

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-183407

(P2018-183407A)

(43) 公開日 平成30年11月22日(2018.11.22)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02

(2006.01)

F 1

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 41 頁)

(21) 出願番号

特願2017-86838 (P2017-86838)

(22) 出願日

平成29年4月26日 (2017.4.26)

(71) 出願人 000161806

京楽産業 株式会社

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号

(74) 代理人 100089004

弁理士 岡村 俊雄

(74) 代理人 100171114

弁理士 大津 元

(72) 発明者 渡辺 直幸

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号

京楽産業 株式会社内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA58 CA80

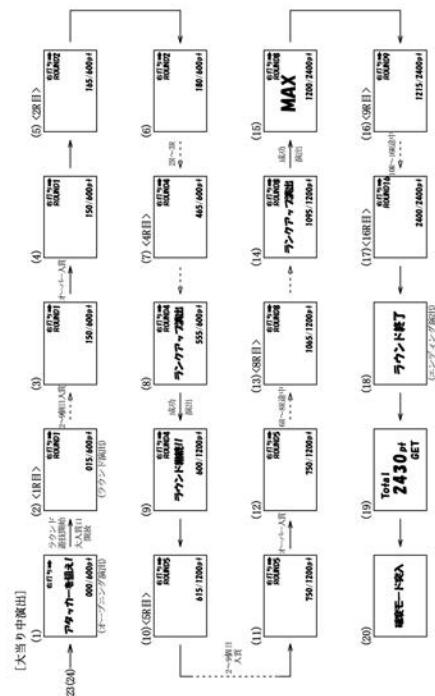
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】大当たり遊技中に払い出された賞球の総数を遊技者が明確に把握することができる演出表示を実行する遊技機を提供する。

【解決手段】獲得賞球数報知演出において、獲得賞球予定数については、今回の大当たり遊技で実行されるラウンド遊技のラウンド数に基づいて払い出される予定の賞球のうち、オーバー入賞による賞球を加算しない賞球の合計予定数(総獲得予定数)を表示し、獲得賞球数更新表示については、大当たり遊技において、各回のラウンド遊技において規定個数に達するまで大入賞口に遊技球が入賞する毎に払い出された賞球の累積数(総獲得数)を更新表示し、オーバー入賞が発生した場合、賞球の累積処理は実行されるが、累積数(総獲得数)の更新表示を行わない。

【選択図】図4 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、前記判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、遊技球が入球不可能な閉状態と遊技球が入球可能な開状態とに作動し得る特別入賞口を前記開状態に作動させる開放遊技を複数回行う特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

特別遊技に関する演出表示を所定の演出表示手段に実行させる演出表示制御手段と、を備え、

前記特別遊技において、前記特別入賞口に遊技球が入球する毎に、所定数の賞球が払い出され、

10

前記演出表示制御手段は、

特別遊技において、当該特別遊技中に遊技者が獲得可能な前記賞球の総獲得予定数と、当該特別遊技中に遊技者が獲得した賞球の総獲得数とを表示させ、

各回の開放遊技において、前記特別入賞口に遊技球が入球する毎に、前記総獲得数の表示を更新させ、予め設定された上限入球数を超えて遊技球が入球したときには、前記総獲得数の表示を更新させないように制御し、

前記総獲得予定数には、前記各回の開放遊技において前記上限入球数を超えて遊技球が入球したときに払い出される賞球の獲得数を含まない、

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関し、特に、遊技演出に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ遊技機において、遊技球が流下可能な遊技領域に始動口と大入賞口を設けた機種では、遊技球が始動口に入賞すると、取得条件の成立により判定情報が取得され、始動条件の成立により、その取得された判定情報に基づいて大当たり判定が行われ、当該大当たり判定の判定結果に基づいて図柄表示器で特別図柄が変動表示され、当該判定結果を示す図柄として大当たり図柄が停止表示されると、通常は閉塞されている大入賞口を開放する大当たり遊技が行われる。大当たり遊技において開放された大入賞口に遊技球が入賞すれば多数の賞球を獲得することができる。

30

【0003】

大当たり遊技において、大入賞口の開放開始から、予め設定された規定開放時間が経過するまでに大入賞口に入賞した遊技球の数が規定個数（例えば、10個）に達すると、大入賞口を開閉する開閉部材の閉塞動作が開始されるが、大入賞口が閉塞状態になるまでに規定個数を超えて遊技球が入賞する、所謂「オーバー入賞」が発生し得る場合がある。オーバー入賞が発生した場合、その旨を遊技者に報知するオーバー入賞演出が実行される（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

従来から、大当たり遊技において、当該大当たり遊技で払い出される予定の賞球の総獲得予定数や、当該大当たり遊技中に大入賞口への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球の総獲得数に関する演出表示が行われている。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】****【特許文献1】特開2013-212368号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

50

大当たり遊技において、大当たり遊技中に払い出された賞球の総数を示す演出表示において、規定個数の入賞に応じて払い出された賞球数とオーバー入賞による賞球数とを把握し難い場合である。

本発明の目的は、大当たり遊技中に払い出された賞球の総数を遊技者が明確に把握することができる演出表示を実行する遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は以下の構成を有するものである。尚、参照符号は、本発明の理解促進の為に図面に図示した構成要素との対応関係の一例を示したものであり、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

本発明(遊技機(1))は、始動条件の成立により、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段(43)と、前記判定手段(43)により前記特別遊技を行うと判定された場合、遊技球が入球不可能な閉状態と遊技球が入球可能な開状態とに作動し得る特別入賞口(13a)を前記開状態に作動させる開放遊技を複数回行う特別遊技を実行する特別遊技実行手段(45)と、特別遊技に関する演出表示を所定の演出表示手段(16)に実行させる演出表示制御手段(74A)と、を備え、前記特別遊技において、前記特別入賞口(13a)に遊技球が入球する毎に、所定数の賞球が払い出され、前記演出表示制御手段(74A)は、特別遊技において、当該特別遊技中に遊技者が獲得可能な前記賞球の総獲得予定数と、当該特別遊技中に遊技者が獲得した賞球の総獲得数とを表示させ、各回の開放遊技において、前記特別入賞口(13a)に遊技球が入球する毎に、前記総獲得数の表示を更新させ、予め設定された上限入球数を超えて遊技球が入球したときには、前記総獲得数の表示を更新させないように制御し、前記総獲得予定数には、前記各回の開放遊技において前記上限入球数を超えて遊技球が入球したときに払い出される賞球の獲得数を含まないことを特徴とする。

10

20

20

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、大当たり遊技中に払い出された賞球の総数を遊技者が明確に把握することができる演出表示を実行することができる。

【画面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の実施例に係るパチンコ遊技機の斜視図である。

30

【図2】パチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】パチンコ遊技機の制御系プロック図である。

【図4】パチンコ遊技機の機能プロック図である。

【図5】大当たり乱数テーブルに関する図表である。

【図6】大当たり図柄乱数テーブルに関する図表である。

【図7】大当たり図柄の種類別の大入賞口の開放パターンと大当たり遊技終了後の遊技状態を示す図表である。

【図8】大入賞口の開放パターンの種類別のラウンド終了条件を示す図表である。

40

【図9】ラウンド遊技においてオーバー入賞が発生した状態を示すタイムチャートである。

【図10】非時短遊技状態と時短遊技状態に関する図表である。

【図11】普団当たり図柄の種類別の選択率と第2始動口の開放パターンを示す図表である。

【図12】遊技状態とその設定内容を示す図表である。

【図13】特別図柄の変動パターン決定テーブル(通常遊技状態)に関する図表である。

【図14】演出パターン決定テーブル(通常演出モード)に関する図表である。

【図15】大当たり中演出パターン決定テーブルに関する図表である。

【図16】ラウンド演出の表示態様を示す図である。

【図17】ランクアップ演出の表示態様を示す図である。

【図18】ランクアップ演出でのキャラクタの破壊動作を決定するための乱数テーブルに

50

関する図表である。

【図19】大当たり遊技で実行される入賞報知演出及びオーバー入賞報知演出に関する図表である。

【図20】入賞報知音及びオーバー入賞報知音の音声態様を示す図である。

【図21】変更形態の入賞報知演出及びオーバー入賞報知演出に関する図表である。

【図22】非リーチ及びノーマルリーチの演出パターンの具体例を時系列に示す図である。

【図23】S Pリーチの演出パターン及びS P・S Pリーチの演出パターンの具体例を時系列に示す図である。

【図24】大当たり中演出の演出パターンの具体例を時系列に示す図である。

【図25】大当たり遊技中に電源が遮断されてから電源復旧後の演出の具体例を示す図である。

【図26】遊技制御基板のコンピュータが行うタイマ割込処理のフローチャートである。

【図27】始動口SW処理のフローチャートである。

【図28】大入賞口SW処理のフローチャートである。

【図29】特別図柄処理のフローチャートである。

【図30】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図31】停止中処理のフローチャートである。

【図32】大入賞口処理のフローチャートである。

【図33】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図34】演出制御基板のコンピュータが行うタイマ割込処理のフローチャートである。

【図35】コマンド受信処理のフローチャートである。

【図36】大入賞口入賞処理のフローチャートである。

【図37】画像・音声制御基板のコンピュータが行う画像出力・音声再生出力処理のフローチャートである。

【図38】実施例2のラウンド演出の表示態様を示す図である。

【図39】獲得賞球数報知演出に関する図表である。

【図40】大当たりの種類別の獲得賞球数報知演出の実行の可否を示す図表である。

【図41】大当たり中演出の演出パターンの具体例を時系列的に示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、発明を実施するための形態について実施例に基づいて説明する。

【実施例1】

【0011】

図1、図2に示すように、パチンコ遊技機1には、遊技ホールの島構造に取り付けられる外枠(図示略)に開閉枠2(内枠2)が開閉自在に装着され、開閉枠2に開閉扉3が開閉自在に装着されている。開閉扉3に窓3aが形成され、その窓3aに透明板3bが装着されている。開閉枠2の左端部に開閉扉3の左端部が鉛直軸心回りに回動自在に支持され、開閉扉3の右端部には、開閉扉3を開閉枠2に施錠するキーシリンダ3cが装着されている。開閉枠2に遊技盤4が装着され、遊技盤4とその前側の透明板3bとの間に遊技球が流下可能な遊技領域4aが形成され、この遊技領域4aが開閉扉3により開閉される。

【0012】

開閉扉3には、窓3aの下側に遊技球を貯留する貯留皿5が設けられ、その貯留皿5に遊技者が押下操作可能な演出ボタン6aと遊技者が選択操作を行うための十字キーボタン6bとを有する演出操作装置6が装着されている。開閉扉3の左右上部には、夫々、音声を出力するスピーカ27a, 27bが設けられている。

【0013】

演出ボタン6aは、遊技者が押下操作することによって操作情報を入力するための押しボタンであり、所定の上昇位置と下降位置とに亘って進退自在に、且つ付勢部材(図示略)により所定の上昇位置へ付勢された状態で設けられている。遊技者が演出ボタン6aを

10

20

30

40

50

操作していない状態では、演出ボタン 6 a は所定の上昇位置に保持され、この演出ボタン 6 a を所定の上昇位置から下降位置へ押下操作することができる。演出操作装置 6 には、演出ボタン 6 a が下降位置へ操作されたことを検出する操作検出 SW 6 c (「SW」はスイッチを意味する)と、演出ボタン 6 a に内蔵されて演出ボタン 6 a をカラー色で発光させることができた LED 6 d が設けられている(図3参照)。

【0014】

尚、演出ボタン 6 a は、押下操作が可能なものに限定されず、回動操作可能なダイヤル型ボタン、タッチパネルのような接触操作や押圧操作が可能なものの、レバー型 SW やハンドル型 SW のような傾動操作が可能なものであってよい。また、演出ボタン 6 a に代えて、例えば、赤外線センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。即ち、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、或いは電磁的に検出できるように構成されればよい。

10

【0015】

貯留皿 5 の右下側に発射ハンドル 7 が装着されている。発射ハンドル 7 が回動操作されると、貯留皿 5 から発射位置に導入された遊技球が発射され、貯留皿 5 に複数の遊技球が貯留されている場合、複数の遊技球が約0.6秒間隔で連続発射される。発射された遊技球はガイドレール 8 で案内され遊技領域 4 a の上部に導入される。尚、遊技者が発射ハンドル 7 に設けられた発射停止ボタン(図示略)を操作することにより遊技球の発射が一時的に停止される。

20

【0016】

図2、図3に示すように、遊技領域 4 a には、多数の障害釘(図示略)の他、第1始動口 1 0、開閉式の第2始動口 1 1 a を有する始動口装置 1 1、ゲート 1 2、開閉式の大入賞口 1 3 a を有する大入賞口装置 1 3、複数の一般入賞口 1 4 が、夫々遊技球が入球(入賞・通過)可能に図示の配置で設けられている。第1始動口 1 0、ゲート 1 2、複数の一般入賞口 1 4 には、夫々、そこに入賞した遊技球を検出する第1始動口 SW 1 0 a、ゲート SW 1 2 a、複数の一般入賞口 SW 1 4 a が付設されている。尚、実施例において、「入球」、「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

20

【0017】

第2始動口装置 1 1 は、第2始動口 1 1 a、第2始動口 1 1 a を開閉する開閉部材 1 1 b、第2始動口 1 1 a に入賞した遊技球を検出する第2始動口 SW 1 1 c、開閉部材 1 1 b を開閉駆動する第2始動口 SOL 1 1 d(「SOL」はソレノイドアクチュエータを意味する)を有し、第2始動口 1 1 a は、通常は遊技球が入賞し難い(入賞不可能な)閉状態となり、この閉状態と遊技球が入賞し易い開状態とに作動し得る。大入賞口装置 1 3 は、大入賞口 1 3 a、大入賞口 1 3 a を開閉する開閉部材 1 3 b、大入賞口 1 3 a に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 1 3 c、開閉部材 1 3 b を開閉駆動する大入賞口 SOL 1 3 d を有し、大入賞口 1 3 a は、通常は遊技球が入球し難い(入賞不可能な)閉状態となり、この閉状態と遊技球が入賞し易い(入賞可能な)開状態とに作動し得る。

30

【0018】

このパチンコ遊技機 1 では、遊技者が発射ハンドル 7 を操作して遊技球を遊技領域 4 a に発射させる際、遊技球の発射強度を調節して所謂「左打」と「右打」の打ち分けを行うことができる。「左打」が行われると、遊技球がセンタ役物 1 5 の左側に位置する左側遊技領域 4 a 1 を落下し、「右打」が行われると、遊技球がセンタ役物 1 5 の上側に形成された右打通路を通じてセンタ役物 1 5 の右側に位置する右側遊技領域 4 a 2 へ移動して右側遊技領域 4 a 2 を落下する。

40

【0019】

遊技領域 4 a に発射された遊技球が、入賞口 1 0, 1 1 a, 1 3 a, 1 4 の何れかに入賞した場合、遊技球1個の入賞につき入賞口 1 0, 1 1 a, 1 3 a, 1 4 毎に設定された数(数個~10数個)の遊技球が賞球として貯留皿 5 に払い出され、入賞口 1 0, 1 1 a, 1 3 a, 1 4 の何れにも入賞しなかった場合、最終的に排出口 9 から遊技領域 4 a の外部へ排出される。

50

【0020】

遊技球が第1又は第2始動口10, 11aに入賞すると大当たり抽選が行われ、その大当たり抽選で当選すると、大入賞口13aが開放する大当たり遊技（特別遊技）が発生する。遊技球がゲート12を通過すると当たり抽選が行われ、その当たり抽選で当選すると、第2始動口11aが開放する補助遊技が発生する。

【0021】

遊技盤4の右下部に遊技表示盤19が設けられ、この遊技表示盤19は、第1特別図柄表示器19a、第2特別図柄表示器19b、普通図柄表示器19c、第1特別図柄保留ランプ19d、第2特別図柄保留ランプ19e、普通図柄保留ランプ19fを備えている。

【0022】

第1特別図柄表示器19aには第1特別図柄が変動可能に表示され、第1特別図柄保留ランプ19dには第1特別図柄保留数が表示され、その第1特別図柄保留数は4未満の場合に第1始動口10に遊技球が入賞する毎に1加算される。第2特別図柄表示器19bには第2特別図柄が変動可能に表示され、第2特別図柄保留ランプ19eには第2特別図柄保留数が表示され、その第2特別図柄保留数は4未満の場合に第2始動口11aに遊技球が入賞する毎に1加算される。

【0023】

第1, 第2特別図柄が変動停止状態で、第1特別図柄保留数が1以上の場合、第2特別図柄保留数が0の場合には、第1特別図柄保留数が1減算されて第1特別図柄が変動開始され、その後の停止図柄で大当たり抽選の結果が表示される。第1, 第2特別図柄が変動停止状態で、第2特別図柄保留数が1以上の場合、第1特別図柄保留数に関わらず、第2特別図柄保留数が1減算されて第2特別図柄が変動開始され、その後の停止図柄で大当たり抽選の結果が表示される。

【0024】

普通図柄表示器19cには普通図柄が変動可能に表示され、普通図柄保留ランプ19fには普通図柄保留数が表示され、その普通図柄保留数は4未満の場合にゲート12に遊技球が入賞する毎に1加算される。普通図柄が変動停止状態で、普通図柄保留数が1以上の場合、普通図柄保留数が1減算されて普通図柄が変動開始され、その後の停止図柄で当たり抽選の結果が表示される。

【0025】

遊技盤4にはセンタ役物15が取り付けられ、このセンタ役物15に演出表示用のメイン画像表示装置16、演出表示用のサブ画像表示装置18及び可動役物装置17が装備されている。センタ役物15は、その枠体15aが遊技盤4に形成された開口部（図示略）に嵌合装着され、その枠体15aの下部には遊技球の遊動領域として機能するセンタステージ15bが形成されている。

【0026】

メイン画像表示装置16及びサブ画像表示装置18は、例えばLCD(Liquid Crystal Display)（液晶表示装置）等から構成されている。メイン画像表示装置16は、その画面をパチンコ遊技機1の前側からセンタ役物15の枠体15aの内側に視認可能に配置されている。サブ画像表示装置18は、その画面をパチンコ遊技機1の前側から視認可能にメイン画像表示装置16の上側に配置されている。このメイン画像表示装置16及びサブ画像表示装置18に遊技演出として各種演出画像（動画を含む）が、遊技の状態に応じて予め設定された各種演出画像のレイヤーの優先順位（上位・下位）に従って表示される。

【0027】

ここで、遊技の状態とは、「通常遊技状態」や「確変遊技状態」等の遊技状態だけの状態をいうのではなく、第1特別図柄、第1特別図柄保留数、第2特別図柄、第2特別図柄保留数、特別遊技、普通図柄、普通図柄保留数、推奨される遊技球の打ち方（発射強度）、等の状態で規定されるものである。

【0028】

メイン画像表示装置16の表示画面には、各種演出画像を表示する表示領域が形成され

10

20

30

40

50

、その表示領域のうち表示画面中央部には図柄表示領域 16 a が設けられている。この図柄表示領域 16 a においては、例えば、装飾用（演出用）の図柄として横方向に 3 列に表示された 3 つの演出図柄が上から下へスクロールするように変動表示された後、これら 3 つの演出図柄が大当たりの判定結果を示す態様で停止表示されると共に、3 つの演出図柄の変動表示中に大当たり期待度を示唆する演出が行われる。演出図柄は、「1」～「9」の 9 個の数字図柄が縦方向に連続して記された数列からなるものである。

【0029】

第 1 特別図柄表示器 19 a における第 1 特別図柄の変動表示と、メイン画像表示装置 16 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 19 b における第 2 特別図柄の変動表示と、メイン画像表示装置 16 における演出図柄の変動表示とは同期している。第 1 特別図柄表示器 19 a において大当たり図柄が停止表示されるとき、又は、第 2 特別図柄表示器 19 b において大当たり図柄が停止表示されるときには、メイン画像表示装置 16 の図柄表示領域 16 a において大当たりであることを示す 3 つの演出図柄の組み合わせ表示態様が停止表示される（例えば、図 2 に示す「777」）。また、第 1 特別図柄表示器 19 a においてハズレ図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 19 b においてハズレ図柄が停止表示されるときには、メイン画像表示装置 16 の図柄表示領域 16 a においてハズレであることを示す 3 つの演出図柄の組み合わせ表示態様が停止表示される。

10

【0030】

メイン画像表示装置 16 の表示画面の下部では、特別図柄の変動表示に対応した可変表示の保留数（特別図柄保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われ、第 1 特別図柄保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示領域 16 b と、第 2 特別図柄保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示領域 16 c が形成されている。第 1、第 2 保留記憶表示領域 16 b、16 c において、第 1 及び第 2 特別図柄保留記憶の何れの保留記憶であるかを認識可能な態様で表示される。例えば、第 1 特別図柄保留記憶は「」の表示態様で表示され、第 2 特別図柄保留記憶は「」の表示態様で表示される。

20

【0031】

可動役物装置 17 は、メイン画像表示装置 16 やサブ画像表示装置 18 に表示される各種演出画像に応じて作動し、可動役物 17 a をメイン画像表示装置 16 の画面前側の進出位置とセンタ役物 15 の右側側部の後側の退避位置とにわたって移動させる。

30

【0032】

次に、パチンコ遊技機 1 の制御系の構成について説明する。

図 3 に示すように、制御装置 20 には、その制御構成を形成する基板として主に、遊技制御基板 21、払出制御基板 22、演出制御基板 23、画像・音声制御基板 24、ランプ制御基板 25 を備え、これら制御基板 21～25 に夫々 CPU と ROM と RAM を含むコンピュータを備えて構成され、演出制御基板 23 は、更に RTC（「RTC」はリアルタイムクロックを意味する）を備えている。

【0033】

遊技制御基板 21 のコンピュータは、第 1、第 2 始動口 SW10 a、11 c、ゲート SW12 a、大入賞口 SW13 c、複数の一般入賞口 SW14 a からの検出信号、払出制御基板 22 からの制御情報を受けて、第 2 始動口 SOL11 d、大入賞口 SOL13 d、図柄表示器 19 a～19 c、図柄保留ランプ 19 d～19 f を制御し、払出制御基板 22、演出制御基板 23 に制御情報（図柄変動制御、賞球払出制御等に関する情報）を出力する。尚、これらの SW10 a、11 c、12 a、13 c、14 a は、フォト SW や近接 SW 等の無接点 SW や、マイクロ SW などの有接点 SW で構成することができる。

40

【0034】

払出制御基板 22 のコンピュータは、遊技制御基板 21 からの制御情報、払出球検出 SW26 b、球有り検出 SW26 c、満タン検出 SW26 d からの検出信号を受けて、払出モータ 26 a の駆動動作を制御し、遊技制御基板 21 に制御情報を出力する。

【0035】

50

演出制御基板 23 のコンピュータは、遊技制御基板 21、画像・音声制御基板 24、ランプ制御基板 25 からの制御情報、演出操作装置 6 の操作検出 SW6c からの操作検出信号を受けて、画像・音声制御基板 24、ランプ制御基板 25 に制御情報を出力する。

【0036】

画像・音声制御基板 24 のコンピュータは、演出制御基板 23 からの制御情報を受けて、メイン画像表示装置 16、サブ画像表示装置 18、スピーカ 27a, 27b を制御し、演出制御基板 23 に制御情報を出力する。ランプ制御基板 25 のコンピュータは、演出制御基板 23 からの制御情報、可動役物装置 17（原点 SW）からの信号を受けて、演出表示用の枠ランプ 28a、盤ランプ 28b、可動役物装置 17（電動モータ）を制御し、演出制御基板 23 に制御情報を出力する。

10

【0037】

図 4 に示すように、遊技制御基板 21 の主にコンピュータにより、図示の各手段 40 ~ 46, 52 ~ 55, 60 が構成されている。

乱数更新手段 40 は、大当たり遊技を行うか否かを判定する為の大当たり乱数を、設定範囲(0 ~ 299)内で微小時間(0.1 μs)毎に順次更新し、また、大当たり遊技を行う場合に大当たり図柄を判定する為の大当たり図柄乱数を、設定範囲(0 ~ 99)内で微小時間(4ms)毎に順次更新する。

【0038】

乱数更新手段 40 は、リーチ乱数、変動パターン乱数を、夫々、設定範囲(0 ~ 99)内で微小時間毎に順次更新する。リーチ乱数は、大当たり遊技を行わない場合に、特別図柄の変動パターン(変動時間)を、メイン画像表示装置 16 で遊技者に大当たり遊技が行われる可能性が高いことを示唆するリーチ演出が実行可能な特定変動時間(13.5s)以上の特定変動パターンにするか否かを判定する為の乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動パターン(変動時間)を判定する為の乱数である。

20

【0039】

図柄情報取得手段 41 は、遊技球が第 1 始動口 10 に入賞したときに第 1 特別図柄保留数が 4 未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段 40 により更新された大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数及び変動パターン乱数から取得した各種乱数値(大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値)を 1 組の第 1 特別図柄情報として取得する。

30

【0040】

図柄情報取得手段 41 は、遊技球が第 2 始動口 11a に入賞したときに第 2 特別図柄保留数が 4 未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段 40 により更新された大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数及び変動パターン乱数から取得した各種乱数値(大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値)を 1 組の第 2 特別図柄情報として取得する。

40

【0041】

図柄情報取得手段 41 により取得された特別図柄情報が特別図柄情報記憶手段 42 に記憶(保留)され、特別図柄情報記憶手段 42 に記憶されている第 1 特別図柄情報の数が第 1 特別図柄保留数となり、特別図柄情報記憶手段 42 に記憶されている第 2 特別図柄情報の数が第 2 特別図柄保留数となる。

40

【0042】

第 1, 第 2 特別図柄が変動停止状態で、第 1, 第 2 特別図柄保留数の何れかが 1 以上の場合、特別図柄を変動開始させる始動条件が成立して、この始動条件の成立毎に、特別図柄情報記憶手段 42 に記憶されている特別図柄情報が、順次 1 ずつ特別図柄情報判定手段 43 による判定に供して、特別図柄情報記憶手段 42 から消去(保留消化)される。ここで、複数の特別図柄情報が保留されている場合、それら複数の特別図柄情報は、図柄情報取得手段 41 により取得された順番で前記判定に供して保留消化され、但し、第 1, 第 2 特別図柄情報の両方が保留されている場合には、第 2 特別図柄情報が第 1 特別図柄情報よりも優先して前記判定に供して保留消化される。

50

【 0 0 4 3 】

特別図柄情報判定手段43において、大当たり判定手段43aは、特別図柄の変動表示を開始させる始動条件の成立により保留消化された当該特別図柄情報の大当たり乱数値に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を行うか否かを判定する大当たり抽選を行う。

【 0 0 4 4 】

具体的に、大当たり判定手段43aは、図5に示す大当たり乱数テーブルを用いて、当該特別図柄情報の大当たり乱数値が、大当たり特定値（判定値）と一致した場合、大入賞口13aを開放する大当たり遊技を行うと判定する。大当たり遊技を行うと判定される割合（特別図柄の大当たり当選確率）として、大当たりと判定される割合（確率）が相対的に低い「低確率遊技状態」と、大当たりと判定される割合（確率）が相対的に高い「高確率遊技状態」とがある。

10

【 0 0 4 5 】

低確率遊技状態及び高確率遊技状態の何れの遊技状態のときも、大当たり乱数の取り得る範囲は「0」～「299」の300個に設定されている。低確率遊技状態では、大当たりの割合が、例えば、1/300に設定され、300個の大当たり乱数の中から取得した大当たり乱数値が「3」である場合、大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、例えば、10/300に設定され、300個の大当たり乱数の中から取得した大当たり乱数値が「3」、「7」、「36」、・・・「250」の10個の何れかの乱数値である場合、大当たりと判定される。このため、本実施例では、高確率遊技状態のときは、低確率遊技状態のときよりも、大当たり当選確率が高いから、遊技者に有利な遊技状態となる。

20

【 0 0 4 6 】

図柄判定手段43bは、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定された場合、当該特別図柄情報の大当たり図柄乱数値に基づいて、停止表示させる大当たり図柄を選択（選択）して、当該大当たり遊技中の大入賞口13aの開放パターン、つまり有利度合い（獲得できる賞球の数）が異なる複数種類の大当たり遊技の何れを行いうかを判定すると共に、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する。尚、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行わないと判定された場合、ハズレ図柄を選択する。

【 0 0 4 7 】

図柄判定手段43bは、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定された場合、図6に示す大当たり図柄乱数テーブルを用いて、複数の大当たり図柄（図6に示す大当たり図柄X1～X7、大当たり図柄Y1～Y7）の何れか1つを選択し、大当たり遊技を行わないと判定された場合、ハズレ図柄を選択する。大当たり図柄乱数の取り得る範囲は、当該特別図柄情報が第1特別図柄情報と第2特別図柄情報の何れの場合も、「0」～「249」の250個に設定されている。

30

【 0 0 4 8 】

当該特別図柄情報が第1特別図柄情報である場合、3%の割合で大当たり図柄X1が選択され、50%の割合で大当たり図柄X2が選択され、1%の割合で大当たり図柄X3が選択され、2%の割合で大当たり図柄X4が選択され、4%の割合で大当たり図柄X5が選択され、3%の割合で大当たり図柄X6が選択され、37%の割合で大当たり図柄X7が選択される。

【 0 0 4 9 】

一方、当該特別図柄情報が第2特別図柄情報である場合、60%の割合で大当たり図柄Y1が選択され、5%の割合で大当たり図柄Y2が選択され、5%の割合で大当たり図柄Y3が選択され、3%の割合で大当たり図柄Y4が選択され、1%の割合で大当たり図柄Y5が選択され、3%の割合で大当たり図柄Y6が選択され、23%の割合で大当たり図柄Y7が選択される。

40

【 0 0 5 0 】

特別図柄情報判定手段43において、リーチ判定手段43cは、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定された場合、基本的に、メイン画像表示装置16の表示画面において複数の演出図柄の表示態様が所定のリーチ状態で表示されるが、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行わないと判定された場合、当該特別図柄情報のリーチ乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターン（変動時間）を、メイン画像表示装置16でリーチ

50

演出を実行する為の特定変動パターンにするか否かを判定する。

【0051】

特別図柄情報判定手段43において、変動パターン判定手段43dは、大当たり判定手段43a、図柄判定手段43bによる判定結果に基づいて選択された図柄（大当たり図柄X1～X7、大当たり図柄Y1～Y7、ハズレ図柄の何れか）、リーチ判定手段43cによる判定結果（特定変動パターンにするか否か）、変動パターン乱数値等に基づいて、特別図柄の変動パターン（変動時間）を判定（決定）する。

【0052】

特別図柄表示制御手段44は、第1特別図柄情報が保留消化されたことを契機に第1特別図柄の変動表示を開始させ、第2特別図柄情報が保留消化されたことを契機に第2特別図柄の変動表示を開始させ、つまり当該変動パターンで規定される変動時間にわたって特別図柄を変動表示させた後に、大当たり判定手段43a、図柄判定手段43bによる判定結果を示す判定図柄を確定停止表示させる。10

【0053】

大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定された場合には、図柄判定手段43bにより選択された大当たり図柄X1～X7、大当たり図柄Y1～Y7のうちの何れか1つの大当たり図柄を確定停止表示させ、大当たり遊技を行わないと判定された場合には、ハズレ図柄を確定停止表示させる。

【0054】

特別遊技実行手段45は、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定された場合、特別図柄表示制御手段44により、当該判定結果を示す判定図柄、つまり図柄判定手段43bにより選択された大当たり図柄（大当たり図柄X1～X7、大当たり図柄Y1～Y7の何れか）が確定停止表示された後、その停止表示された大当たり図柄に応じた開放パターンで大入賞口13aを開放する大当たり遊技を開始する。大当たり遊技は、オープニング遊技と、複数回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技又は短開放ラウンド遊技）と、エンディング遊技とから構成されている。20

【0055】

図7、図8に示すように、第1特別図柄情報に基づいて、大当たり図柄X1が停止表示されると、16R（「R」はラウンドを意味する）の長開放ラウンド遊技が行われる。長開放ラウンド遊技では、実行されるラウンド数に亘って大入賞口13aが開閉され、各ラウンド遊技では、大入賞口13aの開放開始後、例えば、大入賞口13aに遊技球が10個入賞（規定入賞個数）する、又は、大入賞口13aの開放開始後、例えば29.5秒（規定開放時間）経過するラウンド終了条件が成立すると、大入賞口13aを閉塞して終了する。ラウンド遊技において大入賞口13aへの1回の遊技球の入賞に対して、例えば、15個の賞球の払い出しが行われる。30

【0056】

大当たり図柄X2が停止表示されると、8Rの長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄X1又はX2が停止表示される大当たりは、「図柄揃い確変大当たり」と称される大当たりである。図柄揃い大当たりは、メイン画像表示装置16に停止表示される3つの演出図柄が同じ数字図柄で揃う大当たりである。図柄揃い大当たりでは、停止表示される演出図柄の種類によって、今回の大当たり遊技で実行される長開放ラウンドのラウンド数を遊技者が認識可能である。例えば、3つの演出図柄が、「7」の数字図柄で揃うと、16Rの長開放ラウンド遊技が実行される確変大当たりであることを認識可能であり、「2」の数字図柄で揃うと、8Rの長開放ラウンド遊技が実行される確変大当たりであることを認識可能である。40

【0057】

また、大当たり図柄X3が停止表示されると、16Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄X4が停止表示されると、8Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄X5が停止表示されると、4Rの長開放ラウンド遊技が行われる。

【0058】

大当たり図柄X3～X5が停止表示される大当たりは、「ランクアップ確変大当たり」と称さ50

れる大当りである。ランクアップ大当りは、大当り遊技の開始時には今回の大当り遊技で実行される長開放ラウンド遊技のラウンド数が示唆されず、ラウンド遊技開始後、所定のラウンド遊技において長開放ラウンド遊技が継続するか否かを示唆する演出が行われる大当りである。

【0059】

例えば、メイン画像表示装置16において、特殊図柄（例えば、「」、「」、「」等の図形図柄、演出図柄と図形図柄とを組み合わせた表示態様（例えば、「7 7」））が停止表示され、この特殊図柄によつては、長開放ラウンド遊技が行われる確変大当りであることは認識することは可能であるが、長開放ラウンド遊技が実行されるラウンド数までは容易に認識することができない。ラウンド遊技開始後、所定のラウンド遊技において当該長開放ラウンド遊技が更に継続するか否かを遊技者に煽る態様の演出（ランクアップ演出）が行われ、この演出が成功演出となる場合には長開放ラウンド遊技が継続する（ラウンド数がランクアップ）ことが示唆される一方で、失敗演出となる場合には長開放ラウンド遊技が終了することが示唆される。

10

【0060】

大当り図柄X6が停止表示されると、4Rの短開放ラウンド遊技が行われる。短開放ラウンド遊技は、実行されるラウンド数に亘って大入賞口13aが開閉され、各ラウンド遊技では、大入賞口13aの開放開始後、例えば、大入賞口13aに遊技球が10個入賞（規定入賞個数）する、又は、大入賞口13aの開放開始後、0.1秒（規定開放時間）経過するラウンド終了条件が成立すると、大入賞口13aを閉塞して終了する。

20

【0061】

短開放ラウンド遊技は、長開放ラウンド遊技に比べて、大入賞口13aの規定開放時間が極めて短く設定されているため、大入賞口13aへの遊技球の入賞が困難なラウンド遊技である。そのため、短開放ラウンド遊技では、大入賞口13aに遊技球が殆ど入賞しないから、賞球を獲得できる実質的なラウンド数は「0」Rである。

20

【0062】

大当り図柄X6が停止表示される大当りは、「潜確大当り」と称される大当りである。潜確大当りによる4Rの短開放ラウンド遊技では、4Rに亘って大入賞口13aが開閉されるが、各ラウンド遊技では大入賞口13aが0.1秒だけ開放されるため、実質「0」Rのラウンド遊技となる。大当り図柄X7が停止表示されると、4Rの長開放ラウンド遊技が行われる。大当り図柄X7が停止表示される大当りは、「通常大当り」と称される大当りである。

30

【0063】

一方、第2特別図柄情報に基づいて、大当り図柄Y1が停止表示されると、16Rの長開放ラウンド遊技が行われる。大当り図柄Y1が停止表示される大当りは、「図柄揃い確変大当り」と称される確変大当りである。大当り図柄Y2が停止表示されると、2Rの短開放ラウンド遊技と14Rの長開放ラウンド遊技とが行われる。具体的には、1R、2Rでは、短開放ラウンド遊技が行われ、3R～16Rでは、長開放ラウンド遊技が行われる。

40

【0064】

大当り図柄Y2が停止表示される大当りは、「ジャンプアップ確変大当り」と称される確変大当りである。ジャンプアップ確変大当りは、大当り遊技の開始直後は、遊技者に不利な大当りであるかのような動作（大入賞口の短開放パターン）及び演出が行われ、その後の所定のタイミングで、遊技者に有利な大当り（高確率遊技状態へ移行する確変大当り）であることが報知される大当りである。

【0065】

大当り図柄Y3が停止表示されると、16Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当り図柄Y4が停止表示されると、8Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当り図柄Y5が停止表示されると、4Rの長開放ラウンド遊技が行われる。大当り図柄Y3～Y5が停止表示される大当りは、「ランクアップ確変大当り」と称される確変大当りである。

50

【0066】

大当たり図柄Y6が停止表示されると、4Rの短開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄Y7が停止表示されると、4Rの長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄Y6が停止表示される大当たりは、「潜確大当たり」と称される大当たりであり、大当たり図柄Y7が停止表示される大当たりは、「通常大当たり」と称される大当たりである。

【0067】

大当たり遊技において、各ラウンド終了時から次ラウンド開始時までの（大入賞口13aが閉塞している）ラウンドインターバル時間は、約2.0秒に設定されている。このラウンドインターバル時間は、各ラウンド遊技において開放している大入賞口13aに入賞した遊技球が、次のラウンド遊技での入賞とならないように、次のラウンド遊技開始時(次の大入賞口13aの開放時)までに、大入賞口SW13cにより確実に検出され得る時間としている。10

【0068】

図9に示すように、大当たり遊技において、長開放ラウンド遊技が実行されているときに、例えば、1R目のラウンド遊技において、規定開放時間(29.5秒)が経過するまでに開放中の大入賞口13aに規定個数となる10個目の遊技球の入賞が大入賞口SW13cにより検出されると、その検出されたタイミングで大入賞口装置13の開閉部材13bの閉塞動作が開始される。開閉部材13bの閉塞動作が開始されてから、大入賞口13aが閉塞状態になるまでの僅かな時間において大入賞口13aに規定個数を超えた1又は複数の遊技球が入賞（例えば11個目や12個目の入賞）する、所謂、オーバー入賞が発生する。20

【0069】

ラウンド遊技中において大入賞口SW13cにより検出された規定個数を超えて入賞した（オーバー入賞した）遊技球は、11個目、12個目・・・の遊技球としてカウントされ、当該オーバー入賞に応じた賞球の払い出しが行われる。従って、オーバー入賞が発生すると、規定個数の入賞に応じた賞球以上の払い出しが行われるから遊技者にとって有利である。このため、本実施例では、オーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞が発生したことを遊技者に報知するためのオーバー入賞報知演出が行われる。尚、オーバー入賞報知演出については、後に詳述する。

【0070】

事前判定手段46は、特別図柄情報記憶手段42に記憶されている特別図柄情報が特別図柄情報判定手段43により判定される前に、具体的には、図柄情報取得手段41により特別図柄情報が取得された際に、その特別図柄情報に対して、特別図柄情報判定手段43（大当たり判定手段43a、図柄判定手段43b、リーチ判定手段43c、変動パターン判定手段43d）による判定と同等の判定（即ち、大当たり遊技を行うか否かの判定、大当たり図柄及びハズレ図柄の決定、特定変動パターンにするか否かの判定、特別図柄の変動パターンの決定）を事前に行う。30

【0071】

一方、乱数更新手段40は、補助遊技を行うか否かを判定する為の当たり乱数を、設定範囲(0~199)内で微小時間(4ms)毎に順次更新し、また、補助遊技を行うと判定した場合に当たり図柄を判定（決定）する為の当たり図柄乱数を、設定範囲(0~9)内で微小時間(4ms)毎に順次更新する。40

【0072】

図柄情報取得手段41は、遊技球がゲート12を通過したときに普通図柄保留数が4未満の場合に乱数取得条件が成立して、乱数更新手段40により更新された当たり乱数及び当たり図柄乱数から取得した当たり乱数値及び当たり図柄乱数値を1組の普通図柄情報として取得する。図柄情報取得手段41により取得された普通図柄情報が普通図柄情報記憶手段42に記憶され、その記憶された普通図柄情報の数が普通図柄保留数となる。

【0073】

普通図柄が変動停止状態で、普通図柄保留数が1以上の場合、普通図柄を変動開始させる始動条件が成立して、この始動条件の成立毎に、普通図柄情報記憶手段52に記憶され

ている普通図柄情報が、順次1ずつ消去（保留消去）される。複数の普通図柄情報が保留されている場合、それら複数の普通図柄情報は、図柄情報取得手段41により取得された順番で前記処理に供して保留消化される。

【0074】

普通図柄情報判定手段53において、当り判定手段53aが、普通図柄を変動開始させる始動条件の成立により保留消化された当該普通図柄情報の当り乱数値に基づいて、遊技者に有利な補助遊技を行うか否かを判定し、補助遊技を行うと判定した場合、図柄判定手段53bが、当該普通図柄情報の当り図柄乱数値に基づいて、停止表示させる当り図柄を判定（選択）して、当該補助遊技中の第2始動口11aの開放パターン、つまり有利度合いの異なる複数の補助遊技の何れを行うかを決定し、補助遊技を行わないと判定した場合、ハズレ図柄を選択する。

10

【0075】

図10、図11に示すように、当り判定手段53aにより補助遊技を行うと判定される確率（普通図柄の当り当選確率）として、「非時短遊技状態」と、「時短遊技状態」とがある。時短遊技状態は、非時短遊技状態と比べて、当り判定手段53aにより補助遊技を行うと判定される確率が相対的に高い（例えば、10/10）。また、時短遊技状態では、当り判定手段53aにより補助遊技を行うと判定された場合、非時短遊技状態と比べて、第2始動口11aの開放時間が相対的に長く設定され（例えば、1.0秒×6回、若しくは、2.0秒×3回）、また、普通図柄の変動時間が相対的に短い（例えば、0.5秒）短縮状態に設定される。即ち、時短遊技状態では、遊技球がゲート12を通過すると、比較的高い確率で補助遊技を行うと判定され、第2始動口11aが1.0秒×6回、若しくは、2.0秒×3回開放して、遊技球が第2始動口11aに入賞し易い状態となる。また、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比べて、特別図柄の変動時間が短縮される。

20

【0076】

一方、非時短遊技状態は、時短遊技状態に比べると、当り判定手段53aにより補助遊技を行うと判定される確率が相対的に低い（例えば、1/10）。また、非時短遊技状態では、当り判定手段53aにより補助遊技を行うと判定された場合、第2始動口11aの開放時間が相対的に短く（例えば、0.1秒×1回、若しくは、0.1秒×1回+5.6秒×1回）、普通図柄の変動時間が相対的に長い（例えば、12秒）状態である。即ち、非時短遊技状態では、遊技球がゲート12を通過すると、補助遊技を行うと判定される確率が比較的低く、且つ第2始動口11aが、0.1秒×1回、若しくは、0.1秒×1回+5.6秒×1回しか開放しないため、遊技球が第2始動口11aに入賞し難い状態となる。

30

【0077】

普通図柄表示制御手段54は、普通図柄情報が保留消化されたことを契機に普通図柄の変動表示を開始させ、「非時短遊技状態」が設定されている場合には、12秒間、「時短遊技状態」が設定されている場合には、0.5秒間、普通図柄を変動表示させた後、普通図柄情報判定手段53による判定結果を示す判定図柄（当り・ハズレ図柄）を停止表示させる。

【0078】

補助遊技実行手段55は、補助遊技を行うと判定された場合、当り図柄a、bの何れかが停止表示された後、その当り図柄a、bに応じた開放パターンで第2始動口11aを開放する遊技者に有利な補助遊技を行う。具体的には、図10、図11に示すように、第2始動口11aの開放パターンは、当り図柄の種類及び非時短・時短遊技状態に応じて設定される。

40

【0079】

遊技状態制御手段60は、複数の遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）の何れか1つを逐一的に設定し、その遊技状態で遊技を制御する。図12に示すように、遊技状態制御手段60は、遊技状態を、低確率遊技状態又は高確率遊技状態に設定すると共に、非時短遊技状態又は時短遊技状態に設定する。ここで、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態を、「通常遊技状態」といい、低確率遊技状態且つ時短遊技

50

状態を、「時短遊技状態」といい、高確率遊技状態且つ非時短遊技状態を、「潜確遊技状態」、高確率遊技状態且つ時短遊技状態を、「確変遊技状態」という。尚、電源投入時には前回の電源遮断時に設定されていた遊技状態を継続的に設定し、電源投入時に所謂RAMクリアが実行された場合には通常遊技状態を設定する。

【0080】

遊技状態制御手段60は、特別遊技実行手段45により大当たり遊技が行われた場合、その大当たり遊技終了後の遊技状態を図7に示すように設定変更する。大当たり図柄X1～X5、Y1～Y5が停止表示された確変大当たりの場合、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を確変遊技状態に設定する。確変遊技状態の設定後、特別図柄表示器19a, 19bでの特別図柄の変動表示回数が10000回に達するまでに、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定されないと、通常遊技状態に設定変更する。10

【0081】

確変遊技状態では、大当たり当選確率が高確率に設定され且つ第2始動口11aに遊技球が入賞し易い状態になる。そのため、大当たり判定手段43aによる第2特別図柄の大当たり判定が次々と行われると共に、比較的短期間で次の大当たりに当選する可能性が高いため、当該大当たり遊技終了後も、確変遊技状態が継続する可能性が高いから、遊技者にとって非常に有利な遊技状態である。

【0082】

遊技状態制御手段60は、大当たり図柄X6又はY6が停止表示された潜確大当たりの場合、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を潜確遊技状態に設定する。潜確遊技状態の設定後、特別図柄表示器19a, 19bでの特別図柄の変動表示回数が10000回に達するまでに、大当たり遊技を行うと判定されないと、通常遊技状態に設定変更する。潜確遊技状態では、大当たり当選確率が高確率に設定されるので、通常遊技状態よりも、大当たりに当選する可能性が高いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。20

【0083】

遊技状態制御手段60は、大当たり図柄X7又はY7が停止表示された通常大当たりの場合、当該大当たり遊技終了後の遊技状態を時短遊技状態に設定する。時短遊技状態の設定後、特別図柄表示器19a, 19bでの特別図柄の変動表示回数が、100回に達するまでに、大当たり遊技を行うと判定されないと、通常遊技状態に設定変更する。

【0084】

次に、特別図柄情報判定手段43において、変動パターン判定手段43dが特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定する具体的な処理について説明する。特別図柄の変動パターンを決定するために、複数の変動パターン決定テーブルを備え、変動パターン判定手段43dは、現在の遊技状態に対応する変動パターン決定テーブルを用いて、特別図柄を変動表示させる変動パターンを決定する。決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動時間が決定されると共に、演出制御基板23に送信する特別図柄の変動パターン指定コマンドが特定される。30

【0085】

通常遊技状態が設定されている場合、図13に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルを用いて、複数の第1又は第2特別図柄の変動パターンの中から1の第1又は第2特別図柄の変動パターンが決定される。具体的に、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行うと判定された場合、当該第1又は第2特別図柄情報の大当たり図柄及び変動パターン乱数値に基づいて、複数の大当たり用の変動パターンの中から1の変動パターンを決定する。尚、大当たりとなる場合には基本的にリーチを行うように構成されているため、大当たりとなる場合にはリーチ乱数値を参照しない。40

【0086】

一方、大当たり判定手段43aにより大当たり遊技を行わないと判定された（ハズレとなる）場合、当該第1又は第2特別図柄情報のリーチ乱数値、変動パターン乱数値及び第1又は第2特別図柄保留数に基づいて、複数のハズレ用の変動パターンの中から1の変動パターンを決定する。尚、リーチ乱数、変動パターン乱数は、夫々、乱数範囲が「0」～「99

10

20

30

40

50

」の100個に設定されている。

【0087】

尚、図示を省略するが、確変遊技状態が設定されている場合、確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルが用いられ、潜確遊技状態が設定されている場合、潜確遊技状態用の変動パターン決定テーブルが用いられ、時短遊技状態が設定されている場合、時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルが用いられる。確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、通常遊技状態に比べて相対的にハズレのときに（例えば、第2特別図柄保留数が2、3のときのリーチ割合が低いとき）、変動時間が短い（例えば3秒）短縮変動の変動パターンが決定される割合が高く設定されている。

【0088】

図3、図4に示すように、演出制御基板23、画像・音声制御基板24、ランプ制御基板25のコンピュータ等により、遊技演出を演出手段80（メイン画像表示装置16、サブ画像表示装置18、可動役物装置17、スピーカ27a, 27b、枠ランプ28a、盤ランプ28b）に行わせる演出制御手段70が構成されている。

【0089】

演出制御手段70は、遊技制御基板21から受信した制御情報（制御コマンド）に基づき、予め設定・記憶された複数の演出パターンの中から実行する1の演出パターンを決定し、決定した演出パターンに基づいて、必要なタイミングで演出手段80を制御する。これにより、演出パターンに基づく、メイン画像表示装置16及びサブ画像表示装置18による各種演出画像（動画）の表示、可動役物装置17による可動役物17aの動作、スピーカ27a, 27bからの音声出力及び枠ランプ28aおよび盤ランプ28bのLEDの点灯点滅駆動が実現され、種々の演出態様の遊技演出が行われる。

【0090】

演出制御手段70は、図柄変動演出制御手段71、演出モード設定手段72、特別遊技演出制御手段73、報知演出制御手段74等を備えている。

図柄変動演出制御手段71は、メイン画像表示装置16において、複数の演出パターンの中から決定された1の演出パターンで3つの演出図柄の変動表示を実行させる。

【0091】

図柄変動演出制御手段71は、演出図柄の変動表示中において、メイン画像表示装置16やサブ画像表示装置18において、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆する演出（例えば、所定のモチーフに関連したキャラクタを用いた動画による大当たり予告演出）を実行させ、演出図柄を変動表示させた後、大当たり遊技が行われるか否かの判定結果を示す態様で演出図柄を停止表示させる。

【0092】

演出パターンを決定するために、演出モード設定手段72により設定されている現在の演出モード（通常演出モード、時短演出モード、潜確演出モード、確変演出モード）に対応する複数の演出パターン決定テーブルを備え、図柄変動演出制御手段71は、現在の演出モードに対応する演出パターン決定テーブルを用いて、当該特別図柄の変動パターンに対応する演出パターンを決定する。

【0093】

図14に示す通常演出モード用の演出パターン決定テーブルには、図13に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルに格納された複数の特別図柄の変動パターン（変動パターン1、2、3・・・）の各々に予め対応付けられた複数の演出パターン（演出パターン1、2、3・・・）と、それら複数の演出パターンの各々に対応する複数の演出内容（態様）とが格納されている。

【0094】

尚、図示を省略するが、時短演出モード用の演出パターン決定テーブル、潜確演出モード用の演出パターン決定テーブル、確変演出モード用の演出パターン決定テーブルを備え、これらの演出パターン決定テーブルには、夫々、時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル、潜確遊技状態用の変動パターン決定テーブル、確変遊技状態用の変動パターン決

10

20

30

30

40

50

定テーブルに格納された複数の特別図柄の変動パターンの各々に予め対応付けられた複数の演出パターンと、それら複数の演出パターンの各々に対応する複数の演出内容（態様）とが格納されている。

【0095】

演出モード設定手段72は、現在の遊技状態に対応する演出モードを設定する。演出モードは、現在設定されている遊技状態を報知するものである。具体的には、通常遊技状態のときは、通常遊技状態で遊技が制御されていることを報知する通常演出モードを設定し、時短遊技状態のときは、時短遊技状態で遊技が制御されていることを報知する時短演出モードを設定し、潜確遊技状態のときは、潜確遊技状態で遊技が制御されていることを示唆する潜確示唆演出モードを設定し、確変遊技状態のときは、確変遊技状態で遊技が制御されていることを報知する確変演出モードを設定する。10

【0096】

現在の遊技状態に対応する演出モードを設定するにあたり、例えば、現在の遊技状態を報知する演出画像をメイン画像表示装置16に表示させる、及び／又は、メイン画像表示装置16に表示させる背景画像、キャラクタ画像や演出図柄の表示態様（例えば、書体）を他の演出モードにおける表示態様とは異なる態様としてすることで、現在の遊技状態を報知する。

【0097】

通常遊技状態で遊技が制御されているときには、通常演出モードが設定されているから、図14に示す通常演出モード用の演出パターン決定テーブルを用いて、第1特別図柄が大当たり図柄になる場合、変動パターン1（変動時間：17s）が決定されると、変動パターン1に対応する演出パターン1が決定され、第1特別図柄がハズレ図柄になる場合、変動パターン12（変動時間：13.5s）が決定されると、変動パターン12に対応する演出パターン12が決定される。20

【0098】

このように、演出パターンは、変動パターン判定手段43dにより決定された特別図柄の変動パターンに基づいて一義的に決定される。また、予告演出（例えばリーチ煽り演出や擬似連続予告演出等）の実行の有無、リーチ演出（SPリーチ演出、SP・SPリーチ演出）の実行の有無、予告演出の種類及びリーチ演出の種類が、実行される演出パターンによって一義的に決定される。尚、予告演出については、全ての予告演出が、実行される演出パターンによって一義的に決定されるわけではない。例えば、カットイン演出やボタン演出は、実行される演出パターンに応じてその実行の有無が抽選により決定される。30

【0099】

特別遊技演出制御手段73は、特別遊技実行手段45により大当たり遊技が行われるときに、メイン画像表示装置16において大当たり中演出を実行させる。大当たり中演出は、オープニング遊技中に実行されるオープニング演出と、ラウンド遊技中に実行されるラウンド演出と、エンディング遊技中に実行されるエンディング演出とで構成され、メイン画像表示装置16に大当たりの種類に応じた大当たり中演出パターンの演出画像が表示されると共に、その演出表示に合わせてスピーカ27a, 27b、ランプ28a, 28b及び可動役物17aによる音声や楽曲の再生出力、発光表示及びギミック演出等が実行される。40

【0100】

特別遊技演出制御手段73は、大当たり遊技の開始時に受信したオープニングコマンドに基づいて、図15に示す大当たり中演出パターン決定テーブルを用いて、複数種類の大当たり中演出パターンの中から、停止表示された大当たり図柄及び大当たりの種類（図柄揃い大当たり、ランクアップ大当たり、ジャンプアップ大当たり、潜確大当たり、通常大当たり）に対応する1の大当たり中演出パターンを一義的に決定する。

【0101】

図15に示す大当たり中演出パターン決定テーブルには、複数の大当たり図柄及び大当たりの種類の各々に予め対応付けられた複数の大当たり中演出パターン（大当たり中演出パターンX1、大当たり中演出パターンX2・・・）と、それら複数の大当たり中演出パターンの各々に

対応する演出態様（内容）とが格納されている。

【0102】

例えば、大当たり図柄X1が停止表示された16R長開放の図柄揃い確変大当たりの場合、大当たり中演出パターンX1が一義的に決定される。大当たり中演出パターンX1による大当たり中演出において、オープニング遊技に対応するオープニング演出では、長開放ラウンド遊技が16ラウンド実行される確変大当たりであることを示唆する演出画像（例えば、「HYPER BONUS」の文字）、右打ちを促す演出画像（例えば、「アタッカーを狙え！」の文字列）が表示される。

【0103】

大当たり中演出パターンX1による大当たり中演出において、図16に示すように、図柄揃い確変大当たりに対応するラウンド演出では、例えば、所定のモチーフに関連するキャラクタによるストーリー性を有する演出動画像90、大当たり種別示唆画像91、右打ち促進画像（右打ちの文字と右矢印）92、現在のラウンド数を示唆するラウンド数示唆画像93、大当たり時の演出図柄の画像94、大入賞口13aへの遊技球の入賞カウント値を報知する画像95が表示されると共に、演出動画像90に対応した効果音や楽曲が再生出力される。エンディング遊技に対応するエンディング演出では、ラウンド遊技の終了を報知する演出画像と、大当たり遊技終了後に確変遊技状態で遊技が制御されることを報知する演出画像等が表示される。

10

【0104】

他方、例えば、大当たり図柄X3が停止表示された16R長開放のランクアップ大当たりの場合、大当たり中演出パターンX3が一義的に決定される。大当たり中演出パターンX3による大当たり中演出において、オープニング演出では、大当たりの種類を示唆する演出画像（例えば、「RUSH」の文字）が表示されると共に、右打ち促進画像92が表示される。このオープニング演出では、今回の大当たり遊技で実行されるラウンド遊技のラウンド総数を示唆する演出画像は表示されない。

20

【0105】

大当たり中演出パターンX3による大当たり中演出において、ラウンド演出では、演出動画像93と、大当たり種別示唆画像（例えば、ランクアップ大当たりであることを示唆する表示）、ラウンド数示唆画像93、大当たり時の特定の演出図柄画像（例えば、「」）が表示される。尚、大当たり種別示唆画像、大当たり時の特定の演出図柄画像を表示しなくてもよい。

30

【0106】

更に、4R目、8R目のエンディング演出終了後のラウンドインターバル期間に当該長開放ラウンド遊技が更に継続するか否かを示唆するランクアップ演出が行われる。尚、ランクアップ演出が行われる場合、ラウンドインターバル期間は、ランクアップ演出が実行可能な時間であって、ランプアップ演出が行われないときに設定される時間（約2.0秒）よりも長い時間に設定される。ランクアップ演出として、図17に示すように、例えば、遊技者による演出ボタン6aの操作に応じて、所定のモチーフに関連したキャラクタが、パンチ、チョップ又はキックによって障壁を破壊する演出動画が表示される。この演出が成功する又は失敗することによりラウンド数がランクアップするか否かが示唆される。

40

【0107】

図17に示すように、ラウンドインターバル期間において、ランクアップ演出が開始されると、メイン画像表示装置16の画面に、（1）キャラクタ96と、障壁97と、遊技者に演出ボタン6aの連打操作を促す「連打！！」の文字98と、演出ボタン99と、連打操作が有効となる残り期間を示す操作有効期間ゲージ100とが表示される。

【0108】

次に、（2）操作有効期間中において、遊技者による演出ボタン6aの連打操作に連動して、キャラクタ96が、パンチによって障壁97を破壊していく破壊動作が行われ、その後、障壁97が徐々に破壊されていく。操作有効期間が終了したときに、（3）障壁97を完全に破壊することができたときには、ラウンド数がランクアップすることが示唆さ

50

れ（ランクアップ成功）、（4）長開放ラウンド遊技の継続が報知される一方で、（5）障壁97を完全に破壊することができなかつたときには、ラウンド数がランクアップしないことが示唆され（ランクアップ失敗）、（6）ラウンド遊技の終了が報知される。このように、ランクアップ演出が実行されることにより、長開放ラウンド遊技の継続を期待する遊技者の期待感を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0109】

ランクアップ演出を実行するにあたり、図18（1），（2）に示す乱数テーブルを用いて、複数の破壊動作（パンチ、チョップ又はキック）の何れかが抽選により決定される。図18（1）は、4R長開放のランクアップ大当たり遊技における4R目のラウンド遊技のとき、8R長開放のランクアップ大当たり遊技における8R目のラウンド遊技のときに、ランクアップ失敗となるランクアップ演出に用いられる乱数テーブルであり、図18（2）は、16R長開放のランクアップ大当たり遊技における4R目及び8R目のラウンド遊技のとき、8R長開放のランクアップ大当たり遊技における4R目のラウンド遊技のときに、ランクアップ成功となるランクアップ演出に用いられる乱数テーブルである。

10

【0110】

各破壊動作の信頼度（つまり、ランクアップに成功する確率の度合）は、パンチが最も低く、チョップ、キックの順で高くなる。図18（1）の乱数テーブルでは、ランクアップ失敗となるランクアップ演出を実行する場合に、複数の信頼度の異なる破壊動作に応じて所定の乱数値が割り当てられており、信頼度が高いキックによる破壊動作よりも、信頼度が低いパンチによる破壊動作の方が選択され易いように構成されている。尚、何れの破壊動作が選択されて行われても、ランクアップ演出の結果は、ランクアップ失敗となる。

20

【0111】

その一方で、図18（2）の乱数テーブルでは、ランクアップ成功となるランクアップ演出を実行する場合に、複数の信頼度が異なる破壊動作に応じて所定の乱数値が割り当てられており、信頼度が低いパンチによる破壊動作よりも、信頼度が高いキックによる破壊動作が選択され易いように構成されている。尚、何れの破壊動作が選択されても、ランクアップ成功の演出となる。

20

【0112】

報知演出制御手段74は、図19に示すように、複数回の長開放ラウンド遊技の各回のラウンド遊技において、大入賞口13aの開放開始後、規定開放時間内において規定個数の遊技球が大入賞口13aに入賞するまで、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、大入賞口13aに遊技球が入賞したことを報知する入賞報知演出を実行する。尚、短開放ラウンド遊技が実行される大当たり遊技においては、遊技球が大入賞口13aに殆ど入賞しないから、入賞報知演出は実行されない。

30

【0113】

入賞報知演出として、図16で示したラウンド演出において、大入賞口13aに入賞した遊技球の数（入賞カウント値）を報知する入賞カウント表示95が実行される。報知演出制御手段74は、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、入賞カウント値を加算する加算処理を実行して、表示されている入賞カウント表示95の入賞カウント値を更新表示させる。

40

【0114】

入賞カウント表示95において、入賞カウント値は四角で囲った数字で表示され、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、入賞カウント値が「1」「2」「3」と順次更新表示していく。

【0115】

更に、入賞報知演出として、図19に示すように、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、スピーカ27a, 27bから入賞報知音（演出音）が再生出力される音声報知演出が実行されると共に、枠ランプ28aを所定の点灯パターンで点灯させるランプ報知演出が実行される。図20に示すように、入賞報知音は、例えば、「ピコ～ン」や、「ド」「レ」「ミ」・・・などの音階等、複数種類の音声態様が設定・記憶されている。これ

50

ら複数種類の音声態様の中から、実行される大当たり中演出パターンに基づいて1の音声態様が決定される。

【0116】

ここで、上述した図9で説明したとおり、長開放ラウンド遊技中においてオーバー入賞が発生し得る場合がある。オーバー入賞が発生した場合に、前記入賞報知演出で再生出力されていた入賞報知音と同じ入賞報知音が再生出力され、前記入賞報知演出で点灯されていた点灯パターンと同じ点灯パターンで枠ランプが点灯されると、遊技者は、入賞報知演出とオーバー入賞報知演出の何れかの報知演出であるか見分けがつかず、オーバー入賞が発生したことを認識し難い。

【0117】

そこで、本実施例において、報知演出制御手段74は、オーバー入賞が発生した場合、入賞報知演出とは異なる報知態様でオーバー入賞報知演出を実行させる。具体的に、図19に示すように、長開放ラウンド遊技中においてオーバー入賞が発生した場合、大入賞口SW13cにより検出されたオーバー入賞の遊技球は、11個目、12個目・・・の遊技球として入賞カウント値を加算する加算処理が実行されるが、表示されている入賞カウント表示95の入賞カウント値は、「11」、「12」・・・に更新表示されずに、「10」のままである。つまり、オーバー入賞が発生した場合、入賞カウント表示95の入賞カウント値を更新しない報知態様で、オーバー入賞したことを報知する。

【0118】

更に、図19に示すように、オーバー入賞が発生した場合、入賞報知演出で再生出力される入賞報知音とは異なる音声態様のオーバー入賞報知音を再生出力させると共に、枠ランプ28a及び盤ランプ28bを点灯させる点灯態様で、オーバー入賞したこと及びオーバー入賞した遊技球の数を報知する。図20に示すように、オーバー入賞報知音として、「ピュイ～ン」や「やったね」等の複数種類の音声態様が設定・記憶されている。これら複数種類の音声態様の中から、実行される大当たり中演出パターンに基づいて1の音声態様が決定される。

【0119】

このように、長開放ラウンド遊技中においてオーバー入賞が発生した場合、大入賞口13aに遊技球が入賞したのに、入賞カウント表示95の入賞カウント値が更新表示されない報知態様によりオーバー入賞であることを気づき易くなるうえに、入賞報知演出の入賞報知音とは異なる音声態様の報知音の再生出力及び入賞報知演出の点灯態様とは異なる点灯態様でオーバー入賞報知演出が実行されるため、オーバー入賞が発生したことを遊技者が確実に認識することができる。

【0120】

更に、オーバー入賞報知音の再生出力回数とランプ28a, 28bの点灯・点滅動作が実行された回数により、オーバー入賞した遊技球の数を報知することができるから、オーバー入賞した遊技球の数を遊技者が認識することができる。

【0121】

尚、図21に示すように、入賞報知演出として、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、入賞カウント表示95の入賞カウント値の更新表示だけを実行するようにしてよい、即ち、大入賞口13aに遊技球が入賞しても、入賞報知音が再生出力されず、且つ枠ランプ28aが点灯しない。これにより、入賞報知演出とオーバー入賞報知演出の何れであるかが明確になるから、オーバー入賞が発生したことを遊技者がより一層認識し易くなる。

【0122】

次に、メイン画像表示装置16で行われる図柄変動演出の演出パターンの表示態様の具体例について説明する。図22に示すように、図柄変動演出においては、設定及び記憶された演出内容の演出パターンに基づいて3つの演出図柄が変動表示される。(1)通常遊技状態で遊技が制御されているとき、通常演出モードが設定され、非リーチハズレ(通常ハズレ)の演出パターン11の図柄変動演出が実行されて、図柄表示領域16aに3つの

10

20

30

40

50

演出図柄が非リーチハズレの判定結果を示す組み合わせ表示態様「1 2 3」で確定停止表示された後、又は、通電して初期化処理が実行されたことを示す初期画面のときに、予め決められている演出図柄「1 2 3」が初期表示された後、非リーチハズレの演出パターン11の図柄変動演出が実行開始される。

【0 1 2 3】

(2) 3つの演出図柄の変動表示が開始された後、(3)左側の演出図柄が「7」で仮停止表示され、次に、(4)右側の演出図柄が「3」で仮停止表示され、左右2つの演出図柄が同一図柄で揃わない非リーチ状態になり、(5)中央の演出図柄が「5」で仮停止表示されて、(6)非リーチハズレの判定結果を示す組み合わせ表示態様「7 5 3」が確定停止表示される。10

【0 1 2 4】

ここで、仮停止表示とは、一見すると3つの演出図柄が停止表示しているように見えるが、実際には3つの演出図柄が微動した状態（例えば、3つの演出図柄が上下に揺れ変動している状態）で図柄変動が継続していることを示している停止表示状態のことである。その一方で、確定停止表示とは、3つの演出図柄が微動しないことで図柄変動が終了して大当たり判定の判定結果が確定したことを示している停止表示状態のことである。

【0 1 2 5】

他方、ノーマルリーチハズレの演出パターン12の図柄変動演出が実行される場合、(2) 3つの演出図柄の変動表示が開始された後、(3)左側の演出図柄が「7」で仮停止表示され、次に、(7)右側の演出図柄が「7」で仮停止表示されて、左右の演出図柄が同一図柄で揃ったリーチ状態になり、(8)中央の演出図柄が「6」で仮停止表示されて、(9)リーチハズレの判定結果を示す組み合わせ表示態様「7 6 7」が確定停止表示される。20

【0 1 2 6】

他方、ノーマルリーチ大当たりの演出パターン1の図柄変動演出が実行される場合、(2) 3つの演出図柄の変動表示が開始された後、(3)左側の演出図柄が「7」で仮停止表示され、次に、(7)右側の演出図柄が「7」で仮停止表示された後、(10)中央の演出図柄が「7」で仮停止表示されて、(11)大当たりの判定結果を示す組み合わせ表示態様「7 7 7」が確定停止表示される（図柄揃い大当たりとなる）。

【0 1 2 7】

他方、ノーマルリーチ S P 大当たりの演出パターン2の図柄変動演出が実行される場合、或いは、ノーマルリーチ S P ハズレの演出パターン13の図柄変動演出が実行される場合、(7)左右の演出図柄が「7」で仮停止表示されてリーチ状態になると、S P リーチ演出へ発展する。尚、「S P」はスペシャルを意味し、S P リーチ演出は、ノーマルリーチよりも大当たり期待度が高い演出である。30

【0 1 2 8】

図23に示すように、(12)仮停止表示状態の左右の演出図柄「7」が画面隅側へ移動して小図柄に縮小表示された状態で、(13)S P リーチ演出が行われる。このS P リーチ演出では、例えば、所定のモチーフに関連した味方のキャラクタと敵のキャラクタとが対戦する一連のS P リーチ演出専用の動画が表示される。40

【0 1 2 9】

S P リーチ演出で味方のキャラクタが敵のキャラクタを攻撃して勝利する成功演出となった後、(14)3つの演出図柄が図柄揃い大当たりを示唆する「7 7 7」で仮停止表示された後、(15)「7 7 7」が確定停止表示される（図柄揃い大当たりとなる）。一方、S P リーチ演出で味方のキャラクタが敵のキャラクタによる攻撃により敗北するが失敗演出となった後、(16)3つの演出図柄がリーチハズレ「7 6 7」で仮停止表示された後、(16)「7 6 7」が確定停止表示される。

【0 1 3 0】

他方、図22に示すように、ノーマルリーチ S P · S P 大当たりの演出パターン3の図柄変動演出が実行される場合、或いは、ノーマルリーチ S P · S P ハズレの演出パー

ン 1 4 の図柄変動演出が実行される場合、(7) 左右の演出図柄が「 7 」「 7 」のリーチ状態で仮停止表示された後、S P · S P リーチ演出へ発展する。尚、S P · S P リーチ演出は、S P リーチ演出よりも大当たり期待度が高い演出である。

【 0 1 3 1 】

図 2 3 に示すように、S P · S P リーチ演出を行うにあたり、(1 2) 仮停止表示状態の左右の演出図柄「 7 」「 7 」が画面隅側へ移動して小図柄に縮小表示された状態で、(1 8) S P · S P リーチ演出が行われる。この S P · S P リーチ演出では、例えば、所定のモチーフに関連する味方の戦闘機と敵の戦闘機とが対戦する一連の S P · S P リーチ演出専用の動画が表示される。

【 0 1 3 2 】

S P · S P リーチ演出で味方の戦闘機からの攻撃により敵の戦闘機が爆破された成功演出となつた後、(1 9) 3 つの演出図柄が図柄揃い大当たりを示唆する「 7 7 7 」で仮停止表示された後、(2 0) 「 7 7 7 」が確定停止表示される。一方、S P · S P リーチ演出で敵の戦闘機からの攻撃により味方の戦闘機が爆破された失敗演出となつた後、(2 1) 3 つの演出図柄がリーチハズレ「 7 6 7 」で仮停止表示された後、(2 2) 「 7 6 7 」が確定停止表示されるときと、(2 3) 可動役物 1 7 a が画面前側に出現して大当たりであることが確定的に報知される大当たり確定演出が行われ、ランクアップ大当たりであることを示唆する「 7 7 」が仮停止表示された後、(2 4) 「 7 7 」が確定停止表示される(ランクアップ大当たりとなる)ときと、がある。

【 0 1 3 3 】

次に、メイン画像表示装置 1 6 で行われる大当たり中演出の表示態様の具体例について説明する。

図 2 4 に示すように、例えば、図柄揃いの 1 6 R 確変大当たりの「 7 7 7 」が確定停止表示された後、大当たり遊技が開始されると、大当たり中演出が開始される。(3 1) オープニング演出において、1 6 R の長開放ラウンド遊技が実行される確変大当たりに当選したことを示す「 H Y P E R B O N U S 」が表示されると共に、「 アタッカーを狙え！」の文字列、「 右打ち」の文字及び右矢印が表示される。尚、「 右打ち」の文字及び右矢印は、ラウンド遊技が終了するまで表示され続ける。

【 0 1 3 4 】

1 R 目のラウンド遊技が開始されると、ラウンド演出が開始され、大入賞口 1 3 a の開放開始後、(3 2) 遊技球が大入賞口 1 3 a に入賞すると、スピーカ 2 7 a , 2 7 b から入賞報知音「 ピコ～ン 」が再生出力され、枠ランプ 2 8 a が点灯されると共に、入賞カウント表示の入賞カウント値が「 0 」から「 1 」に更新表示される。

【 0 1 3 5 】

(3 3) 大入賞口 1 3 a に 2 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 2 」に更新表示され、(3 4) 3 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 3 」に更新表示される。その後、大入賞口 1 3 a に遊技球が入賞する毎に、入賞カウント値が更新表示されていく(図示略)。

【 0 1 3 6 】

その後、(3 5) 大入賞口 1 3 a に 6 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 6 」に更新表示され、(3 6) 7 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 7 」に更新表示され、(3 7) 8 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 8 」に更新表示され、(3 8) 9 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 9 」に更新表示され、(3 9) 1 0 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「 10 」に更新表示される。

【 0 1 3 7 】

1 0 個目(規定個数)の遊技球が入賞して、大入賞口装置 1 3 の開閉部材 1 3 b の閉塞動作が開始されて、大入賞口 1 3 a が閉塞状態になるまでに 1 1 個目の遊技球が入賞してオーバー入賞が発生すると、(4 0) 入賞カウント値は「 10 」のままで更新表示されないが、スピーカ 2 7 a , 2 7 b からオーバー入賞報知音「 ピュイ～ン 」が再生出力されると共に、枠ランプ 2 8 a 及び盤ランプ 2 8 b が点灯する。

10

20

30

40

50

【0138】

1 R 目のラウンド遊技終了後のインターバル期間中に、入賞カウント値が「0」にリセットされ、2 R 目のラウンド遊技が開始されると、大入賞口 13 a の開放開始後、(41) 大入賞口 13 a に 1 個目の遊技球が入賞すると、スピーカ 27 a, 27 b から入賞報知音「ピコ～ン」が再生出力され、枠ランプ 28 a が点灯されると共に、入賞カウント値が「0」から「1」に更新表示される。

【0139】

その後、2 R 目～15 R 目のラウンド遊技が行われた後(図示略)、最終ラウンドとなる16 R 目のラウンド遊技が開始されると、大入賞口 13 a の開放開始後、(42) 大入賞口 13 a に 1 個目の遊技球が入賞すると、スピーカ 27 a, 27 b から入賞報知音「ピコ～ン」が再生出力され、枠ランプ 28 a が点灯されると共に、入賞カウント値が「0」から「1」に更新表示される。10

【0140】

その後、大入賞口 13 a に 2 個目～9 個目の遊技球が入賞毎に、入賞カウント値が更新表示されていく(図示略)。(43) 10 個目(規定個数)の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「10」に更新表示される。そして、開放中の大入賞口 13 a が閉塞状態になるまでに、11 個目、12 個目の遊技球が連続入賞して、2 個のオーバー入賞が発生すると、(44) 入賞カウント値は、「10」のままで更新表示されないが、2 個のオーバー入賞に対して、スピーカ 27 a, 27 b からオーバー入賞報知音「ピュイ～ン」が連続的に繰り返し 2 回再生出力されると共に、枠ランプ 28 a 及び盤ランプ 28 b の点灯・点滅動作が繰り返し 2 回行われることで、2 個のオーバー入賞が発生したことが報知される。20

【0141】

大入賞口 13 a が閉塞状態となり、ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が開始される。(45) エンディング演出では、「ラウンド終了」の文字が表示された後、(46) 今回の大当たり遊技中に大入賞口 13 a に遊技球が入賞したことに応じて払い出された賞球の数を示す獲得賞球数「2445 pt」が表示される。この獲得賞球数は、今回の当たり遊技で払い出された賞球の合計数であり、オーバー入賞が発生した場合にはオーバー入賞により払い出された賞球数を含むものである。例えば、3 個のオーバー入賞が発生した場合には、16 R のラウンド遊技で払い出された規定個数の賞球の合計数(16 R × 10 カウント × 15 賞球 = 2400 個)に、45 個の賞球が加算される。30

【0142】

エンディング演出の終盤で、(47) 「確変モード突入」の文字が表示され、当たり遊技が終了した後、遊技状態が確変遊技状態へ移行される。(48) 遊技者に右打ちを促す演出表示が行われると共に、第 2 特別図柄の変動開始と同時に、3 つの演出図柄の変動表示が開始される。

【0143】

次に、長開放ラウンド遊技の実行途中で電源が遮断された場合、電源復旧後の大当たり中演出の表示態様の具体例について説明する。

図 25 に示すように、5 R 目の長開放ラウンド遊技において、(51) 大入賞口 13 a に 8 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント表示の入賞カウント値が「7」から「8」に更新表示された後、停電等により電源が遮断された場合には、5 R 目のラウンド遊技が中断されると共に、(52) 「電源復旧中」の文字が表示された画面に切り換わり、電源復旧後、5 R 目のラウンド遊技が再開されると、(53) ラウンド演出とは異なる演出態様の特別演出が行われる。40

【0144】

特別演出では、右打ちを促す画像と、当たり遊技中(5 R 目のラウンド遊技)であることを示す演出画像が表示される。そのため、電源復旧後、再開された5 R 目のラウンド遊技で大入賞口 13 a に 9 個目、10 個目の遊技球が入賞しても入賞報知演出は実行されず、また、オーバー入賞が発生しても、オーバー入賞報知演出は実行されない。

【0145】

10

20

30

40

50

5 R 目のラウンド遊技終了後、6 R 目のラウンド遊技が開始されると、大入賞口 13 a の開放開始後、ラウンド演出が開始され、(54) 大入賞口 13 a に1個目の遊技球が入賞すると、スピーカ 27 a, 27 b から入賞報知音「ピコ～ン」が再生出力され、枠ランプ 28 a が点灯されると共に、入賞カウント値が「0」から「1」に更新表示される。

【0146】

その後、大入賞口 13 a に2個目～9個目の遊技球が順次入賞し(図示略)、(55) 10 個目の遊技球が入賞すると、入賞カウント値が「10」に更新表示される。そして、大入賞口 13 a が閉塞状態になるまでオーバー入賞が発生すると、(56) 入賞カウント値は、「10」のままで更新表示されないが、スピーカ 27 a, 27 b からオーバー入賞報知音「ピュイ～ン」が再生出力されると共に、枠ランプ 28 a 及び盤ランプ 28 b が点灯される。その後、エンディング遊技でのエンディング演出において、獲得賞球数については、電源復旧後に再開されたラウンド遊技終了後の次ラウンド遊技以降で払い出された賞球の合計数が表示される。

【0147】

このように、ラウンド遊技の途中で電源が遮断された場合、電源復旧後、中断したラウンド遊技が再開されて当該ラウンド遊技が終了するまでは特別演出が実行され、また、大入賞口 13 a に遊技球が入賞しても入賞報知演出は実行されず、オーバー入賞が発生してもオーバー入賞報知演出は実行されない。当該ラウンド遊技終了後の次 R 目のラウンド遊技からラウンド演出が再開されると共に、大入賞口 13 a への遊技球の入賞に応じて入賞報知演出及びオーバー入賞報知が実行される。

【0148】

次に、図4に示す各手段 40～46、52～55、60、70～74 の機能が達成するために、制御装置 20(遊技制御基板 21、演出制御基板 23、画像・音声制御基板 24、ランプ制御基板 25)が実行する主要な処理についてフローチャートに基づいて説明する。尚、S_i(i = 1, 2, ...,)は、ステップを示す。

【0149】

図26に示すように、遊技制御基板 21 のコンピュータが実行するタイマ割込処理は微小時間(4ms)毎に開始され、そのタイマ割込処理において、乱数更新処理(S1)、始動口 SW 処理(S2)、ゲート SW 処理(S3)、大入賞口 SW 処理(S4)、特別図柄処理(S5)、普通図柄処理(S6)、大入賞口装置処理(S7)、賞球処理(S8)、出力処理(S9)が順次実行される。

【0150】

図27に示すように、S2の始動口 SW 処理では、第1始動口 SW 10 a がオンの場合(S11; Yes)、第1特別図柄保留数 U1 が4未満の場合(S12: Yes)、第1特別図柄保留数 U1 が「1」加算した値に更新され(S13)、大当たり乱数値(判定値)、大当たり図柄乱数値(判定値)、リーチ乱数値(判定値)及び変動パターン乱数値(判定値)(第1特別図柄情報)が取得・格納され(S14)、次に、事前判定処理(S15)が実行され、第1特別図柄保留数増加コマンドがセットされる(S16)。

【0151】

第2始動口 SW 11 c がオンの場合(S17; Yes)、第2特別図柄保留数 U2 が4未満の場合(S18; Yes)、第2特別図柄保留数 U2 が「1」加算した値に更新され(S19)、大当たり乱数値(判定値)、大当たり図柄乱数値(判定値)、リーチ乱数値(判定値)及び変動パターン乱数値(判定値)(第2特別図柄情報)が取得・格納され(S20)、次に、事前判定処理(S21)が実行され、第2特別図柄保留数増加コマンドがセットされる(S22)。

【0152】

S15、S21の事前判定処理では、基本的に、S5の特別図柄処理におけるS37とS38で実行される処理と同等の処理が行われ、S16、S22は、S15、S21の事前判定処理の判定結果に関する情報を含む特別図柄保留数増加コマンドがセットされる。S16、S22でセットされたコマンド及びその他のステップの処理でセットされたコマ

ンドについては、S 6 の出力処理により演出制御基板 2 3 に送信される。

【0153】

図28に示すように、S 4 の大入賞口 SW 処理では、大入賞口 SW がオンの場合 (S 2 3 ; Yes) 、大当たり遊技フラグがONに設定されているか否か判定される (S 2 4) 。大当たり遊技フラグがOFFに設定されている場合 (S 2 4 ; No) 、つまり、大当たり遊技実行中でない場合、エラー入賞コマンドがセットされる (S 2 9) 。一方、大当たり遊技フラグがONに設定されている場合 (S 2 4 ; Yes) 、つまり、大当たり遊技実行中である場合、入賞個数カウンタ C が「1」加算した値に更新される (S 2 5) 。

【0154】

S 2 5 の処理に続いて、入賞個数カウンタ C の値が「11」未満であるか否か判定される (S 2 6) 。入賞個数カウンタ C の値が11未満の場合 (S 2 6 ; Yes) 、即ち、遊技球の入賞が規定個数 (10 個) を超えていない場合、大入賞口入賞コマンドがセットされる (S 2 7) 。一方、入賞個数カウンタ C が11以上の場合、即ち、遊技球の入賞が規定個数 (10 個) を超えている場合、オーバー入賞コマンドがセットされる (S 2 8) 。

【0155】

図29に示すように、S 5 の特別図柄処理では、大当たり遊技フラグがOFFに設定されている場合 (S 3 1 ; No) 、つまり、大当たり遊技実行中でない場合、特別図柄が変動表示中か否か判定される (S 3 2) 。特別図柄が変動表示中である場合 (S 3 2 ; Yes) 、S 4 4 へ移行する。一方、特別図柄が変動表示中でない場合 (S 3 2 ; No) 、第2特別図柄保留数 U 2 が「1」以上か否か判定される (S 3 3) 。第2特別図柄保留数 U 2 が「1」以上の場合 (S 3 3 ; Yes) 、第2特別図柄保留数 U 2 が「1」減算した値に更新される (S 3 4) 。一方、第2特別図柄保留数 U 2 が「1」未満の場合 (S 3 3 ; No) 、第1特別図柄保留数 U 1 が「1」以上か否か判定される (S 3 5) 。

【0156】

第1特別図柄保留数 U 1 が「1」以上の場合 (S 3 5 ; Yes) 、第1特別図柄保留数 U 1 が「1」減算した値に更新される (S 3 6) 。その一方で、第1特別図柄保留数 U 1 と第2特別図柄保留数 U 2 の和が「1」以上でない場合、つまり、「0」の場合 (S 3 5 ; No) 、客待ちフラグがONに設定されているか否か判定される (S 4 9) 。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機 1 が客待ち状態であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技フラグがONに設定されておらず且つ特別図柄情報が保留されておらず且つ特別図柄の変動表示が行われなくなったタイミングでONに設定され、特別図柄の変動表示が再び開始されるときのOFFに設定される。

【0157】

客待ちフラグがONに設定されていない場合 (S 4 9 ; No) 、客待ちコマンドがセットされ (S 5 0) 、客待ちフラグがONに設定される (S 5 1) 。一方、客待ちフラグがONに設定されている場合 (S 4 9 ; Yes) 、S 6 の普通図柄処理へ移行する。S 3 4 又は S 3 6 の実行後、大当たり判定処理 (S 3 7) が実行され、続いて、変動パターン選択処理 (S 3 8) が実行される。

【0158】

図30に示すように、大当たり判定処理では、高確遊技フラグがONに設定されているか否か判定される (S 5 2) 。ここで、高確遊技フラグは、大当たり判定において大当たりであると判定される確率が相対的に高い高確率であるか否かを示すフラグである。

【0159】

高確遊技フラグがONに設定されている場合 (S 5 2 ; Yes) 、図5の大当たり乱数テーブルのうちの高確テーブルが選択され (S 5 3) 、高確遊技フラグがONに設定されていない場合 (S 5 2 ; No) 、図5の大当たり乱数テーブルのうちの低確テーブルが選択される (S 5 4) 。S 5 3 又は S 5 4 の処理に続いて、特別図柄情報の大当たり乱数値 (判定値) が大当たり特定値であるか否かに基づいて、大当たりであるか否か判定される (S 5 5) 。

【0160】

10

20

30

40

50

大当たりの場合（S55；Yes）、大当たり図柄の種類を決定する図柄判定値処理が実行される（S56）。図柄判定値処理では、図6の大当たり図柄乱数テーブルを参照して、特別図柄情報の大当たり図柄乱数値と一致する大当たり図柄判定値に基づいて大当たり図柄X1～X7、Y1～Y7の何れかが選定される（S57）。その一方で、ハズレの場合（S55；No）、ハズレ図柄が設定される（S58）。

【0161】

図29に示すS38の変動パターン選択処理では、S37の大当たり判定処理で設定された大当たり図柄の種類又はハズレ図柄、大当たりか否かの判定に供された大当たり判定値と組のリーチ判定値、特別図柄変動パターン判定値、第1，第2特別図柄保留数、及び現在の遊技状態に基づいて、変動パターン決定テーブルの何れかを参照して変動パターンとしての複数の変動時間の何れかが選択決定される。遊技状態が低確率遊技状態且つ非時短遊技状態（通常遊技状態）に設定されている場合、図13の通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルを参照して変動パターンが選択される。10

【0162】

一方、遊技状態が高確率遊技状態且つ時短遊技状態（確変遊技状態）に設定されている場合、確変遊技状態用の変動パターン決定テーブル（図示略）を参照して変動パターンが選択され、遊技状態が高確率遊技状態且つ非時短遊技状態（潜確遊技状態）に設定されている場合、潜確遊技状態の変動パターン決定テーブル（図示略）を参照して変動パターンが選択され、低確率遊技状態且つ時短遊技状態（時短遊技状態）に設定されている場合、時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル（図示略）を参照して変動パターンが選択される。20

【0163】

S38の処理に続いて、S37で設定された判定図柄とS38で決定された変動パターンの情報を含む特図変動開始コマンドがセットされる（S39）。次に、S39でセットされた特図変動開始コマンドに含まれる変動パターンの情報に基づいて、特別図柄の変動表示が開始される（S40）。その際、第1特別図柄情報に関するS37～S39の処理が行われた場合には第1特別図柄表示器19aにおいて第1特別図柄の変動表示が開始され、第2特別図柄情報に関するS37～S39の処理が行われた場合には第2特別図柄表示器19bにおいて第2特別図柄の変動表示が開始される。30

【0164】

S40の処理に続いて、客待ちフラグがONに設定されている場合（S41；Yes）、客待ちフラグがOFFに設定される（S42）。S42の処理の実行後、又は、客待ちフラグがONに設定されていない場合（S41；No）、S40における特別図柄の変動表示を開始してからの経過時間である変動時間の計測を開始する（S43）。S43の実行後、又は、特別図柄が変動表示中である場合（S32；Yes）、S43における変動時間の計測開始から、S38の処理によって選択された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否か判定される（S44）。

【0165】

変動時間が経過した場合（S44；Yes）、第1特別図柄表示器19a又は第2特別図柄表示器19bに第1又は第2特別図柄の判定結果を示す大当たり・ハズレの判定図柄を停止表示することを通知する特図変動停止コマンドがセットされ（S45）、S40で開始した特別図柄の変動表示が終了する（S46）。具体的には、S37で設定された判定図柄が第1又は第2特別図柄表示器19a又は19bに停止表示される。尚、この判定図柄の停止表示は、少なくとも所定図柄確定時間（例えば1s）が経過するまで継続される。S46の処理に続いて、S43で計測を開始した変動時間がリセットされ（S47）、停止中処理（S48）が実行される。40

【0166】

図31に示すように、S48の停止中処理では、時短遊技フラグがONに設定されているか否か判定される（S61）。時短遊技フラグがONに設定されている場合（S61；Yes）、時短遊技継続回数J（時短遊技残余回数）が「1」減算された値に更新される50

(S62)。この時短遊技継続回数Jは、時短遊技状態で補助遊技が実行される残り回数を示すものであり、本実施例では、大当たりの種類に応じて、「10000」回或いは「100」回からカウントダウンが開始される。

【0167】

S62の処理に続いて、時短遊技継続回数Jが「0」とあると判定された場合(S63; Yes)、時短遊技フラグがOFFに設定される(S64)。S64の処理の実行後、又は、時短遊技継続回数Jが「0」でない場合(S63; No)、高確遊技フラグがONに設定されているか否か判定される(S65)。

【0168】

高確遊技フラグがONに設定されている場合(S65; Yes)、高確遊技継続回数X(高確遊技残余回数)が「1」減算された値に更新される(S66)。この高確遊技継続回数Xは、高確率遊技状態で大当たり判定処理が実行される残り回数を示すものであり、本実施例では、「10000」回からカウントダウンが開始される。S66の処理に続いて、高確遊技継続回数Xが「0」とあると判定された場合(S67; Yes)、高確遊技フラグがOFFに設定される(S68)。これにより遊技状態が低確率遊技状態に設定変更される。S68の処理の実行後、又は、高確遊技継続回数Xが「0」でない場合(S67; No)、大当たりであるか否か判定される(S69)。

【0169】

大当たりである場合(S69; Yes)、大当たり遊技フラグがONに設定され(S70)、時短遊技継続回数J及び高確遊技継続回数Xが「0」にリセットされ(S71)、時短遊技フラグ及び高確遊技フラグがOFFに設定される(S72)。S72の処理に続いて、大当たり遊技が開始されることを通知するためのオープニングコマンドがセットされる(S73)。

【0170】

図32に示すように、S7の大入賞口装置処理では、先ず、大当たり遊技フラグがONか否か判定される(S81)。大当たりフラグがONの場合(S81; Yes)、オープニング遊技中である場合(S82; Yes)、オープニング時間が経過したか否か判定される(S83)。オープニング時間が経過した場合(S83; Yes)、大入賞口13aの開放パターン設定処理が実行される(S84)。

【0171】

S84の開放パターン設定処理では、図7、図8で説明したように、大当たり図柄X1～X7、Y1～Y7の種類に応じて大入賞口13aの開放パターンが設定されると共に、設定された大入賞口13aの開放パターンに応じた、最大ラウンドRc(4R,8R,14R,16Rの何れか)と規定個数Yc(10個)と規定開放時間(29.5秒,0.1秒の何れか)が設定される。

【0172】

S84の処理に続いて、ラウンド数Rが「1」加算した値に更新され(S85)、大入賞口SOL13dの開放制御が開始され(S86)、大入賞口13aが開放される。続いて、開放開始された大入賞口13aの開放時間の計測が開始され(S87)、ラウンド開始コマンドがセットされた後(S88)、S92の処理へ移行する。

【0173】

他方、オープニング遊技中でない場合(S82: No)、エンディング遊技中であるか否か判定される(S89)。エンディング遊技中である場合(S89; Yes)、S100の処理へ移行する。一方、エンディング遊技中でない場合(S89; No)、インターバル中であるか否か判定される(S90)。

【0174】

インターバル中である場合(S90; Yes)、インターバル時間(約2.0秒)が経過した否か判定される(S91)。インターバル時間が経過した場合(S91; Yes)、S85の処理へ移行する。一方、インターバル中でない場合(S90; No)、大入賞口13aの開放開始から規定開放時間が経過したか否か判定される(S92)。

【0175】

10

20

30

40

50

規定開放時間を経過していない場合(S 9 2 ; N o)、規定入賞個数に達しているか否か判定される(S 9 3)。規定入賞個数に達している場合(S 9 3 ; Y e s)、或いは、規定開放時間を経過している場合(S 9 2 ; Y e s)、開放制御を終了する(S 9 4)。これにより大入賞口 1 3 a が閉塞状態になる。

【 0 1 7 6 】

S 9 4 の処理の実行後、ラウンド数 R が最大ラウンド数 R c になったか否か判定される(S 9 5)。最大ラウンド数 R c でない場合(S 9 5 ; N o)、次ラウンドの開始タイミングを制御するために、開放制御を終了してからのインターバル時間の計測が開始される(S 9 6)。一方、最大ラウンド数 R c である場合(S 9 5 ; Y e s)、エンディング時間の計測が開始される(S 9 7)。

10

【 0 1 7 7 】

S 9 7 の処理に続いて、ラウンド数 R が「0」にリセットされ(S 9 8)、エンディングコマンドがセットされる(S 9 9)。エンディング時間が経過した場合(S 1 0 0 ; Y e s)、遊技状態設定処理(S 1 0 1)が実行され、大当たり遊技フラグが O F F に設定される(S 1 0 2)。

【 0 1 7 8 】

図 3 3 に示すように、S 1 0 1 の遊技状態設定処理では、先ず、高確大当たりであるか否か判定される(S 1 1 1)。高確大当たり(確変大当たり、潜確大当たり)の場合(S 1 1 1 ; Y e s)、高確遊技フラグが O N に設定され(S 1 1 2)、高確遊技継続回数 X が「1000 0」回に設定される(S 1 1 3)。

20

【 0 1 7 9 】

S 1 1 3 の処理に続いて、確変大当たりであるか否か判定される(S 1 1 4)。確変大当たりでない場合(S 1 1 4 ; N o)、つまり、潜確大当たりである場合、S 1 1 7 の処理へ移行する。一方、確変大当たりである場合(S 1 1 4 ; Y e s)、時短遊技フラグが O N に設定され(S 1 1 5)、時短遊技継続回数 J が「10000」回に設定される(S 1 1 6)。他方、高確大当たりでない場合(S 1 1 1 ; N o)、つまり、通常大当たりの場合、時短遊技フラグが O N に設定され(S 1 1 5)、時短遊技継続回数 J が「100」回に設定される(S 1 1 6)。S 1 1 6 の処理の実行後、又は、S 1 1 4 の処理の実行後、遊技状態コマンドがセットされる(S 1 1 7)。

30

【 0 1 8 0 】

図 3 4 に示すように、演出制御基板 2 3 のコンピュータが実行するタイマ割込処理は微小時間(4ms)毎に開始され、そのタイマ割込処理において、遊技制御基板 2 1 から制御コマンドを受信して、この制御コマンドに基づく処理を実行可能なコマンド受信処理(S 2 0 1)、ボタン S W 処理(S 2 0 2)、画像・音声制御基板 2 4 、ランプ制御基板 2 5 へ制御コマンドを送信可能なコマンド送信処理(S 2 0 3)が順次実行される。

【 0 1 8 1 】

S 2 0 1 のコマンド送信処理によって、演出ボタン 6 a や十字キーボタン 6 b の操作に応じた遊技演出上の効果を実現するための処理が、画像・音声制御基板 2 4 及びランプ制御基板 2 5 に対して指示され、演出画像の表示や音声の再生出力等が画像・音声制御基板 2 4 に対して指示され、枠ランプ 2 8 a 及び盤ランプ 2 8 b や可動役物装置 1 7 の可動役物 1 7 a の作動がランプ制御基板 2 5 に対して指示される。

40

【 0 1 8 2 】

図 3 5 に示すように、S 2 0 1 のコマンド受信処理では、先ず、客待ち処理が実行される(S 2 1 0)。この客待ち処理では、遊技制御基板 2 1 から特図変動開始コマンドを受信したか否かに基づいて、客待ち中であるか否か判定される。客待ち中である場合、客待ち演出開始コマンドがセットされる。

【 0 1 8 3 】

S 2 1 0 の処理に続いて、保留数増加コマンドを受信したか否か判定される(S 2 1 1)。保留数増加コマンドを受信した場合(S 2 1 1 ; Y e s)、保留数加算処理が実行され(S 2 1 2)、保留数加算コマンドがセットされる(S 2 1 3)。S 2 1 2 の保留数加

50

算処理では、受信した保留数増加コマンドが解析され、その解析情報に基づいて特別図柄情報が記憶される。

【0184】

S213の処理の実行後、又は、保留数増加コマンドを受信していない場合(S211; No)、特図変動開始コマンドを受信した場合(S214; Yes)、演出モード設定処理(S215)、図柄変動演出選択処理(S216)が順次実行される。S215の演出モード設定処理では、受信した特図開始コマンドに含まれる遊技状態コマンドが解析され、設定される遊技状態に応じた演出モードが設定され、演出モードコマンドがセットされる。

【0185】

S216の図柄変動演出選択処理では、現在設定されている遊技状態に対応する演出モードの演出パターン決定テーブルがセットされ、図29のS38の変動パターン選択処理で選定された特別図柄の変動パターンに対応する演出パターンが一義的に決定される。その決定された演出パターンの情報を含む図柄変動演出開始コマンドがセットされる。

10

【0186】

S216の処理の実行後、又は、特図変動開始コマンドを受信していない場合(S214; No)、特図変動停止コマンドを受信したか否か判定される(S217)。特図変動停止コマンドを受信した場合(S217; Yes)、図柄変動演出終了中処理が実行される(S218)。

20

【0187】

S218の図柄変動演出終了中処理では、受信した特図変動停止コマンドが解析され、今回の図柄変動演出の契機となった大当たり判定処理での判定結果が大当たりであると判定された場合、大当たりの種類(確変大当たり、潜確大当たり、通常大当たり)に応じて、特別図柄の変動回数(10000回、100回の何れか)が設定される。その一方で、大当たり判定処理での判定結果がハズレであると判定された場合、設定されている演出モードが参照され、確変演出モード、潜確演出モード、時短演出モードの何れかが設定されている場合、特別図柄の変動回数が「1」の場合、つまり、最終変動パターンとして、ハズレの変動パターンが終了した場合、通常演出モードが設定され、図柄変動演出終了コマンドがセットされる。

【0188】

S218の処理の実行後、又は、特図変動停止コマンドを受信していない場合(S217; No)、オープニングコマンドを受信したか否か判定される(S219)。オープニングコマンドを受信した場合(S219; Yes)、大当たり中演出選択処理が実行される(S220)。この大当たり中演出選択処理では、図15で示した大当たり中演出パターン決定テーブルがセットされ、解析したオープニングコマンドに基づいて、複数種類の大当たり中演出パターンの中から、停止表示された大当たり図柄及び大当たりの種類(図柄揃い確変大当たり、ランクアップ確変大当たり、ジャンプアップ確変大当たり、潜確大当たり、通常大当たり)に対応する1の大当たり中演出パターンを一義的に決定する。

30

【0189】

S220の処理の実行後、又は、オープニングコマンドを受信していない場合(S219; No)、大入賞口入賞コマンド又はオーバー入賞コマンドを受信したか否か判定される(S221)。大入賞口入賞コマンド又はオーバー入賞コマンドを受信した場合(S221; Yes)、大入賞口入賞処理が実行される(S222)。

40

【0190】

S222の処理の実行後、又は、大入賞口入賞コマンド又はオーバー入賞コマンドを受信していない場合(S221; No)、エラー入賞コマンドを受信したか否か判定される(S223)。エラー入賞コマンドを受信した場合(S223; Yes)、エラー入賞処理が実行される(S224)。

【0191】

S224の処理の実行後、又は、エラー入賞コマンドを受信していない場合(S223; No)、エンディングコマンドを受信したか否か判定される(S225)。エンディン

50

グコマンドを受信した場合(S 2 2 5 ; Y e s)、エンディング演出処理が実行される(S 2 2 6)。

【 0 1 9 2 】

図 3 6 に示すように、S 2 2 2 の大入賞口入賞処理では、先ず、大入賞口入賞コマンドヒオーバー入賞コマンドの何れを受信したか判定される(S 2 3 1)。オーバー入賞コマンドを受信した場合(S 2 3 1 ; N o)、オーバー入賞情報コマンドがセットされる(S 2 3 2)。

【 0 1 9 3 】

大入賞口入賞コマンドを受信した場合(S 2 3 1 ; Y e s)、入賞カウンタ Y が「1」加算した値に更新され(S 2 3 2)、入賞カウンタ Y の値が 11 未満の場合(S 2 3 3 ; Y e s)、入賞カウント値更新表示コマンドがセットされる(S 2 3 4)。一方、入賞カウンタ Y の値が 11 以上の場合(S 2 3 3 ; N o)、入賞カウンタ Y が「0」にリセットされる(S 2 3 5)。

【 0 1 9 4 】

図 3 7 に示すように、画像・音声制御基板 2 4 のコンピュータが実行する画像出力・音声再生出力処理は微小時間(4ms)毎に開始され、演出制御基板 2 3 から種々の制御コマンドを受信するコマンド受信処理(S 3 0 1)、受信した制御コマンドに基づいて、画像出力処理(S 3 0 2)、音声選択処理(S 3 0 3)、音声データ登録処理(S 3 0 4)、音声出力処理(S 3 0 5)が順次実行される。画像出力・音声再生出力処理が実行されることにより、メイン画像表示装置 1 6 やサブ画像表示装置 1 8 に演出画像(動画)が表示され、スピーカ 2 7 a , 2 7 b から音声が再生出力される。

【 0 1 9 5 】

S 3 0 2 の画像出力処理では、入賞カウント値更新表示コマンドを受信した場合、入賞カウント表示の入賞カウント値の表示画像を更新する更新表示処理が実行される。一方、オーバー入賞情報コマンドを受信した場合、更新表示処理は実行されない。

【 0 1 9 6 】

入賞カウント値更新表示コマンドを受信した場合、S 3 0 3 の音声選択処理では、図 2 0 で示した入賞報知音が選択され、S 3 0 4 の音声データ登録処理により選択された入賞報知音の音声データが再生チャンネルに登録され、S 3 0 5 の音声出力処理により入賞報知音が再生出力される。一方、オーバー入賞情報コマンドを受信した場合、図 2 0 で示したオーバー入賞報知音が選択され、選択されたオーバー入賞報知音の音声データが再生チャンネルに登録され、オーバー入賞報知音が再生出力される。

【 0 1 9 7 】

実施例 1 を部分的に変更する変更例について説明する。

[1] 入賞カウント表示の入賞カウント値を、数字による表示以外に、例えば、「 」の表示態様で表示して、大入賞口 1 3 a に遊技球が入賞する毎に、「 」の数が増えていく更新表示を行うようにしてもよい。この場合、大入賞口 1 3 a に規定個数の遊技球が入賞するまでは、「 」の数が増えていく更新表示が行われるが、オーバー入賞が発生した場合には、「 」の数が増える更新表示は行われない。

【 0 1 9 8 】

[2] 入賞カウント表示の入賞カウント値を、例えば、「 」の表示態様で表示する場合に、ラウンド遊技の開始時に、規定個数分(10 個分)の「 」を表示し、大入賞口 1 3 a に遊技球が入賞する毎に、「 」が 1 個ずつ消去される更新表示を行うようにしてもよい。オーバー入賞が発生した場合には、規定個数分の「 」は全て消去されているので、「 」が消去される更新表示は行われない。

【 0 1 9 9 】

[3] ラウンド遊技中において、エラーが発生した場合には、エラーの内容によっては、エラー報知中にオーバー入賞が発生しても、オーバー入賞報知演出を実行しないようにしてもよい。

【 0 2 0 0 】

10

20

30

40

50

例えば、大入賞口不正入賞、磁気センサエラー、電波センサエラー等の不正行為によるエラーの場合には、エラー報知中にオーバー入賞が発生しても、オーバー入賞報知演出を実行せず、球詰まりエラー、遊技球補給切れエラー、払い出し不足エラー等の不正行為によらないエラーの場合には、エラー報知中にオーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞報知演出を実行する。

【0201】

[4]入賞報知演出での入賞報知音とオーバー入賞報知演出でのオーバー入賞報知音の音声態様を同一にして、オーバー入賞報知音の再生出力期間を、入賞報知音の再生出力期間よりも長くするようにしてもよい。

【0202】

[5]入賞報知演出及びオーバー入賞報知演出の何れの報知演出においても枠ランプ28a(又は盤ランプ28b)だけを点灯させ、枠ランプ28a(又は盤ランプ28b)の点灯態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、入賞報知演出で枠ランプ28aをスロー点滅させる点灯態様とし、オーバー入賞報知演出で枠ランプ28aを高速点滅させる点灯態様にしてもよい。

【実施例2】

【0203】

実施例2においては、図38に示すように、ラウンド演出で実行される報知演出として、大当たり遊技中に大入賞口13aに遊技球が入賞したことに応じて払い出される賞球数に関する獲得賞球数報知演出が実行される。この獲得賞球数報知演出では、今回の大当たり遊技で実行されるラウンド遊技のラウンド数に基づいて払い出される予定の賞球の合計予定数(総獲得予定数)を示唆する獲得賞球予定数表示110と、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に払い出された賞球の累積数(総獲得数)を更新する獲得賞球数更新表示111とが行われる。尚、図38のラウンド演出は、ランクアップ確変大当たりに対応するラウンド演出である。

【0204】

大当たり遊技中に獲得賞球数報知演出が実行され、獲得賞球予定数については、オーバー入賞による賞球数が加算された賞球の総獲得予定数が表示され、獲得賞球数については、オーバー入賞が発生しても、そのオーバー入賞による賞球数が累積されない総獲得数が表示される場合には、最終的に、総獲得予定数の方が総獲得数よりも多くなり、その一方で、獲得賞球予定数については、オーバー入賞による賞球数が加算されない賞球の総獲得予定数が表示され、獲得賞球数については、オーバー入賞が発生すると、そのオーバー入賞による賞球数が累積される総獲得数が表示される場合には、最終的に、総獲得数の方が総獲得予定数よりも多くなる。つまり、何れの獲得賞球数報知演出が実行されても、総獲得予定数と総獲得数との整合性がとれた獲得賞球数報知演出が実行されないため、今回の大当たり遊技で規定個数の入賞に応じた賞球やオーバー入賞による賞球を獲得できたことを明確に把握できない虞がある。

【0205】

そこで、本実施例においては、報知演出制御手段74Aは、図39に示すように、獲得賞球数報知演出において、獲得賞球予定数については、今回の大当たり遊技で実行されるラウンド遊技のラウンド数に基づいて払い出される予定の賞球のうち、オーバー入賞による賞球を加算しない賞球の合計予定数(総獲得予定数)を表示し、獲得賞球数については、大当たり遊技において、各回のラウンド遊技において規定個数に達するまで大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に払い出された賞球の累積数(総獲得数)を更新表示し、オーバー入賞が発生した場合、賞球の累積処理は実行されるが、総獲得数の更新表示を行わない。

【0206】

図40に示すように、報知演出制御手段74Aは、大当たりの種類に応じて、獲得賞球数報知演出を実行するか否かを決定する。具体的に、ランクアップ確変大当たりの場合には、獲得賞球数報知演出が実行され、図柄揃い確変大当たり、ジャンプアップ確変大当たり、潜確大当たり、通常大当たりの場合には、獲得賞球数報知演出は実行されない。

10

20

30

40

50

【0207】

ランクアップ確変大当りの場合、大当り中演出において当該大当り遊技で実行される長開放ラウンド遊技のラウンド総数が示唆されないため、大当り遊技開始時に表示される獲得賞球予定数を参考にして、実行される長開放ラウンド遊技のラウンド数をある程度予測することができる。そのため、獲得賞球数演出に対する遊技者の注目を高めることができる。

【0208】

次に、ランクアップ確変大当りに対応する大当り遊技で実行される獲得賞球数演出の表示態様の具体例について説明する。

図41に示すように、ランクアップ確変大当りであることを示唆する演出図柄が停止表示された後に（図23（24）参照）、大当り遊技が開始されると、大当り中演出が開始される。（1）オープニング演出において、「アタッカーを狙え！」の文字列と、「右打ち」の文字及び右矢印とが表示されると共に、獲得賞球予定数「600」pt（ $4\text{R} \times 10\text{カウント} \times 15\text{賞球} = 600\text{個}$ ）が表示される。大当り遊技開始後、ラウンド数がランクアップすることが報知されるまで、獲得賞球予定数については更新表示されない。

10

【0209】

ランクアップ確変大当りに対応するオープニング演出及びラウンド演出では、当該大当り遊技中に実行される長開放ラウンド遊技のラウンド総数が示唆されないので、獲得賞球予定数により、大当り遊技開始の時点で少なくとも4Rの長開放ラウンド遊技が実行されることが示唆される。尚、1回の長開放ラウンド遊技では、大入賞口13aに10個（規定個数）の遊技球が入賞することが可能であるため、1回の長開放ラウンド遊技について、10個の遊技球が入賞した場合には、150個の賞球が払い出されることになる。

20

【0210】

1R目のラウンド遊技が開始されると、ラウンド演出が開始され、大入賞口13aの開放開始後、（2）1個目の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「0」から「15」に更新表示される。その後、2～9個目の遊技球が大入賞口13aに順次入賞して獲得賞球数が「135」まで更新表示される（図示略）。

20

【0211】

（3）10個目（規定個数）の遊技球が入賞すると、獲得賞球数が「150」に更新表示され、1回のラウンド遊技において規定個数に応じた賞球が払い出されたことが示唆される。大入賞口装置13の開閉部材13bの閉塞動作が開始されて、大入賞口13aが閉塞状態になるまでに11個目の遊技球が入賞してオーバー入賞が発生すると、（4）オーバー入賞による賞球は払い出され、獲得賞球数の累積処理は実行されるが、獲得賞球数は「150」のままで更新表示されない。また、獲得賞球予定数も「600」のままで更新表示されない。

30

【0212】

2R目のラウンド遊技が開始されると、大入賞口13aの開放開始後、（5）1個目の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「150」から「165」に更新表示され、（6）2個目の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「165」から「180」に更新表示される。

40

【0213】

その後、2R目の残りのラウンド遊技、3R目のラウンド遊技が実行され、3R目のラウンド遊技の終了時点で、獲得賞球数が「450」まで更新表示される。4R目のラウンド遊技が開始されると、大入賞口13aの開放開始後、（7）1個目の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「450」から「465」に更新表示される。

【0214】

その後、4R目のラウンド遊技が終了して大入賞口13aが閉塞されて、エンディング演出終了後のラウンドインターバル期間において、（8）図17で示したランクアップ演出が行われる。ランクアップ演出が成功演出になると、（9）「ラウンド継続！！」の文字列が表示されると共、獲得賞球予定数が「600」から「1200」（ $8\text{R} \times 10\text{カウント} \times$

50

15賞球 = 1200個の規定個数に応じて払い出される予定の賞球の総数であり、オーバー入賞による賞球の予定数を含まない値)に更新表示される。獲得賞球予定数が「1200」に更新表示されることにより、長開放ラウンド遊技が8Rまで継続されることが示唆される。

【0215】

5R目のラウンド遊技が開始され、大入賞口13aの開放開始後、(10)1個目の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「600」から「615」に更新表示される。その後、2~9個目の遊技球が大入賞口13aに順次入賞して獲得賞球数が「735」まで更新表示される(図示略)。(11)10個目(規定個数)の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「750」に更新表示される。そして、大入賞口13aが閉塞状態になるまでに11個目の遊技球が入賞してオーバー入賞が発生すると、(12)オーバー入賞による賞球は払い出され、獲得賞球数の累積処理は実行されるが、獲得賞球数は「750」のままで更新表示されない。また、獲得賞球予定数も「1200」のままで更新表示されない。

10

【0216】

その後、6R目、7R目のラウンド遊技が実行され、(13)8R目のラウンド遊技が開始され、大入賞口13aの開放開始後、獲得賞球数が「1065」まで更新表示される。その後、8R目のラウンド遊技が終了して大入賞口13aが閉塞されて、エンディング演出終了後のラウンドインターバル期間において、(14)図17で示したランクアップ演出が行われる。ランクアップ演出が成功演出になると、(15)長開放ラウンド遊技が最大ラウンド(16R)まで継続することを示唆する「MAX」の文字が表示されると共に、獲得賞球予定数が「1200」から「2400」(16R×10カウント×15賞球 = 2400個の規定個数に応じて払い出される予定の賞球の総数であり、オーバー入賞による賞球数を含まない値)に更新される。

20

【0217】

9R目のラウンド遊技が開始され、大入賞口13aの開放開始後、(16)1個目の遊技球が大入賞口13aに入賞すると、獲得賞球数が「1215」に更新される。その後、16Rまでラウンド遊技が継続され、(17)16Rのラウンド遊技の終了時にまでに、獲得賞球数が「2400」まで更新される。遊技者は、獲得賞球数が、獲得賞球予定数と同数であるから、16Rのラウンド遊技における各回のラウンド遊技で規定個数の遊技球の賞球を獲得することができたことを明確に把握する。

30

【0218】

大入賞口13aが閉塞状態となり、ラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が開始される。(18)エンディング演出では、「ラウンド終了」の文字が表示された後、(19)今回の16R長開放ラウンド遊技で大入賞口13aに遊技球が入賞したことに応じて払い出された賞球の総数を示す獲得賞球総数「2430」ptが表示される。この獲得賞球総数は、オーバー入賞により払い出された賞球数を含むものである。

30

【0219】

例えば、2個のオーバー入賞が発生した場合には、16Rのラウンド遊技で払い出された規定個数の賞球の合計数(16R×10カウント×15賞球 = 2400個)に、30個の賞球が加算される。遊技者は、この獲得賞球総数によりオーバー入賞が発生したこと及びオーバー入賞の個数を把握することができる。(20)エンディング演出の終盤で、「確変モード突入」の文字が表示され、大当たり遊技が終了した後、遊技状態が確変遊技状態へ移行される。

40

【0220】

このように、ラウンド遊技開始後、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、獲得賞球数が更新表示され、ラウンド遊技の実行途中でランクアップ演出が行われる場合、成功演出となってラウンド数がランクアップすると、大当たり遊技開始時に表示されていた獲得賞球数予定数がランクアップに対応した値に更新表示される。

【0221】

50

オーバー入賞が発生した場合には、獲得賞球数は更新表示されず、獲得賞球数予定数には、オーバー入賞による賞球の数が含まれていないので、最終のラウンド遊技が終了したときに、獲得賞球予定数と獲得賞球数とが同数である場合には、複数回のラウンド遊技における各回のラウンド遊技で規定個数に応じた賞球を獲得することができたことを明確に把握することができ、十分な満足感を感じることができるので、獲得賞球数が獲得賞球予定数よりも少ない場合には、規定個数に応じた賞球を獲得することができなかつことを明確に把握することができる。

【0222】

実施例2を部分的に変更する変更例について説明する。

[1]大当たり遊技において、獲得賞球予定数だけを表示して、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、表示されている獲得賞球予定数から、その入賞に応じて払い出された賞球数分を減算処理し、その減算処理した値に更新表示を行うようにしてもよい。 10

【0223】

例えば、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に15個の賞球が払い出される場合、オープニング演出で獲得賞球予定数「600」ptが表示され、ラウンド遊技開始後、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、獲得賞球予定数が、「600」「585」「570」…と更新表示され、獲得賞球予定数が「0」になると、ランクアップ演出が行われ、成功演出となってラウンド数がランクアップすると、獲得賞球予定数が「0」から「600」ptに更新され、大入賞口13aに遊技球が入賞する毎に、「600」「585」「570」…と更新表示されていく。獲得賞球予定数には、オーバー入賞による賞球数分は含まれない。 20

【0224】

[2]ランクアップ大当たりの場合、オープニング演出でランクアップ演出を行って、ラウンド遊技開始前に、実行されるラウンド遊技のラウンド総数を示唆してもよい。例えば、ランクアップ演出において、成功演出となった場合には、ラウンド遊技が16ラウンド実行されることが示唆され、失敗演出になった場合には、ラウンド遊技が4ラウンド実行されることが示唆される。

【0225】

[3]本発明は、上述した実施例に制約されることなく、各種の変形を採用することができる。例えば、各種演出の例として挙げた画像や音声はあくまでも一例であり、これらは適宜に変形することができる。その他、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において種々の変更を付加して実施が可能であり、種々のパチンコ遊技機等の遊技機に本発明を適用可能である。 30

【符号の説明】

【0226】

- | | |
|-----|-----------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 13 | 大入賞口装置 |
| 16 | メイン画像表示装置 |
| 43 | 判定手段 |
| 45 | 特別遊技実行手段 |
| 74A | 演出表示制御手段 |

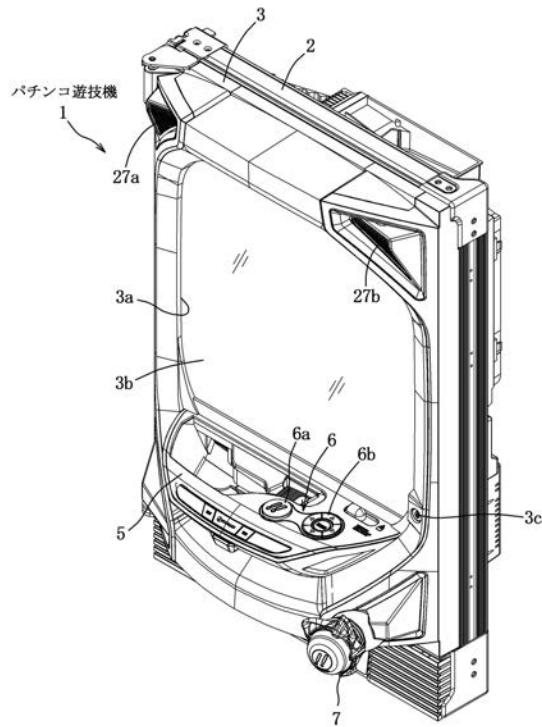
10

20

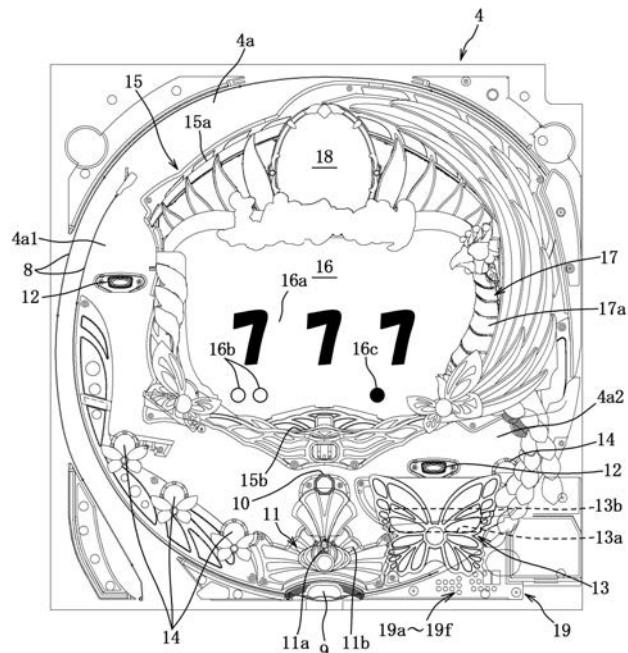
30

40

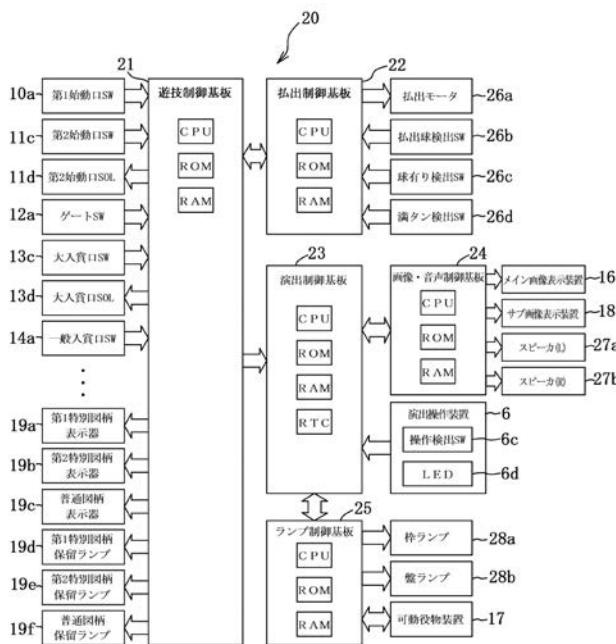
【図1】



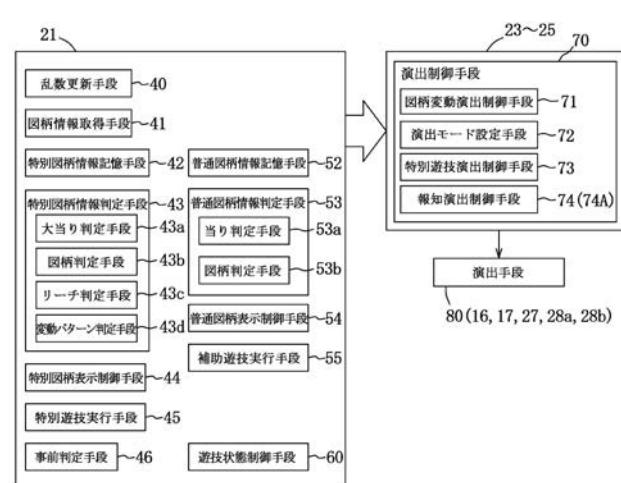
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

	範囲	割合	特定値(判定値)
大当たり	低確率遊技状態	1/300	3
	高確率遊技状態	0~299	10/300 3, 7, 36, 55, 87, 126, 158, 172, 218, 250

【図6】

特別図柄	大当り図柄	範囲	割合
第1特別図柄	大当り図柄X1	0~249	3%
	大当り図柄X2		50%
	大当り図柄X3		1%
	大当り図柄X4		2%
	大当り図柄X5		4%
	大当り図柄X6		3%
	大当り図柄X7		37%
第2特別図柄	大当り図柄Y1		60%
	大当り図柄Y2		5%
	大当り図柄Y3		5%
	大当り図柄Y4		3%
	大当り図柄Y5		1%
	大当り図柄Y6		3%
	大当り図柄Y7		23%

【図7】

特別図柄	大当り図柄	大当りの種類	大入賞口の開放パターン	通常遊技状態への移行条件	
				確変遊技状態	1000回の図柄変動
第1特別図柄	大当り図柄X1	図柄揃い確変大当り	16R長開放	確変遊技状態 1000回の図柄変動	
	大当り図柄X2	8R長開放	8R長開放		
	大当り図柄X3	16R長開放	8R長開放		
	大当り図柄X4	ランクアップ確変大当り	8R長開放		
	大当り図柄X5	潜確大当り	4R長開放		
	大当り図柄X6	潜確大当り	4R短開放		
	大当り図柄X7	通常大当り	4R長開放		
第2特別図柄	大当り図柄Y1	図柄揃い確変大当り	16R長開放	確変遊技状態 1000回の図柄変動	
	大当り図柄Y2	ジャンプアップ確変大当り	14R長開放		
	大当り図柄Y3	16R長開放	8R長開放		
	大当り図柄Y4	ランクアップ確変大当り	4R長開放		
	大当り図柄Y5	潜確大当り	4R短開放		
	大当り図柄Y6	潜確大当り	4R長開放		
	大当り図柄Y7	通常大当り	4R長開放		

【図8】

大入賞口の開放パターン	規定開放時間	規定入賞個数
16R長開放	29.5秒×16回(1R～16R)	10個
14R長開放(2R短開放)	29.5秒×14回(3R～16R)	
8R長開放	29.5秒×8回(1R～8R)	
4R長開放	29.5秒×4回(1R～4R)	
4R短開放	0.1秒×4回(1R～4R)	

【図11】

普通図柄	選択率	第2始動口開放パターン	
		非時短遊技状態	時短遊技状態
当り図柄a	9/10	0.1秒×1回	1.0秒×6回
当り図柄b	1/10	0.1秒×1回+5.6秒×1回	2.0秒×3回

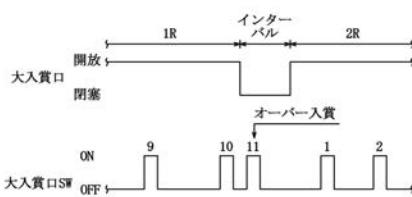
【図12】

遊技状態		設定内容	
通常遊技状態	低確率遊技状態	非時短遊技状態	非時短遊技状態
時短遊技状態	低確率遊技状態	時短遊技状態	時短遊技状態
潜確遊技状態	高確率遊技状態	非時短遊技状態	非時短遊技状態
確変遊技状態	高確率遊技状態	時短遊技状態	時短遊技状態

【図9】

【大当り遊技】

長開放ラウンド遊技



【図10】

補助遊技	当り確率	普図変動時間	第2始動口の開放パターン
非時短遊技状態	1/10	12秒	0.1秒×1回 or 0.1秒×1回+5.6秒×1回
時短遊技状態	10/10	0.5秒	1.0秒×6回 or 2.0秒×3回

【図13】

変動パターン決定テーブル(通常遊技状態)

特別回柄	当落	判定回柄	保留数	リーチ乱数	変動パターン乱数	変動パターン	変動時間(S)
第1特別回柄	大当り	大当り回柄	-	-	0~30	変動パターン1	17
					31~60	変動パターン2	41
					61~80	変動パターン3	101
					81~99	変動パターン4	200
	ハズレ	ハズレ回柄	0,1	0~89	0~59	変動パターン11	8
					60~99	変動パターン12	13.5
				90~99	0~70	変動パターン10	30
			2,3	0~89	71~90	変動パターン14	40
					91~99	変動パターン15	120
				90~99	0~59	変動パターン16	3
				60~99	変動パターン11	8	
				0~49	変動パターン12	13.5	
				50~74	変動パターン14	40	
				75~99	変動パターン15	120	
第2特別回柄	大当り	大当り回柄	-	-	0~79	変動パターン11	3
					80~99	変動パターン12	41
					0~59	変動パターン13	101
					60~99	変動パターン14	200
					0~59	変動パターン15	8
	ハズレ	ハズレ回柄	0,1	0~89	60~99	変動パターン12	13.5
					0~49	変動パターン13	16
					50~74	変動パターン14	40
			2,3	0~89	75~99	変動パターン15	120
					0~79	変動パターン16	3
					80~99	変動パターン11	8
					0~69	変動パターン12	16
					70~89	変動パターン14	40
					90~99	変動パターン15	120

【図14】

演出パターン決定テーブル(通常演出モード)

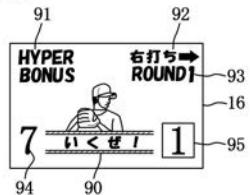
変動パターン	演出パターン	内容
変動パターン1	演出パターン1	ノーマルリーチ(当り)
変動パターン2	演出パターン2	ノーマルリーチ→SP(当り)
変動パターン3	演出パターン3	ノーマルリーチ→SP・SP(当り)
変動パターン4	演出パターン4	リーチ発り(成功)→ノーマルリーチ→SP→SP(当り)
変動パターン5	演出パターン5	ノーマルリーチ→SP→SP・SP(当り)
変動パターン10	演出パターン10	リーチ発り(失敗)→非リーチ(ハズレ)
変動パターン11	演出パターン11	非リーチ(ハズレ)
変動パターン12	演出パターン12	ノーマルリーチ(ハズレ)
変動パターン13	演出パターン13	ノーマルリーチ→SP(ハズレ)
変動パターン14	演出パターン14	ノーマルリーチ→SP・SP(ハズレ)
変動パターン15	演出パターン15	ノーマルリーチ→SP→SP・SP(ハズレ)
変動パターン16	演出パターン16	短縮変動非リーチ(ハズレ)

【図15】

大当り回柄	大当りの種類	大当り中演出パターン
大当り回柄X1	回柄揃い確大当り	大当り中演出パターンX1
大当り回柄X2		大当り中演出パターンX2
大当り回柄X3		大当り中演出パターンX3
大当り回柄X4	ランクアップ確大当り	大当り中演出パターンX4
大当り回柄X5		大当り中演出パターンX5
大当り回柄X6	潜確大当り	大当り中演出パターンX6
大当り回柄X7	通常大当り	大当り中演出パターンX7
大当り回柄Y1	回柄揃い確大当り	大当り中演出パターンY1
大当り回柄Y2	ジャンプアップ確大当り	大当り中演出パターンY2
大当り回柄Y3		大当り中演出パターンY3
大当り回柄Y4	ランクアップ確大当り	大当り中演出パターンY4
大当り回柄Y5		大当り中演出パターンY5
大当り回柄Y6	潜確大当り	大当り中演出パターンY6
大当り回柄Y7	通常大当り	大当り中演出パターンY7

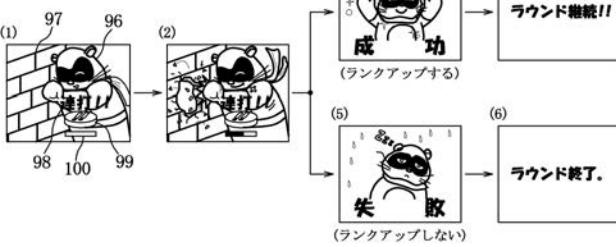
【図16】

[ラウンド演出]



【図17】

[ランクアップ演出]



【図18】

(1)ランクアップしない場合のランクアップ演出

キャラクタの破綻動作	範囲	割合	乱数値
パンチ		70/100	0~69
チョップ	0~99	24/100	70~93
キック		6/100	94~99

(2)ランクアップする場合のランクアップ演出

キャラクタの破綻動作	範囲	割合	乱数値
パンチ		5/100	0~4
チョップ	0~99	25/100	5~29
キック		70/100	30~99

【図19】

報知演出	入賞報知演出	オーバー入賞報知演出
入賞カウント表示	入賞する毎に更新	更新しない
音声報知	入賞する毎に入賞報知音を出力	オーバー入賞報知音を出力
ランプ報知	入賞する毎に枠ランプ点灯	枠ランプ及び盤ランプ点灯

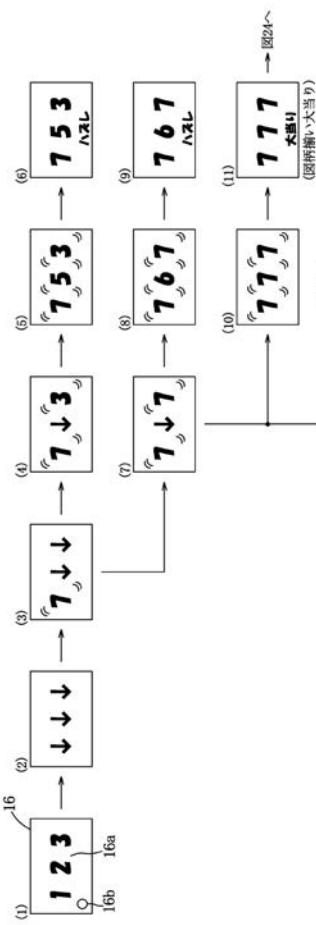
【図20】

入賞報知音	オーバー入賞報知音
「ピコヘン」	「ピュイヘン」
「ド」→「レ」→「ミ」…	「やったね」

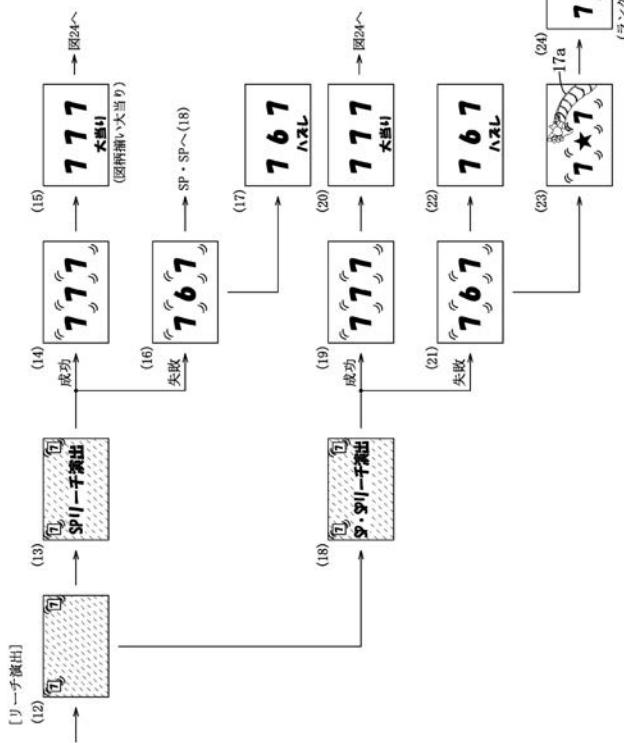
【図21】

報知演出	入賞報知演出	オーバー入賞報知演出
入賞カウント表示	入賞する毎に更新	更新しない
音声報知	入賞報知音を出力しない	オーバー入賞報知音を出力
ランプ報知	株ランプを点灯しない	株ランプ及び盤ランプ点灯

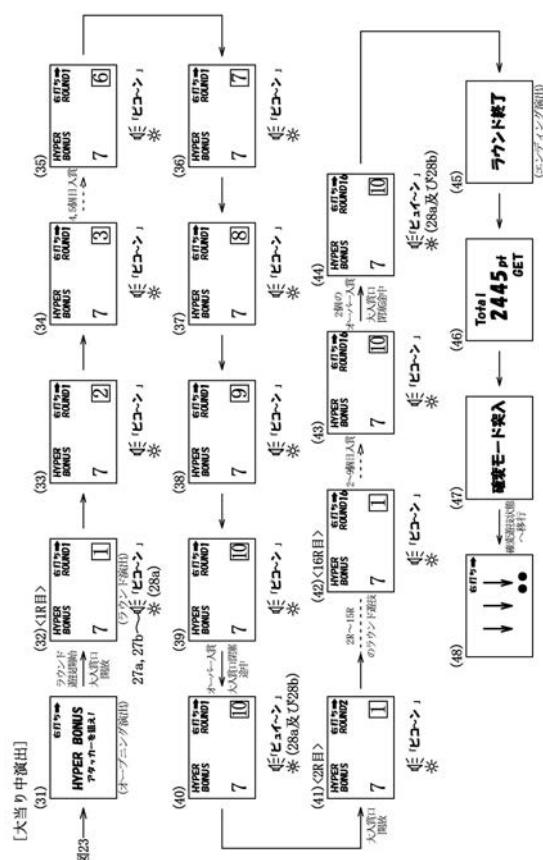
【図22】



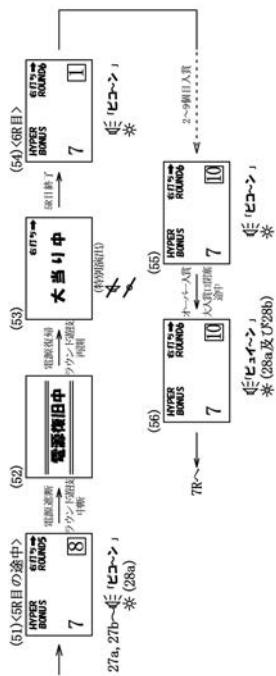
【図23】



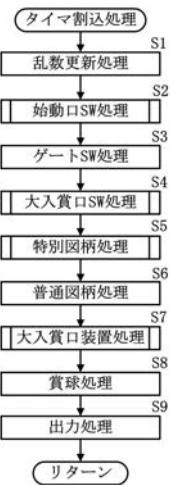
【図24】



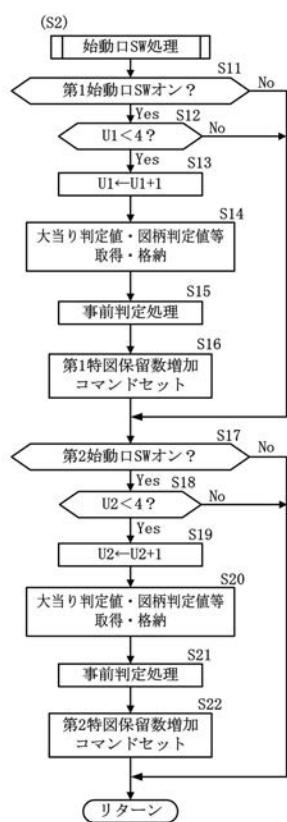
【図25】



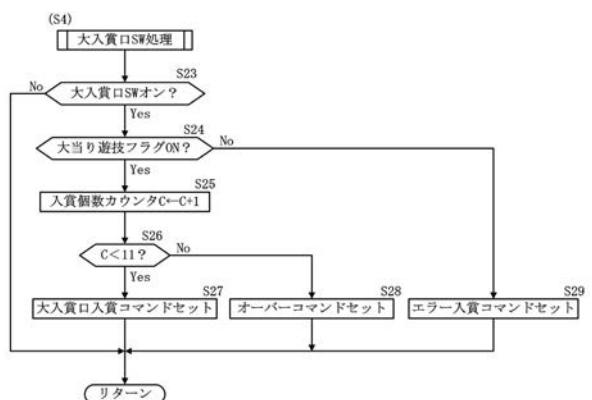
【図26】



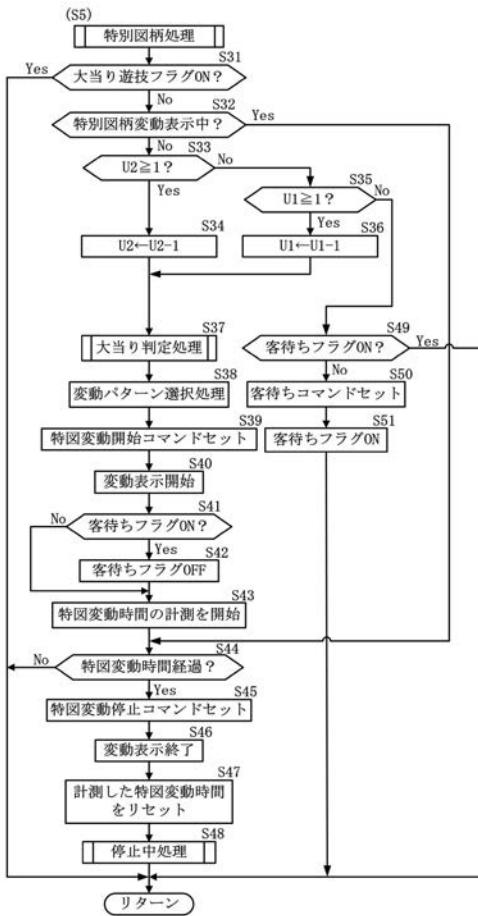
【図27】



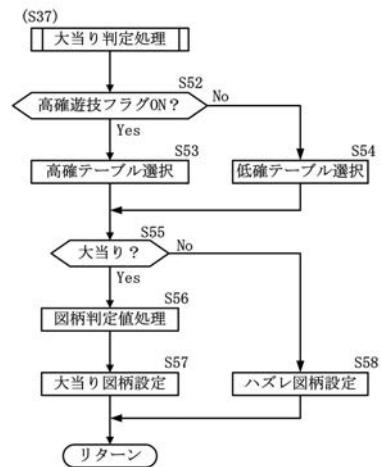
【図28】



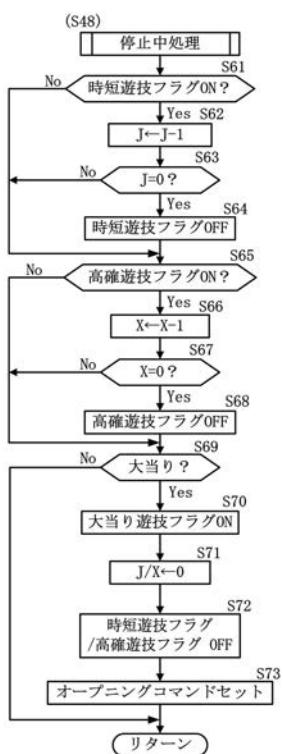
【図29】



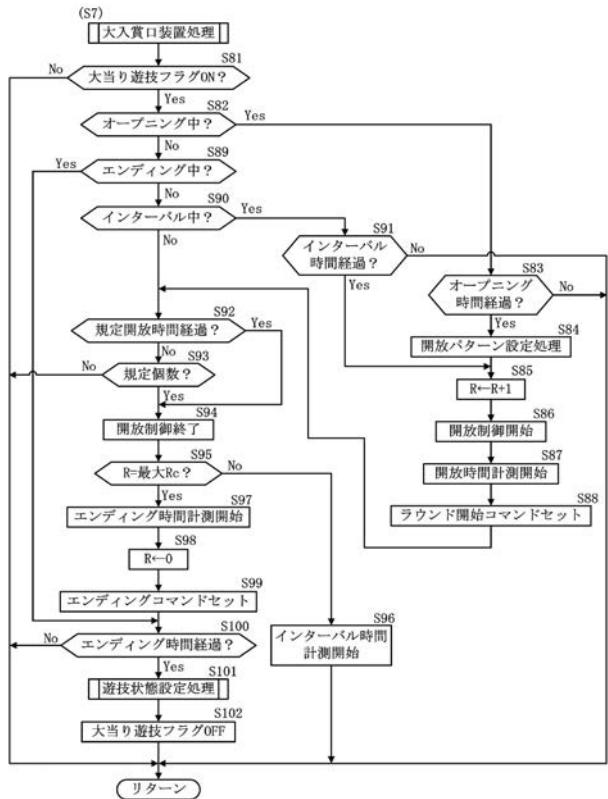
【図30】



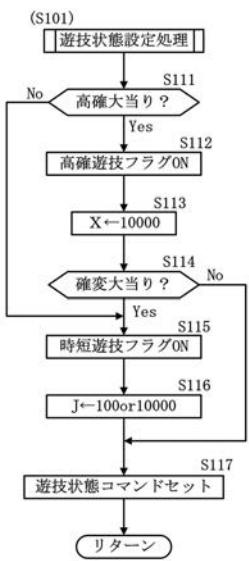
【図31】



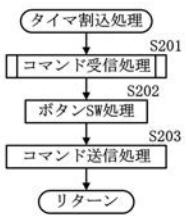
【図32】



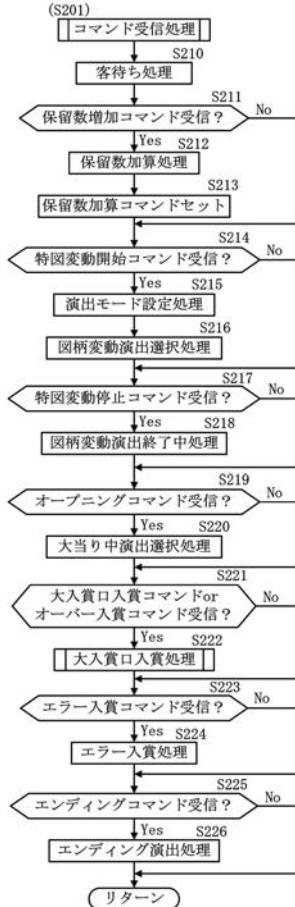
【図 3 3】



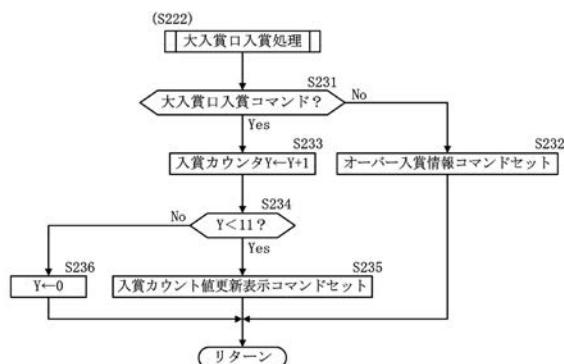
【図 3 4】



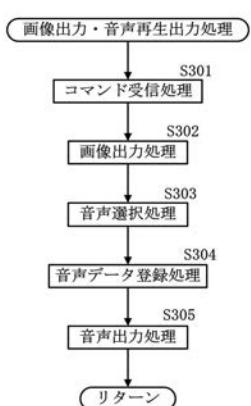
【図 3 5】



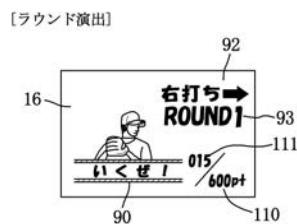
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

獲得賞球数知演出	獲得賞球予定表示 オーバー入賞による賞球数分を加算しない。
	獲得賞球数更新表示 遊技球が入賞する毎に、獲得賞球数を更新。 オーバー入賞の場合、獲得賞球数を更新しない。

【図 4 0】

大当たりの種類	獲得賞球数報知演出
図柄揃い確変大当たり	実行しない
ランクアップ確変大当たり	実行する
ジャンプアップ確変大当たり	実行しない
潜確大当たり	実行しない
通常大当たり	実行しない

【図 4 1】

