果判定テーブル 1 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 1 0 9 S G における特図表示結果判定テーブル 1 では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 1 0 9 S G では約 1 / 3 0 0）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 1 0 9 S G では約 1 / 3 0）。即ち、特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 0 2 2 4 】

また、図 1 0 - 6 ( B ) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 2 の

10

20

30

40

50

構成例を示している。特図表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【 0 2 2 5 】

本特徴部 1 0 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

10

【 0 2 2 6 】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 1 0 9 S G における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特図の特図ゲームである場合と第 2 特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第 1 特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第 2 特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第 2 特図の可変表示が第 1 特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞が発生して第 2 特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

【 0 2 2 7 】

図 1 0 - 7 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 1 0 9 S G における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

30

【 0 2 2 8 】

ここで、本特徴部 1 0 9 S G における大当り種別について、図 1 0 - 7 ( B ) を用いて説明すると、本特徴部 1 0 9 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

40

【 0 2 2 9 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラ

50

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

#### 【0230】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

10

#### 【0231】

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

#### 【0232】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部109SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

20

#### 【0233】

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

30

40

#### 【0234】

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

#### 【0235】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図

50

ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【 0 2 3 6 】

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

10

【 0 2 3 7 】

図 10 - 8 は、本特徴部 109 SG における変動パターンを示している。本特徴部 109 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

20

【 0 2 3 8 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 109 SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

30

【 0 2 3 9 】

尚、本特徴部 109 SG における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1 - 1）も含まれている。

【 0 2 4 0 】

図 10 - 8 に示すように、本特徴部 109 SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【 0 2 4 1 】

また、本特徴部 109 SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【 0 2 4 2 】

図 10 - 9 は、本特徴部 109 SG における変動パターンの決定方法の説明図である。

50



本特徴部 109SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0243】

具体的には、図 10 - 9 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PB 1 - 1 ( ノーマルリーチ大当りの変動パターン ) と PB 1 - 2 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と PB 1 - 3 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) と PB 1 - 4 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と PB 1 - 5 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) とから決定する。

【0244】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PB 1 - 1 ( ノーマルリーチ大当りの変動パターン ) と PB 1 - 2 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と PB 1 - 3 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) と PB 1 - 4 ( スーパーリーチ 1 大当りの変動パターン ) と PB 1 - 5 ( スーパーリーチ 2 大当りの変動パターン ) とから決定する。

【0245】

尚、図 10 - 9 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、PB 1 - 1 に対する判定値の割当数は同一である一方で、PB 1 - 2、PB 1 - 3、PB 1 - 4、PB 1 - 5 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、PB 1 - 1 に 2 個、PB 1 - 2 に 45 個、PB 1 - 3 に 150 個、PB 1 - 4 に 300 個、PB 1 - 5 に 500 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、PB 1 - 1 に 2 個、PB 1 - 2 に 30 個、PB 1 - 3 に 135 個、PB 1 - 4 に 315 個、PB 1 - 5 に 515 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部 109SG では、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチ 1、2 の変動パターンである PB 1 - 4 または PB 1 - 5 に決定されるようになっており、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0246】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを PC 1 - 1 ( 特殊当りの変動パターン ) に決定する。つまり、本特徴部 109SG では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0247】

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

【0248】

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

10

20

30

40

50

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

【0249】

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

10

【0250】

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

【0251】

つまり、本特徴部109SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

20

【0252】

尚、図10-28~図10-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチ 1の可変表示(変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示)は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ 2の可変表示(変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示)は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ 1の可変表示(変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチ 2の可変表示(変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

30

【0253】

そして、図10-9に示すように、本特徴部109SGにおける各可変表示の大当たり期待度としては、スーパーリーチ 2の大当たり期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当たり期待度が高く設定されている(本特徴部109SGにおける各可変表示での大当たり期待度:スーパーリーチ 2>スーパーリーチ 1>スーパーリーチ 2>スーパーリーチ 1>ノーマルリーチ>非リーチ)。

40

【0254】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部109SGでは、バトル演出(スーパーリーチのリーチ演出)として表示される味方キャラクタが味方キャラクタAと味方キャラクタBのどちらであるか、バトル演出(スーパーリーチのリーチ演出)として表示される敵キャラクタが敵キャラクタAと敵キャラクタBのどちらであるかの組み合

50

わせによって大当たり期待度が異なっている。

【 0 2 5 5 】

本特徴部 1 0 9 S G における R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 0 - 1 0 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 0 - 1 0 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 0 9 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 5 5 とを備えている。

10

【 0 2 5 6 】

第 1 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【 0 2 5 7 】

第 2 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【 0 2 5 8 】

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

40

【 0 2 5 9 】

普図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 C は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 1 0 9 S G 1 5 1 C は、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「 4 」

50

)に達するまで記憶する。

【0260】

遊技制御フラグ設定部109SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部109SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0261】

遊技制御タイマ設定部109SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部109SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【0262】

遊技制御カウンタ設定部109SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0263】

遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【0264】

遊技制御バッファ設定部109SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部109SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【0265】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア109SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア109SG190は、演出制御フラグ設定部109SG191と、演出制御タイマ設定部109SG192と、演出制御カウンタ設定部109SG193と、演出制御バッファ設定部109SG194とを備えている。

【0266】

演出制御フラグ設定部109SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部109SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【0267】

演出制御タイマ設定部109SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部109SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

50

## 【 0 2 6 8 】

演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 6 9 】

演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

## 【 0 2 7 0 】

本特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 1 1 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

## 【 0 2 7 1 】

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

## 【 0 2 7 2 】

更に、本特徴部 1 0 9 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A には、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

## 【 0 2 7 3 】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が画像表示装置 5 の下部に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされるこ

10

20

30

40

50

とで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

#### 【 0 2 7 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「 1 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【 0 2 7 5 】

図 1 0 - 1 1 ( B ) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエン트리）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエン트리）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 0 - 1 1 ( B ) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 1 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 1 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エン트리）となる。

#### 【 0 2 7 6 】

次に、図 5 のステップ S 1 0 1 において実行される本特徴部 1 0 9 S G の始動入賞判定処理について、図 1 0 - 1 2 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 1 a）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であれば（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 1 a ; Y）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「 4 」）となっているか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 2）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ 1 0 9 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 2 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 3）。

#### 【 0 2 7 7 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 0 1 a にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 1 ; N）、ステップ 1 0 9 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ 1 0 9 S G S 1 0 2 ; Y）、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出

10

20

30

40

50

信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する(ステップ109SGS101b)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば(ステップ109SGS101b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ109SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ109SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ109SGS106)。

10

**【0278】**

ステップ109SGS103、ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ109SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ109SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

20

**【0279】**

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(ステップ109SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップ109SGS110)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される。

30

**【0280】**

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

**【0281】**

ステップ109SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(ステップ109SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを

50

送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 2 8 2 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 2）。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 3）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 2 8 3 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ; Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 5）、ステップ 1 0 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 4 ; N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから（ステップ 1 0 9 S G S 1 1 6）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 0 2 8 4 】

図 1 0 - 1 3 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 0 9 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図 5 のステップ S 2 2、図 1 0 - 1 1）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図 5 のステップ S 2 3、図 1 0 - 1 2）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 1 0 9 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【 0 2 8 5 】

図 1 0 - 1 3 ( A ) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 1）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 2 8 6 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 1 0 - 6 に示す特図表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 2 ）。その後、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 0 9 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 3 ）。大当り判定範囲には、ステップ 1 0 9 S G S 1 2 2 の処理により選択された特図表示結果判定テーブル 1 において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

10

## 【 0 2 8 7 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 3 ; N ）、図 1 0 - 6 に示す特図表示結果判定テーブル 2 を選択してセットする（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 4 ）。その後、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 0 9 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 5 ）。

20

## 【 0 2 8 8 】

乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 5 ; Y ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第 6 図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 6 ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 7 ）して、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 8 に進む。

## 【 0 2 8 9 】

乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第 1 図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 8 ）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 9 ）。時短フラグがオフである場合は（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 9 ; N ）、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ 1 0 9 S G S 1 2 9 ; Y ）、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してセットする（ステップ 1 0 9 S G S 1 3 1 ）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A は、保留記憶数が 2 個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブル D は、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

40

## 【 0 2 9 0 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A やはずれ用変動パターン判定テーブル D に加えて、保留記憶数が 3 個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル B と、保留記憶数が 4 個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル C が予め用意されているが、図 1 0 - 9 に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブル A ~ C のうち、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 5 9 9 までの 6 0 0 個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブル B では非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 M R

50

3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 6 9 9 までの 7 0 0 個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブル C では非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 7 9 9 までの 8 0 0 個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ C では、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち 9 0 1 ~ 9 9 7 までの 9 7 個の判定値が割り当てられている。

【 0 2 9 1 】

このため、ステップ 1 0 9 S G S 1 2 6 においてははずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて判定するようになっている。

10

【 0 2 9 2 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 1 2 3 にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には ( ステップ 1 0 9 S G S 1 2 3 ; Y )、図 1 0 - 1 3 ( A ) に示すように、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当たり種別を判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 2 )。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図 ( 「 1 」 に対応する「第 1 特図」または「 2 」に対応する「第 2 特図」) に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

20

【 0 2 9 3 】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たり A である場合には第 2 図柄指定コマンド、確変大当たり B である場合には第 3 図柄指定コマンド、確変大当たり C である場合には第 4 図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第 5 図柄指定コマンドの送信設定を実行し ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 3 )、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 4 a )。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 4 a ; Y ) は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択してセットして ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 5 )、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 8 に進む。

30

【 0 2 9 4 】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 4 a ; N ) は、大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択してセットして ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 6 )、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 8 に進む。

【 0 2 9 5 】

ステップ 1 0 9 S G S 1 2 7、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 0、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 1、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 5、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 6 の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3 が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 1 3 8 )。本特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 1 3 ( B ) に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様 (例えばノーマルリーチ) となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

40

【 0 2 9 6 】

その後、ステップ 1 0 9 S G S 1 3 8 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定

50

コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ 109 S G S 132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0297】

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。図 10 - 14 は、コマンド解析処理として、図 6 のステップ S 75 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 10 - 14 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 120 は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 15 を介して伝送された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 109 S G S 221；N）、コマンド解析処理を終了する。

10

【0298】

ステップ 109 S G S 221 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 109 S G S 221；Y）、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 222）。

【0299】

ステップ 109 S G S 222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 224）。

【0300】

ステップ 109 S G S 224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 226）。ステップ 109 S G S 226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 227）。ステップ 109 S G S 227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 228）。

20

【0301】

ステップ 109 S G S 228 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ 109 S G S 228；N）、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 109 S G S 230）。

30

【0302】

ステップ 109 S G S 222 において受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 222；Y）や、ステップ 109 S G S 224 において受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 224；Y）、ステップ 109 S G S 226 において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ 109 S G S 226；Y）、ステップ 109 S G S 227 において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ 109 S G S 227；Y）、ステップ 109 S G S 228 において受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドである場合（109 S G S 228；Y）、ステップ 109 S G S 230 において受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ 109 S G S 230；Y）は、受信コマンドを、図 10 - 11 に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A における空き領域の先頭に格納し（ステップ 109 S G S 233）、ステップ 109 S G S 221 の処理に戻る。

40

【0303】

尚、可変表示開始コマンド（第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 109 S G 194 A に格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に

50

対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【 0 3 0 4 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には ( ステップ 1 0 9 S G S 2 3 0 ; N ) 、その他の受信コマンドに応じた設定を行い ( ステップ 1 0 9 S G S 2 3 4 ) 、ステップ 1 0 9 S G S 2 2 1 の処理に戻る。

【 0 3 0 5 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G のコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【 0 3 0 6 】

図 1 0 - 1 5 は、先読予告設定処理として、図 5 のステップ S 1 6 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 1 5 に示す先読予告設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A をチェックし ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 1 ) 、保留表示フラグがセットされていない保留記憶 ( エントリ ) が有るか否かを判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 a ) 。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 a ; N ) は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 a ; Y ) は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b ) 。

【 0 3 0 7 】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が 2 であるか否か ( 可変表示の実行中であるか否か ) と、演出制御プロセスフラグの値が 2 であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【 0 3 0 8 】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b ; Y ) はステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b b ; N ) は、更に、該エントリ ( 保留表示フラグがセットされていないエントリ ) に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ) 。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ; Y ) は、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ; N ) は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンド ( はずれを示す図柄指定コマンド ) であるか否かを判定する ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b ) 。

【 0 3 0 9 】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合 ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b ; N ) は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する ( ステップ 1 0 9 S G S 2 4 4 ) 。

【 0 3 1 0 】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ 1 0 9 S

10

20

30

40

50

G S 2 4 4 において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5）。

【 0 3 1 1 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 においては、例えば、図 1 0 - 1 6 に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図 1 0 - 1 6 に示す決定割合の設定例では、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 4 の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【 0 3 1 2 】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターン の 2 種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示される。

【 0 3 1 3 】

また、図 1 0 - 1 6 に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン が決定される割合は、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン が決定される割合は、表示パターン が決定される割合よりも低く設定されている。

【 0 3 1 4 】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターン の表示が実行された場合は、表示パターン の表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待感を高めることができる。

【 0 3 1 5 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（ ）に表示する表示パターン または白色の星形（ ）に表示する表示パターン のいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【 0 3 1 6 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b において、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第 1 図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b ; Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 7）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが C 6 0 0 H であれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 1 H であれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 2 H であれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【 0 3 1 7 】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 7 において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、

10

20

30

40

50

先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ109SGS248）。

【0318】

ステップ109SGS248においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0319】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターン の2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（ ）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0320】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0321】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。

【0322】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン が決定される割合が最も低く設定されている。

【0323】

更に、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン または表示パターン が決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターン または表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

【0324】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「は

10

20

30

40

50

ずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変大当り）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

#### 【 0 3 2 5 】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターン または表示パターン が実行（表示）された場合には、表示パターン または表示パターン が実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターン が実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

10

#### 【 0 3 2 6 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 7 において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ）。

#### 【 0 3 2 7 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ； Y ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 6 ）。具体的には、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 またはステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「 1 」をセットし、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 またはステップ 1 0 9 S G S 2 4 8 において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「 」で示す表示パターン であれば当該エントリの保留表示フラグに「 2 」をセットした後、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

20

#### 【 0 3 2 8 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 9 ； N ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「 0 」をセットした後（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

30

#### 【 0 3 2 9 】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 b ； Y ）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 a ）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「 0 」をセットした後（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 0 ）、ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 に進む。

#### 【 0 3 3 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ 1 0 9 S G S 2 5 2 ）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A に新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「 0 」、「 1 」、「 2 」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じて、図 1 0 - 1 7 に示すように、画像表示装置 5 の下方位置に設けられている第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D および第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U の保留表示が更新される。

40

#### 【 0 3 3 1 】

具体的には、図 1 0 - 1 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 1 つであれば 1 つの保

50

留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図10-17に示すように「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。

10

#### 【0332】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図10-17に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「」の表示態様、1の保留記憶表示が「」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

20

#### 【0333】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図10-17に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部109SGでは画面の中央方向）にシフトする。

30

#### 【0334】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されるようになる。

40

#### 【0335】

尚、本特徴部109SGにおいては、ステップ109SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

#### 【0336】

50



また、本特徴部 1 0 9 S G では、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第 1 始動入賞口への始動入賞と第 2 始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ 1 0 9 S G S 2 4 2 において第 1 特図と第 2 特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第 1 特図保留記憶にも第 2 特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第 1 特図の保留記憶の保留表示と第 2 特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

10

#### 【 0 3 3 7 】

また、本特徴部 1 0 9 S G では、前述のように第 1 始動入賞口への始動入賞と第 2 始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

20

#### 【 0 3 3 8 】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

#### 【 0 3 3 9 】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

30

#### 【 0 3 4 0 】

図 1 0 - 1 8 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 S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 1）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 1；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 9 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 1 0 9 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

#### 【 0 3 4 1 】

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

50

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

【0342】

また、ステップ109SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ109SGS271; N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ109SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は(ステップ109SGS273; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は(ステップ109SGS273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」~「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ109SGS274)。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0343】

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

【0344】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(ステップ109SGS275)。

【0345】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ109SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0346】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たり該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たり該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄

として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

#### 【0347】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

10

#### 【0348】

そして、ステップ109SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイムをスタートさせる（ステップ109SGS282）。

#### 【0349】

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

20

#### 【0350】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ109SGS283）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

#### 【0351】

尚、本特徴部109SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【0352】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ109SGS284）。また、可変表示制御タイマに第1時間を設定する（ステップ109SGS285）。尚、第1時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される（図10-20参照）。

40

#### 【0353】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ109SGS287）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ109SGS287；

50

Y)は、可動体制御タイマに第2時間を設定する(ステップ109SGS288)。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される(図10-20参照)。

【0354】

ステップ109SGS288の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合(ステップ109SGS287;N)、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中演出処理(ステップS172)に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する(ステップ109SGS286)。

10

【0355】

図10-19は、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、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップ109SGS301,ステップ109SGS302,ステップ109SGS303)。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS303b;Y)は、可動体制御タイマの値を-1する(ステップ109SGS303c)。

【0356】

20

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ109SGS303b;N)は、ステップ109SGS306に進む。

【0357】

ステップ109SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う(ステップ109SGS307)。即ち、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あらためてスタートさせる(ステップ109SGS308)。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、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(ステップ109SGS309a)。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容(表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(ステップ109SGS309b)。

30

【0358】

ステップ109SGS309aまたはステップ109SGS309bの処理の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する(ステップ109SGS309f)。

【0359】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合(ステップ109SGS309f;Y)は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する(109SGS309g)。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合(ステップ109SGS309g;Y)は、プロセスデータの内容に従って第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423を駆動させる(ステップ109SGS309h)。そして、可動体制御タイマを再セット(可動体制御タイマに再度第2時間をセット)してステップ109SGS310に進む(ステップ109SGS309i)。

40

【0360】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合(ステップ109SGS309f;N)と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ109SGS

50

309g;N)は、ステップ109SGS309hとステップ109SGS309iの処理を実行せずにステップ109SGS310に進む。

#### 【0361】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ109SGS310)。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には(ステップ109SGS310;Y)、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面(前回の画像の更新時点から33ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(ステップ109SGS311)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御(動画の表示制御)が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第1時間を再セットする(ステップ109SGS312)。

10

#### 【0362】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ109SGS310;N)、ステップ109SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する(ステップ109SGS313)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ109SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば(ステップ109SGS314;Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(ステップ109SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

#### 【0363】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1~nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ109SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データやランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

30

#### 【0364】

次に特徴部109SGにおけるスーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図10-21~図10-24に基づいて説明する。

40

#### 【0365】

まず、図10-21、図10-22に示すように、スーパーリーチ 1及びスーパーリーチ 2の可変表示については、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出が開始されると、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間にて画像表示装置5に表示されているキャラクタ画像(スーパーリーチ 1のリーチ演出であれば味方キャラクタAと敵キャラクタA、スーパーリーチ 2のリーチ演出であれば味方キャラクタAと敵キャラクタB)の拡大表示が実行される。

#### 【0366】

具体的には、第1拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率(1倍)から表示

50

倍率 $m_1$ まで等速で拡大していき、第2拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 $m_1$ から表示倍率 $m_2$ まで等速で拡大していき、第3拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 $m_2$ から表示倍率 $m_3$ まで等速で拡大していく。そして、第3拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を $m_3$ で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【0367】

尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図10-21及び図10-22に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 $m_1$ との間の差が最も大きく、表示倍率 $m_2$ と表示倍率 $m_3$ との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部109SGでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第1拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第1拡大表示期間>第2拡大表示期間>第3拡大表示期間）。尚、本特徴部109SGにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【0368】

以降、本特徴部109SGでは、前述した第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間T2、第3拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率を $m_3$ で維持する所定期間とを併せた期間を期間T3と呼称する場合がある。

【0369】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Aを実行する。

【0370】

一方で、図10-22に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【0371】

以降、本特徴部109SGでは、可動体演出A及びはずれ報知演出の実行期間を期間T4と呼称する場合がある。これら期間T2～期間T4については、期間T3が最も短い期間であり、期間T4が最も長い期間となっている（期間T2～期間T4の長さ：期間T4>期間T2>期間T3）。

【0372】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出A及び可動体動作演出A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置5においてエフェクト画像の表示も行う。

【0373】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、画像表示装置5では、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する可動体動作示唆演出Aが実行される。

【0374】

更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、前述した可動体動作演出 A の一部として、期間 T 4 に亘って、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 2 にて画像表示装置 5 の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度 V 2 の絶対値は、速度 V 1 の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部 1 0 9 S G における可動体動作演出 A は、可動体動作示唆演出 A よりも高速で星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が移動する演出でもある。

【 0 3 7 5 】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光も実行される。具体的には、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 に示すように、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 は、前述した期間 T 2（第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間）及び期間 T 3 の途中（より正確には第 1 拡大表示期間の開始タイミングから第 3 拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間 T 4 に亘って可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 よりも高輝度である輝度 C 2 にて発光させる。

10

【 0 3 7 6 】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中は、スピーカ 8 L、8 R から、楽曲等の B G M、S E（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の 4 種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【 0 3 7 7 】

20

具体的には、図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 に示すように、B G M は、可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であり、期間 T 3 においてのみスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される。つまり、リーチ演出における B G M の出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間 T 2 の終了タイミングまでと、期間 T 4 に亘って実行される。

【 0 3 7 8 】

また、S E（効果音）は、B G M と同じく可変表示の開始時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であるが、B G M と異なりスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出における S E の出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

30

【 0 3 7 9 】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の実行期間である期間 T 2 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当たり報知音は、可動体動作演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、大当たり報知音は、可変表示結果が大当たりとなる場合の可動体動作演出 A の実行期間である期間 T 4 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【 0 3 8 0 】

図 1 0 - 2 3、図 1 0 - 2 4 に示すように、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示については、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2 のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示装置 5 に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチ 1 のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A、スーパーリーチ 2 のリーチ演出であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B）の拡大表示が実行される。

40

【 0 3 8 1 】

以降、スーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の発光態様、スピーカ 8 L、8 R からの B G M、S E、動作示唆音、大当たり報知音の出力については図 1 0 - 2 1 及び図 1 0 - 2 2 に示すスーパーリーチ 1 及びスーパーリーチ 2 の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

50

## 【0382】

図10-23に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の近接位置に移動させた後(可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後)、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる(可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる)可動体動作演出Bを実行する。

10

## 【0383】

一方で、図10-24に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Bは、前述した可動体演出A及びはずれ報知演出と同じく期間T4に亘って実行される演出である。

## 【0384】

また、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出中は、図10-23及び図10-24に示すように、前述した期間T2(第1拡大表示期間と第2拡大表示期間)に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動(往復移動)させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている(期間T1~期間T4の長さ: 期間T4>期間T2>期間T3>期間T1)。

20

## 【0385】

以上のように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2の可変表示においては、図10-25に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第3拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では、第1拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く(単位時間あたりの画像の拡大率が大きく)、第3拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く(単位時間あたりの画像の拡大率が小さく)設定されている。

30

## 【0386】

更に、図10-26(A)に示すように、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとを比較すると、可動体動作示唆演出Aは、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に対して繰り返し作用する(複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動していく)演出であり、第1可動体109SG401自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Bは、第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとは、どちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

40

## 【0387】

図10-26(B)に示すように、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとを比較すると、可動体動作演出Aは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させ(可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させ)、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく演出である。可動体動作演出

50



Bは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させる(可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させる)演出であり、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出Aとは異なっている。更に、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとはどちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

#### 【0388】

次に、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2の可変表示における画像表示装置5でのリーチ演出の表示態様について図10-27~図10-35に基づいて説明する。

#### 【0389】

まず、図10-27(A)及び図10-27(B)に示すように、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチ 1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(C)及び図10-28(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ 2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBのバトル演出が開始され(図10-27(D)及び図10-30(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ 1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(E)及び図10-32(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ 2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタBのバトル演出が開始される(図10-27(F)及び図10-34(A)参照)。

#### 【0390】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとに表示されていた飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア5Cn表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

#### 【0391】

図10-28(A)及び図10-28(B)に示すように、スーパーリーチ 1のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図10-28(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-28(C)~図10-28(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

#### 【0392】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間(図10-28(D)~図10-28(F))とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像が第1拡大表示期間以前(図10-28(A)~図10-28(C))よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像(可動体動作示唆演出A)が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

10

20

30

40

50

## 【0393】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

## 【0394】

そして、図10-28(E)～図10-28(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

## 【0395】

図10-29(H)及び図10-29(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

10

## 【0396】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

20

## 【0397】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

30

## 【0398】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

## 【0399】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-29(J)及び図10-29(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

40

## 【0400】

図10-30(A)及び図10-30(B)に示すように、スーパーリーチ2のリーチ演出としてのバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-30(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-30(C)～図10-30(F)に示すように、前述した第1拡大

50

表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0401】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間（図10-30（D）～図10-30（F））とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前（図10-30（A）～図10-30（C））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像（可動体動作示唆演出A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

10

【0402】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0403】

そして、図10-30（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

20

【0404】

図10-31（G）～図10-31（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0405】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

30

【0406】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後）は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

40

【0407】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【0408】

50

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-31(J)及び図10-31(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当り時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0409】

図10-32(A)及び図10-32(B)に示すように、スーパーリーチ1のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-32(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-32(C)~図10-32(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

【0410】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される(可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される)。

【0411】

また、図10-32(D)及び図10-32(E)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

【0412】

また、第1拡大表示期間~第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0413】

そして、図10-32(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0414】

図10-33(G)~図10-33(I)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示される。

【0415】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

【0416】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0417】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置 5 の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【0418】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 10 - 33（J）及び図 10 - 33（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ A の攻撃が味方キャラクタ B にヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図 10 - 29（I）に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置 5 の上方から移動してきた後に該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0419】

図 10 - 34（A）及び図 10 - 34（B）に示すように、スーパーリーチ 2 のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図 10 - 34（C）に示すように、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図 10 - 34（C）～図 10 - 34（F）に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に近接攻撃を加えようとする場面では該味方キャラクタ B と敵キャラクタ B の画像の拡大表示が行われる。

【0420】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出 B として、第 1 可動体 109SG401 の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット 109SG400 の第 1 状態から第 2 状態への変化と第 2 状態から第 1 状態への変化が繰り返し実行される）。

【0421】

また、図 10 - 34（D）及び図 10 - 34（E）に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示期間中は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X が表示され、該エフェクト画像 109SG005X によって味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が強調される。

【0422】

また、第 1 拡大表示期間～第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 109SG401 に設けられた可動体 LED 109SG495 の輝度 C1 での発光も実行される。

【0423】

そして、図 10 - 34（F）に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とを表示倍率 m3 にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 LED 109SG495 の発光は実行されない。

【0424】

そして、図 10 - 35（G）～図 10 - 35（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出 B として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ B と敵キャラクタ B の画像に重複して爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度 V2 にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が表示される。

【0425】

更にこのとき、第 1 可動体 109SG401 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R とが演出位置に移動

10

20

30

40

50

した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

【0426】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

10

【0427】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する)と、大当り遊技状態に制御される。

【0428】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-35(J)及び図10-35(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。

20

尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当り時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0429】

以上、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1は、10-31~図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示するので、該爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体(第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R)による可動体動作演出Bの演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0430】

また、図10-21~図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで第1可動体109SG401の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の制御負荷を低減することができる。

40

【0431】

また、図10-21~図10-24に示すように、第2拡大表示期間は第1拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第3拡大表示期間は第2拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第1拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第2拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

50

## 【0432】

また、図10-21～図10-24に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行が制限されるので、先読み予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部109SGでは、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読み予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部109SGでは、先読み予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読み予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読み予告演出を実行してもよい。

10

## 【0433】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第1可動体109SG401の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第1可動体109SG401とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

20

## 【0434】

また、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力するので、第3拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

## 【0435】

また、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間であり、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出における第1可動体109SG401の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。とともに、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

30

## 【0436】

また、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体LED109SG495を消灯することによって、可動体LED109SG495が消灯している期間は、第1可動体109SG401が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

40

## 【0437】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bでは、第1可動体109SG401のみを動作させ、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるのかを遊技者が区別し易くできる。

## 【0438】

また、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させるとと

50

もに、可動体動作演出の実行中は可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 を輝度 C 1 よりも高輝度である輝度 C 2 にて発光させるので、可動体 L E D 1 0 9 S G 4 9 5 の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。

【 0 4 3 9 】

また、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 3 0 に示すように、可動体動作示唆演出 A の実行中は、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S を表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像）が第 1 拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出 A の実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S を目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度 V 1 での移動によって第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に遊技者を注目させることができるため、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の動作による演出効果を高めることができる。

10

【 0 4 4 0 】

更に、図 1 0 - 2 9 及び図 1 0 - 3 1 に示すように、可動体動作演出 A の実行時は、画像表示装置 5 において、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が速度 V 1 よりも高速である速度 V 2 にて第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 から画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出 A において複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S を目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度 V 2 での移動によって第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に遊技者を注目させることができるため、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 4 4 1 】

また、図 1 0 - 2 8 ( F ) 及び図 1 0 - 3 0 ( F ) に示すように、可動体動作演出 A またははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置 5 において星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S を非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【 0 4 4 2 】

以上、本発明の特徴部 1 0 9 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

30

【 0 4 4 3 】

例えば、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第 1 拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第 1 拡大表示期間）の開始タイミングは異なってもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第 1 拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

40

【 0 4 4 4 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、拡大表示期間終了後の画像表示装置 5 における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置 5 における画像の表示態様がほぼ同一（僅かに表示倍率が異なるのみ）である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 1 0 9 S G - 2 として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置 5 において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置 5 での画像の表示態様と異ならせてもよい。このよう

50



にすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【 0 4 4 5 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、画像表示装置 5 において、リーチ演出中の第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 3 において、画像表示装置 5 では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【 0 4 4 6 】

尚、このように、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 4 7 】

更に、画像表示装置 5 において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 4 8 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 4 において、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置 5 における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の動作への注目を高めることができる。

【 0 4 4 9 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 8 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 5 において、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置 5 にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置 5 に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 5 0 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 8 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置 5 において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 6 として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置 5 において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

## 【 0 4 5 1 】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

## 【 0 4 5 2 】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置 5 のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

## 【 0 4 5 3 】

更に、画像表示装置 5 において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8 L 8 R から該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置 5 において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ 8 L 8 R から該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置 5 に表示される各画像に対応した音をスピーカ 8 L、8 R から出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

## 【 0 4 5 4 】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置 5 において画像表示装置 5 にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

## 【 0 4 5 5 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、スーパーリーチ 1 やスーパーリーチ 2 のリーチ演出では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて速度 V 1 にて移動する表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 9 S G - 7 として、速度 V 1 を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出 A として、複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S が第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度を第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 に接近するにつれて低速に変化させる（速度 V 1 を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の速度 V 2 については、速度 V 1 の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出 A の実行時は、画像表示装置 5 に表示される複数の星型のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 S の移動速度（速度 V 1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 5 6 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ 8 L、8 R から 1 の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ 8 L、8 R から 1 の大当り報知音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ 8 L、8 R から出力される動作示唆音や大当り報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

## 【 0 4 5 7 】

更に、スピーカ 8 L、8 R から出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ 8 L、8 R から異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ 8 L、8 R から出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

10

## 【 0 4 5 8 】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

## 【 0 4 5 9 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を動作させるための第 1 可動体用モータ 1 0 9 S G 4 2 1 にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

30

## 【 0 4 6 0 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を退避位置にて待機させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

40

## 【 0 4 6 1 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1 の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

## 【 0 4 6 2 】

また、前記特徴部 1 0 9 S G では、図 1 0 - 2 0 に示すように、画像表示装置 5 に表示

50

される演出画像の更新制御と可動体（第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）の移動制御とをそれぞれ制御タイムに基づいて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機1に設けられているLEDの点灯制御やスピーカ8L、8Rからの演出音の出力制御等も各専用の制御タイムに基づいて実行してもよい。

#### 【0463】

尚、このように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1ms毎に演出制御用CPU120がタイマ割込みを実行する（図8に示す演出制御メイン処理のうちS73～S77を1ms毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を33ms毎、可動体の移動制御を1ms毎、LEDの点灯制御を10ms毎、演出音の出力制御を1ms毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

#### 【0464】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可動体LED109SG495の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0465】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

#### 【0466】

また、前記特徴部109SGでは、図10-25に示すように、第3拡大表示期間においては第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間においても第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第3拡大表示期間にて第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第3拡大表示期間において第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0467】

また、前記特徴部109SGでは、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを第1可動体109SG401に向けて移動させる（可動体動作示唆演出A）または第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出B）ことで可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特定の画像の表示や第1可動体109SG401自体の動作以外の態様で可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部109SGに示すように第1可動体109SG401にLED（可動体LED109SG495）を備えている場合は、該LEDの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆し

10

20

30

40

50

てもよい。

【0468】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示(図10-28(D)及び図10-30(D)参照)する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとしては、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング(例えば、図10-28(C)や図10-30(C)のタイミング)から複数の星型のエフェクト画像109SG005S

10

【0469】

尚、このように画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの透過度(透明度)を上げることで、画像表示装置5にて表示中の演出画像(図10-28や図10-30の例では味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像)がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【0470】

20

また、前記特徴部109SGでは、図10-29(G)等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示され、画像表示装置5にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像109SG005Bによって視認不能な状態となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像109SG005B或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【0471】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例109SG-8として、図10-36(A)、図10-36(B)及び図10-37(C)~図10-37(H)に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなっ

30

てからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

【0472】

この場合は、図10-36(B)に示すように、リーチとなってから先ず可動体動作示唆演出を開始するとともに、画像表示装置5では、この後に実行するリーチ演出が高期待度(大当り遊技状態に制御される割合が高い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出)と低期待度(大当り遊技状態に制御される割合が低い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2、スーパーリーチ 1、スーパーリーチ 2のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出)のどちらに分岐するかを報知する分岐演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分岐演出としては、図10-37(C)に示すように、可動体動作示唆演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

40

【0473】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図10-37(C)~図10-37(E)に示すように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置5の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分

50

岐演出では、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない（低期待度のリーチ演出が実行される）ことが報知される。そして、画像表示装置 5 の表示領域が完全に暗転した後（分岐演出が終了した後）は、低期待度のリーチ演出が実行される。

【0474】

一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図 10 - 37 (F) ~ 図 10 - 37 (H) に示すように、画像表示装置 5 に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分岐演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。

10

【0475】

つまり、可動体動作演出は、前記特徴部 109 SG に例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出（大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出）として実行してもよい。

【0476】

尚、本変形例 109 SG - 8 では、図 10 - 36 (B) 及び図 10 - 37 (C) に示すように、画像表示装置 5 において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置 5 において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

20

【0477】

以上のように、前記特徴部 109 SG では、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐として本発明を適用する形態を例示したが、本変形例 109 SG - 8 に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐として本発明を適用してもよい。この場合は、本発明における特定画像がキャラクタの画像（第 1 特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第 2 特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像）、本発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。

30

【0478】

尚、図 10 - 36 及び図 10 - 37 に示すように、本変形例 109 SG - 8 では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後、可動体動作演出の実行割合が異なる（高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0479】

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

40

【0480】

また、前記特徴部 109 SG では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0481】

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

50

## 【 0 4 8 2 】

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

## 【 0 4 8 3 】

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

## 【 0 4 8 4 】

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

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 ~ 図 1 0 - 3 5 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、スーパーリーチ 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図 1 0 - 3 2 及び図 1 0 - 3 4 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 X を表示する部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 1 0 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R の移動制御周期は 1 m s であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 3 3 m s である部分）、

さらに、

特殊キャラクタ（例えば、味方キャラクタ B - 3 / なお、実施例中は特殊キャラクタを特定キャラクタと表現しているが同じ意味である）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特殊演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 / なお、

10

20

30

40

50

実施例中は特殊演出を特定演出と表現しているが同じ意味である）、

前記演出実行手段は、前記特殊演出として、

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

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

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

10

を実行可能であり、

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

20

前記第3特殊演出が実行された後に前記第1特殊演出が実行される割合は、前記第2特殊演出が実行された後に前記第1特殊演出が実行される割合と異なる（例えば、図8-22に示すように、表示パターンにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターンCⅠ-2にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特殊キャラクタが第2態様と第3態様のいずれで表示されるかによって、その後に特殊の構成要素の表示割合が最も低い第1態様にて表示される割合が変化するので、第2態様と第3態様とのどちらで特殊キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0485】

つまり、効果画像によって演出動作等をより一層目立たせることにより遊技興趣を向上できるとともに、特殊キャラクタが第2態様で表示されたときと第3態様で表示されたときとで、その後に第1態様で表示される第1特殊演出が実行される割合が変化するので、遊技者は第1特殊演出が実行されることを期待しながら第2態様と第3態様とのどちらで特殊キャラクタが表示されるかに注目するようになり、遊技興趣が向上する。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

【0486】

40

また、可動体の動作と特殊演出とを関連つけてもよい。例えば、可動体が繰り返し動作している場合であっても、特殊演出を実行するようにしてもよい。そうすることで、可動体と特殊演出とが実行されることにより大当たり期待度が高くなり興趣が向上する。

【0487】

また、特定演出や効果演出が実行される確率が高い変動において、特殊演出の実行確率を同様に高くしてもよい。そうすることで、特定演出や効果演出、特殊演出等様々な演出が実行され興趣が向上する。

【0488】

また、特殊演出を特定画像と同様に拡大変化させることにより大当たり期待度を高めるようにしてもよい。そうすることで様々な画像が変化することで大当たり期待度が変化するた

50



め興趣が向上する。

【 0 4 8 9 】

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

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

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

10

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

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

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

20

遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【 0 4 9 0 】

（他の形態例）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 4 9 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

30

【 0 4 9 2 】

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

【 0 4 9 3 】

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

40

【 0 4 9 4 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9 0 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 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

50

ための画面表示を行う。

【0495】

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

10

【0496】

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

20

【0497】

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

【0498】

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

30

【0499】

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

40

【0500】

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S9010）。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

50

処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 5 0 1 】

（特徴部 0 4 3 S G に関する説明）

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

【 0 5 0 2 】

まず、図 1 2 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 1 2 - 1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 0 4 3 S G 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）0 4 3 S G 0 0 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 0 4 3 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 0 4 3 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 0 4 3 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【 0 5 0 3 】

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

20

【 0 5 0 4 】

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

【 0 5 0 5 】

30

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

【 0 5 0 6 】

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

40

【 0 5 0 7 】

画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 0 4 3 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

50

## 【 0 5 0 8 】

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

10

## 【 0 5 0 9 】

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

## 【 0 5 1 0 】

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

20

## 【 0 5 1 1 】

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

30

## 【 0 5 1 2 】

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

40

## 【 0 5 1 3 】

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

## 【 0 5 1 4 】

50

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

#### 【 0 5 1 5 】

第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での L E D が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では左方向）に向けて消灯していく。

10

#### 【 0 5 1 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 0 4 3 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 0 4 3 S G 2 5 B の左 2 個の L E D が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

20

#### 【 0 5 1 7 】

また、ラウンド表示器 0 4 3 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、1 0 ラウンド大当りである大当り B、1 5 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 0 4 3 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

#### 【 0 5 1 8 】

30

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

#### 【 0 5 1 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における演出制御基板 1 2 には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 0 4 3 S G 3 2 1 及び第 2 可動体 0 4 3 S G 3 2 2 と、第 1 可動体 0 4 3 S G 3 2 1 が該第 1 可動体 0 4 3 S G 3 2 1 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 0 4 3 S G 3 3 1 と、第 2 可動体 0 4 3 S G 3 2 2 が該第 2 可動体 0 4 3 S G 3 2 2 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 0 4 3 S G 3 3 2 と、が接続されている。

40

#### 【 0 5 2 0 】

図 1 2 - 3 ( A ) は、本実施の形態における特徴部 0 4 3 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 2 - 3 ( A ) に示されたコマンド形態は一

50

例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

#### 【0521】

図12-3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置043SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

#### 【0522】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図12-3(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

#### 【0523】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図12-3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

30

#### 【0524】

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

40

#### 【0525】

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

#### 【0526】

50

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【 0 5 2 7 】

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

#### 【 0 5 2 8 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

#### 【 0 5 2 9 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

#### 【 0 5 3 0 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

#### 【 0 5 3 1 】

コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

#### 【 0 5 3 2 】

10

20

30

40

50

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106 とを備えて構成される。

#### 【0533】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0534】

図 12 - 4 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 12 - 4 に示すように、この実施の形態の特徴部 043 SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0535】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR 1 ~ MR 5 をそれぞれ図 12 - 4 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR 1 ~ MR 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

#### 【0536】

図 12 - 5 (A) は、本実施の形態の特徴部 043 SG における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

10

20

30

40

50



## 【 0 5 3 7 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

## 【 0 5 3 8 】

図12-5(A)に示すように、本実施の形態の特徴部043SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部043SGにおけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチよりもスーパーリーチの方が長く設定されている。

10

## 【 0 5 3 9 】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、スーパーリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されており、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

20

## 【 0 5 4 0 】

また、図12-5(B)に示すように、スーパーリーチの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタA-3(図12-19参照)と敵キャラクタとが戦うバトル演出であり、スーパーリーチの可変表示におけるリーチ演出は、後述する味方キャラクタB-3(図12-19参照)と敵キャラクタとが戦うバトル演出である。つまり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタB-3が出現した場合は、味方キャラクタA-3が出現した場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

## 【 0 5 4 1 】

尚、本実施の形態の特徴部043SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

## 【 0 5 4 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

40

## 【 0 5 4 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図12-6~図12-10などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11が

50

ら各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0544】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図12-6(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)や図12-6(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)、図12-6(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(通常状態・時短状態用)や図12-6(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)、図12-7(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図12-7(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【0545】

図12-6(A)~図12-(D)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部043SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

【0546】

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

【0547】

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

30

【0548】

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

40

【0549】

図12-6(D)は、変動特図が第2特図であるとともに、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブル(確変状態用)である。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1346までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

50

## 【 0 5 5 0 】

このように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態では、通常状態または時短状態であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、 $1 / 3 0 0$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、 $1 / 2 0 0$ ）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

## 【 0 5 5 1 】

また、各第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 1 2 - 6 ( A ) 及び図 1 2 - 6 ( B ) に示すように、第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が  $1 / 2 0 0$  に設定されている。

## 【 0 5 5 2 】

一方で、図 1 2 - 6 ( C ) 及び図 1 2 - 6 ( D ) に示すように、各第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が  $1 / 1 0 0$  に設定されている。

20

## 【 0 5 5 3 】

つまり、C P U 1 0 3 は、その時点の遊技状態に対応する表示結果判定テーブルを参照して、M R 1 の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A ~ 大当り C ）とすることを決定する。また、M R 1 が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。尚、図 1 2 - 6 に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 0 4 3 S G 0 0 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

## 【 0 5 5 4 】

図 1 2 - 7 ( A ) 及び図 1 2 - 7 ( B ) は、R O M 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 1 2 - 7 ( A ) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 1 2 - 7 ( B ) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

40

## 【 0 5 5 5 】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（M R 2 ）に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

## 【 0 5 5 6 】

ここで、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G における大当り種別について、図 1 2 - 8 を

50

用いて説明する。本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A (非確変大当りともいう) と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当り B や大当り C (確変大当りともいう) が設定されている。

【 0 5 5 7 】

「大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回 (いわゆる 5 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回 (いわゆる 1 0 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 5 回 (いわゆる 1 5 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。

10

【 0 5 5 8 】

「大当り A」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数 (本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では 1 0 0 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 5 5 9 】

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

20

【 0 5 6 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【 0 5 6 1 】

また、図 1 2 - 7 ( A ) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までは大当り A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 4 9 までは大当り B に割り当てられており、2 5 0 ~ 2 9 9 までは大当り C に割り当てられている。一方で、図 1 2 - 7 ( B ) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) においては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までは大当り A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 9 9 までは大当り B に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 までは大当り C に割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、遊技球が入賞した入賞口が第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

30

【 0 5 6 2 】

尚、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

40

【 0 5 6 3 】

また、ROM 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【 0 5 6 4 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結

50

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

【0565】

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

【0566】

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

10

【0567】

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

20

【0568】

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

30

【0569】

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

【0570】

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

40

【0571】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱

50

数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0572】

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

【0573】

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

【0574】

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

【0575】

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

【0576】

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

【0577】

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

【0578】

尚、本実施の形態の特徴部043SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれ

10

20

30

40

50

に限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

#### 【0579】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図12-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

#### 【0580】

また、本実施の形態の特徴部043SGでは、図12-10（A）～図12-10（D）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

#### 【0581】

また、本実施の形態の特徴部043SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

#### 【0582】

図12-2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

#### 【0583】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

#### 【0584】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（

10

20

30

40

50

第1特別図柄表示装置043SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

#### 【0585】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置043SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

#### 【0586】

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

30

#### 【0587】

普図保留記憶部は、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器043SG020により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

#### 【0588】

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

40

#### 【0589】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0590】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデ

50



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

【0591】

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

10

【0592】

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

【0593】

また、演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリア043SG190043SG190が設けられている。図12-11(A)に示すように、演出制御用データ保持エリア043SG190は、演出制御フラグ設定部043SG191と、演出制御タイマ設定部043SG192と、演出制御カウンタ設定部043SG193と、演出制御バッファ設定部043SG194043SG194とを備えている。

20

【0594】

演出制御フラグ設定部043SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部043SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

【0595】

演出制御タイマ設定部043SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部043SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0596】

演出制御カウンタ設定部043SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部043SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

40

【0597】

演出制御バッファ設定部043SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部043SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0598】

また、演出制御バッファ設定部043SG194の所定領域には、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aを構成するデータが記憶されている。図12-11(B)に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「

50

「 1 - 1 」 ~ 「 1 - 4 」 に対応した領域 ) と可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域 ( バッファ番号 「 1 - 0 」 に対応した領域 ) とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 ( 例えば 「 4 」 ) に対応した格納領域 ( バッファ番号 「 2 - 1 」 ~ 「 2 - 4 」 に対応した領域 ) と可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域 ( バッファ番号 「 2 - 0 」 に対応した領域 ) とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド ( 第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド ) 、や保留記憶数通知コマンド ( 第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド ) 変動カテゴリ指定コマンドといったコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらのコマンドと保留記憶表示の表示パターン ( 表示態様 ) に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域 ( エントリ ) が確保されている。

#### 【 0 5 9 9 】

これら格納領域 ( エントリ ) の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶 ( バッファ番号 「 1 - 1 」 またはバッファ番号 「 2 - 1 」 ) の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていく。

#### 【 0 6 0 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭 ( バッファ番号の最も若いエントリ ) から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭 ( バッファ番号の最も若いエントリ ) から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾 「 1 」 ~ 「 4 」 のそれぞれに対応する格納領域に、各コマンドが格納されていくことになる。

#### 【 0 6 0 1 】

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G において C P U 1 0 3 が実行する処理について説明する。図 1 2 - 1 2 は、図 5 に示す始動入賞判定処理 ( ステップ S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理では、図 1 2 - 1 2 に示すように、C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a ) 。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a ; Y ) 、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限值 ( 例えば上限記憶数としての 「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 2 ) 。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 2 ; N ) 、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、 「 1 」 に設定する ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 3 ) 。

#### 【 0 6 0 2 】

ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 a ; N ) 、ステップ 0 4 3 S G S 5 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 2 ; Y ) 、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 b ) 。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( ステップ

0 4 3 S G S 5 0 1 b ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 5）。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ 0 4 3 S G S 5 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 5 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 6）。

【0 6 0 3】

尚、第 2 始動口スイッチがオンでない場合（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 1 b ; N）や第 2 特図保留記憶数が上限値である場合（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 5 ; Y）は、始動入賞判定処理を終了する。

【0 6 0 4】

ステップ 0 4 3 S G S 5 0 3、ステップ 0 4 3 S G S 5 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

【0 6 0 5】

ステップ 0 4 3 S G S 5 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 0 4 3 S G S 5 0 9）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ 0 4 3 S G S 5 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部に乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第 2 特図保留記憶部に乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す数値データが格納される。

【0 6 0 6】

特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 MR 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3 は、ステップ 0 4 3 S G S 5 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0 6 0 7】

ステップ 0 4 3 S G S 5 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ 0 4 3 S G S 5 1 1）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指

10

20

30

40

50

定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0608】

ステップ043SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ043SGS512）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ043SGS513）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0609】

ステップ043SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ043SGS514）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ043SGS514；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ043SGS515）、ステップ043SGS501bの処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ043SGS514；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ043SGS516）、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

#### 【0610】

図12-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図12-12のステップ043SGS512にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部043SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図5のステップS22）において、遊技状態、可変表示を実行する特別図柄、設定値に応じた表示結果判定用テーブル（図12-6参照）を選択し、該選択した表示結果判定用テーブルを用いて特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。

#### 【0611】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ043SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりや小当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

#### 【0612】

図12-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認するこ

10

20

30

40

50

などにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 1）。CPU 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【0 6 1 3】

ステップ 0 4 3 S G S 5 2 1 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 4）。

【0 6 1 4】

具体的には、始動口バッファ値が「1」であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図 1 2 - 6（A）に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（通常状態・時短状態用）をセットし、始動口バッファ値が「1」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図 1 2 - 6（B）に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル（確変状態用）をセットする。また、始動口バッファ値が「2」であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図 1 2 - 6（C）に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（通常状態・時短状態用）をセットし、始動口バッファ値が「2」であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図 1 2 - 6（D）に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル（確変状態用）をセットする。

【0 6 1 5】

表示結果判定テーブルをセットした後は、可変表示結果判定モジュール（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 5）において、特図表示結果が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。尚、可変表示結果判定モジュールでは、セットした可変表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の数値範囲や小当たり判定値の数値範囲と特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の値を比較し、該乱数値 M R 1 の値が大当たり判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を大当たりと判定し、該乱数値 M R 1 の値が小当たり判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を小当たりと判定し、該乱数値 M R 1 の値が大当たり判定値の数値範囲外且つ小当たり判定値の数値範囲外であれば可変表示結果をはずれと判定すればよい。

【0 6 1 6】

そして、CPU 1 0 3 は、ステップ 0 4 3 S G S 5 2 5 にて可変表示結果が大当たりとなると判定したか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6）。大当たりとならないと判定した場合（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6；N）は、ステップ 0 4 3 S G S 5 2 5 において可変表示結果が小当たりとなると判定したか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 7）。小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 7；N）、時短フラグがオンであるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 8）。

【0 6 1 7】

時短フラグがオンでない場合は（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 8；N）、図 1 2 - 1 0 に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を選択してセットしてステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 に進み（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 9）、時短フラグがオンである場合は（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 8；Y）、図 1 2 - 1 0（D）に示すはずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してセットしてステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 に進む（ステップ 0 4 3 S G S 5 3 0）。

【0 6 1 8】

ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6 にて可変表示が大当たりとなると判定した場合には（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 6；Y）、図 1 2 - 9（A）に示す大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ 0 4 3 S G S 5 3 5）、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 に進む。また、ステップ 0 4 3 S G S 5 2 7 にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には（ステップ 0 4 3 S G S 5 2 7；Y）、図 1 2 - 9（B）に示す小当たり用変動

10

20

30

40

50

パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ 0 4 3 S G S 5 3 2）、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 に進む。

【 0 6 1 9 】

尚、本特徴部 0 4 3 S G では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A ~ はずれ用変動パターン判定テーブル D では、共通して非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンとに 1 ~ 7 0 0 の判定値が割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 にスーパーリーチ の変動パターンが割り当てられており、9 0 1 ~ 9 9 7 にスーパーリーチ の変動パターンが割り当てられている。

【 0 6 2 0 】

このため、可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A またははずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブル A またははずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを判定するようになっている。更に、スーパーリーチ とスーパーリーチ との判定については、該判定後に保留記憶数が変化しても該判定したスーパーリーチの変動パターンが選択される。

10

【 0 6 2 1 】

ステップ 0 4 3 S G S 5 2 9、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 0、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 2、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 5 の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3 が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6）。本特徴部 0 4 3 S G では、図 1 2 - 1 3（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「ノーマルリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、合計保留記憶数にかかわらず「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、が設けられている。更に、本特徴部 0 3 S G では、可変表示結果が「小当り」となる変動カテゴリも設けられている。ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 では、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

20

30

【 0 6 2 2 】

その後、ステップ 0 4 3 S G S 5 3 6 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ 0 4 3 S G S 5 3 7）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【 0 6 2 3 】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【 0 6 2 4 】

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 3 S G において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する処理について説明する。図 1 2 - 1 4 は、コマンド解析処理として、図 6 のステップ S 7 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 1 4 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1；N）、コマンド解析処理を終了する。

40

【 0 6 2 5 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1；Y）、例えば受信コマンドの M O D E データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2）。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 0 4 3 S G

50

S 2 2 2 ; Y )、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 3 )。例えば、ステップ 0 4 3 S G S 2 2 3 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 0 4 3 S G 1 9 2 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

#### 【 0 6 2 6 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 2 ; N )、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 )。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 ; Y )、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 5 )。例えば、ステップ 0 4 3 S G S 2 2 5 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

10

#### 【 0 6 2 7 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 4 ; N )、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 )。ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 ; N )、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 )。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 ; Y )、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 9 )。

20

#### 【 0 6 2 8 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 8 ; N )、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 2 3 0 )。そして、第 2 保留記憶数通知コマンドであるときには (ステップ 0 4 3 S G S 2 3 0 ; Y )、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 2 保留記憶数通知待ち時間をクリアする (ステップ 0 4 3 S G S 2 3 1 )。

#### 【 0 6 2 9 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合 (ステップ 0 4 3 S G S 2 2 7 ; Y )、あるいはステップ 0 4 3 S G S 2 2 3 , ステップ 0 4 3 S G S 2 2 5 , ステップ 0 4 3 S G 2 2 9 、ステップ 0 4 3 S G 2 3 1 の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における空き領域の先頭に格納し (ステップ 0 4 3 S G S 2 3 3 )、ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 の処理に戻る。

30

#### 【 0 6 3 0 】

尚、変動開始コマンド (第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド) とともに保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド) を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A に格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

40

#### 【 0 6 3 1 】

ステップ 0 4 3 S G S 2 3 0 にて受信コマンドが第 2 保留記憶数通知コマンドではない場合には (ステップ 0 4 3 S G S 2 3 0 ; N )、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから (ステップ 0 4 3 S G S 2 3 4 )、ステップ 0 4 3 S G S 2 2 1 の処理に戻る。

#### 【 0 6 3 2 】

図 1 2 - 1 5 は、本特徴部 9 4 3 S G における演出制御プロセス処理 (S 7 6) を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は

50

、先読予告設定処理を実行した後は、保留表示更新処理を実行する（ステップ043SGS162）。該保留表示更新処理では、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第1始動入賞口を示す「B100（H）」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第1始動入賞に対応する保留記憶数（第1特図保留記憶数）を特定し、その時点において第1保留記憶表示エリア043SG005Dにおける保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化（増加または減少）があったか否かを判定する。該判定において一致していない場合（保留記憶数に変化がある場合）には、第1保留記憶表示エリア043SG005Dの表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第1特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第1保留記憶表示エリア043SG005Dの表示を更新する。

10

#### 【0633】

また、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aに記憶されている始動口入賞指定コマンドとして、第2始動入賞口を示す「B200（H）」のコマンドが記憶されている数に基づいて、第2始動入賞に対応する保留記憶数（第2特図保留記憶数）を特定し、その時点において第2保留記憶表示エリア043SG005Uにおける保留記憶の表示数と一致しているか否か、つまり、保留記憶数に変化（増加または減少）があったか否かを判定する。該判定において一致していない場合（保留記憶数に変化がある場合）には、第2保留記憶表示エリア043SG005Uの表示を行うための表示バッファデータを、その時点で始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第2特図保留記憶のそれぞれのエントリに格納されている保留表示フラグから特定される表示態様の表示データに上書き更新することにより、第2保留記憶表示エリア043SG005Uの表示を更新する。

20

#### 【0634】

図12-16は、図12-15に示す先読予告設定処理（ステップS161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aをチェックし（ステップ043SGS241）、始動入賞指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが格納されているエントリが有るか否かを判定する（ステップ043SGS242）。これらコマンドを格納しているエントリが無い場合（ステップ043SGS242；N）は、先読予告設定処理を終了し、これらコマンドを格納しているエントリが有る場合（ステップ043SGS242；Y）は、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ043SGS243）。これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが無い（全てのエントリに保留フラグがセットされている）場合（ステップ043SGS243；N）は、先読予告設定処理を終了する。

30

#### 【0635】

また、これらコマンドが格納されているエントリ内に保留フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ043SGS243；Y）は、更に、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ043SGS243a）。尚、既に保留表示予告演出の実行中であるか否かは、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aのバッファ番号「1-1」～「1-4」、バッファ番号「2-1」～「2-4」のいずれかのエントリの保留表示フラグに「1」または「2」がセットされているか否かによって判定すればよい。

40

#### 【0636】

既に保留表示予告演出の実行中である場合（ステップ043SGS243a；Y）は、ステップ043SGS248に進み、保留表示予告演出が実行されていない場合（ステップ043SGS243a；N）は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定する（043SGS244）。そして、演出制御用CPU120は、特定した

50



変動カテゴリに基づいて、先読予告演出としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する（ステップ043SGS245）。

【0637】

尚、本特徴部043SGにおける保留表示予告演出とは、保留表示の表示態様を保留フラグに応じた表示態様にて表示することで、当該保留表示に基づく可変表示においてスーパーリーチ やスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることを示唆する演出である。

【0638】

ステップ043SGS245において演出制御用CPU120は、図12-16（B）に示すように、特定した変動カテゴリが非リーチや小当りである場合は、100%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定する。尚、保留表示予告演出の非実行を決定するとは、当該保留表示を前述した丸型の白色表示にて表示することを指す。

10

【0639】

特定した変動カテゴリがノーマルリーチである場合は、90%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、10%の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。

【0640】

特定した変動カテゴリがスーパーリーチ である場合は、35%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、50%の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、15%の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。特定した変動カテゴリがスーパーリーチ である場合は、35%の割合で保留表示予告演出の非実行を決定し、15%の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定し、50%の割合で保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定する。

20

【0641】

尚、保留表示予告演出を表示パターン にて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタA-1にて表示することを指し、保留表示予告演出を表示パターン にて実行するとは、当該保留表示を後述する味方キャラクタB-1にて表示することを指す。

【0642】

つまり、本特徴部043SGでは、保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチのリーチ演出が実行される、すなわち、保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が非実行である場合よりも高い割合にて可変表示結果が大当たりとなるように設定されている。

30

【0643】

また、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。また、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合は、保留表示予告演出が表示パターン にて実行される場合よりも高い割合にて当該保留表示に対応する可変表示にてスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。

40

【0644】

ステップ043SGS245を実行した後、演出制御用CPU120は、該ステップ043SGS245にて保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ043SGS246）。保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ043SGS246；Y）は、該エントリの保留表示フラグに、決定した表示パターンに対応する値（例えば、保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定している場合には「1」、保留表示予告演出を表示パターン にて実行することを決定している場合には「2」）をセットして先読予告設定処理を終了し（ステップ043SGS247）、保留表示予

50

告演習の非実行を決定した場合（ステップ043SGS246；N）は、ステップ043SGS248に進む。

【0645】

ステップ043SGS248において演出制御用CPU120は、該エントリの保留表示フラグに、保留表示予告演出の非実行に対応する値（例えば、「0」）をセットして先読予告設定処理を終了する（ステップ043SGS248）。

【0646】

図12-17は、図7に示す可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ043SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンである場合は（ステップ043SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（S272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0647】

また、ステップ043SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンではない場合は（ステップ043SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ043SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオンとなっていない場合は（ステップ043SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示2開始コマンド受信フラグがオンである場合は（ステップ043SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ043SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ043SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0648】

ステップ043SGS272またはステップ043SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ043SGS275）。

【0649】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）や変動パターン指定コマンドから特定可能な変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ043SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0650】

尚、本実施の形態の特徴部043SG、受信した表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」以外の奇数で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが小当たりを示す第5可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、「123」や「246」等の連続する3つの数、連続する3つの偶数（または奇数）等の飾り図柄の組合せ（小当たり図柄）を決定する。また、表示結果指定コマンドがはずれに該当する第1可変表示

10

20

30

40

50

結果指定コマンドである場合は、変動パターンがリーチの変動パターンであれば「767」や「232」等のリーチはずれの図柄組合せを決定し、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば「356」や「928」等の飾り図柄の組合せ（非リーチ図柄）を決定する。

【0651】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

10

【0652】

ステップ043SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示の開始からリーチまでの間の期間においてカットイン演出を実行するか否か及びカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出決定処理（ステップ043SGS277）を実行してステップ043SGS280に進む。

【0653】

そして、ステップ043SGS280において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ043SGS280）、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043SGS281）。

20

【0654】

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

【0655】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ043SGS282）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0656】

尚、本実施の形態における特徴部043SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

40

【0657】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ043SGS283）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ043SGS284）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラ

50

グの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ 0 4 3 S G S 2 8 5）。

【 0 6 5 8 】

図 1 2 - 1 8 ( A ) は、図 1 2 - 1 7 に示すカットイン演出決定処理を示すフローチャートである。カットイン演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、変動パターンを特定し（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 1）、該特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2）。特定した変動パターンが非リーチまたは小当りの変動パターンである場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ; Y）はカットイン演出決定処理を終了し、特定した変動パターンがリーチの変動パターンである場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 2 ; N）は、更に当該可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3）。尚、当該可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かは、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオンであるか否か等により判定すればよい。

10

【 0 6 5 9 】

当該可変表示が第 1 特図の可変表示である場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3 ; Y）は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 に進み（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 4）、当該可変表示が第 2 特図の可変表示である場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 3 ; N）は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 3 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶の各エントリに記憶されている保留表示フラグの値を特定してステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 に進む（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 5）。

20

【 0 6 6 0 】

ステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示フラグの値が 1 または 2 にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に保留表示予告演出が実行されているか否かを判定する（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 6）。保留表示フラグの値が 1 または 2 にセットされているエントリが有る場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 ; Y）はカットイン演出決定処理を終了し、保留表示フラグの値が 1 または 2 にセットされているエントリが無い場合（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 6 ; N）は、ステップ 0 4 3 S G S 3 0 1 において特定した変動パターンに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ 0 4 3 S G S 3 0 7）。

30

【 0 6 6 1 】

具体的には、図 1 2 - 1 8 ( B ) に示すように、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を 9 0 % の割合で決定し、カットイン演出のパターン C I - 1 での実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出のパターン C I - 2 での実行を 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、カットイン演出のパターン C I - 1 での実行を 7 0 % の割合で決定し、カットイン演出のパターン C I - 2 での実行を 1 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、カットイン演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、カットイン演出のパターン C I - 1 での実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出のパターン C I - 2 での実行を 7 0 % の割合で決定する。

40

【 0 6 6 2 】

尚、図 1 2 - 1 8 ( C ) に示すように、パターン C I - 1 は、画像表示装置 5 において味方キャラクタ A - 2（図 1 2 - 1 9 参照）のカットイン画像を表示する演出パターンであり、パターン C I - 2 は、画像表示装置 5 において味方キャラクタ B - 2（図 1 2 - 1 9 参照）のカットイン画像を表示する演出である。

【 0 6 6 3 】

つまり、図 1 2 - 1 8 ( B ) 及び図 1 2 - 1 8 ( C ) に示すように、カットイン演出がパターン C I - 1 で実行される（画像表示装置 5 に味方キャラクタ A - 2 のカットイン画像が表示される）場合は、カットイン演出がパターン C I - 2 で実行される（画像表示装

50

置 5 に味方キャラクタ B - 2 のカットイン画像が表示される) 場合よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行され、カットイン演出がパターン C I - 2 で実行される (画像表示装置 5 に味方キャラクタ B - 2 のカットイン画像が表示される) 場合は、カットイン演出がパターン C I - 1 で実行される (画像表示装置 5 に味方キャラクタ A - 2 のカットイン画像が表示される) 場合よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるように設定されている。

【 0 6 6 4 】

ステップ 0 4 3 S G S 3 0 7 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 8 )。カットイン演出の非実行を決定した場合 (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 8 ; N) はカットイン演出決定処理を終了し、カットイン演出の実行を決定した場合 (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 8 ; Y) は、決定した演出パターンを記憶するとともにカットイン演出開始待ちタイマをセットしてカットイン演出決定処理を終了する (ステップ 0 4 3 S G S 3 0 9、ステップ 0 4 3 S G S 3 1 0 )。

【 0 6 6 5 】

尚、カットイン演出の実行を決定した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出開始待ちタイマの値を - 1 していく。カットイン演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、カットイン演出の演出パターンに応じたカットイン演出用プロセステーブルを選択し、カットイン演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出用プロセスタイマの値を - 1 していき、カットイン演出用プロセスタイマの値に応じたプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【 0 6 6 6 】

次に、本特徴部 0 4 3 S G における味方キャラクタ A - 1 ~ 味方キャラクタ A - 3 と味方キャラクタ B - 1 ~ 味方キャラクタ B - 3 について図 1 2 - 1 9 に基づいて説明する。

【 0 6 6 7 】

図 1 2 - 1 9 ( A ) 及び図 1 2 - 1 9 ( C ) に示すように、味方キャラクタ A - 1 及び味方キャラクタ A - 2 は、味方キャラクタ A - 3 をベースとして頭身を低くしたキャラクタであるとともに、それぞれで頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターン として表示される味方キャラクタ A - 1 は約 1 . 5 頭身、パターン C I - 1 のカットイン演出として表示される味方キャラクタ A - 2 は約 3 頭身、スーパーリーチのリーチ演出中に表示される味方キャラクタ A - 3 (味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2 のベースとなるキャラクタ) は 4 頭身のキャラクタである。

【 0 6 6 8 】

これら味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 のの中では、味方キャラクタ A - 1 が最も表示態様が抽象化 (デフォルメ) されたキャラクタ (抽象化度; 高) であり、味方キャラクタ A - 3 が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ (抽象化度; 低) であると言える (味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 2、味方キャラクタ A - 3 における抽象化度; 味方キャラクタ A - 1 > 味方キャラクタ A - 2 > 味方キャラクタ A - 3 )。尚、本発明における抽象化とは、キャラクタを識別可能な要素が占める割合を高めていき、他の要素が占める割合を低くしていくことを指す。

【 0 6 6 9 】

言い換えれば、スーパーリーチ のリーチ演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターン C I - 1 のカットイン演出は、味方キャラクタ A - 3 を、頭身を低くした (味方キャラクタ A - 3 における頭部の表示割合を高めた) 味方キャラクタ A - 2 として表示する演出であり、表示パターン の保留表示予告演出は、味方キャラクタ A - 3 を、味方キャラクタ A - 2 よりも頭身を低くした (味方キャラクタ A - 2 における頭部の表示割合を更に高めた) 味方キャラクタ A - 1 として表示する演出である。

【 0 6 7 0 】

10

20

30

40

50

つまり、本発明において、キャラクタの頭部の表示割合が高いということは、前述した抽象化度が高いということと同義であり、キャラクタの頭部の表示割合が低いということは、前述した抽象化度が低いということと同義である。

【0671】

これら味方キャラクタA - 1、味方キャラクタA - 2、味方キャラクタA - 3において味方キャラクタA - 2を基準とすると、味方キャラクタA - 1と味方キャラクタA - 2との頭身差は約1.5頭身であり、味方キャラクタA - 2と味方キャラクタA - 3との頭身差は約1頭身となっている。つまり、本特徴部043SGにおける味方キャラクタA - 3は、味方キャラクタA - 2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタA - 1との差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタA - 1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタA - 2に類似したキャラクタであると言える。

10

【0672】

図12 - 19(B)及び図12 - 19(C)に示すように、味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3は、いずれも味方キャラクタA - 1、味方キャラクタA - 2、味方キャラクタA - 3とは異なる同一のキャラクタをモチーフとしている一方で、それぞれ頭身が異なっている。具体的には、保留表示予告演出の表示パターンとして表示される味方キャラクタB - 1は約1.5頭身、パターンCI - 2のカットイン演出として表示される味方キャラクタB - 2は約3頭身、スーパーリーチのリーチ演出中に表示される味方キャラクタB - 3は4頭身のキャラクタである。

【0673】

20

つまり、これら味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3の中では、味方キャラクタB - 1が最も表示態様が抽象化(デフォルメ)されたキャラクタ(抽象化度;高)であり、味方キャラクタB - 3が最も表示態様が抽象化されていないキャラクタ(抽象化度;低)であると言える(味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3における抽象化度;味方キャラクタB - 1 > 味方キャラクタB - 2 > 味方キャラクタB - 3)。

【0674】

言い換えれば、スーパーリーチのリーチ演出は、味方キャラクタA - 3を、頭身を変化させることなく表示する演出であり、パターンCI - 1のカットイン演出は、味方キャラクタA - 3を、頭身を低くした(味方キャラクタA - 3における頭部の表示割合を高めた)味方キャラクタA - 2として表示する演出であり、表示パターンの保留表示予告演出は、味方キャラクタA - 3を、味方キャラクタA - 2よりも頭身を低くした(味方キャラクタA - 2における頭部の表示割合を更に高めた)味方キャラクタA - 1として表示する演出である。

30

【0675】

これら味方キャラクタB - 1、味方キャラクタB - 2、味方キャラクタB - 3において味方キャラクタB - 2を基準とすると、味方キャラクタB - 1と味方キャラクタB - 2との頭身差は約1.5頭身であり、味方キャラクタB - 2と味方キャラクタB - 3との頭身差は約1頭身となっている。つまり、本特徴部043SGにおける味方キャラクタB - 3は、味方キャラクタB - 2との頭身差が約1頭身であり、味方キャラクタB - 1との差が約1.5頭身であるので、味方キャラクタB - 1よりも頭身差にして約0.5頭身分味方キャラクタB - 2に類似したキャラクタであると言える。

40

【0676】

図12 - 20に示すように、本特徴部043SGにおける各演出の実行期間について説明すると、カットイン演出は、前述したように、可変表示の開始からリーチまでの間の期間にて実行可能な演出である。また、保留表示予告演出は、可変表示中の任意のタイミング(始動入賞が発生したタイミング)から対象の可変表示開始タイミングまでの期間にて実行可能な演出である。また、スーパーリーチのリーチ演出は、リーチから可変表示の終了までの期間にて実行される演出である。

【0677】

50

このため図12-21(A)及び図12-21(B)に示すように、カットイン演出とスーパーリーチのリーチ演出は、実行期間が重複しない演出である一方で、保留表示予告演出とカットイン演出、保留表示予告演出とスーパーリーチのリーチ演出は、それぞれ実行期間が重複する場合がある演出である。

【0678】

また、図12-22(A)、図12-16(B)、図12-18(B)に示すように、味方キャラクタA-1が表示されてから味方キャラクタA-3が表示される割合を $P_{a1}$ 、味方キャラクタA-2が表示されてから味方キャラクタA-3が表示される割合を $P_{a2}$ とすると、本特徴部043SGでは、味方キャラクタA-1が表示されてから味方キャラクタA-3が表示される割合は、味方キャラクタA-2が表示されてから味方キャラクタA-3が表示される割合よりも高く設定されている( $P_{a1} > P_{a2}$ )。つまり、本特徴部043SGでは、味方キャラクタA-3が頭身の低い味方キャラクタA-1と味方キャラクタA-2のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタA-3が表示される割合が変化するので、スーパーリーチのリーチ演出前に味方キャラクタA-3が味方キャラクタA-1と味方キャラクタA-2のどちらの態様にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0679】

また、図12-22(B)、図12-16(B)、図12-18(B)に示すように、味方キャラクタB-1が表示されてから味方キャラクタB-3が表示される割合を $P_{b1}$ 、味方キャラクタB-2が表示されてから味方キャラクタB-3が表示される割合を $P_{b2}$ とすると、本特徴部043SGでは、味方キャラクタB-1が表示されてから味方キャラクタB-3が表示される割合は、味方キャラクタB-2が表示されてから味方キャラクタB-3が表示される割合よりも高く設定されている( $P_{b1} > P_{b2}$ )。つまり、本特徴部043SGでは、味方キャラクタB-3が頭身の低い味方キャラクタB-1と味方キャラクタB-2のどちらで表示されるかによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタB-3が表示される割合が変化するので、スーパーリーチのリーチ演出前に味方キャラクタB-3が味方キャラクタB-1と味方キャラクタB-2のどちらの態様にて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0680】

次に、本特徴部043SGにおける保留表示予告演出、カットイン演出、リーチ演出の画像表示装置5における表示態様について、図12-23~図12-26に基づいて説明する。まず、図12-23(A)~図12-23(C)に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれか変動パターンであれば、パターンCI-1にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0681】

また、図12-24(A)~図12-24(D)に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターンにて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0682】

また、図12-25(A)~図12-25(C)に示すように、保留表示予告演出が実行されていない状態で可変表示が実行されるときは、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンであれば、パターンCI-2にてカットイン演出が実行される場合がある。この場合は、該カットイン演出終了後に、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0683】

10

20

30

40

50

また、図12-26(A)~図12-26(D)に示すように、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて表示パターンにて保留表示予告演出が実行されたときは、当該保留表示予告演出の対象の可変表示において、ノーマルリーチやスーパーリーチ野リーチ演出よりも高い割合でスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

#### 【0684】

以上、本特徴部043SGにおけるパチンコ遊技機1では、演出制御用CPU120は、味方キャラクタB-3を表示する演出としてスーパーリーチのリーチ演出と、味方キャラクタB-3から頭身を低くした味方キャラクタB-2を表示する演出としてパターンCI-2のカットイン演出と、味方キャラクタB-2から更に頭身を低くした味方キャラクタB-1を表示する演出として、表示パターン の保留表示予告演出と、を実行可能であり、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合と、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合と、が異なっている。このため、本特徴部043SGでは、味方キャラクタB-3が頭身の低い味方キャラクタB-2と更に頭身の低い味方キャラクタB-3とのいずれかで表示去れるかによって、その後に最も頭身の高い味方キャラクタB-3が表示される割合が変化する、つまり、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合とパターンCI-2にてカットイン演出が実行される場合とで、後にスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が変化する、味方キャラクタB-3が味方キャラクタB-1と味方キャラクタB-2のどちらの態様で表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に本特徴部043SGでは、保留表示予告演出、カットイン演出、スーパーリーチ演出として表示する味方キャラクタを2種類設け、いずれ保留表示予告演出やカットイン演出にていずれの味方キャラクタが表示されるかに応じて実行が示唆されるリーチ演出が異なるので、これら保留表示予告演出やカットイン演出として表示される味方キャラクタの種類に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0685】

特に、本特徴部043SGでは、図12-22(B)に示すように、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が、パターンCI-2のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されているので、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合は、パターンCI-2のカットイン演出が実行される場合よりもスーパーリーチのリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0686】

また、図12-20及び図12-21に示すように、カットイン演出と保留表示予告演出とは、始動入賞が発生するタイミングによっては実行期間が重複する場合があるが、カットイン演出とスーパーリーチのリーチ演出は実行期間が重複することがない、つまり、カットイン演出の実行期間と保留表示予告演出の実行期間との少なくとも一部は重複する場合があるが、カットイン演出の実行期間とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間とは重複しない。このため、本特徴部043SGでは、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらの演出とより関連性が深いかを、表示される味方キャラクタ(味方キャラクタB-3)の頭身の違いだけでなく重複の状況によっても遊技者に認識させることができるので、カットイン演出が保留表示予告演出とスーパーリーチのリーチ演出のどちらと重複して実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0687】

尚、本特徴部043SGでは、スーパーリーチのリーチ演出を本発明における第1特定演出、カットイン演出を本発明における第2特定演出、保留表示予告演出を本発明における第3特定演出とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1特定演出、第2特定演出、第3特定演出は、スーパーリーチのリーチ演出

10

20

30

40

50



、カットイン演出、保留表示予告演出以外の演出に適用してもよい。尚、このようにする場合は、第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合が、第2特定演出と第3特定演出の少なくとも一部が重複して実行される割合よりも高くともよいし、更に、第2特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行される割合よりも低い割合にて第1特定演出と第2特定演出との少なくとも一部が重複して実行されてもよい。

【0688】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0689】

例えば、上記実施例では、本発明における第3特定演出を、始動入賞が発生してから該指導入賞に基づく可変表示が開始されるまでの期間にて実行可能な保留表示予告演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例043SG-1として図12-27(A)~図12-27(E)に示すように、画像表示装置5の所定位置(例えば、画像表示装置5の中央下部)に実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア043SG005Fを設け、本発明における第3特定演出として、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタA-1や味方キャラクタB-1に変化するアクティブ表示予告演出を実行可能としてもよい。

【0690】

尚、このようにアクティブ表示予告演出を実行可能とする場合は、図12-28(A)及び図12-28(B)に示すように、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、可変表示開始からカットイン演出の開始タイミング間の第1タイミングにてアクティブ表示の表示態様を変化可能とする一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、前述した第1タイミングと、カットイン演出の終了タイミングからリーチタイミング間の第2タイミングとでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【0691】

このようにアクティブ表示予告演出を第1タイミングと第2タイミングとから実行可能とすることで、アクティブ表示予告演出を第1タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がカットイン演出及びスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行され、アクティブ表示予告演出を第2タイミングから実行する場合には、アクティブ表示予告演出の一部がスーパーリーチのリーチ演出と重複して実行されるので、第1タイミングと第2タイミングのどちらからアクティブ表示予告演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0692】

特に、図12-28(C)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合については、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンのどちらであるかに応じて、アクティブ表示の表示態様が味方キャラクタB-2に変化するタイミング(表示パターンにてアクティブ表示予告演出を実行するタイミング)の決定割合を異ならせてもよい。

【0693】

このようにすることで、アクティブ表示予告演出が第1タイミングから実行される場合(アクティブ表示予告演出が第1タイミングから実行された後にカットイン演出が実行される場合)と、アクティブ表示予告演出が第2タイミングから実行される場合(カットイン演出が実行されてからアクティブ表示予告演出が実行される場合)とで、スーパーリーチのリーチ演出が実行される割合を異ならせることができるので、アクティブ表示予告演出とカットイン演出の実行順に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0694】

尚、本変形例043SG-1では、図12-28(C)に示すように、第2タイミング

10

20

30

40

50

から表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第 1 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合の方が、第 2 タイミングから表示パターン にてアクティブ表示予告演出が実行される場合よりも高い割合でスーパーリーチ のリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 6 9 5 】

更に、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとして、リーチ演出の開始タイミングよりも前である第 1 タイミングと第 2 タイミングとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示予告演出の実行タイミングとしては、3 以上のタイミングを設けてもよいし、アクティブ表示予告演出の実行タイミングのうち少なくとも 1 のタイミングをリーチ演出中に設けてもよい。

10

【 0 6 9 6 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、本発明を、遊技状態が同一であれば必ず 1 の割合にて特図表示結果（可変表示結果）を大当りに決定する（図 1 2 - 6 に示すように、遊技状態が通常態や時短状態であれば必ず 1 / 3 0 0 の確率で大当りを決定し、遊技状態が確変状態であれば必ず 1 / 3 0 の確率で大当りを決定する）パチンコ遊技機 1 に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 4 3 S G - 2 として図 1 2 - 2 9 に示すように、本発明は、複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちからいずれかの設定値を設定可能であって、遊技状態が同一であっても設定された設定値に応じて特図表示結果を大当りに決定する割合が異なるパチンコ遊技機（所謂設定機能付パチンコ遊技機）に適用してもよい。

20

【 0 6 9 7 】

このような設定機能付パチンコ遊技機に本発明を適用する場合は、例えば、本発明における第 1 特定演出、第 2 特定演出、第 3 特定演出等において表示するキャラクタの表示態様に応じて該パチンコ遊技機に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることや、前回のパチンコ遊技機の起動時から設定値が変更されていること等を示唆可能な設定示唆演出を実行可能としてもよい。また、このような設定示唆演出としては、味方キャラクタ A - 1、味方キャラクタ A - 3 よりも味方キャラクタ A - 2 に類似する味方キャラクタ A - 5 や味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 3 よりも味方キャラクタ B - 2 に類似する味方キャラクタ B - 5 を表示可能とし、該設定示唆演出として味方キャラクタ A - 5 と味方キャラクタ B - 5 のどちらが表示されるかに応じて示唆する設定値や設定値が変更されたことを示唆する割合が異なるようにしてもよい。

30

【 0 6 9 8 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 4 3 S G - 3 として、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合が、表示パターン の保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高く設定されていてもよい。このようにすることで、パターン C I - 2 のカットイン演出が実行される場合は、表示パターン の保留表示予告演出が実行される場合よりもスーパーリーチ のリーチ演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 6 9 9 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、カットイン演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の実行中であってもカットイン演出を実行する場合を設けてもよい。

【 0 7 0 0 】

50

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、既に保留表示予告演出が実行中である場合は、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行中である場合であっても、新たな始動入賞に基づく保留表示予告演出の実行を決定可能としてもよい。

#### 【 0 7 0 1 】

また、前記特徴部 0 4 3 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、本発明における第 1 特定演出として、味方キャラクタ B - 3 を、頭身を変化させることとなる表示するスーパーリーチ のリーチ演出と、本発明における第 2 特定演出として、味方キャラクタ B - 3 の頭身を低くした味方キャラクタ B - 2 を表示するパターン C I - 2 のカットイン演出と、本発明における第 3 特定演出として、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1 を表示する表示パターン の保留表示予告演出と、を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 4 3 S G - 4 として、これら第 1 特定演出、第 2 特定演出、第 3 特定演出の他に、第 4 特定演出として、大当たり遊技状態に制御されることを報知する大当たり報知演出を実行可能としてもよい。尚、大当たり報知演出を実行可能とする場合は、例えば、該大当たり報知演出において、味方キャラクタ B - 1、味方キャラクタ B - 2、味方キャラクタ B - 3 とは異なる頭身であって、該味方キャラクタ B - 3 との頭身の差が味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との頭身の差よりも小さい（例えば、味方キャラクタ B - 3 との頭身差が 1 頭身未満である）ことで、味方キャラクタ B - 2 よりも味方キャラクタ B - 3 に類似する味方キャラクタ B - 4 を表示する（味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 4 として表示する）ようにしてもよい。

#### 【 0 7 0 2 】

このようにすることで、味方キャラクタ B - 3 が味方キャラクタ B - 4 として表示されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 7 0 3 】

尚、本変形例 0 4 3 S G - 4 では、大当たり報知演出において味方キャラクタ B - 3 との頭身差が 1 頭身未満である味方キャラクタ B - 4 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり報知演出において表示される味方キャラクタ B - 4 は、味方キャラクタ B - 3 との頭身差が無くともよい。尚、この場合は、味方キャラクタ B - 3 を劇画調や 3 D C G のように描写したキャラクタを味方キャラクタ B - 4 として表示してもよい。

#### 【 0 7 0 4 】

つまり、前記特徴部 0 4 3 S G における『類似』とは、各キャラクタを同一キャラクタであると看做することが可能であれば、各キャラクタ間の頭身差が小さいことその他、頭身は同一であるが描写態様が異なるもの等を含む概念である。尚、『描写態様が異なる』ことには、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を構成する頭身、配色パターン、描写スタイル（劇画調、3 D C G、アニメ調等）等の複数の要素のうち少なくとも 1 つの要素が異なっているものであればよい。例えば、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を同一の頭身であるアニメ調のキャラクタとする場合は、味方キャラクタ B - 1 を白黒表示、味方キャラクタ B - 2 を味方キャラクタ B - 1 よりも多くの色での表示、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 よりも更に多くの色での表示とし、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 との表示色数の差を、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 との表示色数の差よりも少なくすればよい。また、味方キャラクタ B - 1、B - 2、B - 3 を同一の頭身である 3 D C G のキャラクタとする場合は、味方キャラクタ B - 1 を最も少なくポリゴン数で構成し、味方キャラクタ B - 3 を最も多いポリゴン数で構成するとともに、味方キャラクタ B - 2 と味方キャラクタ B - 3 とのポリゴン数の差を、味方キャラクタ B - 1 と味方キャラクタ B - 2 とのポリゴン数の差よりも少なくすればよい。

#### 【 0 7 0 5 】

また、本変形例 0 4 3 S G - 1 では、図 1 2 - 2 8 に示すように、表示パターン にてアクティブ表示予告演出を実行可能なタイミングとして第 1 タイミングと第 2 タイミング

とを設け、変動パターンに応じて、パターンＣＩ－２でのカットイン演出の実行前である第１タイミングから表示パターンにてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、パターンＣＩ－２でのカットイン演出の実行後である第２タイミングから表示パターンにてアクティブ表示予告演出を実行する割合と、が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０４３ＳＧ－５として、パターンＣＩ－２にてカットイン演出が実行された後にアクティブ表示予告演出が実行される割合は、表示パターンにてアクティブ表示予告演出が実行された後にスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合と、パターンＣＩ－２にてカットイン演出が実行された後にスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも低く設定してもよい。このようにすることで、頻繁に表示パターンにてアクティブ表示予告演出が実行される遊技興趣の低下を防ぐことができる。

10

#### 【０７０６】

また前記特徴部０４３ＳＧでは、本発明における抽象化の形態として、味方キャラクタＢ－３に占める頭部の表示割合を高める（頭身を低くする）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における抽象化としては、味方キャラクタＢ－３に占める腕部や脚部等の頭部以外の表示割合を高めてもよい。

#### 【０７０７】

また、前記特徴部０４３ＳＧは、本発明における抽象化の対象を人型の味方キャラクタＡ－３、Ｂ－３とし、これら味方キャラクタＡ－３、Ｂ－３の頭部が占める表示割合を高めた味方キャラクタＡ－１、Ａ－２、Ｂ－１、Ｂ－２を表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、抽象化の対象とするキャラクタは、犬や向日葵等の動植物、ヘリコプターや戦車等の乗物の他、図案化された文字列の集合体（ロゴ）など、人型以外のキャラクタとし、各キャラクタの特徴的な部位が占める表示割合（例えば、抽象化対象が向日葵であれば花が占める表示割合、抽象化対象がヘリコプターであればメインローターが示す表示割合、抽象化対象がロゴであれば特定の文字が占める表示割合）を高めたキャラクタを表示可能としてもよい。

20

#### 【０７０８】

また、前記特徴部０４３ＳＧでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機１を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機１の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

30

#### 【０７０９】

また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、１の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

#### 【符号の説明】

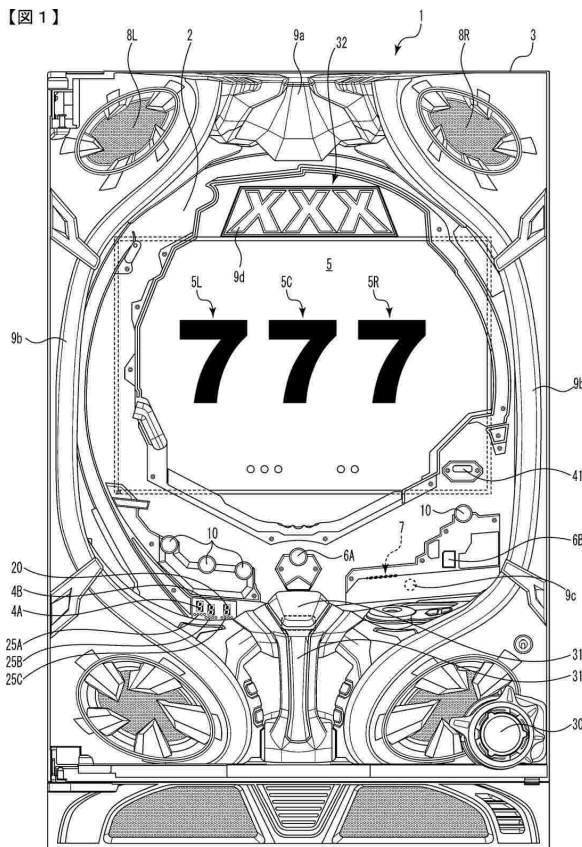
#### 【０７１０】

- １ パチンコ遊技機
- ４Ａ 第１特別図柄表示装置
- ４Ｂ 第２特別図柄表示装置
- ５ 画像表示装置
- １０３ ＣＰＵ
- １２０ 演出制御用ＣＰＵ

40

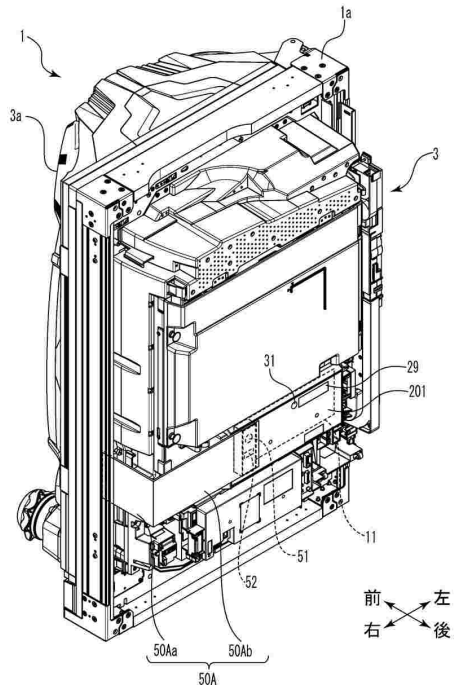
【図面】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

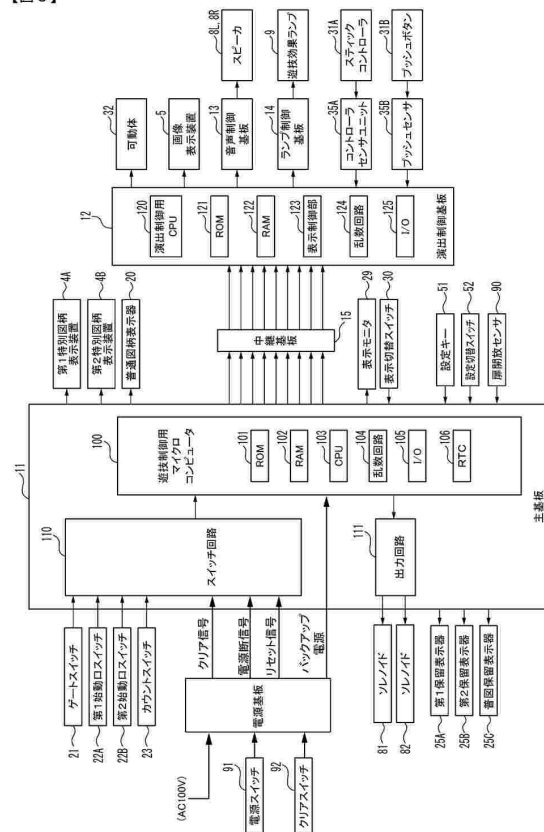


10

20

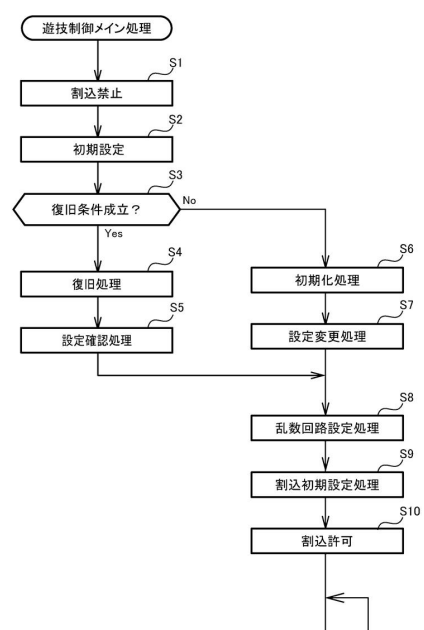
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



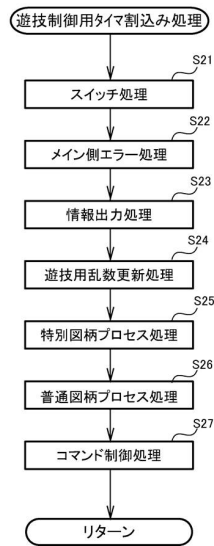
30

40

50

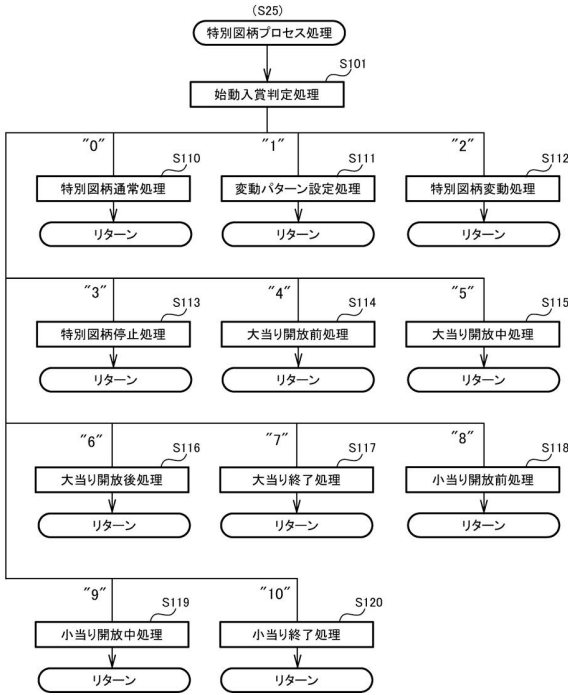
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

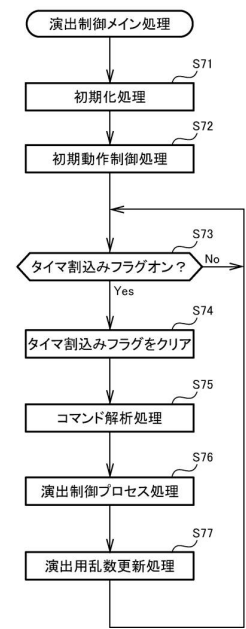
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特別図表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



(A) 第1特別図表示結果判定テーブル

(B) 第2特別図表示結果判定テーブル

10

20

30

40

50



## 【図 10 - 4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

## 【図 10 - 6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

## 【図 10 - 5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

## 【図 10 - 7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50



【図10-8】

【図10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図10-9】

【図10-9】

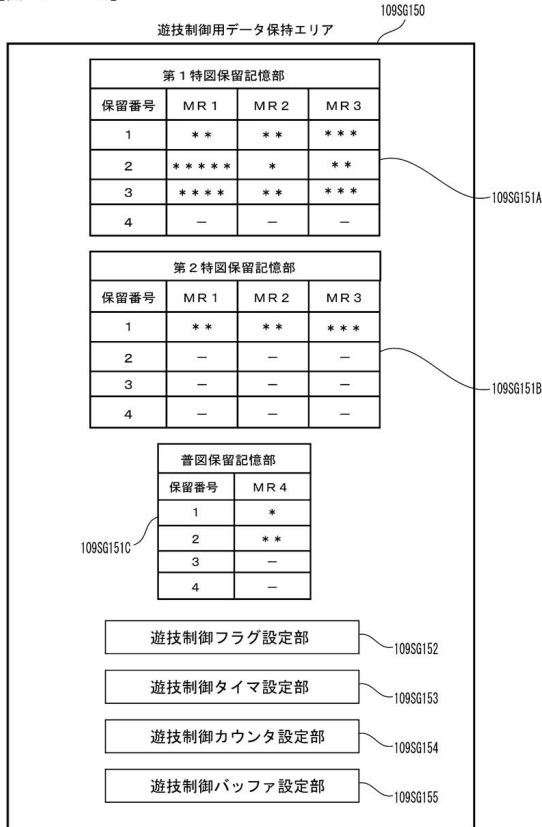
可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動 判定テーブルA	大当り用変動 判定テーブルB	特図用 変動判定テーブル	はずれ用変動 判定テーブルA	はずれ用変動 判定テーブルB	はずれ用変動 判定テーブルC	はずれ用変動 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	600	—	—	—
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	—	—	—	—	700	—	—
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	—	—	—	—	—	800	—
PA1-4(非Rははずれ時短)	—	—	—	—	—	—	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	—	—	—	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1ははずれ)	—	—	—	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2ははずれ)	—	—	—	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1ははずれ)	—	—	—	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2ははずれ)	—	—	—	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	—	—	—	—	—
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	—	—	—	—	—
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	—	—	—	—	—
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	—	—	—	—	—
PC1-1(特殊当り)	—	—	997	—	—	—	—

(数値は判定値数)

10

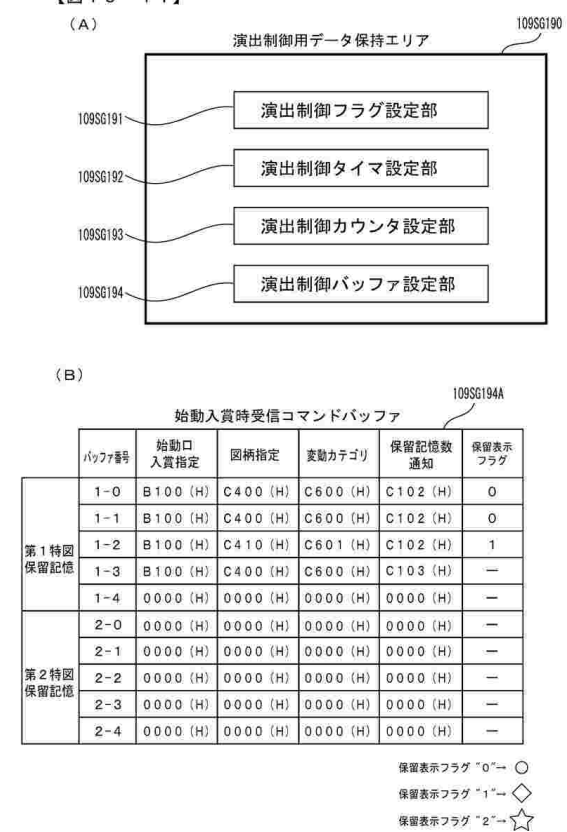
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



20

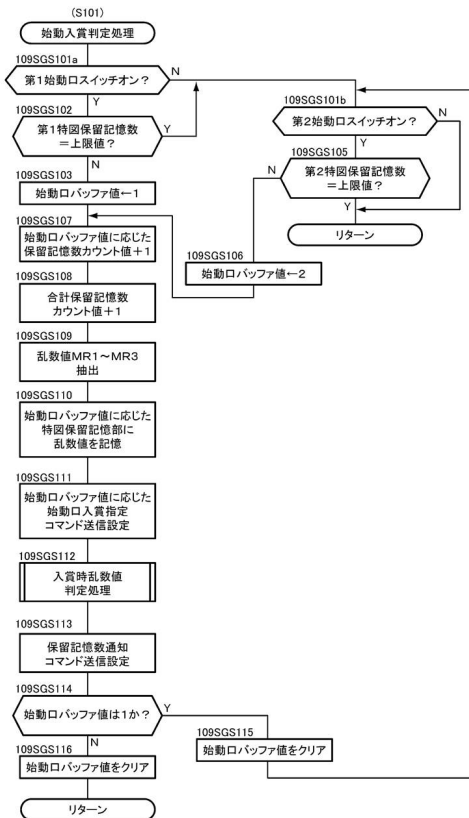
30

40

50

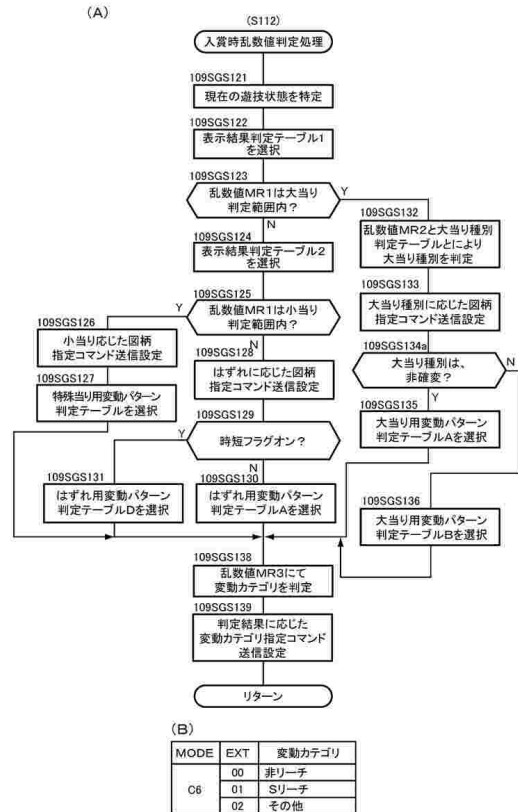
【図10-12】

【図10-12】



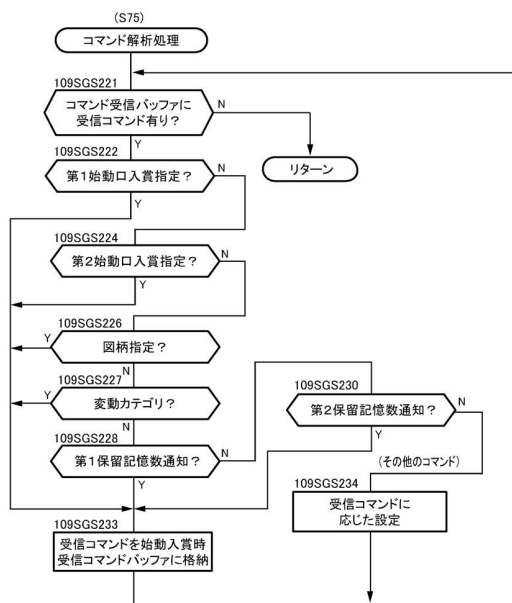
【図10-13】

【図10-13】



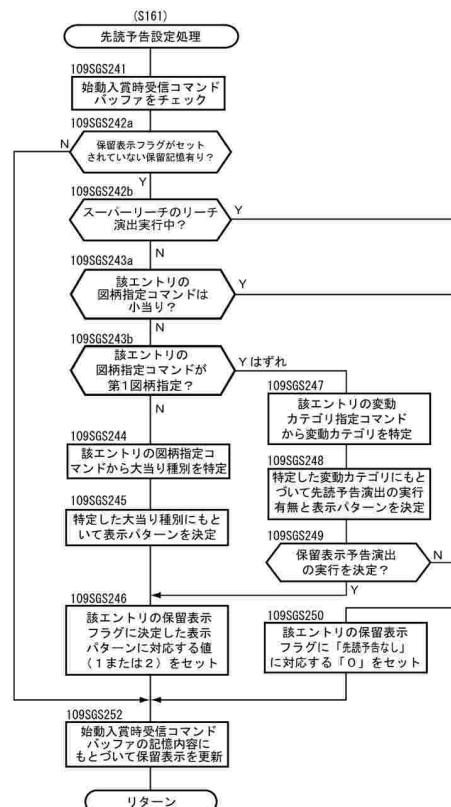
【図10-14】

【図10-14】



【図10-15】

【図10-15】



10

20

30

40

50

【図 10 - 16】

【図 10 - 16】

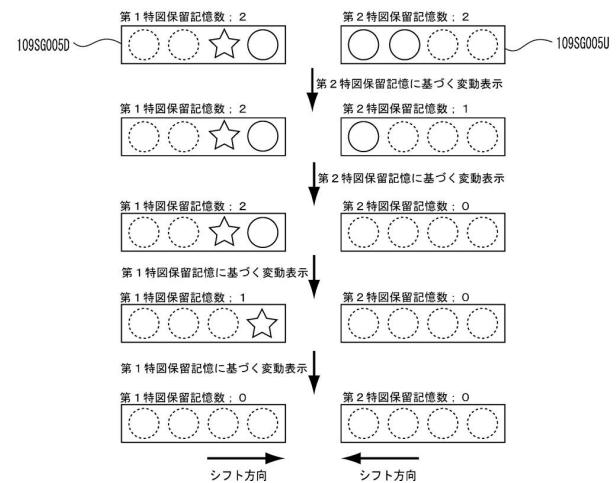
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読み予告演出 なし	先読み予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり（非確定大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確定大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 10 - 17】

【図 10 - 17】

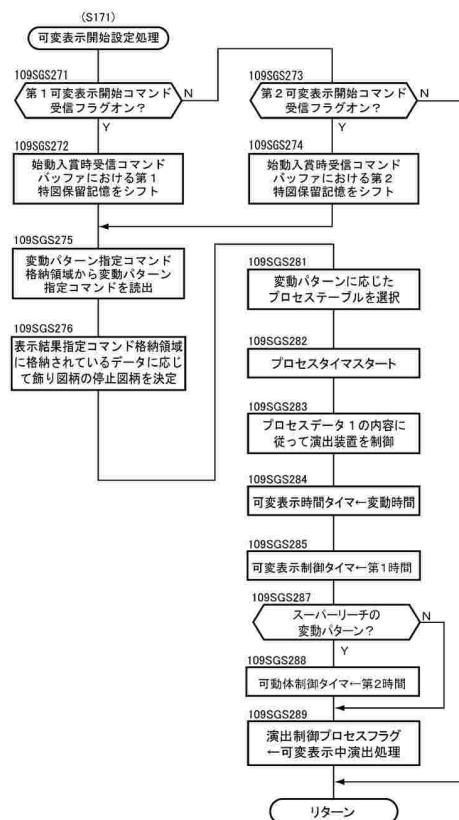
第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例



10

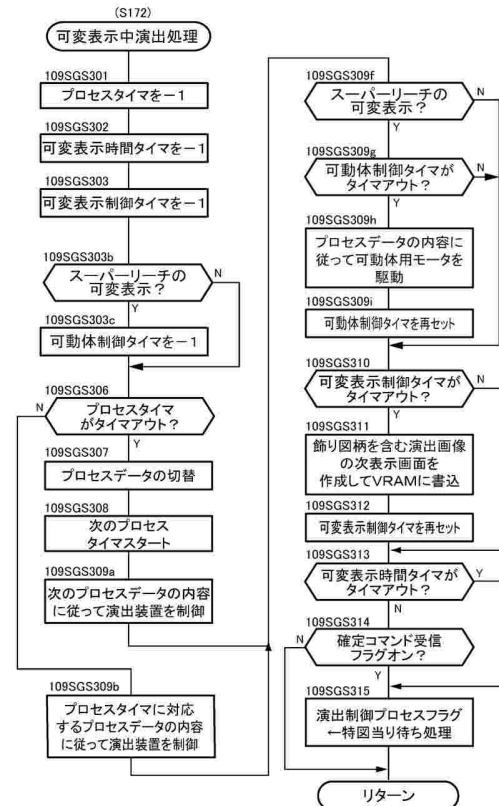
【図 10 - 18】

【図 10 - 18】



【図 10 - 19】

【図 10 - 19】



20

30

40

50

【図 10 - 20】

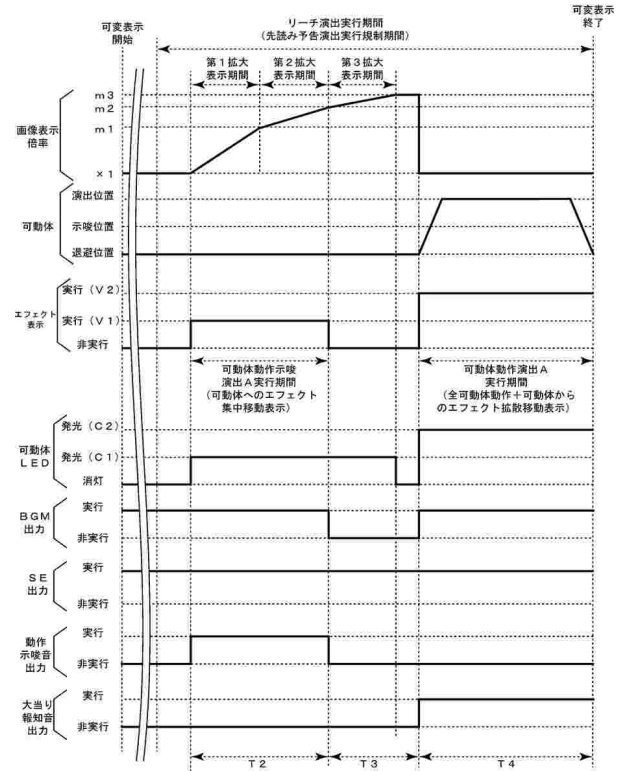
【図 10 - 20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第 1 時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第 2 時間 (1ms)

【図 10 - 21】

【図 10 - 21】

スーパーリーチ  $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$  大当りの可変表示



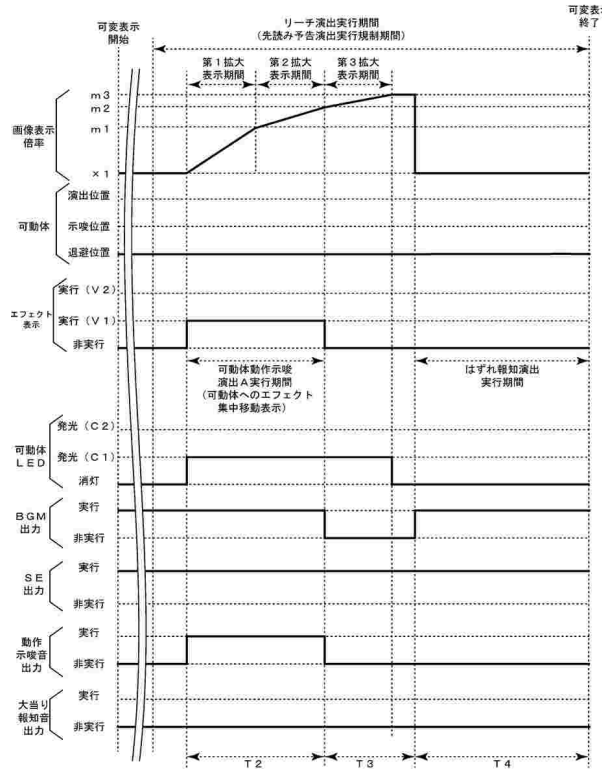
10

20

【図 10 - 22】

【図 10 - 22】

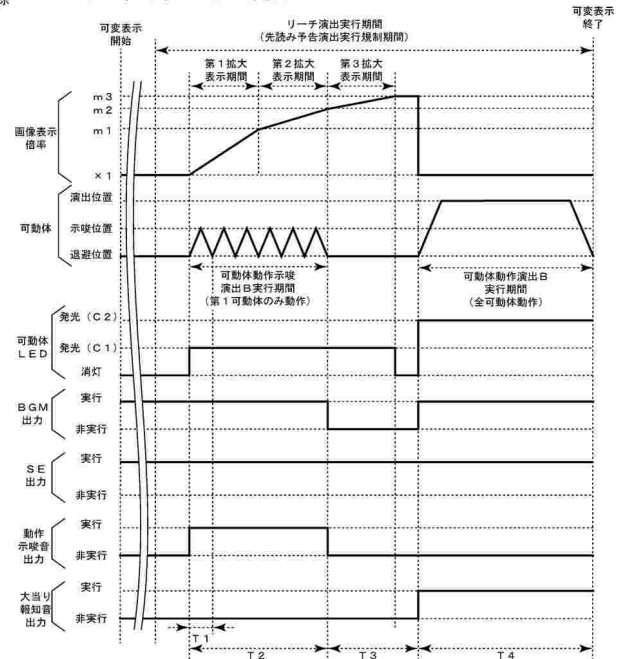
スーパーリーチ  $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$  はずれの可変表示



【図 10 - 23】

【図 10 - 23】

スーパーリーチ  $\beta 1$ 、 $\beta 2$  大当りの可変表示



30

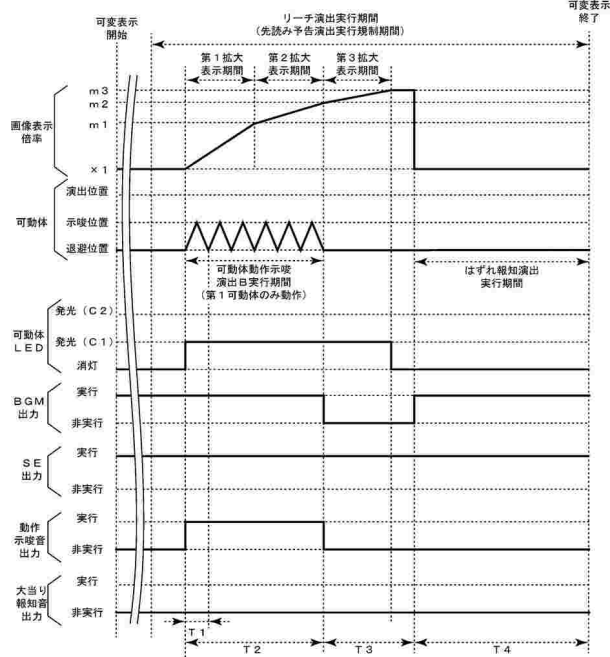
40

50

【図 10 - 24】

【図 10 - 24】

スーパーリーチ  $\beta 1$ 、 $\beta 2$  はいずれの可変表示



【図 10 - 25】

【図 10 - 25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第 1 拡大表示期間	有	大
第 2 拡大表示期間	有	中
第 3 拡大表示期間	無	小

10

20

【図 10 - 26】

【図 10 - 26】

(A)

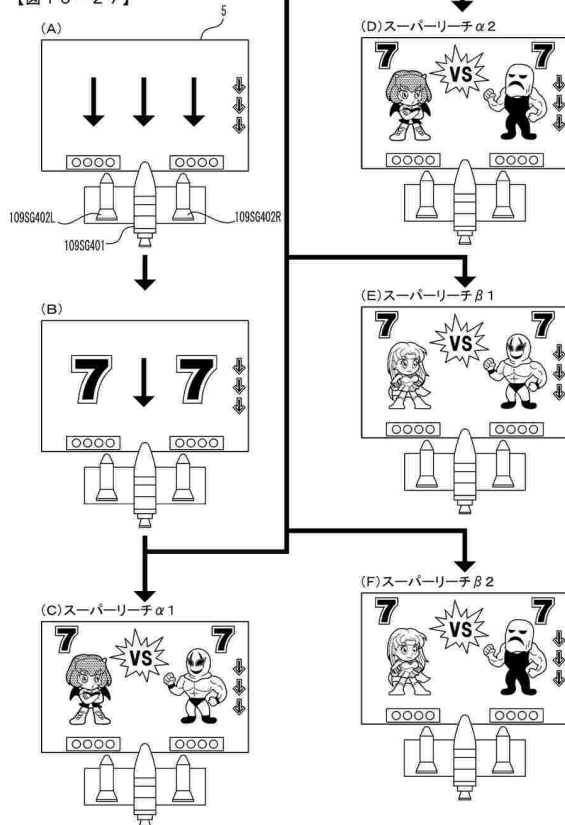
名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作示唆演出 A	星型のエフェクト画像が第 1 可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度 V1 にて第 1 可動体に向けて移動)	輝度 C1 にて発光
可動体動作示唆演出 B	第 1 可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作演出 A	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度 V2 にて第 1 可動体から拡散	輝度 C2 にて発光
可動体動作演出 B	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

【図 10 - 27】

【図 10 - 27】



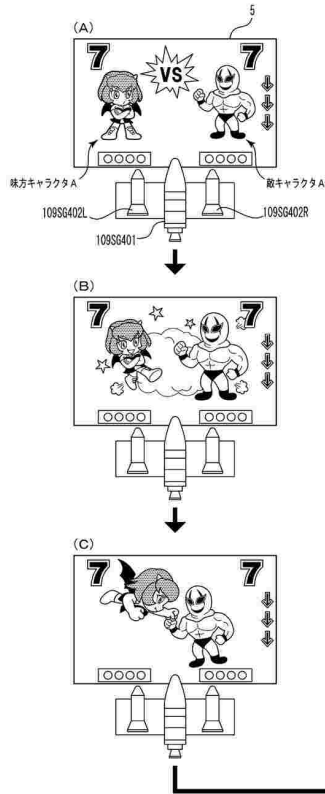
30

40

50

【図 10 - 28】

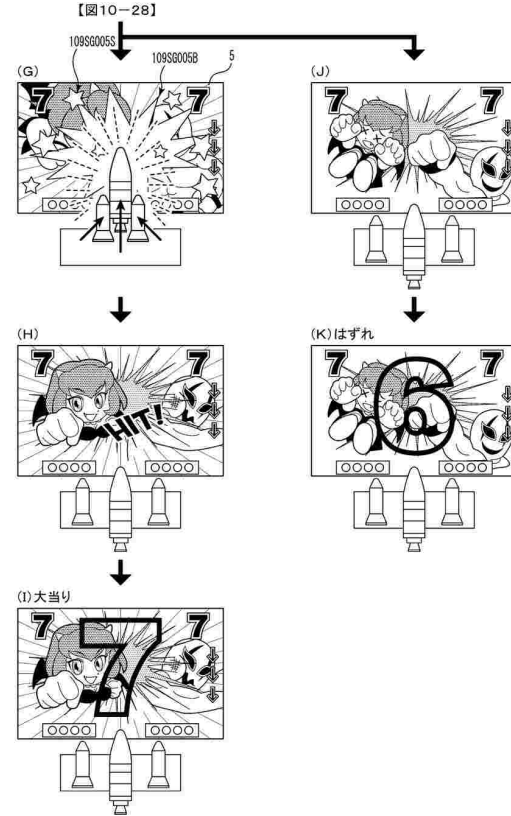
【図 10-28】



【図 10-29】

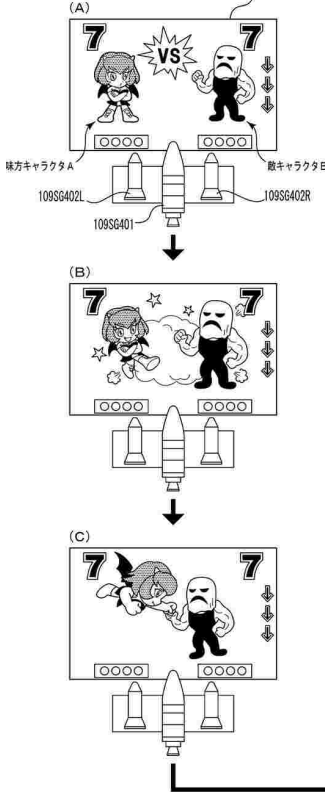
【図 10 - 29】

【図 10-29】



【図 10 - 30】

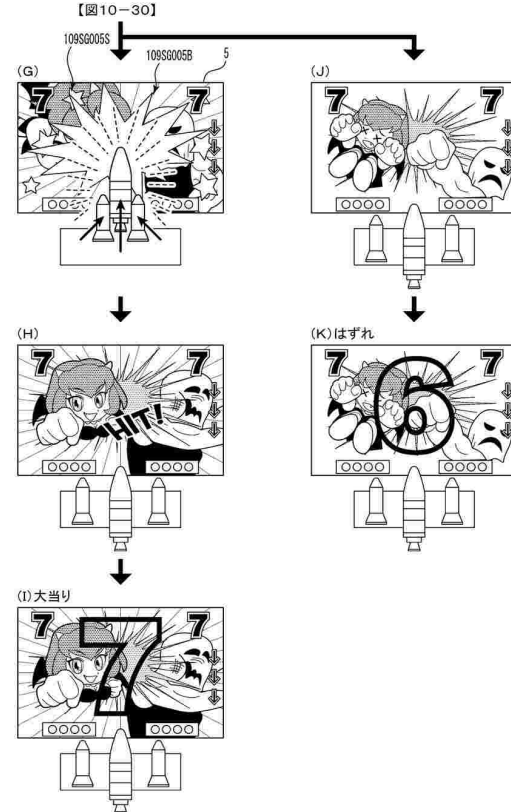
【図 10-30】



【図 10-31】

【図 10 - 31】

【図 10-31】



10

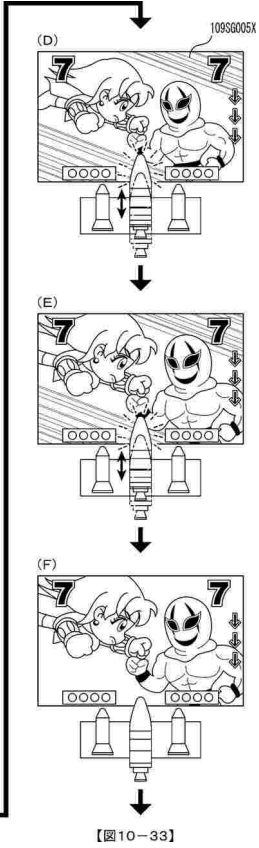
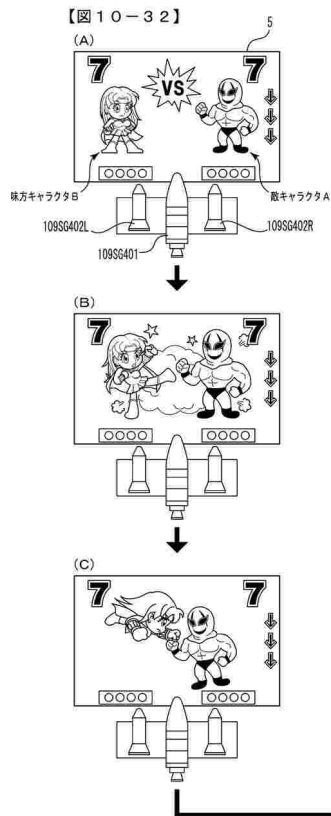
20

30

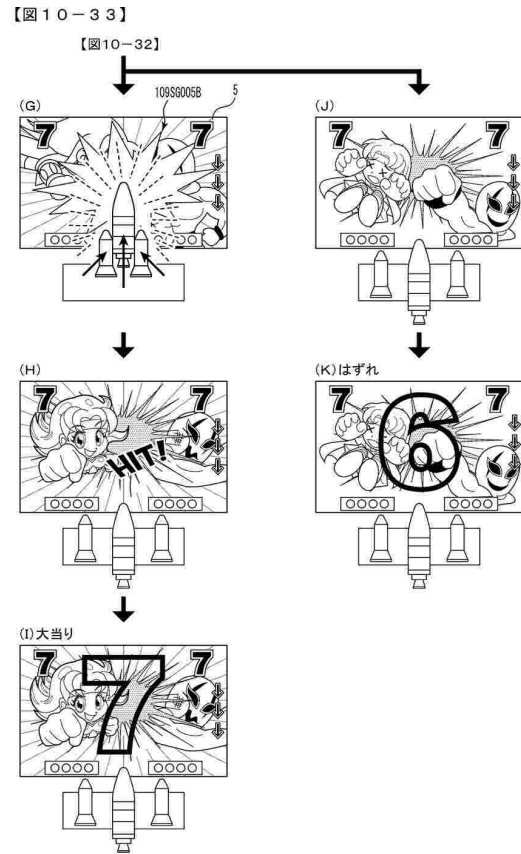
40

50

## 【図 10 - 32】



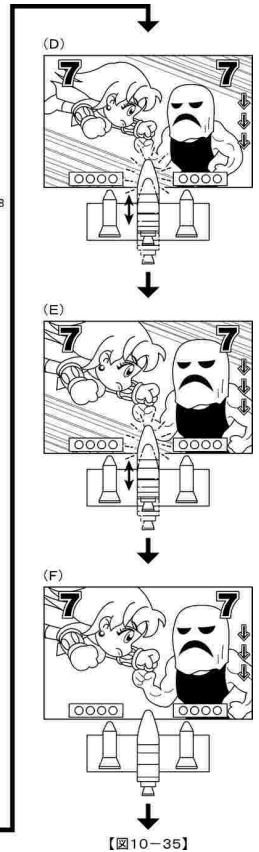
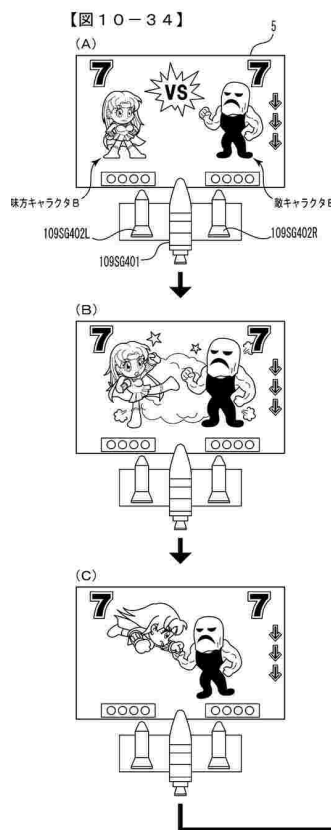
## 【図 10 - 33】



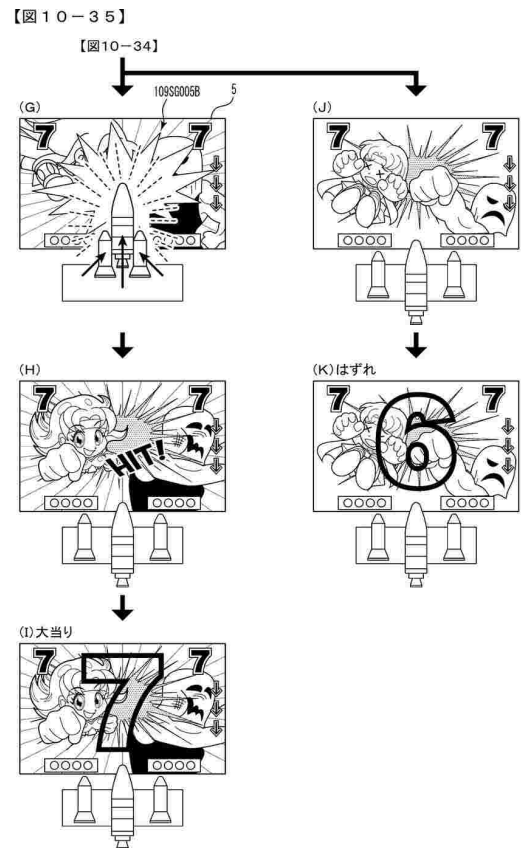
10

20

## 【図 10 - 34】



## 【図 10 - 35】



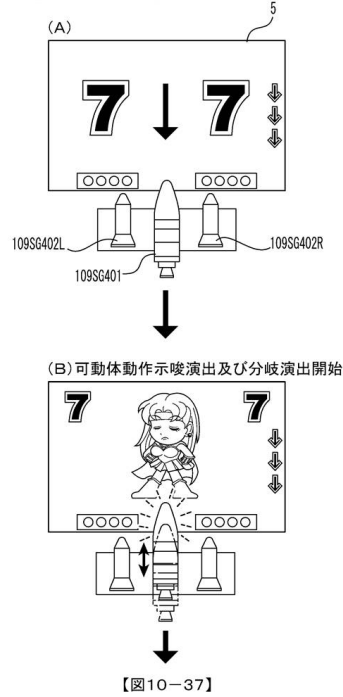
30

40

50

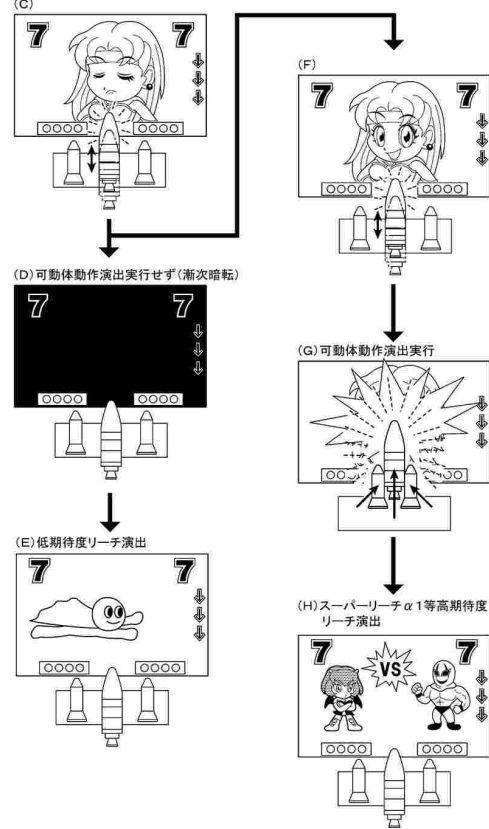
【図 10 - 36】

【図 10-36】



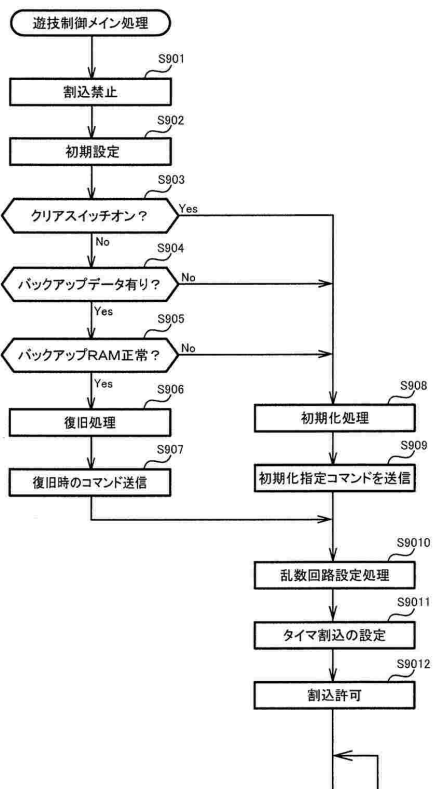
【図 10 - 37】

【図 10-37】



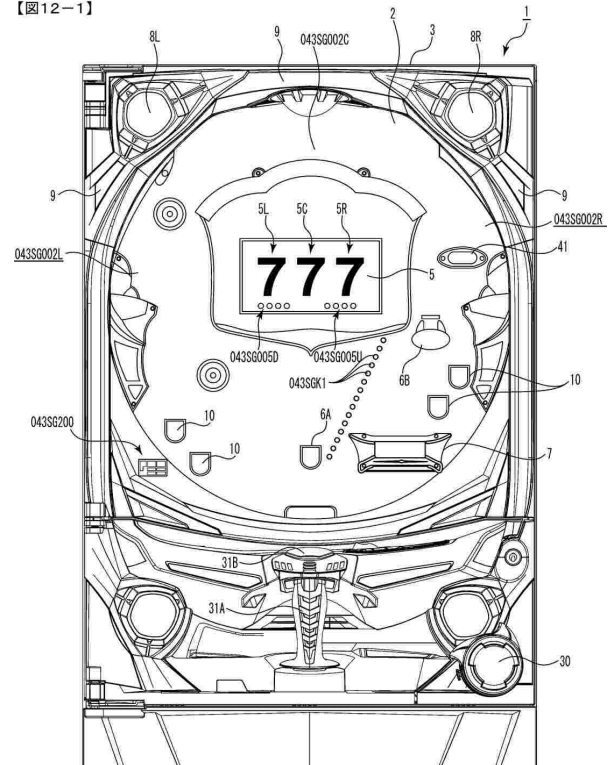
【図 11】

【図 11】



【図 12 - 1】

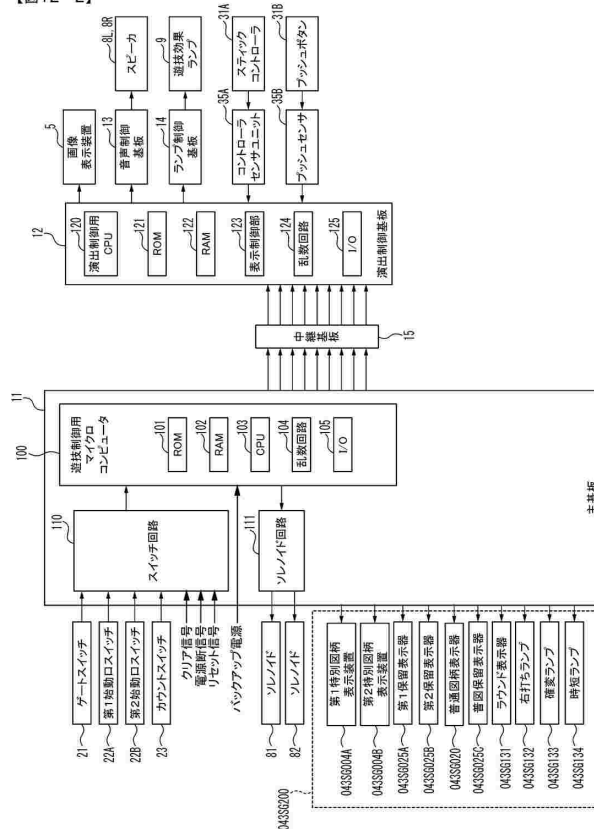
【図 12-1】





【図 1 2 - 2】

【図12-2】



【図 1 2 - 3】

【図12-3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 1 2 - 4】

【図12-4】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 1 2 - 5】

【図12-5】

(A)

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

(B) スーパーリーチの変動パターンにおけるリーチ演出態様

変動パターン	リーチ演出態様
PA2-2,PB1-2(スーパーリーチα)	味方キャラクタA-3と敵キャラクタとのバトル演出
PA2-3,PB1-3(スーパーリーチβ)	味方キャラクタB-3と敵キャラクタとのバトル演出

10

20

30

40

50

## 【図 12 - 6】

【図12-6】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル  
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(B) 第1特図用表示結果判定テーブル  
(確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(C) 第2特図用表示結果判定テーブル  
(通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(D) 第2特図用表示結果判定テーブル  
(確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

## 【図 12 - 8】

【図12-8】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

## 【図 12 - 7】

【図12-7】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～249
大当りC	250～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～199
大当りC	200～299

## 【図 12 - 9】

【図12-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1～200
スーパーPB1-2	201～550
スーパーPB1-3	551～997

(B) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1～997

10

20

30

40

50

## 【図 12 - 10】

【図 12-10】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～450
ノーマルPA2-1	451～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-2	1～500
ノーマルPA2-1	501～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-3	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

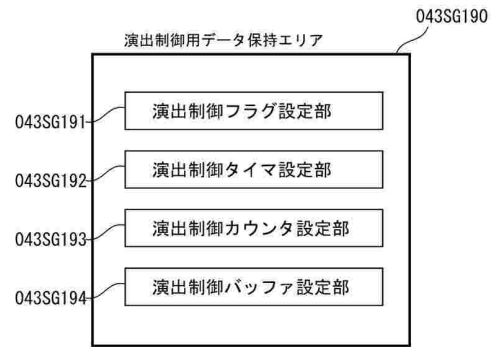
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-4	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

## 【図 12 - 11】

【図 12-11】

(A)



(B)

043SG194A

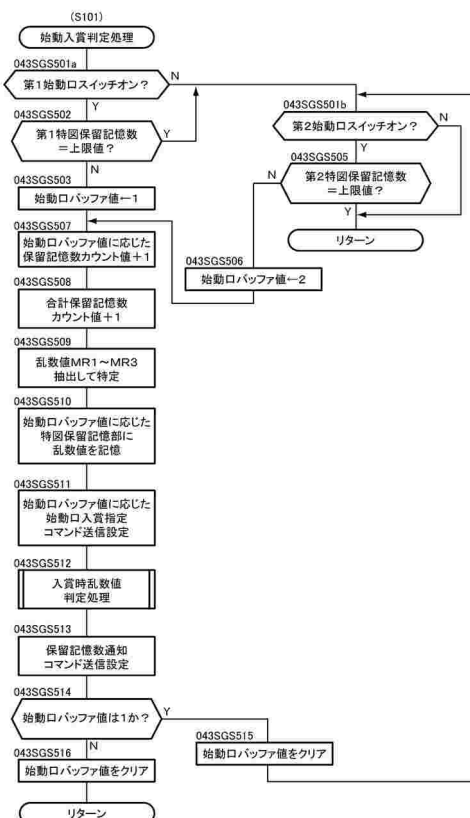
始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口 入賞指定	変動カテゴリ	保留記憶数 通知	保留表示 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C602 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

※保留表示フラグは0～2

## 【図 12 - 12】

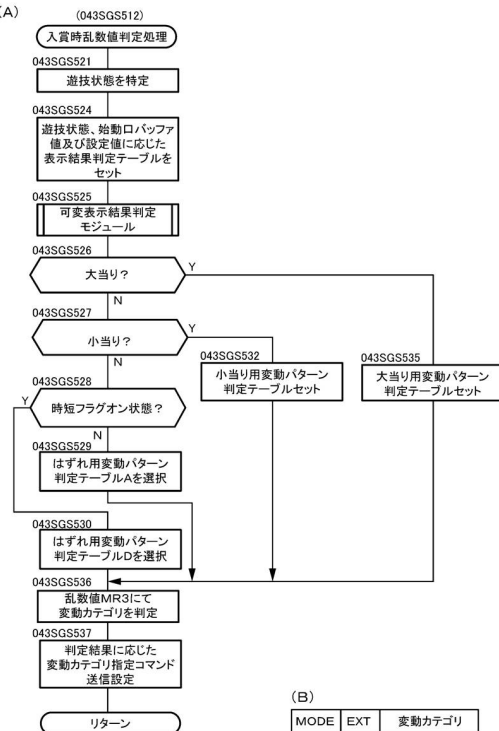
【図 12-12】



## 【図 12 - 13】

【図 12-13】

(A)



(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Nリーチ
	02	Sリーチα
	03	Sリーチβ
	04	小当り

10

20

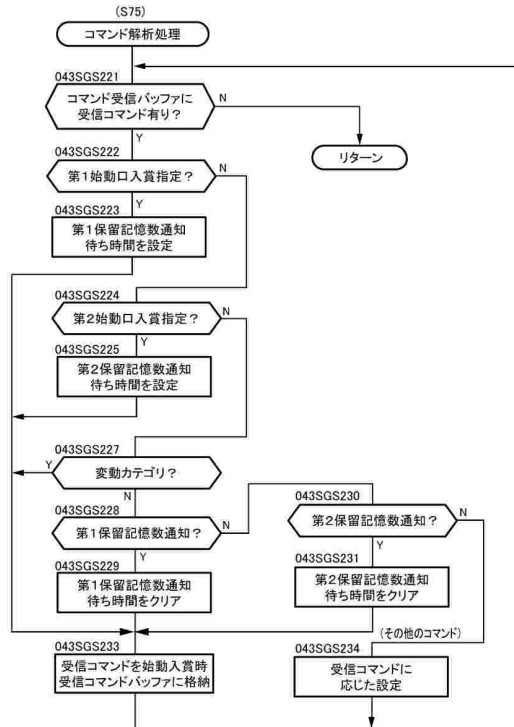
30

40

50

【図 12 - 14】

【図12-14】



【図 12 - 15】

【図12-15】



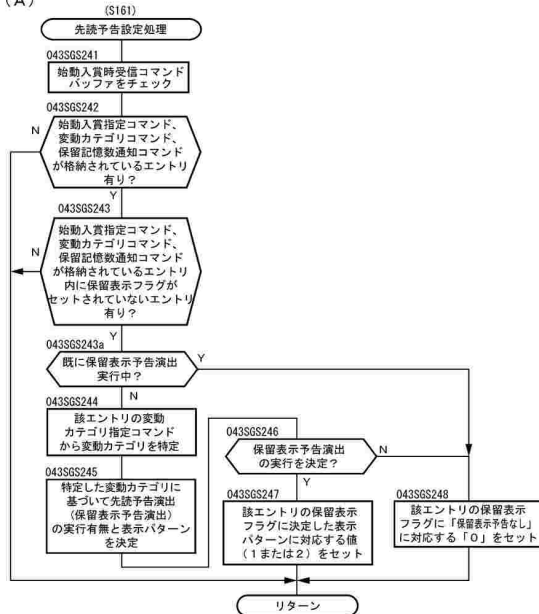
10

20

【図 12 - 16】

【図12-16】

(A)

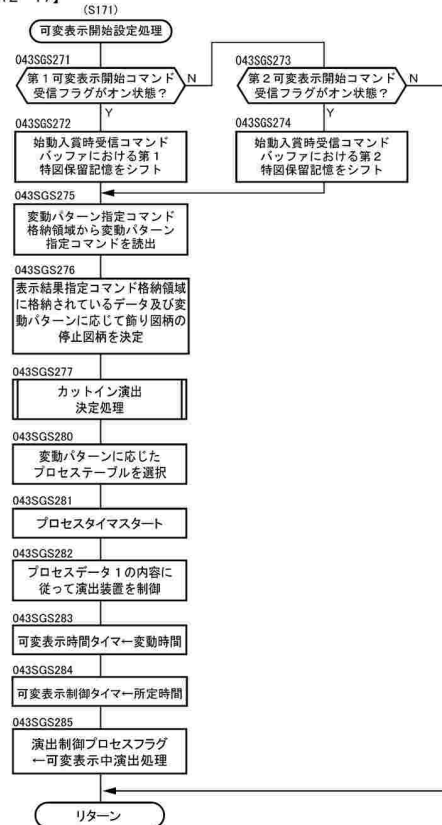


(B)

変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし 0	保留表示予告演出あり	
		表示パターンα 味方キャラクタ A-1	表示パターンβ 味方キャラクタ B-1
非リーチ・小当り	100%	0%	0%
Nリーチ	90%	10%	0%
Sリーチα	35%	50%	15%
Sリーチβ	35%	15%	50%

【図 12 - 17】

【図12-17】



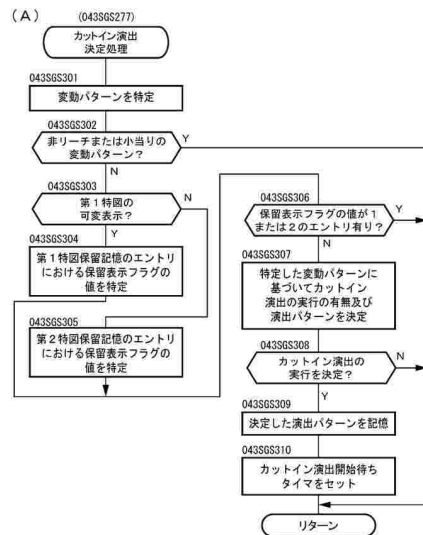
30

40

50

【図12-18】

【図12-18】



(B) カットイン演出の実行・非実行及び演出パターンの決定割合

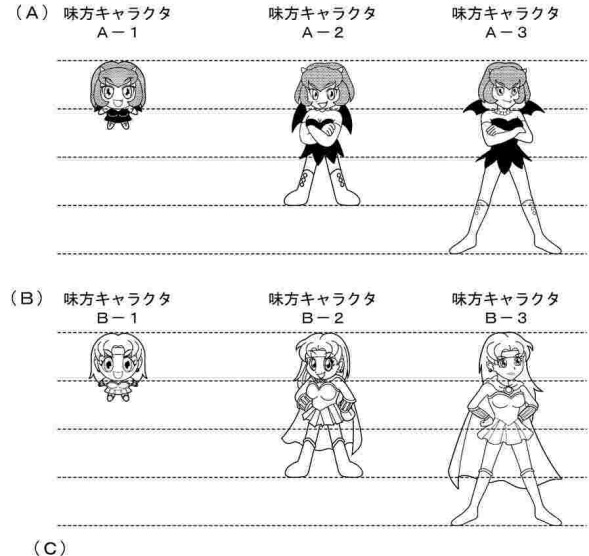
変動パターン	カットイン演出 非実行	カットイン演出実行	
		パターンC1-1	パターンC1-2
Nリーチ	90%	10%	0%
Sリーチ $\alpha$	20%	70%	10%
Sリーチ $\beta$	20%	10%	70%

(C) カットイン演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンC1-1	カットイン画像（味方キャラクターA-2）表示
パターンC1-2	カットイン画像（味方キャラクターB-2）表示

【図12-19】

【図12-19】



味方キャラクター	頭身	適用演出
A-1	1.5	保留表示予告演出（表示パターン $\alpha$ ）
A-2	3	カットイン演出（パターンC1-1）
A-3	4	リーチ演出（スーパーリーチ $\alpha$ ）
B-1	1.5	保留表示予告演出（表示パターン $\beta$ ）
B-2	3	カットイン演出（パターンC1-2）
B-3	4	リーチ演出（スーパーリーチ $\beta$ ）

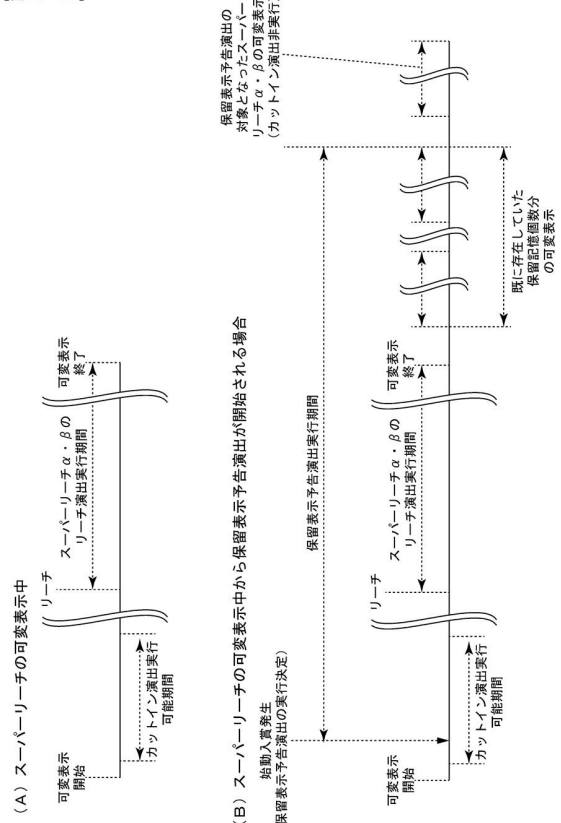
【図12-20】

【図12-20】

演出	実行期間
カットイン演出	可変表示開始からリーチまでの間
保留表示予告演出	可変表示中の任意のタイミングから対象の可変表示開始タイミングまでの期間（保留記憶数によって変動）
スーパーリーチのリーチ演出	リーチから可変表示終了までの期間

【図12-21】

【図12-21】



10

20

30

40

50

## 【図 12 - 22】

【図12-22】

(A)

味方キャラクターA-1が表示されてから味方キャラクターA-3が表示される割合:  $P_{a1}$ 味方キャラクターA-2が表示されてから味方キャラクターA-3が表示される割合:  $P_{a2}$  $P_{a1} > P_{a2}$  (図12-16(B)、図12-18(B) から算出)

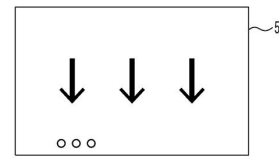
(B)

味方キャラクターB-1が表示されてから味方キャラクターB-3が表示される割合:  $P_{b1}$ 味方キャラクターB-2が表示されてから味方キャラクターB-3が表示される割合:  $P_{b2}$  $P_{b1} > P_{b2}$  (図12-16(B)、図12-18(B) から算出)

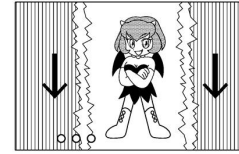
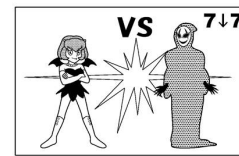
## 【図 12 - 23】

【図12-23】

(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-1)

(C) スーパーリーチ  $\alpha$ 

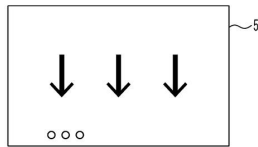
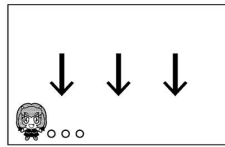
10

20

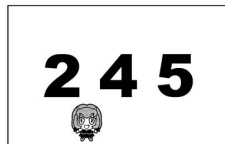
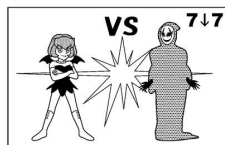
## 【図 12 - 24】

【図12-24】

(A)

(B) 表示パターン  $\alpha$ 

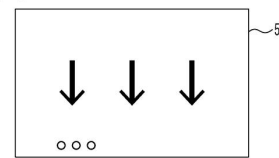
(C) はずれ

(D) スーパーリーチ  $\alpha$ 

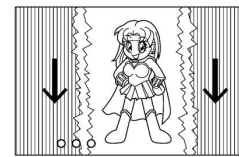
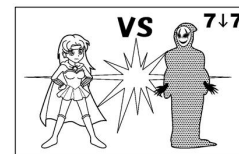
## 【図 12 - 25】

【図12-25】

(A)



(B) カットイン演出 (パターンC I-2)

(C) スーパーリーチ  $\beta$ 

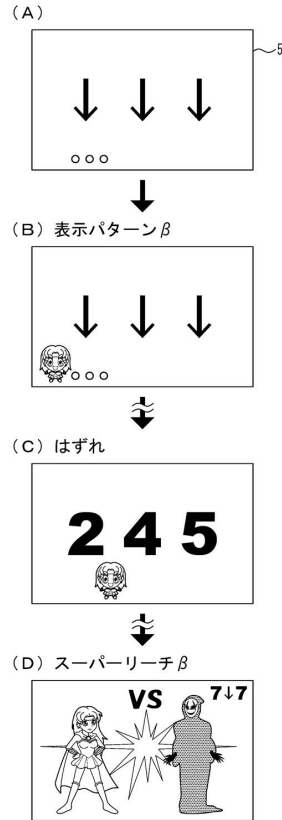
30

40

50

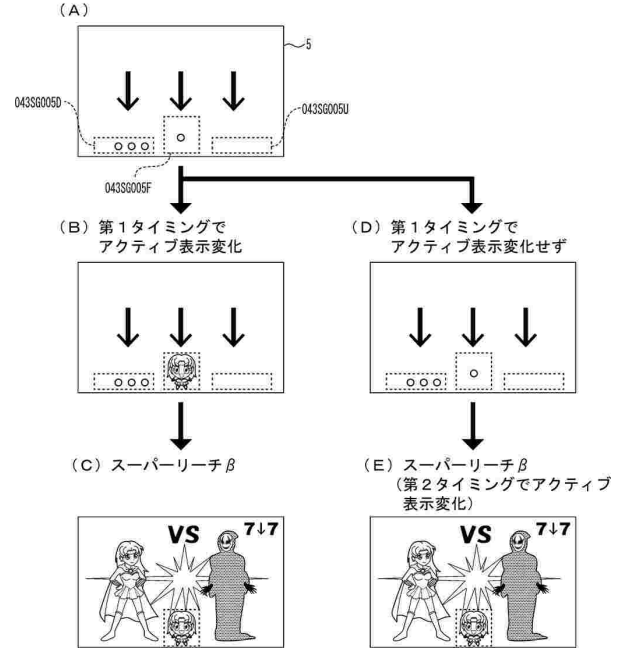
【図 12 - 26】

【図12-26】



【図 12 - 27】

【図12-27】変形例043SG-1

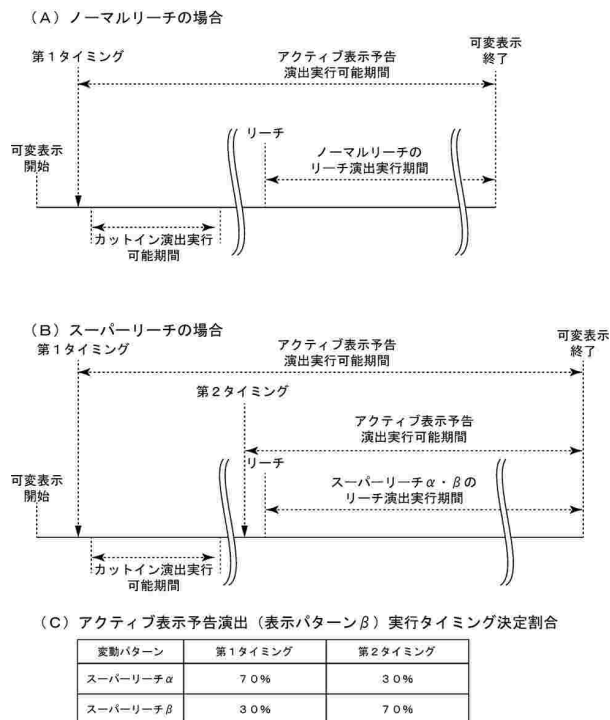


10

20

【図 12 - 28】

【図12-28】変形例043SG-1



【図 12 - 29】

【図12-29】変形例043SG-2

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 3 3 9 3 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 2 3 9 6 8 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 0 9 7 2 0 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 8 1 2 5 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 2 0 2 1 1 2 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 9 2 9 0 6 ( J P , A )  
特許第 6 9 6 7 5 4 5 ( J P , B 2 )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2