

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7413151号  
(P7413151)

(45)発行日 令和6年1月15日(2024.1.15)

(24)登録日 令和6年1月4日(2024.1.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全51頁)

(21)出願番号 特願2020-97624(P2020-97624)  
 (22)出願日 令和2年6月4日(2020.6.4)  
 (65)公開番号 特開2021-186539(P2021-186539)  
 A)  
 (43)公開日 令和3年12月13日(2021.12.13)  
 審査請求日 令和5年6月2日(2023.6.2)

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

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】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

識別情報の可変表示中に前記有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間のうち前記特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示を表示可能な特別表示手段と、を備え、

前記特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり、

特別表示の態様を変化させる変化演出を前記特別期間中に実行可能な変化演出実行手段をさらに備え、

前記変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特別演出実行手段は、前記特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた演出であつて、前記所定演出における演出表示の少なくとも一部を視認困難とする特別演出を実行可能であり、

前記特別表示手段は、

特別表示の態様および表示領域の範囲の大きさを変化させることができあり、

10

20

第1領域と、該第1領域とは異なる第2領域において特別表示を表示可能であり、  
前記第1領域に表示される特別表示の態様を変化させることができるとともに、前記第2領域に表示される特別表示の態様を変化させることができあり、

前記第1領域に表示される特別表示と前記第2領域に表示される特別表示とを共通の態様で並行して表示することが可能であり、

特別表示の態様が特別態様である場合、該特別表示の態様を変化させず、  
前記特別期間は、第1期間と、該第1期間よりも前記特定タイミングに近い第2期間と  
を含み、

前記第1期間において前記変化演出が実行される割合と、前記第2期間において前記変化演出が実行される割合と、が異なり、

前記変化演出が行われるタイミングによって前記有利状態に制御される期待度が異なる、  
ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

**【背景技術】**

**【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

**【0003】**

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

**【0004】**

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

**【0005】**

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞

10

20

30

40

50

口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

#### 【0006】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

#### 【0007】

また、所定演出の実行中に、複数種類の特別演出のうちいずれかを実行可能なものがあった。例えば、リーチ演出の実行中に、複数種類のカットイン演出のうちいずれかを実行可能なものがあった（例えば、特許文献1参照。）。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0008】

#### 【文献】特開2020-631号公報（図14）

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0009】

しかし、好適に特別演出を実行することができていなかった。

#### 【0010】

そこで、本発明は、特別演出を好適に実行することが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】

#### 【0011】

##### （A）本発明による遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

識別情報の可変表示中に前記有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間のうち前記特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示を表示可能な特別表示手段と、を備え、

前記特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり、

特別表示の態様を変化させる変化演出を前記特別期間中に実行可能な変化演出実行手段をさらに備え、

前記変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特別演出実行手段は、前記特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた演出であって、前記所定演出における演出表示の少なくとも一部を視認困難とする特別演出を実行可能であり、

前記特別表示手段は、

特別表示の態様および表示領域の範囲の大きさを変化させることができあり、

第1領域と、該第1領域とは異なる第2領域とにおいて特別表示を表示可能であり、

前記第1領域に表示される特別表示の態様を変化させることができるとともに、前

10

20

30

40

50

記第2領域に表示される特別表示の態様を変化させることができあり、

前記第1領域に表示される特別表示と前記第2領域に表示される特別表示とを共通の態様で並行して表示することが可能であり、

特別表示の態様が特別態様である場合、該特別表示の態様を変化させず、

前記特別期間は、第1期間と、該第1期間よりも前記特定タイミングに近い第2期間とを含み、

前記第1期間において前記変化演出が実行される割合と、前記第2期間において前記変化演出が実行される割合と、が異なり、

前記変化演出が行われるタイミングによって前記有利状態に制御される期待度が異なる、ことを特徴とする。

さらに、本発明による遊技機は、

識別情報（例えば、特別図柄、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態。小当たり遊技状態や、高確率状態、高ベース状態、小当たり遊技状態が発生しやすい特殊状態（いわゆるK T状態）であってもよい）に制御可能な遊技機であって、

識別情報の可変表示中に有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS813を実行する部分）と、

所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、有利状態に制御されることを示唆する特別演出（例えば、カットイン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分）と、

所定演出の演出期間のうち特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示（例えば、左右パネル表示）を表示可能な特別表示手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分）と、を備え、

特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり（例えば、青、緑、赤、金、虹色のパネル表示を表示可能であり）、

特別表示の態様を変化させる変化演出（例えば、「昇格」または「昇格？」の文字を表示するとともに、該文字が左右パネル表示に対して作用する変化演出）を特別期間中に実行可能な変化演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分）をさらに備え、

変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい（図8-4（C）および図8-5参照））、

特別演出実行手段は、特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた演出であって、所定演出における演出表示の少なくとも一部を視認困難とする特別演出を実行可能であり（例えば、左右パネル表示の表示内容に対応した演出であって、スーパーリーチ演出におけるバトル表示を視認困難とするカットイン演出を実行可能である（図8-7（B4）（B6）参照））、

特別期間は、第1期間（例えば、第1ターンまたは第2ターン）と、該第1期間よりも特定タイミングに近い第2期間（例えば、第1期間を第1ターンとした場合の第2ターンおよび第3ターン、第1期間を第2ターンとした場合の第3ターン）と、を含み、

第1期間において変化演出が実行される割合と、第2期間において変化演出が実行される割合と、が異なる（図8-4（C）および図8-5参照））

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特別期間における興奮を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

- 【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図8-1】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
- 【図8-2】変動パターン毎の演出内容を示すタイミングチャートである。
- 【図8-3】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図8-4】攻防決定抽選テーブルと、カットイン演出の説明用テーブルと、演出パターンの説明用テーブルとを示す説明図である。
- 【図8-5】演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図8-6】変化演出が行われる場合における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。
- 【図8-7】変化演出が行われる場合における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。
- 【図8-8】変化演出が行われる場合における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。
- 【図8-9】変形例1における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。
- 【図8-10】変形例2における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。
- 【図8-11】変形例3における画像表示装置5の表示例を示す説明図である。

10

20

30

【発明を実施するための形態】

【0013】

（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。

【0014】

（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。

【0015】

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

【0016】

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様子も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0017】

40

50

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

#### 【0018】

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LCD(液晶表示装置)や有機EL(Electro Luminescence)等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

10

#### 【0019】

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

#### 【0020】

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

20

#### 【0021】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともい。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。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともい。

#### 【0022】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

30

#### 【0023】

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

#### 【0024】

入賞球装置6Aは、例え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。

#### 【0025】

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

40

50

**【 0 0 2 6 】**

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

**【 0 0 2 7 】**

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

10

**【 0 0 2 8 】**

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

**【 0 0 2 9 】**

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

20

**【 0 0 3 0 】**

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

**【 0 0 3 1 】**

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

**【 0 0 3 2 】**

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

**【 0 0 3 3 】**

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

**【 0 0 3 4 】**

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

40

**【 0 0 3 5 】**

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

**【 0 0 3 6 】**

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

**【 0 0 3 7 】**

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

50

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）30が設けられている。

#### 【0038】

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

#### 【0039】

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

10

#### 【0040】

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

#### 【0041】

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

20

#### 【0042】

##### （遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

30

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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

40

#### 【0046】

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。

#### 【0047】

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

50

されば、「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。

【0048】

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。

【0049】

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

10

【0050】

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。

20

【0051】

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

【0052】

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

30

【0053】

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

【0054】

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。

40

【0055】

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

【0056】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する

50

。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。

#### 【 0 0 5 7 】

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

#### 【 0 0 5 8 】

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。

#### 【 0 0 5 9 】

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。

#### 【 0 0 6 0 】

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。

#### 【 0 0 6 1 】

##### （演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

#### 【 0 0 6 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5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

#### 【 0 0 6 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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

#### 【 0 0 6 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対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、があ

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 6 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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 6 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。

10

【 0 0 6 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5L、5C、5R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。

20

【 0 0 6 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として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

30

【 0 0 6 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、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【 0 0 7 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 0 7 1 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確

50

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。

#### 【0072】

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

#### 【0073】

##### (基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0074】

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

#### 【0075】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

#### 【0076】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

#### 【0077】

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

#### 【0078】

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

#### 【0079】

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

10

20

30

40

50

**【 0 0 8 0 】**

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

**【 0 0 8 1 】**

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、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。

10

**【 0 0 8 2 】**

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

**【 0 0 8 3 】**

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

20

**【 0 0 8 4 】**

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

**【 0 0 8 5 】**

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

30

**【 0 0 8 6 】**

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

**【 0 0 8 7 】**

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

40

**【 0 0 8 8 】**

音声制御基板 13 は、スピーカ 8L、8R 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 8L、8R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8L、8R から出力させる。

**【 0 0 8 9 】**

ランプ制御基板 14 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

50

ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

#### 【0090】

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 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU120 が実行するようにしてもよい。

#### 【0091】

乱数回路 124 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 CPU120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

#### 【0092】

演出制御基板 12 に搭載された I/O125 は、例えば主基板 11 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。

#### 【0093】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

20

#### 【0094】

##### （動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

#### 【0095】

##### （主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 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 100 が起動し、CPU103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU103 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。

#### 【0096】

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

30

#### 【0097】

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

40

#### 【0098】

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

#### 【0099】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3 ; No）、RAM102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止し

50

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

10

#### 【0100】

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

#### 【0101】

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

20

#### 【0102】

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

#### 【0103】

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

30

#### 【0104】

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

40

#### 【0105】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103

50

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110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となつた回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

#### 【0106】

10

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

#### 【0107】

20

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

#### 【0108】

30

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0109】

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

#### 【0110】

40

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

#### 【0111】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110～S120

50

) では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “0” (初期値) のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定 (事前決定) する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄 (大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか) が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が “1” に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい (特図 2 優先消化ともいう)。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい (入賞順消化ともいう)。

10

【 0 1 1 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101 に格納されている各種のテーブル (乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル) が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM 121 に格納されている。

20

【 0 1 1 4 】

ステップ S 111 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 1 5 】

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

30

【 0 1 1 6 】

ステップ S 112 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の経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “3” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

40

【 0 1 1 7 】

ステップ S 113 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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が “4” に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が “8” に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “0” に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される

50

。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。

【0118】

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

10

【0119】

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

【0120】

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

20

【0121】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

30

【0122】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことにに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

40

【0123】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0124】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行され

50

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

#### 【0125】

##### (演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用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。

10

#### 【0126】

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。

20

#### 【0127】

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

30

#### 【0128】

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。

40

#### 【0129】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する(ステップ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

50

9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【 0 1 3 0 】

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

#### 【 0 1 3 1 】

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

#### 【 0 1 3 2 】

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

#### 【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

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 3 5 】

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 C P U 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 L E D 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

10

20

30

40

50

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。

【0136】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0137】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【0138】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120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。

30

【0139】

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

【0140】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当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。

40

【0141】

(基本説明の変形例)

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

【0142】

50

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 4 3 】

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 4 4 】

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

10

【 0 1 4 5 】

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

20

【 0 1 4 6 】

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

30

【 0 1 4 7 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 4 8 】

（特徴部 0 0 8 I W に関する説明）

次に、特徴部 0 0 8 I W について説明する。

【 0 1 4 9 】

（変動パターンテーブル）

40

図 8 - 1 は、この特徴部 0 0 8 I W で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図 8 - 1 に示す E X T とは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2 バイト構成）の 2 バイト目のデータである。

【 0 1 5 0 】

図 8 - 1 に示す例では、特別図柄および飾り図柄についての変動パターン P A 1 - 1 ~ P A 1 - 3 , P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6 , P B 3 - 1 , P A 4 - 1 ~ P A 4 - 6 の 1 6 種類が用いられる。

【 0 1 5 1 】

まず、図 8 - 1 ( A )、( B )を用いて、特別図柄の変動パターンについて説明する。図 8 - 1 ( A )に示すように、本例では、特別図柄の変動表示を実行する場合、はすれと

50

なる場合には、変動パターンとして、変動パターン P A 1 - 1 (通常変動)、変動パターン P A 1 - 2 (短縮変動)、変動パターン P A 1 - 3 (ノーマルリーチ)、変動パターン P A 2 - 1 (スーパーーリーチ A (1回変化可能))、変動パターン P A 2 - 2 (スーパーーリーチ A (2回変化可能))、変動パターン P A 2 - 3 (スーパーーリーチ A (3回変化可能))、変動パターン P A 2 - 4 (スーパーーリーチ B (1回変化可能))、変動パターン P A 2 - 5 (スーパーーリーチ B (2回変化可能))、変動パターン P A 2 - 6 (スーパーーリーチ B (3回変化可能))のいずれかに決定される。

#### 【0152】

また、特別図柄の変動表示を実行する場合、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターン P B 3 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P B 4 - 1 (スーパーーリーチ A (1回変化可能))、変動パターン P B 4 - 2 (スーパーーリーチ A (2回変化可能))、変動パターン P B 4 - 3 (スーパーーリーチ A (3回変化可能))、変動パターン P B 4 - 4 (スーパーーリーチ B (1回変化可能))、変動パターン P B 4 - 5 (スーパーーリーチ B (2回変化可能))、変動パターン P B 4 - 6 (スーパーーリーチ B (3回変化可能))のいずれかに決定される。

#### 【0153】

本例では、スーパーーリーチ演出の実行中の特定タイミングにおいて、大当りに制御することに対する信頼度を示すカットイン演出が実行されるよう構成されている。カットイン演出の種類としては、カットイン A ~ カットイン E が設けられている(図 8 - 4 (B) 参照)。大当りに制御することに対する信頼度は、カットイン A < カットイン B < カットイン C < カットイン D < カットイン E となっている。また、カットイン A はテーマカラーが青である。カットイン B はテーマカラーが緑である。カットイン C はテーマカラーが赤である。カットイン D はテーマカラーが金である。カットイン E はテーマカラーが虹である。

#### 【0154】

スーパーーリーチ演出が開始されてからカットイン演出が開始される特定タイミングに至るまでの期間中、いずれのカットイン演出が行われるかを示唆するパネル演出が行われる。パネル演出では、画像表示装置 5 の表示領域の左側に左パネルが表示されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右側に右パネルが表示され、各パネルにおいてカットイン種別に対応する表示を行う。例えば、カットイン A に対応する表示として青色と所定のキャラクタを表示し、カットイン B に対応する表示として緑色と所定のキャラクタを表示し、カットイン C に対応する表示として赤色と所定のキャラクタを表示し、カットイン D に対応する表示として金色と所定のキャラクタを表示し、カットイン E に対応する表示として虹色と所定のキャラクタを表示する。

#### 【0155】

パネル表示が開始される際、右パネルにはカットイン A に対応する表示がなされ、左パネルにはカットイン B に対応する表示がなされる。以下、右パネルとしてカットイン A に対応する表示がなされ、左パネルとしてカットイン B に対応する表示がなされている状態を「第 1 段階」ということがある。同様に、右パネルとしてカットイン B に対応する表示がなされ、左パネルとしてカットイン C に対応する表示がなされている状態を「第 2 段階」、右パネルとしてカットイン C に対応する表示がなされ、左パネルとしてカットイン D に対応する表示がなされている状態を「第 3 段階」、右パネルとしてカットイン D に対応する表示がなされ、左パネルとしてカットイン E に対応する表示がなされている状態を「第 4 段階」ということがある。このように、本例では、常に右パネル表示よりも左パネルの方が大当りに対する信頼度の高いカットイン演出に対応する表示がなされるものである。

#### 【0156】

また、左右パネルに作用する変化演出が行われることにより、左右パネルの表示内容が変化される。例えば、第 1 段階の左右パネルに対して変化演出が行われた場合には第 2 段階に表示内容が変化する。同様に、第 2 段階の左右パネルに対して変化演出が行われた場合には第 3 段階に表示内容が変化し、第 3 段階の左右パネルに対して変化演出が行われた

10

20

30

40

50

場合には第4段階に表示内容が変化する。つまり、変化演出が行われるごとに1段階上位の内容に左右パネルの表示が変化するようになっている。

【0157】

そして、特定タイミングの直前の期間（準備期間）において、左パネルと右パネルとがぶつかり合い、押し切った方のパネルに対応するカットイン演出が行われるように構成されている。上述したように、本例では、常に右パネル表示よりも左パネルの方が大当たりに対する信頼度の高いカットイン演出に対応する表示がなされるものであるから、左パネルが押し切った場合の方が右パネルが押し切った場合よりも高い割合で大当たりに制御することとなる。

【0158】

変化演出の実行可能回数は変動パターンごとに定められている。例えば、変動パターン P A 2 - 1 , P A 2 - 4 , P B 4 - 1 , P B 4 - 4 は変化演出を1回実行可能であり、変動パターン P A 2 - 2 , P A 2 - 5 , P B 4 - 2 , P B 4 - 5 は変化演出を2回実行可能であり、変動パターン P A 2 - 3 , P A 2 - 6 , P B 4 - 3 , P B 4 - 6 は変化演出を3回実行可能である。

【0159】

なお、本例では変化演出の実行可能回数に応じて変動時間が異なることとしたが、これに限るものではなく、変化回数の実行可能回数にかかわらず同じ変動時間の変動パターンが設けられることとしてもよい。例えば、スーパーリーチAを伴う変動パターンとして、変化演出の実行可能回数が1回～3回のパターンが設けられており、いずれの変動時間も120秒であることとしてもよい。また、スーパーリーチBを伴う変動パターンとして、変化演出の実行可能回数が1回～3回のパターンが設けられており、いずれの変動時間も140秒であることとしてもよい。

【0160】

また、スーパーリーチAおよびスーパーリーチBを伴う変動では、1回以上の変化演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、スーパーリーチAおよびスーパーリーチBを伴うものの、変化演出を実行し得ない変動パターンが設けられていることとしてもよい。この場合、パネル表示の表示を開始したときから、実行するカットイン演出に応じたパネル表示がなされることとなる。

【0161】

また、スーパーリーチ演出を行うものの、パネル表示を行われない変動パターンが設けられることとしてもよい。以下、パネル表示を伴わないスーパーリーチ演出を、スーパーリーチCとする。スーパーリーチCは、スーパーリーチAおよびスーパーリーチBと比較して、大当たりに制御することに対する信頼度が低い演出であることが望ましい。例えば、各リーチ演出における信頼度は、スーパーリーチB > スーパーリーチA > スーパーリーチC > ノーマルリーチとなっているものであってもよい。

【0162】

演出内容としても、スーパーリーチAおよびスーパーリーチBとスーパーリーチCとは一見して判別可能な程度に表示内容が異なるようなものであることが望ましい。例えば、スーパーリーチAおよびスーパーリーチBはアニメーション表示されたキャラクタを用いたバトル演出である一方、スーパーリーチCは3D表示されたキャラクタを用いたバトル演出であることとしてもよい。

【0163】

スーパーリーチCを伴う変動の具体的な演出内容としては、例えば、変動が開始されて左右図柄が同一図柄で停止表示されてスーパーリーチCに発展し、パネル表示されることなく遊技者に所定の動作（例えばプッシュボタン31Bの押下）を促す促進画像を表示し、有効期間中に該所定の動作を検出した場合にカットイン演出を行い、可変表示結果を報知するようなものであってもよい。すなわち、スーパーリーチAやスーパーリーチBを行う場合には、カットイン演出、促進画像表示、可変表示結果の報知の順に行うものである一方（図8-6～図8-8参照）、スーパーリーチCを行う場合には、促進画像表示、力

10

20

30

40

50

ットイン演出、可変表示結果の報知の順に行うものであってもよい。その際、パネル表示が行われないため、スーパーイーチ A やスーパーイーチ B が行われる場合とは、画面表示の態様（飾り表示や字幕表示の表示位置（レイアウト））が異なることとしてもよい。

#### 【 0 1 6 4 】

また、そのような順序にて演出を行う構成であれば、スーパーイーチ A やスーパーイーチ B が行われる場合と、スーパーイーチ C を行う場合とで、促進画像表示の表示態様が異なることとしてもよい。例えば、スーパーイーチ A やスーパーイーチ B が行われる場合は、可変表示結果の報知の直前であることを強調して表示することで、遊技者に期待感を持たせつつ操作を行わせる一方、スーパーイーチ C を行う場合は、期待感の低いスーパーイーチ C からカットイン演出に違和感なく移行するよう、スーパーイーチ A やスーパーイーチ B が行われる場合よりも簡易的（例えば、表示時間が短い、表示範囲が狭い）に促進画像を表示することとしてもよい。

#### 【 0 1 6 5 】

また、カットイン演出の演出態様についても、スーパーイーチ C が行われる場合と、スーパーイーチ A やスーパーイーチ B が行われる場合とで異なるものであってもよい。例えば、スーパーイーチ A やスーパーイーチ B が行われる場合はカットイン A ~ カットイン E のいずれかが選択されるが、スーパーイーチ C が行われる場合が行われる場合はカットイン F が選択されて実行されることとしてもよい。

#### 【 0 1 6 6 】

また、本例では、変化演出が行われるごとに 1 段階上位の内容に左右パネルの表示が変化するようになっているが、これに限るものではない。例えば、変化演出が行われた場合にも左右パネルの表示が変化しないパターンが設けられていてもよいし、変化演出が行われたときに複数段階上位の内容に左右パネルの表示が変化するパターンが設けられていてもよい。

#### 【 0 1 6 7 】

また、可変表示結果にもとづいて、変化演出が行われた場合に変化する段階の数の選択割合が異なることとしてもよい。例えば、大当たりである場合には、変化演出が行われて 2 段階上位の内容に左右パネルが変化するパターンの方が、変化演出が行われて 1 段階上位の内容に左右パネルが変化するパターンよりも高い割合で選択されることとしてもよい。これにより、変化演出が行われて左右パネルがいずれの態様に変化したかに注目させることができ、興味を向上させることができる。

#### 【 0 1 6 8 】

図 8 - 2 は、変動パターン毎の演出内容を示すタイミングチャートである。

#### 【 0 1 6 9 】

本例では、スーパーイーチ演出として、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルするバトル演出が行われる。そして、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する攻撃パターンと、味方キャラクタが敵キャラクタからの攻撃を防御する防御パターンとのうちいずれかのバトル表示を最大 3 回実行可能に構成されている。以下、攻撃パターンまたは防御パターンのバトル表示が行われる演出を「ターン演出」ということがあり、1 回目のターン演出を第 1 ターン、2 回目のターン演出を第 2 ターン、3 回目のターン演出を第 3 ターンということがある。なお、変化演出の実行可能タイミングとしては、第 1 ターン中の T 1 と、第 2 ターン中の T 2 と、第 3 ターン中の T 3 とが設けられている。

#### 【 0 1 7 0 】

例えば、変化演出を 1 回実行可能な変動パターン P A 2 - 1 , P B 4 - 1 では、変動開始から 20 秒が経過するまで通常変動を行い、変動開始から 20 秒経過時点から 70 秒経過時点までスーパーイーチ A を行い、演出のタイトル表示を行うとともに、左右パネル表示を開始する。そして、変動開始から 70 秒経過時点から 10 秒に亘り第 1 ターンに対応する演出が行われ、変動開始から 80 秒経過時点から準備期間が開始されるとともにカットイン演出が行われ、変動開始から 90 秒経過時点から変動終了までの 10 秒間で変動を停止する旨を示す変動停止演出が行われる。なお、厳密には、スーパーイーチ A は、変動

停止演出が行われるまで実行されているものであるが、図示する例では省略している。つまり、カットイン演出は、スーパーリーチ A の実行期間中に行われるものである。

#### 【 0 1 7 1 】

例えば、変化演出を 2 回実行可能な変動パターン P A 2 - 2 , P B 4 - 2 では、変動開始から 2 0 秒が経過するまで通常変動を行い、変動開始から 2 0 秒経過時点から 7 0 秒経過時点までスーパーリーチ A を行い、演出のタイトル表示を行うとともに、左右パネル表示を開始する。そして、変動開始から 7 0 秒経過時点から 1 0 秒に亘り第 1 ターンに対応する演出が行われる。つまり、この時点までは変動パターン P A 2 - 1 , P B 4 - 1 と同様の挙動を示すものである。そして、変動開始から 8 0 秒経過時点から 1 0 秒に亘り第 2 ターンに対応する演出が行われ、変動開始から 9 0 秒経過時点から準備期間が開始されるとともにカットイン演出が行われ、変動開始から 1 0 0 秒経過時点から変動終了までの 1 0 秒間で変動を停止する旨を示す変動停止演出が行われる。なお、厳密には、スーパーリーチ A は、変動停止演出が行われるまで実行されているものであるが、図示する例では省略している。つまり、カットイン演出は、スーパーリーチ A の実行期間中に行われるものである。

#### 【 0 1 7 2 】

例えば、変化演出を 3 回実行可能な変動パターン P A 2 - 3 , P B 4 - 3 では、変動開始から 2 0 秒が経過するまで通常変動を行い、変動開始から 2 0 秒経過時点から 7 0 秒経過時点までスーパーリーチ A を行い、演出のタイトル表示を行うとともに、左右パネル表示を開始する。そして、変動開始から 7 0 秒経過時点から 1 0 秒に亘り第 1 ターンに対応する演出が行われ、変動開始から 8 0 秒経過時点から 1 0 秒に亘り第 2 ターンに対応する演出が行われる。つまり、この時点までは変動パターン P A 2 - 2 , P B 4 - 2 と同様の挙動を示すものである。そして、変動開始から 9 0 秒経過時点から 1 0 秒に亘り第 3 ターンに対応する演出が行われ、変動開始から 1 0 0 秒経過時点から準備期間が開始されるとともにカットイン演出が行われ、変動開始から 1 1 0 秒経過時点から変動終了までの 1 0 秒間で変動を停止する旨を示す変動停止演出が行われる。なお、厳密には、スーパーリーチ A は、変動停止演出が行われるまで実行されているものであるが、図示する例では省略している。つまり、カットイン演出は、スーパーリーチ A の実行期間中に行われるものである。

#### 【 0 1 7 3 】

( 可変表示開始設定処理 )

図 8 - 3 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、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す ( ステップ 0 0 8 I W S 8 0 1 ) 。

#### 【 0 1 7 4 】

ステップ 0 0 8 I W S 8 0 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 8 I W S 8 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ ( すなわち、受信した表示結果指定コマンド ) に応じて飾り図柄の表示結果 ( 停止図柄 ) を決定する ( ステップ 0 0 8 I W S 8 0 2 ) 。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 によってステップ 0 0 8 I W S 8 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン ( 変動パターン ) に応じて、識別情報の可変表示の表示結果 ( 飾り図柄の停止図柄 ) を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ 0 0 8 I W S 8 0 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 5 】

ステップ 0 0 8 I W S 8 0 2 では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当

10

20

30

40

50

りを示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り（非確変大当り）を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

#### 【 0 1 7 6 】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の 2 図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

#### 【 0 1 7 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

10

#### 【 0 1 7 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチを伴う変動であれば、各ターンにおけるバトル表示の攻防パターン（攻撃パターン / 防御パターン）を決定するための攻防決定抽選処理を行う（ステップ 0 0 8 I W S 8 0 3）。具体的に、図 8 - 4 ( A ) に示す攻防決定抽選テーブルを用いて各ターンにおけるバトル表示の攻防パターン（攻撃パターン / 防御パターン）を決定する。

20

#### 【 0 1 7 9 】

図 8 - 4 ( A ) は、攻防決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 4 ( A ) に示す攻防決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当り、はずれ）毎にバトル表示の攻防パターン（攻撃パターン、防御パターン）に対する判定値が割り振られている。

#### 【 0 1 8 0 】

例えば、大当りである場合、70% の割合で攻撃パターンが選択され、30% の割合で防御パターンが選択される。また、はずれである場合、40% の割合で攻撃パターンが選択され、60% の割合で防御パターンが選択される。

#### 【 0 1 8 1 】

ステップ 0 0 8 I W S 8 0 3 における攻防決定抽選処理では、変動パターンに応じた回数の攻防パターンを決定するものである。例えば、変動パターン P A 2 - 1 , P A 2 - 4 , P B 4 - 1 , P B 4 - 4 では 1 回だけ攻防パターンを決定し、変動パターン P A 2 - 2 , P A 2 - 5 , P B 4 - 2 , P B 4 - 5 では攻防パターンを決定する抽選を 2 回繰り返し行い、変動パターン P A 2 - 3 , P A 2 - 6 , P B 4 - 3 , P B 4 - 6 では攻防パターンを決定する抽選を 3 回繰り返し行う。

30

#### 【 0 1 8 2 】

このように、大当りであるほど、攻撃パターンが選択されやすいよう構成されており、すなわち、攻撃パターンは遊技者にとって有利なパターンの演出であるといえる。逆に、防御パターンは遊技者にとって不利なパターンの演出であるといえる。

#### 【 0 1 8 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化演出の実行パターンと実行するカットイン演出の種別の組み合わせである演出パターンを決定するための演出パターン決定抽選を行う（ステップ 0 0 8 I W S 8 0 4）。

40

#### 【 0 1 8 4 】

本願では、図 8 - 4 ( C ) に示す演出パターンが設けられている。変化演出を 1 回変化可能な変動パターン P A 2 - 1 , P A 2 - 4 , P B 4 - 1 , P B 4 - 4 に対応する演出パターンとしては、E p 1 1 ~ E p 1 4 が設けられている。変化演出を 2 回変化可能な変動パターン P A 2 - 2 , P A 2 - 5 , P B 4 - 2 , P B 4 - 5 に対応する演出パターンとしては、E p 2 1 ~ E p 2 8 が設けられている。変化演出を 3 回変化可能な変動パターン P A 2 - 3 , P A 2 - 6 , P B 4 - 3 , P B 4 - 6 に対応する演出パターンとしては、E p 3 1 ~ E p 4 6 が設けられている。

50

**【 0 1 8 5 】**

E p 1 1 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：0 回）であって、カットイン A が行われる演出パターンである。E p 1 2 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：0 回）であって、カットイン B が行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットイン A に対応する表示を行っており、左パネルがカットイン B に対応する表示を行っているものである。

**【 0 1 8 6 】**

E p 1 3 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：1 回）であって、カットイン B が行われる演出パターンである。E p 1 4 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：1 回）であって、カットイン C が行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットイン B に対応する表示を行っており、左パネルがカットイン C に対応する表示を行っているものである。

10

**【 0 1 8 7 】**

E p 2 1 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 および第 2 ターンにおけるタイミング T 2 にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：0 回）であって、カットイン A が行われる演出パターンである。E p 2 2 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 および第 2 ターンにおけるタイミング T 2 にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：0 回）であって、カットイン B が行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットイン A に対応する表示を行っており、左パネルがカットイン B に対応する表示を行っているものである。

20

**【 0 1 8 8 】**

E p 2 3 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行せず、第 2 ターンにおけるタイミング T 2 にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：1 回）であって、カットイン B が行われる演出パターンである。E p 2 4 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行せず、第 2 ターンにおけるタイミング T 2 にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：1 回）であって、カットイン C が行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットイン B に対応する表示を行っており、左パネルがカットイン C に対応する表示を行っているものである。

30

**【 0 1 8 9 】**

E p 2 5 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行し、第 2 ターンにおけるタイミング T 2 にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：1 回）であって、カットイン B が行われる演出パターンである。E p 2 4 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 にて変化演出を実行し、第 2 ターンにおけるタイミング T 2 にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：1 回）であって、カットイン C が行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットイン B に対応する表示を行っており、左パネルがカットイン C に対応する表示を行っているものである。

40

**【 0 1 9 0 】**

E p 2 7 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 および第 2 ターンにおけるタイミング T 2 変化演出を実行する演出パターン（変化回数：2 回）であって、カットイン C が行われる演出パターンである。E p 2 4 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 および第 2 ターンにおけるタイミング T 2 変化演出を実行する演出パターン（変化回数：2 回）であって、カットイン D が行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットイン C に対応する表示を行っており、左パネルがカットイン D に対応する表示を行っているものである。

**【 0 1 9 1 】**

E p 3 1 は、第 1 ターンにおけるタイミング T 1 、第 2 ターンにおけるタイミング T 2

50

、および第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：0回）であって、カットインAが行われる演出パターンである。E p 2 2は、E p 3 1と変化演出の態様が同じであり、カットインBが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインAに対応する表示を行っており、左パネルがカットインBに対応する表示を行っているものである。

#### 【0192】

E p 3 3は、第1ターンにおけるタイミングT1、および第2ターンにおけるタイミングT2にて変化演出を実行せず、第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：1回）であって、カットインBが行われる演出パターンである。E p 3 4は、E p 3 3と変化演出の態様が同じであり、カットインCが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインBに対応する表示を行っており、左パネルがカットインCに対応する表示を行っているものである。

#### 【0193】

E p 3 5は、第1ターンにおけるタイミングT1にて変化演出を実行せず、第2ターンにおけるタイミングT2にて変化演出を実行し、第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：1回）であって、カットインBが行われる演出パターンである。E p 3 6は、E p 3 5と変化演出の態様が同じであり、カットインCが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインBに対応する表示を行っており、左パネルがカットインCに対応する表示を行っているものである。

#### 【0194】

E p 3 7は、第1ターンにおけるタイミングT1にて変化演出を実行し、第2ターンにおけるタイミングT2、および第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：1回）であって、カットインBが行われる演出パターンである。E p 3 8は、E p 3 7と変化演出の態様が同じであり、カットインCが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインBに対応する表示を行っており、左パネルがカットインCに対応する表示を行っているものである。

#### 【0195】

E p 3 9は、第1ターンにおけるタイミングT1にて変化演出を実行せず、第2ターンにおけるタイミングT2、および第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：2回）であって、カットインCが行われる演出パターンである。E p 4 0は、E p 3 9と変化演出の態様が同じであり、カットインDが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインCに対応する表示を行っており、左パネルがカットインDに対応する表示を行っているものである。

#### 【0196】

E p 4 1は、第1ターンにおけるタイミングT1にて変化演出を実行し、第2ターンにおけるタイミングT2にて変化演出を実行せず、第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：2回）であって、カットインCが行われる演出パターンである。E p 4 2は、E p 4 1と変化演出の態様が同じであり、カットインDが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインCに対応する表示を行っており、左パネルがカットインDに対応する表示を行っているものである。

#### 【0197】

E p 4 3は、第1ターンにおけるタイミングT1、および第2ターンにおけるタイミングT2にて変化演出を実行し、第3ターンにおけるタイミングT3にて変化演出を実行しない演出パターン（変化回数：2回）であって、カットインCが行われる演出パターンである。E p 4 4は、E p 4 3と変化演出の態様が同じであり、カットインDが行われる演

10

20

30

40

50

出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインCに対応する表示を行っており、左パネルがカットインDに対応する表示を行っているものである。

【0198】

E p 4 5 は、第1ターンにおけるタイミングT 1 、第2ターンにおけるタイミングT 2 、および第3ターンにおけるタイミングT 3 にて変化演出を実行する演出パターン（変化回数：3回）であって、カットインDが行われる演出パターンである。E p 4 6 は、E p 4 5 と変化演出の態様が同じであり、カットインEが行われる演出パターンである。これらの演出パターンでは、最終的な左右パネルとして、右パネルがカットインDに対応する表示を行っており、左パネルがカットインEに対応する表示を行っているものである。

10

【0199】

このように、左パネルとして最も大当たりに対する信頼度の高いカットインEに対応する表示を行っている場合に、更に変化演出が行われる演出パターンについては設けられていない。

【0200】

ステップ008 IWS804では、図8-5(D)～(F)に示す演出パターン決定抽選テーブルを用いて演出パターンを決定する。

【0201】

図8-5(D)～(F)は、演出パターン決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-5(D)～(F)に示す演出パターン決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に演出パターンに対する判定値が割り振られている。

20

【0202】

図8-5(D)には、変動パターンが変動パターンPA2-1, PA2-4, PB4-1, PB4-4のいずれか（変化演出を1回変化可能な変動パターン）である場合に用いられる演出パターン決定抽選テーブルを示している。

【0203】

例えば、大当たりである場合、10%の割合でE p 1 1 が、20%の割合でE p 1 2 が、30%の割合でE p 1 3 が、40%の割合でE p 1 4 が、選択される。また、はずれである場合、40%の割合でE p 1 1 が、30%の割合でE p 1 2 が、20%の割合でE p 1 3 が、10%の割合でE p 1 4 が、選択される。

30

【0204】

図8-5(E)には、変動パターンが変動パターンPA2-2, PA2-5, PB4-2, PB4-5のいずれか（変化演出を2回変化可能な変動パターン）である場合に用いられる演出パターン決定抽選テーブルを示している。

【0205】

例えば、大当たりである場合、2%の割合でE p 2 1 が、8%の割合でE p 2 2 が、10%の割合でE p 2 3 が、12%の割合でE p 2 4 が、14%の割合でE p 2 5 が、16%の割合でE p 2 6 が、18%の割合でE p 2 7 が、20%の割合でE p 2 8 が、選択される。また、はずれである場合、20%の割合でE p 2 1 が、18%の割合でE p 2 2 が、16%の割合でE p 2 3 が、14%の割合でE p 2 4 が、12%の割合でE p 2 5 が、10%の割合でE p 2 6 が、8%の割合でE p 2 7 が、2%の割合でE p 2 8 が、選択される。

40

【0206】

図8-5(F)には、変動パターンが変動パターンPA2-3, PA2-6, PB4-3, PB4-6のいずれか（変化演出を3回変化可能な変動パターン）である場合に用いられる演出パターン決定抽選テーブルを示している。

【0207】

例えば、大当たりである場合、1%の割合でE p 3 1 が、1%の割合でE p 3 2 が、20%の割合でE p 3 3 が、2%の割合でE p 3 4 が、3%の割合でE p 3 5 が、3%の割合でE p 3 6 が、4%の割合でE p 3 7 が、4%の割合でE p 3 8 が、5%の割合でE p 3

50

9が、6%の割合でE p 4 0が、7%の割合でE p 4 1が、8%の割合でE p 4 2が、9%の割合でE p 4 3が、10%の割合でE p 4 4が、30%の割合でE p 4 5が、5%の割合でE p 4 6が、選択される。また、は必ずりである場合、10%の割合でE p 3 1が、10%の割合でE p 3 2が、9%の割合でE p 3 3が、9%の割合でE p 3 4が、8%の割合でE p 3 5が、8%の割合でE p 3 6が、7%の割合でE p 3 7が、7%の割合でE p 3 8が、6%の割合でE p 3 9が、6%の割合でE p 4 0が、6%の割合でE p 4 1が、5%の割合でE p 4 2が、4%の割合でE p 4 3が、3%の割合でE p 4 4が、2%の割合でE p 4 5が、選択される。

#### 【0208】

なお、は必ずりである場合、E p 4 6は選択されない。つまり、E p 4 6は大当たりである場合にのみ選択され得る演出パターンとなっており、カットインEが発生した場合には大当たりとなることが遊技者に報知されるようになっている。

10

#### 【0209】

このように割り振りを行うことにより、変化演出を行う演出パターンの方が、変化演出を行わない演出パターンよりも大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成している。

#### 【0210】

また、このように割り振りを行うことにより、変化演出を行う回数が多い演出パターンの方が、変化演出を行う回数が少ない演出パターンよりも大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成している。

#### 【0211】

更に、変化回数が同じ演出パターンに着目すると、比較的早いタイミングで変化演出が行われる演出パターンの方が、比較的遅いタイミングで変化演出が行われる演出パターンの方が大当たりに対する信頼度が高くなるよう構成している。これにより、変化演出が行われるタイミング（左右パネルが変化するタイミング）により大当たりに対する信頼度が異なり、早期に変化演出が行われることに遊技者を期待させ、興趣を向上させることができる。

20

#### 【0212】

また、これに伴い、変化回数が同じ演出パターンでは、は必ずりである場合には比較的遅いタイミングで変化演出が行われる演出パターンが選択されやすいことから、変動の終盤にかけて短期間に複数回の変化演出が行われ、興趣を向上させることができる。

#### 【0213】

そして、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ0 0 8 I W S 8 0 4, S 8 0 5において決定した攻防パターンおよび演出パターンに応じた演出を設定する（ステップ0 0 8 I W S 8 0 6）。

30

#### 【0214】

次いで、演出制御用C P U 1 2 0は、変動パターンおよび演出パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ0 0 8 I W S 8 1 3）。そして、演出制御用C P U 1 2 0は、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ミングをスタートさせる（ステップ0 0 8 I W S 8 1 4）。

#### 【0215】

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

40

50

た、プロセステーブルは、演出制御基板 12 における ROM 121 に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

#### 【 0 2 1 6 】

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

#### 【 0 2 1 7 】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L, 8R）の制御を実行する（ステップ 008IWS815）。

#### 【 0 2 1 8 】

なお、この特徴部 008IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【 0 2 1 9 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 008IWS816）。そして、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ 008IWS819）、可変表示中演出処理を終了する。

#### 【 0 2 2 0 】

図 8-6 ~ 図 8-8 は、変化演出が行われる場合における画像表示装置 5 の表示例を示す説明図である。ここでは、変動パターン PA2-3 に対応する変動が行われる場合の表示例を示している。なお、攻防パターンとしては第 1 ターン：攻撃パターン、第 2 ターン：攻撃パターン、第 3 ターン：防御パターンが選択され、演出パターンとして、E p 45 または E p 46 が選択された場合について示している。

#### 【 0 2 2 1 】

（A1）変動が開始され、飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の中央に表示されるとともに、表示領域の右端に小図柄が表示される。この小図柄は常に表示されていることから常時小図柄ということがある。一方で、飾り図柄はリーチ演出などの特定の演出が開始されると縮小表示されることがある。縮小表示された飾り図柄を縮小図柄ということがある。

#### 【 0 2 2 2 】

（A2）変動開始から 20 秒が経過した時点で左右図柄が「2」となることでリーチ状態に発展する。（A3）変動パターンに対応するスーパー・リーチのタイトル表示が開始されるとともに、（A4）画像表示装置 5 の左側の左パネル表示領域に左パネル表示を表示するとともに、画像表示装置 5 の右側の右パネル表示領域に右パネル表示を表示する。左パネル表示の方が右パネル表示よりも一回り大きい画像として表示される。すなわち、画像表示装置 5 における左右パネル表示の表示領域以外の表示領域（以下、「パネル外表示領域」ということがある）の範囲が最も広く、次に左パネル表示領域の範囲が広く、右パネル表示領域の範囲が最も狭くなっている。上述したように左パネル表示の方が右パネル表示よりも有利なカットイン演出に対応した表示がされるため、有利なカットイン演出に対応した表示がされる方のパネル表示を大きく表示することにより、遊技者に期待感を与えることができる。また、タイトル表示が行われている間は、左右パネル表示にいずれのカットイン演出に対応する表示も行われないとともに、左右パネルが振動表示されるものである。これにより、これから開始されるパネル表示演出に遊技者を注目させること

10

20

30

40

50

ができる。また、タイトル表示がなされたときから、飾り図柄は縮小図柄に変化して表示される。

#### 【 0 2 2 3 】

なお、本例では図示を省略するが、パネル外表示領域には、スーパーリーチ演出におけるキャラクタのセリフの字幕表示（セリフ表示）や、遊技状態によっては打ち方報知表示が表示されている（高ベース状態では右打ちを促進する右打ち報知表示を表示するが、低ベース状態では打ち方報知表示は表示しない、若しくは高ベース状態における右打ち報知表示よりも消極的に左打ちを促進する左打ち報知表示を表示する。例えば、小さく表示したり、高ベース状態が終了した直後の4変動など比較的短い期間にて表示したりする。このように、パネル外表示領域は、遊技状態によって表示される情報量が異なる。）ものである。

10

#### 【 0 2 2 4 】

また、図示は省略するが、左パネル表示領域とパネル外表示領域との境界と、右パネル表示領域とパネル外表示領域との境界とでは、表示領域の区別がつきやすいよう強調表示がなされるものである。具体的に、境界線の一端から多端方向へ光が移動するような動画像を一定期間経過毎に再生するものである。

#### 【 0 2 2 5 】

（A5）タイトル表示が終了して敵キャラクタと味方キャラクタのバトル演出が開始されるとともに、右パネルにカットインAに対応する表示（青色表示。図中、無地模様。）がされるとともに、左パネルにカットインBに対応する表示（緑色表示。図中、縦縞模様。）がされる。

20

#### 【 0 2 2 6 】

なお、本例ではいずれのパネル表示においてもパネル表示中に同一のキャラクタが表示されることとするが、対応するカットイン演出の種別によって異なるキャラクタを表示するものであってもよい。例えば、大当たりに対する信頼度の低い種別のカットイン演出に対応するパネル表示がなされる場合、該パネル表示に表示されるキャラクタは敵キャラクタであってもよい。これにより、遊技者に不利なカットイン演出に対応するパネル表示であることを容易に遊技者に認識させることができる。また例えば、大当たりに対する信頼度の高い種別のカットイン演出に対応するパネル表示がなされる場合、該パネル表示に表示されるキャラクタは味方キャラクタであってもよい。これにより、遊技者に有利なカットイン演出に対応するパネル表示であることを容易に遊技者に認識させることができる。

30

#### 【 0 2 2 7 】

（A6）第1ターンにおいて攻撃パターンのバトル表示が行われ、タイミングT1において変化演出が行われる。ここでは、「昇格」の文字がパネル外表示領域に表示されるとともに、該文字が左右パネル表示に作用する変化演出が行われる。（A7）変化演出が行われることで左右パネル表示の表示内容が1段階上位のものに変化する。つまり右パネルにカットインBに対応する表示（緑色表示。図中、縦縞模様。）がされるとともに、左パネルにカットインCに対応する表示（赤色表示。図中、斜線模様。）がされる。

#### 【 0 2 2 8 】

なお、変化演出が行われてから所定期間（例えば1秒）経過後に左右パネル表示が変化することとし、該所定期間中に左右パネル表示の変化の前兆演出（変化前兆演出）を行うこととしてもよい。例えば、所定期間中に左右パネル表示を強調表示（発光表示、明滅表示）することとしてもよい。これにより、遊技者に左右パネル表示を注視させ、演出効果を高めることができる。

40

#### 【 0 2 2 9 】

その後、図示は省略するが、第2ターンにおいても同様に攻撃パターンのバトル表示が行われ、タイミングT2において変化演出が行われ、左右パネル表示の表示内容が1段階上位のものに変化する。つまり右パネルにカットインCに対応する表示（赤色表示。図中、斜線模様。）がされるとともに、左パネルにカットインDに対応する表示（金色表示。図中、格子模様。）がされる。さらに、第3ターンにおいては防御パターンのバトル表示

50

が行われ、タイミング T 3 において変化演出が行われる。( A 8 ) 変化演出が行われることで左右パネル表示の表示内容が 1 段階上位のものに変化する。つまり右パネルにカットイン D に対応する表示(金色表示。図中、格子模様。)がされるとともに、左パネルにカットイン E に対応する表示(虹色表示。図中、黒塗り模様。)がされる。

#### 【 0 2 3 0 】

( B 1 ) 準備期間へ移行すると、左右パネル表示が拡大表示され、( B 2 ) 拡大された左右パネル表示が衝突表示される。( B 3 ) 左パネル表示が右パネル表示を押し切る(勝利する)場合、( B 4 ) 勝利した左パネル表示に対応するカットイン E が行われる。( B 5 ) 右パネル表示が左パネル表示を押し切る(勝利する)場合、( B 6 ) 勝利した右パネル表示に対応するカットイン D が行われる。このとき、カットイン演出画像よりも縮小図柄の方が表示優先度の高いレイヤにて表示されている。

10

#### 【 0 2 3 1 】

( B 4 ) と( B 6 ) とを比較すると、左パネルが右パネルを右側に押し切った場合には右側から差し込まれるようなカットイン画像が表示されるカットイン演出が行われ、右パネルが左パネルを左側に押し切った場合には左側から差し込まれるようなカットイン画像が表示されるカットイン演出が行われるようになっている。つまり、押し切った(勝利した)パネル画像が右パネルであるか左パネルであるかに応じた態様にてカットイン演出が行われるようになっている。これにより、興奮を向上させることができる。

#### 【 0 2 3 2 】

なお、準備期間において左右パネル表示が拡大される前に、拡大表示の前兆演出(拡大前兆演出)を行うこととしてもよい。例えば、左右パネル表示を明滅するとともに、電気が流れるようなエフェクト表示を左右パネル表示に付して表示する拡大前兆演出を行うこととしてもよい。これにより、遊技者に右パネル表示を注視させ、演出効果を高めることができる。

20

#### 【 0 2 3 3 】

また、準備期間では、左右パネル表示が拡大ことにより、左パネル表示領域と右パネル表示領域との範囲が大きくなる一方で、パネル外表示領域の範囲が小さくなるものであるが、逆に、左右パネル表示が縮小ことにより、左パネル表示領域と右パネル表示領域との範囲が小さくなる一方で、パネル外表示領域の範囲が大きくなるものであってもよい。

#### 【 0 2 3 4 】

( B 1 ) ~ ( B 6 ) では、拡大後の左右パネル表示の大きさは同じであることとしたが、これに限るものではない。例えば、準備期間よりも前の期間と同様に、拡大後であっても左パネル表示の方が右パネル表示よりも大きいこととしてもよい。

30

#### 【 0 2 3 5 】

なお、上述したように、拡大後の左右パネル表示の大きさは同じであることとしたが、拡大前は右パネル表示の方が左パネル表示よりも小さいこととしたため、左右パネル表示の変化速度(拡大速度)は右パネル表示の方が左パネル表示よりも速く設計されている。

#### 【 0 2 3 6 】

( B 4 ) または( B 6 ) の後、( C 1 ) プッシュボタン 3 1 B を模した複数のボタン画像が左右から中央方向へ移動表示され、( C 2 ) 複数のボタン画像が衝突して合体表示されるとともに、遊技者にプッシュボタン 3 1 B への操作を促す演出が行われる。そして有効期間中にプッシュボタン 3 1 B への操作を受け付けたか、または受け付けることなく有効期間が終了することにもとづいて、大当たり図柄またははずれ図柄を停止表示することで当否報知を行う。このとき、例えば大当たりである場合には、遊技者の動作を検出したことに応じて可動体が退避位置から進出位置へ動作されるようなものであってもよい。

40

#### 【 0 2 3 7 】

なお、ここで促進表示される操作部材はプッシュボタン 3 1 B に限らず、スティックコントローラ 3 1 A に対する操作を促す促進画像が表示され得ることとしてもよい。例えば、遊技者にとって有利な態様のパネル表示に対応するカットイン演出(例えば、大当たりに対する信頼度の高い種別のカットイン演出)が行われた場合にはプッシュボタン 3 1 B へ

50

の操作を促す促進画像よりもスティックコントローラ 3 1 Aへの操作を促す促進画像が表示されやすいこととしてもよい。

#### 【 0 2 3 8 】

また、促進画像の表示範囲については図示したものに限られず、例えば、スーパーリーチ演出の表示や飾り図柄よりも表示優先度の高いレイヤにて促進画像を全画面表示することとしてもよい。これにより遊技者に期待感を込めた操作を促すことができる。

#### 【 0 2 3 9 】

なお、本例では、スーパーリーチ B を伴う変動パターンの変動を行う場合にも、スーパーリーチ A を伴う変動パターンの変動と同様に、左右パネル表示の表示、変化演出およびカットイン演出を実行可能であるものであるが、スーパーリーチ A を行う場合とスーパーリーチ B を行う場合とでは、各演出の演出態様が異なることとしてもよい。

#### 【 0 2 4 0 】

例えば、スーパーリーチ A を行う場合とスーパーリーチ B を行う場合とで、左右パネル表示に描画されるキャラクタが異なることとしてもよい。具体的には、スーパーリーチ A がキャラクタ A をテーマとしたストーリーリーチであり、スーパーリーチ B がキャラクタ B をテーマとしたストーリーリーチであり、スーパーリーチ A を行う場合はキャラクタ A が描画された左右パネル表示が表示され、スーパーリーチ B を行う場合はキャラクタ B が描画された左右パネル表示が表示されることとしてもよい。これにより、演出効果を高め、興奮を向上させることができる。

#### 【 0 2 4 1 】

また、本例では説明を省略したが、スーパーリーチ演出におけるキャラクタのセリフ表示をパネル外表示領域において表示可能であり、セルフ表示の色によって大当たりに制御されることに対する信頼度が異なることとしてもよい。例えば、白色と、白色よりも大当たりに制御されることに対する信頼度が高い赤色と、赤色よりも大当たりに制御されることに対する信頼度が高い金色にてセリフ表示を表示可能であることとしてもよい。なお、セリフ表示の色については、カットイン演出の種類にかかわらず、可変表示結果（大当たり、はずれ）にもとづいて決定されるものであるが、カットイン演出の種類についても可変表示結果（大当たり、はずれ）にもとづいて決定されるものであるから、結果的に、大当たりに制御されることに対する信頼度が最も高い金色のセリフ表示が行われるときには、大当たりに制御されることに対する信頼度が最も高いカットイン演出であるカットイン E が行われやすく、ひいては、カットイン E に対応する段階のパネル表示がなされやすいものである。これにより、複数の演出により大当たりに制御されることに対する信頼度を示すことができ、複合的に興奮を向上させることができる。

#### 【 0 2 4 2 】

また、本例では説明を省略したが、実行中の可変表示に対するアクティブ表示をパネル外表示領域において表示可能であり、アクティブ表示の色によって大当たりに制御されることに対する信頼度が異なることとしてもよい。例えば、白色と、白色よりも大当たりに制御されることに対する信頼度が高い赤色と、赤色よりも大当たりに制御されることに対する信頼度が高い金色にてアクティブ表示を表示可能であることとしてもよい。なお、アクティブ表示の色については、カットイン演出の種類にかかわらず、可変表示結果（大当たり、はずれ）にもとづいて決定されるものであるが、カットイン演出の種類についても可変表示結果（大当たり、はずれ）にもとづいて決定されるものであるから、結果的に、大当たりに制御されることに対する信頼度が最も高い金色のアクティブ表示が行われるときには、大当たりに制御されることに対する信頼度が最も高いカットイン演出であるカットイン E が行われやすく、ひいては、カットイン E に対応する段階のパネル表示がなされやすいものである。これにより、複数の演出により大当たりに制御されることに対する信頼度を示すことができ、複合的に興奮を向上させることができる。

#### 【 0 2 4 3 】

また、アクティブ表示や保留表示といった変動対応表示をパネル外表示領域において表示可能であり、変動対応表示の色が変化する直前に変動対応変化演出を実行可能であるこ

10

20

30

40

50

ととしてもよい。例えば、所定画像を表示し、該所定画像が変動対応表示に作用する変動対応変化演出を実行可能であることとしてもよい。その場合、変動対応変化演出として、左右パネル表示に対して作用する変化演出と同様の画像を表示する演出を行うこととしてもよい。例えば、変動対応変化演出として、図8-6(A6)に示す「昇格」の文字を表示するとともに、該文字が変動対応表示に対して作用する演出を行うこととしてもよい。これにより、「昇格」の文字が表示された時点では変動対応表示および左右パネル表示のいずれが変化するのかがわからないため、いずれの画像に作用するかを遊技者に注視させることができる。また、この場合、変化演出の実行可能タイミングと、変動対応変化演出の実行可能タイミングとが共通するよう構成する(例えば、タイミングT1、T2、T3にて変動対応表示を変化可能とする)ことで、「昇格」の文字が表示されたときに変動対応表示および左右パネル表示のいずれが変化するのかをよりわかりにくくさせ、興奮を向上させることができる。

#### 【0244】

また、本例では説明を省略したが、大当たり図柄とは異なる特定の図柄が停止表示されることにもとづいて時短状態などの高ベース状態へ移行制御可能な構成としてもよい。以下、停止表示されることにより時短状態に制御される図柄を時短図柄という。例えば、はずれ図柄として、時短図柄としての時短はずれ図柄と、時短状態に制御しない種類の非時短はずれ図柄とが設けられていることとしてもよい。また、時短図柄を停止表示する変動の変動パターンを選択する場合、時短図柄停止用の変動パターン選択テーブルを用いて変動パターンを選択するものであってもよい。その場合、時短状態に制御される際に賞球の払い出しが見込めない分の遊技者の心理を考慮した選択割合にて変動パターンが選択されることとしてもよい。例えば、スーパーリーチAを伴う変動パターンが選択されやすい構成としてもよいし、変化演出を2回実行可能な変動パターンが選択されやすい構成としてもよい。

#### 【0245】

また、本例では単一の演出装置(画像表示装置5)にてカットイン演出に対応する複数のパネル表示を特別表示として表示することとしたが、これに限るものではない。

#### 【0246】

例えば、画像表示装置5とは異なる画像表示装置(サブ画像表示装置)が画像表示装置5の左側と右側にそれぞれ設けられており、右側のサブ画像表示装置にて右パネル表示を表示し、左側のサブ画像表示装置にて左パネル表示を表示することとしてもよい。その場合、左パネル表示と右パネル表示とが衝突する態様の表示については画像表示装置5にて行うとともに、カットイン演出についても画像表示装置5にて行うこととしてもよいし、または画像表示装置5および左右のサブ画像表示装置にて行うこととしてもよい。

#### 【0247】

また、例えば、画像表示装置5の左側と右側にそれぞれLEDが設けられており、第1領域としての左側LEDと第2領域としての右側LEDにて、特別表示としての発光表示を行うこととしてもよい。例えば、カットインBに対応する緑色にて右側LEDを発光させるとともに、カットインCに対応する赤色にて左側LEDを発光させ、カットイン演出の実行タイミングの直前の準備期間にて左側LEDおよび右側LEDのいずれかが消灯し、消灯せずに継続して発光している方のLEDに対応するカットイン演出を実行するような構成であってもよい。

#### 【0248】

上述した例では、変化演出が行われた場合には必ず左右パネル表示の表示内容が変化することとしたが、これに限るものではなく、変化演出が行われた場合に、左右パネル表示の表示内容が変化する場合(成功)と、変化しない場合(失敗)とがあることとしてもよい。例えば、図8-9に示す変形例1では、(D1)右パネルにカットインBに対応する表示(緑色表示。図中、縦縞模様。)がされるとともに、左パネルにカットインCに対応する表示(赤色表示。図中、斜線模様。)がされている状態において、(D2)例えばタイミングT2において変化演出が行われる。ここでは、「昇格?」の文字が表示されると

ともに、該文字が左右パネル表示に作用する変化演出が行われる。(D3) そして、左右パネル表示の表示内容が変化せずに、「ミス！」といった文字表示がなされることで変化演出に失敗したことが報知される。こういった失敗パターンの変化演出を、例えば、図8-4(C)に示した演出パターンの「×」が表記されているタイミング(左右パネル表示の表示内容が変化しないタイミング)において行われることとしてもよい。この場合、「昇格？」の文字が表示されるとともに、該文字が左右パネル表示に作用する変化演出が行われた後に変化演出に成功するパターン(変化するパターン)についても設けられている。

#### 【0249】

また、上述した例では、一方のパネル表示(左パネル表示)にカットインEに対応する表示がなされている状態で変化演出は行われない構成としたが、これに限るものではない。例えば、図8-10に示す変形例2では、(E1)右パネルにカットインDに対応する表示(金色表示。図中、格子模様。)がされるとともに、左パネルにカットインEに対応する表示(虹色表示。図中、黒塗り模様。)がされている状態において、(E2)変化演出が行われる。このとき、左パネル表示は既に上限であるカットインEに対応する表示を表示していることから、右パネル表示にのみ作用する変化演出が行われる。(E3)変化演出が行われることで右パネル表示の表示内容が1段階上位のものに変化する。つまり左右パネル表示のいずれにも、カットインEに対応する表示(虹色表示。図中、黒塗り模様。)がされる。

#### 【0250】

(E4)準備期間へ移行すると、左右パネル表示が拡大表示され、(E5)拡大された左右パネル表示が衝突表示される。(E6)左右パネル表示がいずれもカットインEに対応する表示(虹色表示。図中、黒塗り模様。)であるため、左右パネル表示が一体化して拡大し、(E7)一体化されたパネルが全画面に達することによりカットインEが行われる。このとき、図8-7の(B4)や(B6)に示したカットイン演出の表示パターンとは異なり、画像表示装置5の中央から上下に向かって画像が表示される(図示するように、所定画像を全画面表示するとともに該所定画像よりも表示優先度の低いレイヤにてカットインE画像を表示し、遮蔽していた所定画像が上下に切り開くことで、カットインE画像が表示される)こととしてもよい。

#### 【0251】

なお、変形例2では、拡大された左右パネル表示が衝突表示された後に、左右パネルが一体化して拡大することとしたが、これに限るものではなく、図8-7の(B3)、(B5)に示したように、いずれか一方のパネルが他方のパネルを押し切ることとしてもよい。その場合、左右パネルのうち後のタイミングに態様が変化したパネル表示(変形例2の例では右パネル表示)を遊技者が注目していることから、該パネル表示が他方のパネル表示(変形例2の例では左パネル表示)を押し切ることとしてもよい。

#### 【0252】

また、上述した例では説明を省略したが、所定のアイテムが付与される遊技機において、カットイン演出の段階を昇格させることができないアイテムを付与可能であることとしてもよい。また、変化演出が行われて左右パネル表示の表示内容が変化した場合、該変化がなされたことを報知する報知画像を表示することとしてもよい。例えば、図8-11に示す変形例3では、(F1)変動パターンに対応するスーパーリーチのタイトル表示が開始されるとともに、画像表示装置5の表示領域の右下に「?」が付されたアイテム画像が表示される。そして、図8-6の(A4)～(A5)と同様にスーパーリーチ演出が開始されるとともに左右パネル表示がなされた後、(F2)第1ターンにおいて攻撃パターンのバトル表示が行われ、タイミングT1において変化演出が行われる。ここでは、「昇格」の文字が表示されるとともに、該文字が左右パネル表示に作用する変化演出が行われる。(F3)変化演出が行われることで左右パネル表示の表示内容が1段階上位のものに変化する。つまり右パネルにカットインBに対応する表示(緑色表示。図中、縦縞模様。)がされるとともに、左パネルにカットインCに対応する表示(赤色表示。図中、斜線模様。)がされる。さらに、左右パネル表示の表示内容が変化したこと(昇格したこと)を報知

10

20

30

40

50

する報知画像としての昇格文字が画像表示装置 5 の左端および右端に表示される。このとき、縮小図柄よりも昇格文字の方が表示優先度の高いレイヤにて表示されている。また、アイテム表示および常時小図柄よりも昇格文字の方が表示優先度の低いレイヤにて表示されている。

#### 【 0 2 5 3 】

その後、準備期間に移行して左パネル表示が右パネル表示を押し切り、( F 4 ) 勝利した左パネル表示に対応するカットイン C が行われる。このとき、カットイン演出画像よりも縮小図柄、昇格文字、およびアイテム表示の方が表示優先度の高いレイヤにて表示されている。

#### 【 0 2 5 4 】

そして、( F 5 ) アイテム表示の表示態様が「？」から「変」に変化するとともに、( F 6 ) アイテム表示が右端から左端まで他の画像を切り開くように移動表示され、アイテムが使用される。このとき、移動表示するアイテム表示は、常時小図柄よりも表示優先度の低いレイヤであって、カットイン画像および昇格文字よりも表示優先度の高いレイヤにて表示されている。( F 7 ) カットイン画像が上下に切り開かれてフェードアウトすることにより、カットイン C よりも表示優先度の低いレイヤに表示されていたカットイン E の画像が視認可能に表示され、カットイン C からカットイン E に昇格することとなる。なお、昇格文字については、移動表示するアイテム表示よりも表示優先度の低いレイヤにて表示されていたものであるが切り開かれていない。その後、昇格文字および常時小図柄は継続して表示されつつ、図 8 - 8 に示した( C 1 ) と同様の表示を行う。

#### 【 0 2 5 5 】

なお、本例では、昇格する前のカットイン演出として、左右パネル表示のうち遊技者にとって有利な左パネル表示に対応するカットイン演出が行われることとしたが( ( F 3 ) 、( F 4 ) 参照)、これに限るものではない。例えば、昇格する前のカットイン演出として、左右パネル表示のうち遊技者にとって不利な右パネル表示に対応するカットイン演出が行われやすい構成としてもよく、これにより、遊技者にとってより不利な種別のカットイン演出から昇格することとなるため、昇格による興奮を向上させることができる。

#### 【 0 2 5 6 】

なお、アイテムが付与される条件としては、所定の変動パターンが選択されることとしてもよいし、所定の演出が行われることであってもよいし、オーバー入賞が発生したことであってもよいし、遊技履歴が所定条件を満たしたこと(例えば、大当りが発生することなく 100 回の変動を行ったこと)などであってもよい。

#### 【 0 2 5 7 】

また、アイテムが使用される契機としては、予め定められたタイミングに到達することとしてもよいし、遊技者の所定の動作を検出することとしてもよい。

#### 【 0 2 5 8 】

また、変形例 3 では、アイテム表示の態様が「？」から「変」に変化することとしたが、他の態様に変化することにより、他の機能のアイテムとして使用され得ることとしてもよい。例えば、単に大当り信頼度を示す態様に変化するものであってもよいし、「リ」に変化することでリーチの発生を予告するものであってもよいし、「B」に変化することで特定の種別の演出(スーパー・リーチ B)の発生を予告するものであってもよい。また、アイテムとして表示される画像は文字に限らず、キャラクタや道具などであってもよい。

#### 【 0 2 5 9 】

また、変形例 3 では、左右に表示する文字表示として昇格文字を表示することとしたが、これに限るものではなく、例えば、制御されている演出モードを示す演出モード文字(例えば、演出モード A に制御中であれば「モード A」といった文字表示)や、実行中の演出を示す実行中演出文字(例えば、特殊ゾーン演出の実行中であれば「特殊ゾーン」といった文字表示)を、変形例 3 における昇格文字と同様に表示するものでもよい。

#### 【 0 2 6 0 】

以上に説明したように、本特徴部 008 IW には、以下に示す発明が含まれている。

10

20

30

40

50

## 【0261】

従来、特開2020-631号公報に記載されているように、所定演出の実行中に、複数種類の特別演出のうちいずれかを実行可能なものがあった。例えば、リーチ演出の実行中に、複数種類のカットイン演出のうちいずれかを実行可能なものがあった。しかしながら、特開2020-631号公報に記載の遊技機にあっては、好適に特別演出を実行することができていなかった。そこで、本特徴部008IWには、以下(手段008-1)～(手段008-9)、および(手段009-1)～(手段009-9)の遊技機が記載されている。

## 【0262】

(手段008-1)識別情報(本例では、特別図柄、飾り図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当たり遊技状態。小当たり遊技状態や、高確率状態、高ベース状態、小当たり遊技状態が発生しやすい特殊状態(いわゆるKT状態)であってもよい)に制御可能な遊技機であって、

識別情報の可変表示中に有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出(本例では、スーパーリーチ演出)を実行可能な所定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS813を実行する部分)と、

所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、有利状態に制御されることを示唆する特別演出(本例では、カットイン演出)を実行可能な特別演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)と、

所定演出の演出期間のうち特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示(本例では、左右パネル表示)を表示可能な特別表示手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)と、

特別表示とは異なる演出表示を表示可能な演出表示手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)と、を備え、

特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり(本例では、青、緑、赤、金、虹色のパネル表示を表示可能であり)、

特別表示の態様を変化させる変化演出(本例では、「昇格」または「昇格?」の文字を表示するとともに、該文字が左右パネル表示に対して作用する変化演出)を特別期間中に実行可能な変化演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)をさらに備え、

変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも有利状態に制御される割合が高く(本例では、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい(図8-4(C)および図8-5参照))、

特別演出実行手段は、特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた特別演出を実行可能であり(本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172,008IWS806を実行することにより、パネル表示の表示内容に応じたカットイン演出を実行可能であり)、

特別表示手段は、第1領域(本例では、左パネル表示領域)と、該第1領域とは異なる第2領域(本例では、右パネル表示領域)とにおいて特別表示を表示可能であり、

演出表示手段は、第1領域と第2領域とのいずれとも異なる第3領域(本例では、画像表示装置5における左右パネル表示領域を除く表示領域(パネル外表示領域))において、所定演出の進行に応じた表示である特定表示(本例では、スーパーリーチ演出に対応するバトル表示)を表示可能であり、

特定表示は、第1特定表示(本例では、防御パターンのバトル表示)と、該第1特定表示よりも遊技者にとって有利な第2特定表示(本例では、防御パターンよりも大当たりとなることに対する信頼度の高い攻撃パターンのバトル表示(図8-4(A)参照))と、を含み、

第2特定表示が表示されるときの方が、第1特定表示が表示されるときよりも変化演出が実行される割合が高い(本例では、防御パターンのバトル表示よりも攻撃パターンのバ

10

20

30

40

50

トル表示の方が大当たりとなることに対する信頼度の高く（図8-4（A）参照）、且つ、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい（図8-4（C）および図8-5参照）ことから、攻撃パターンのバトル表示が行われるときの方が、防御パターンのバトル表示が行われるときよりも、変化演出を行う割合が高い。第2特定表示が表示されるときは変化演出が実行され得る一方で、第1特定表示が表示されるときは変化演出が実行され得ないことについても含む概念である。）

ことを特徴とする。

#### 【0263】

そのような構成によれば、第2演出表示が表示されるときに特別表示に対する変化演出が実行されることを期待および注目させることにより、特別演出を好適に実行することができる。

10

#### 【0264】

なお、特別表示に関連した表示を用いた特別演出とは、特別表示における表示と特別演出における表示とが関連性を有しているものであればよく、同一の表示に限るものではない。例えば、特別表示と該特別表示に対応する特別演出における表示とが、同一の色、絵柄、キャラクタである場合の他、特別表示においてはキャラクタ名を表示し、該特別表示に対応する特別演出においてはキャラクタ画像を表示するものであってもよい。

#### 【0265】

（手段008-2）第1領域に表示される特別表示に関連した表示を用いた特別演出が行われるときの方が、第2領域に表示される特別表示に関連した表示を用いた特別演出が行われるときよりも有利状態に制御される割合が高い（本例では、左パネル表示においては右パネル表示よりも1段階上位のカットイン演出に対応する表示がなされている（図8-6および図8-7参照））

20

こととしてもよい。

#### 【0266】

そのような構成によれば、特別演出実行時に第1領域に表示される特別表示に関連した表示が用いられることに注目させて興味を高めることができる。

#### 【0267】

（手段008-3）特別期間のうち特別演出の開始を示唆する準備期間における特別表示の認識度合いと、特別期間のうち該準備期間とは異なる期間における特別表示の認識度合いとが異なる（本例では、準備期間において左右パネル表示を拡大表示したり移動表示したりすることにより、準備期間（図8-7（B1）～（B3），（B5））では、準備期間よりも前の期間（図8-6（A5）～（A8）と比較して左右パネル表示の表示範囲が異なる）

30

こととしてもよい。

#### 【0268】

そのような構成によれば、状況に応じた認識度合いの変化により、特別表示の演出効果の低下を防止することができる。

#### 【0269】

（手段008-4）特別期間における特定表示の認識度合い（図8-6（A5）～（A8）参照）と、特別演出の演出期間における特定表示の認識度合い（図8-7（B4），（B6）参照）とが異なる（本例では、カットイン演出の実行期間中はカットイン演出によりバトル表示の視認が妨げられる）

40

こととしてもよい。

#### 【0270】

そのような構成によれば、状況に応じた認識度合いの変化により、興味を向上させることができる。

#### 【0271】

また、特別期間のうち特別演出の開始を示唆する準備期間における特定表示の認識度合い（図8-7（B1）～（B3），（B5）参照）と、特別期間のうち該準備期間とは異

50

なる期間における特定表示の認識度合い（図8-6（A5）～（A8）参照）とが異なる（本例では、準備期間において左右パネル表示を拡大することによりバトル表示の表示範囲が縮小すること。左右パネル表示を段階的に徐々に拡大するものであれば、バトル表示の表示範囲が段階的に徐々に縮小することであってもよい。）

こととしてもよい。

【0272】

そのような構成によれば、状況に応じた認識度合いの変化により、興趣を向上させることができる。

【0273】

（手段008-5）第1領域における特別表示は、第2領域における特別表示よりも遊技者にとって有利な態様にて表示される（本例では、左パネル表示においては右パネル表示よりも1段階上位のカットイン演出に対応する表示がなされている（図8-6および図8-7参照））

こととしてもよい。

【0274】

そのような構成によれば、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示とで態様を異ならせることにより、特別演出が実行されるまでの期待感を維持することができる。

【0275】

（手段008-6）変化演出実行手段は、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示との両方の態様を変化させる変化演出を実行可能である（図8-6（A6）,（A7）参照））

こととしてもよい。

【0276】

そのような構成によれば、そのような構成によれば、変化演出実行時の興趣を向上させるとともに、期待感を維持することができる。

【0277】

仮に、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示とのうち一方のみを変化させる変化演出を実行した場合、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示とが同じ態様になることが想定され、いずれの種類の特別演出が行われるかを遊技者に期待させることができず、退屈感を与えてしまう。そこで、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示との両方の態様を変化させる変化演出を実行することで、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示との段階の差異を維持し、期待感を維持することができる。

【0278】

（手段008-7）変化演出実行手段は、第1領域に表示される特別表示の態様が特別態様であるときに変化演出を実行しない（本例では、左パネル表示がカットインEに対応する表示であるときに変化演出を実行する演出パターンは設けられていない（図8-4（C）参照））

こととしてもよい。

【0279】

そのような構成によれば、第1領域に表示される特別表示の態様と第2領域に表示される特別表示の態様とを異ならせることで、特別演出が実行されるまでの期待感を維持することができる。

【0280】

（手段008-8）演出表示手段は、特別期間中の複数のタイミングにて第2特定表示を表示可能である（本例では、第1ターン～第3ターンにおいて攻撃パターンのバトル表示を最大3回表示可能である（図8-4（A）参照））

こととしてもよい。

【0281】

10

20

30

40

50

そのような構成によれば、特別期間において複数回の変化演出が飛行されることを期待させることができる。

【0282】

(手段008-9)変化演出が行われるタイミングによって有利状態に制御される期待度が異なる(本例では、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも、タイミングT1~T3のうち早いタイミングで変化演出を実行する演出パターンを選択しやすいことにより、変化演出が行われるタイミングが早期であるほど大当たりに制御される期待度が高い(図8-4(A)、図8-5(A)~(C)参照))こととしてもよい。

【0283】

そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

【0284】

(手段009-1)識別情報(本例では、特別図柄、飾り図柄)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当たり遊技状態。小当たり遊技状態や、高確率状態、高ベース状態、小当たり遊技状態が発生しやすい特殊状態(いわゆるKT状態)であつてもよい)に制御可能な遊技機であつて、

識別情報の可変表示中に有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出(本例では、スーパーリーチ演出)を実行可能な所定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS813を実行する部分)と、

所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、有利状態に制御されることを示唆する特別演出(本例では、カットイン演出)を実行可能な特別演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)と、

所定演出の演出期間のうち特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示(本例では、左右パネル表示)を表示可能な特別表示手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)と、を備え、

特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり(本例では、青、緑、赤、金、虹色のパネル表示を表示可能であり)、

特別表示の態様を変化させる変化演出(本例では、「昇格」または「昇格?」の文字を表示するとともに、該文字が左右パネル表示に対して作用する変化演出)を特別期間中に実行可能な変化演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)をさらに備え、

変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも有利状態に制御される割合が高く(本例では、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい(図8-4(C)および図8-5参照))、

特別演出実行手段は、特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた演出であつて、所定演出における演出表示の少なくとも一部を視認困難とする特別演出を実行可能であり(本例では、左右パネル表示の表示内容に対応した演出であつて、スーパーリーチ演出におけるバトル表示を視認困難とするカットイン演出を実行可能である(図8-7(B4)(B6)参照))、

特別期間は、第1期間(本例では、第1ターンまたは第2ターン)と、該第1期間よりも特定タイミングに近い第2期間(本例では、第1期間を第1ターンとした場合の第2ターンおよび第3ターン、第1期間を第2ターンとした場合の第3ターン)と、を含み、

第1期間において変化演出が実行される割合と、第2期間において変化演出が実行される割合と、が異なる(図8-4(C)および図8-5参照))

ことを特徴とする。

【0285】

そのような構成によれば、特別期間における興趣を向上させることができる。

【0286】

なお、特別表示に関連した表示を用いた特別演出とは、特別表示における表示と特別演

10

20

30

40

50

出における表示とが関連性を有しているものであればよく、同一の表示に限るものではない。例えば、特別表示と該特別表示に対応する特別演出における表示とが、同一の色、絵柄、キャラクタである場合の他、特別表示においてはキャラクタ名を表示し、該特別表示に対応する特別演出においてはキャラクタ画像を表示するものであってもよい。

#### 【0287】

(手段009-2)特別表示手段は、第1領域(本例では、左パネル表示)と、該第1領域とは異なる第2領域(本例では、右パネル表示)と、において特別表示を表示可能であり、

第1領域に表示される特別表示に関連した表示を用いた特別演出が行われるときの方が、第2領域に表示される特別表示に関連した表示を用いた特別演出が行われるときよりも有利状態に制御される割合が高い(本例では、左パネル表示においては右パネル表示よりも1段階上位のカットイン演出に対応する表示がなされている(図8-6および図8-7参照))

こととしてもよい。

#### 【0288】

そのような構成によれば、特別演出実行時に第1領域に表示される特別表示に関連した表示が用いられることに注目させて興味を高めることができる。

#### 【0289】

(手段009-3)特別期間のうち特別演出の開始を示唆する準備期間における特別表示の認識度合いと、特別期間のうち該準備期間とは異なる期間における特別表示の認識度合いとが異なる(本例では、準備期間において左右パネル表示を拡大表示したり移動表示したりすることにより、準備期間(図8-7(B1)~(B3), (B5))では、準備期間よりも前の期間(図8-6(A5)~(A8))と比較して左右パネル表示の表示範囲が異なる)

こととしてもよい。

#### 【0290】

そのような構成によれば、状況に応じた認識度合いの変化により、特別表示の演出効果の低下を防止することができる。

#### 【0291】

(手段009-4)特別表示とは異なる演出表示を表示可能な演出表示手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172, 008IWS806を実行する部分)を備え、

演出表示手段は、所定演出の演出期間において、所定演出の進行に応じた表示である特定表示(本例では、スーパーリーチ演出に対応するバトル表示)を表示可能であり、

特別期間における特定表示の認識度合い(図8-6(A5)~(A8)参照)と、特別演出の演出期間における特定表示の認識度合い(図8-7(B4), (B6)参照)とが異なる

こととしてもよい。

#### 【0292】

そのような構成によれば、状況に応じた認識度合いの変化により、興味を向上させることができる。

#### 【0293】

また、特別期間のうち特別演出の開始を示唆する準備期間における特定表示の認識度合い(図8-7(B1)~(B3), (B5)参照)と、特別期間のうち該準備期間とは異なる期間における特定表示の認識度合い(図8-6(A5)~(A8)参照)とが異なる(本例では、準備期間において左右パネル表示を拡大表示したり移動表示したりすることにより、バトル表示の表示範囲が狭くなる)

こととしてもよい。

#### 【0294】

そのような構成によれば、状況に応じた認識度合いの変化により、興味を向上させること

10

20

30

40

50

とができる。

【0295】

(手段009-5)特別表示手段は、第1領域(本例では、左パネル表示)と、該第1領域とは異なる第2領域(本例では、右パネル表示)と、において特別表示を表示可能であり、

第1領域における特別表示は、第2領域における特別表示よりも遊技者にとって有利な態様にて表示される(本例では、左パネル表示においては右パネル表示よりも1段階上位のカットイン演出に対応する表示がなされている(図8-6および図8-7参照))

こととしてもよい。

【0296】

そのような構成によれば、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示とで態様を異ならせることにより、特別演出が実行されるまでの期待感を維持することができる。

【0297】

(手段009-6)特別表示手段は、第1領域(本例では、左パネル表示)と、該第1領域とは異なる第2領域(本例では、右パネル表示)と、において特別表示を表示可能であり、

変化演出実行手段は、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示との両方の態様を変化させる変化演出を実行可能である(図8-6(A6),(A7)参照))

こととしてもよい。

【0298】

そのような構成によれば、変化演出実行時の興趣を向上させるとともに、期待感を維持することができる。

【0299】

仮に、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示とのうち一方のみを変化させる変化演出を実行した場合、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示とが同じ態様になることが想定され、いずれの種類の特別演出が行われるかを遊技者に期待させることができず、退屈感を与えてしまう。そこで、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示との両方の態様を変化させる変化演出を実行することで、第1領域に表示される特別表示と第2領域に表示される特別表示との段階の差異を維持し、期待感を維持することができる。

【0300】

(手段009-7)特別表示手段は、第1領域(本例では、左パネル表示)と、該第1領域とは異なる第2領域(本例では、右パネル表示)と、において特別表示を表示可能であり、

変化演出実行手段は、第1領域に表示される特別表示の態様が特別態様であるときは変化演出を実行しない(本例では、左パネル表示がカットインEに対応する表示であるときに変化演出を実行する演出パターンは設けられていない(図8-4(C)参照))

こととしてもよい。

【0301】

そのような構成によれば、第1領域に表示される特別表示の態様と第2領域に表示される特別表示の態様とを異ならせることで、特別演出が実行されるまでの期待感を維持することができる。

【0302】

(手段009-8)特別表示手段は、第1領域(本例では、左パネル表示)と、該第1領域とは異なる第2領域(本例では、右パネル表示)と、において特別表示を表示可能であり、

特別表示とは異なる演出表示を表示可能な演出表示手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップS172,008IWS806を実行する部分)を備え、

10

20

30

40

50

演出表示手段は、第1領域と第2領域とのいずれとも異なる第3領域（本例では、左右パネル表示を除く表示領域（パネル外表示領域））において、所定演出の進行に応じた表示である特定表示（本例では、スーパーリーチ演出に対応するバトル表示）を表示可能であり、

特定表示は、第1特定表示（本例では、防御パターンのバトル表示）と、該第1特定表示よりも遊技者にとって有利な第2特定表示（本例では、防御パターンよりも大当たりとなることに対する信頼度の高い攻撃パターンのバトル表示（図8-4（A）参照））と、を含み、

第2特定表示が表示されるときの方が、第1特定表示が表示されるときよりも変化演出が実行される割合が高く（本例では、防御パターンのバトル表示よりも攻撃パターンのバトル表示の方が大当たりとなることに対する信頼度の高く（図8-4（A）参照）、且つ、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい（図8-4（C）および図8-5参照）ことから、攻撃パターンのバトル表示が行われるときの方が、防御パターンのバトル表示が行われるときよりも、変化演出を行う割合が高い）、

演出表示手段は、特別期間中の複数のタイミングにて第2特定表示を表示可能である（本例では、第1ターン～第3ターンにおいて攻撃パターンのバトル表示を最大3回表示可能である（図8-4（A）参照））

こととしてもよい。

#### 【0303】

そのような構成によれば、特別期間において複数回の変化演出が飛行されることを期待させることができる。

#### 【0304】

（手段009-9）変化演出が行われるタイミングによって有利状態に制御される期待度が異なる（本例では、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも、タイミングT1～T3のうち早いタイミングで変化演出を実行する演出パターンを選択しやすいことにより、変化演出が行われるタイミングが早期であるほど大当たりに制御される期待度が高い（図8-4（A）、図8-5（A）～（C）参照））

こととしてもよい。

#### 【0305】

そのような構成によれば、興趣の向上を図ることができる。

#### 【符号の説明】

#### 【0306】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器

10

20

30

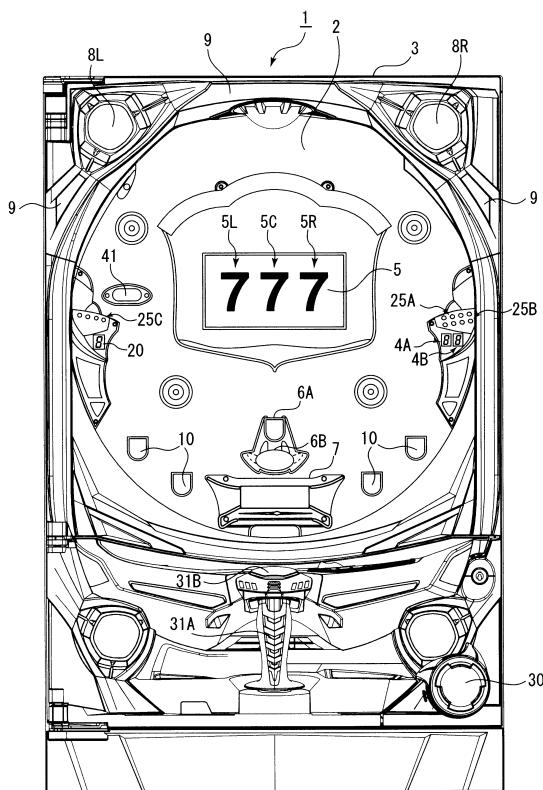
40

50

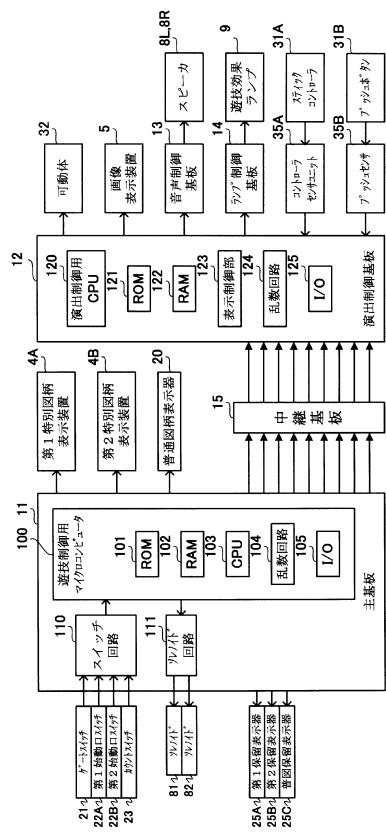
- 2 1 ... ゲートスイッチ  
2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ  
2 3 ... カウントスイッチ  
3 0 ... 打球操作ハンドル  
3 1 A ... スティックコントローラ  
3 1 B ... プッシュボタン  
3 2 ... 可動体  
1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ  
1 0 1、1 2 1 ... ROM  
1 0 2、1 2 2 ... RAM  
1 0 3 ... CPU  
1 0 4、1 2 4 ... 亂数回路  
1 0 5、1 2 5 ... I/O  
1 2 0 ... 演出制御用CPU  
1 2 3 ... 表示制御部

## 【四面】

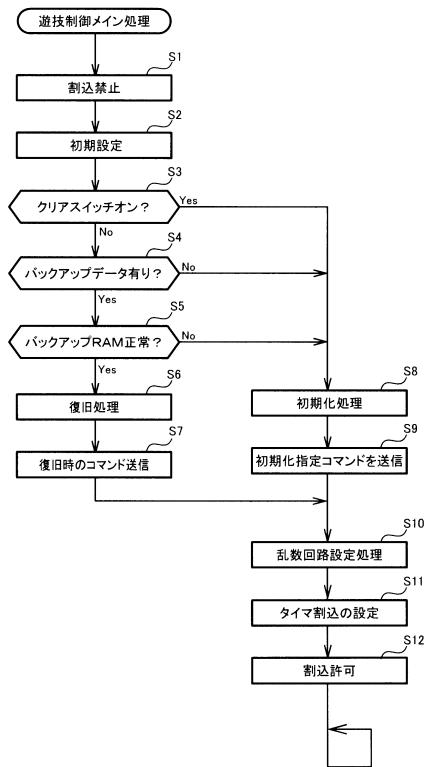
【 四 1 】



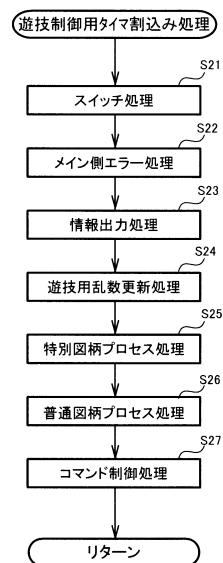
【 図 2 】



【図3】



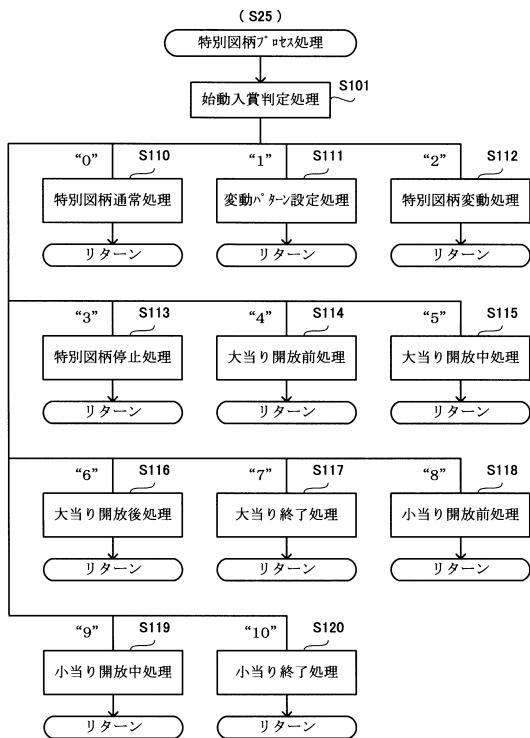
【図4】



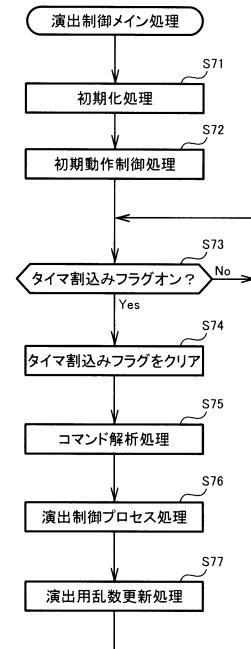
10

20

【図5】



【図6】

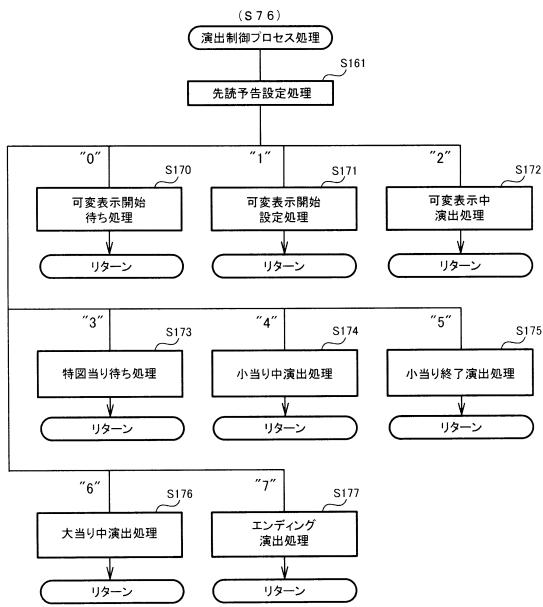


30

40

50

【図 7】



10

20

30

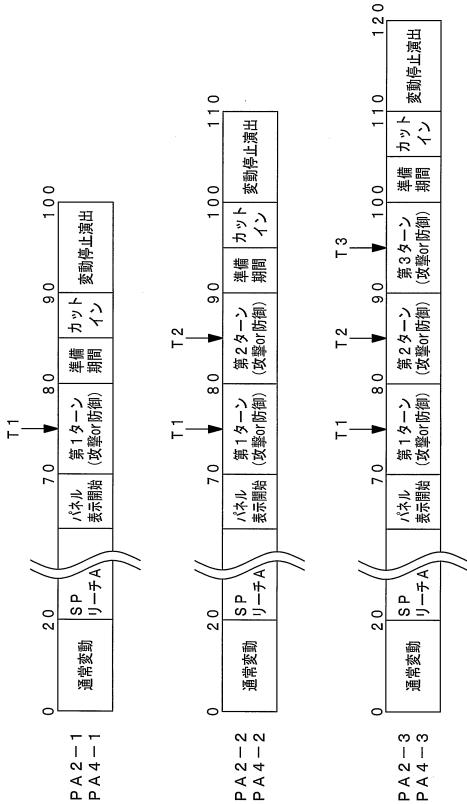
40

【図 8 - 1】

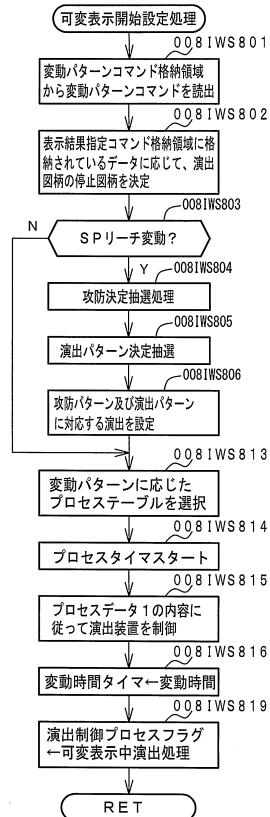
(A) はづれ用変動パターン選択テーブル			
変動パターン	演出内容	変動時間	選択割合
PA1-1	通常はすれ	5秒	50%
PA1-2	通常はすれ(短縮)	1.5秒	20%
PA1-3	ノーマルリーチ	30秒	20%
PA2-1	SPリーチA(1回変化可能)	100秒	7%
PA2-2	SPリーチA(2回変化可能)	110秒	6%
PA2-3	SPリーチA(3回変化可能)	120秒	5%
PA2-4	SPリーチB(1回変化可能)	120秒	5%
PA2-5	SPリーチB(2回変化可能)	130秒	4%
PA2-6	SPリーチB(3回変化可能)	140秒	3%

(B) 大当たり用変動パターン選択テーブル			
変動パターン	演出内容	変動時間	選択割合
PB3-1	ノーマルリーチ	30秒	10%
PB4-1	SPリーチA(1回変化可能)	100秒	10%
PB4-2	SPリーチA(2回変化可能)	110秒	12%
PB4-3	SPリーチA(3回変化可能)	120秒	14%
PB4-4	SPリーチB(1回変化可能)	120秒	16%
PB4-5	SPリーチB(2回変化可能)	130秒	18%
PB4-6	SPリーチB(3回変化可能)	140秒	20%

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



50

【図 8 - 4】

攻防	大当たり	はずれ
攻撃	70%	40%
防御	30%	60%

カットイン種別説明用テーブル	
カットインA	青
カットインB	緑
カットインC	赤
カットインD	金
カットインE	虹

(C) 変化演出パターン説明用テーブル

演出パターン	変動パターン	T1 (第1ターン)	T2 (第2ターン)	T3 (第3ターン)	変化回数	カットイン種別
Ep11		X			0回	カットインA
Ep12	1回変化可能変動パターン	○			1回	カットインA カットインB
Ep13			X		0回	カットインB
Ep14				X	1回	カットインB カットインC
Ep21		X	X		0回	カットインA カットインB カットインC
Ep22	2回変化可能変動パターン	X	○		1回	カットインC カットインD
Ep23		○	X		2回	カットインD カットインE
Ep24			○		0回	カットインE
Ep25				X	1回	カットインE カットインA
Ep26					2回	カットインA カットインB
Ep27					0回	カットインB カットインC
Ep28					1回	カットインC カットインD
Ep31		X	X	X	0回	カットインA カットインB カットインC
Ep32		X	X	○	1回	カットインB カットインC カットインD
Ep33		X	○	X	2回	カットインD カットインE
Ep34		○	X	X	0回	カットインE
Ep35		X	○	○	1回	カットインA カットインB カットインC カットインD
Ep36		○	○	○	2回	カットインA カットインB カットインC カットインD
Ep37		○	○	○	3回	カットインA カットインB カットインC カットインD
Ep38					0回	カットインE
Ep39					1回	カットインE カットインA
Ep40					2回	カットインA カットインB
Ep41					0回	カットインB カットインC
Ep42					1回	カットインC カットインD
Ep43					2回	カットインD カットインE
Ep44					0回	カットインE
Ep45					1回	カットインE カットインA
Ep46					2回	カットインA カットインB

(○: 変化演出あり、  
×: 変化演出なし)

【図 8 - 5】

(D) 変化演出パターン決定抽選テーブル(1回変化可能変動パターン用)

演出パターン	大当たり	はずれ
Ep11	10%	40%
Ep12	20%	30%
Ep13	30%	20%
Ep14	40%	10%

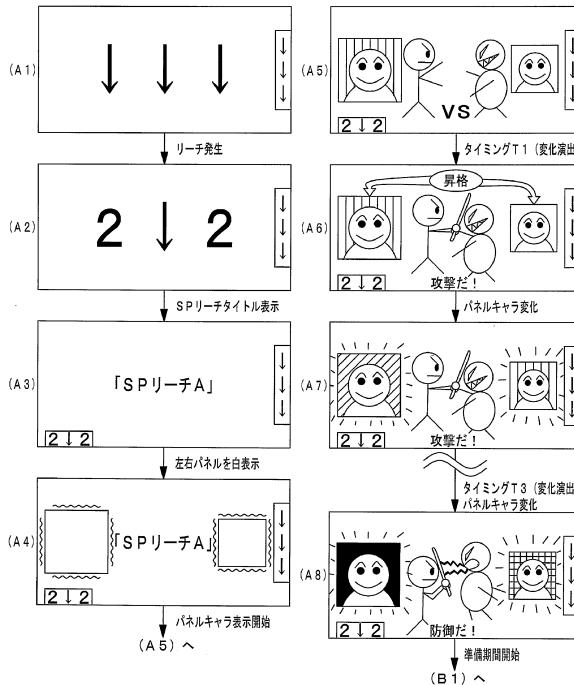
(E) 変化演出パターン決定抽選テーブル(2回変化可能変動パターン用)

演出パターン	大当たり	はずれ
Ep21	2%	20%
Ep22	8%	18%
Ep23	10%	16%
Ep24	12%	14%
Ep25	14%	12%
Ep26	16%	10%
Ep27	18%	8%
Ep28	20%	2%

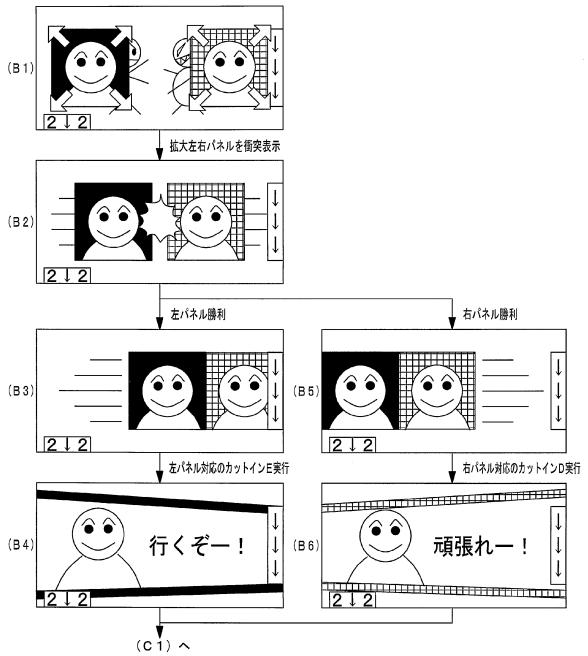
(F) 変化演出パターン決定抽選テーブル(3回変化可能変動パターン用)

演出パターン	大当たり	はずれ
Ep31	1%	10%
Ep32	1%	10%
Ep33	2%	9%
Ep34	2%	9%
Ep35	3%	8%
Ep36	3%	8%
Ep37	4%	7%
Ep38	4%	7%
Ep39	5%	6%
Ep40	6%	6%
Ep41	7%	6%
Ep42	8%	5%
Ep43	9%	4%
Ep44	10%	3%
Ep45	30%	2%
Ep46	5%	0

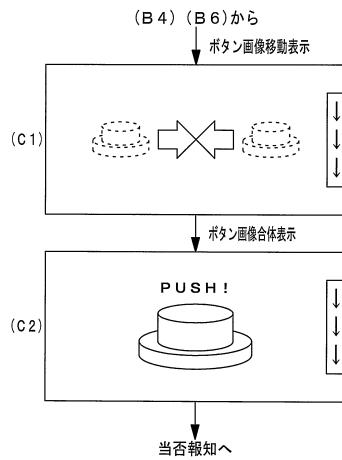
【図 8 - 6】



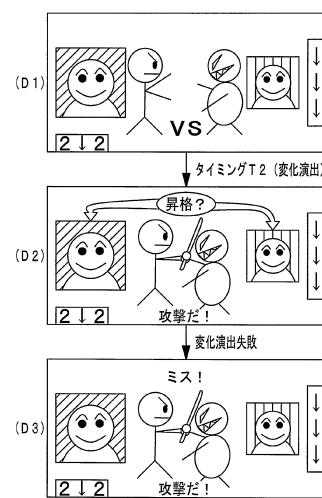
【図 8 - 7】



【 図 8 - 8 】



【図 8 - 9】

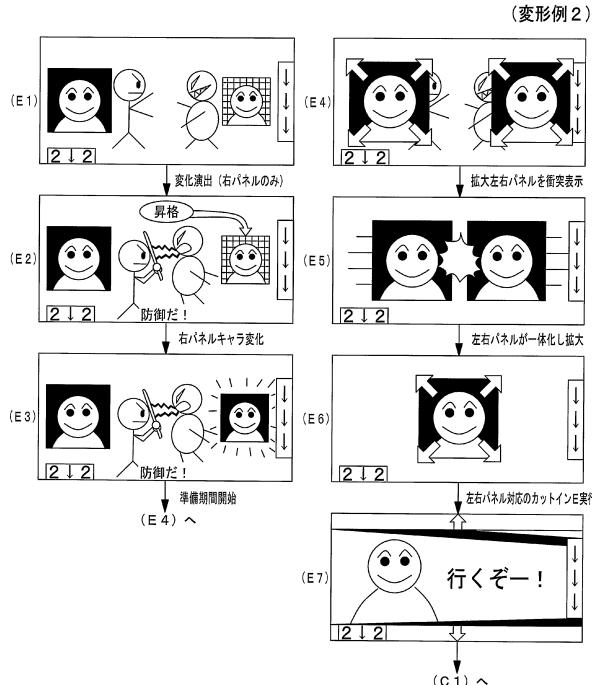


(变形例 1)

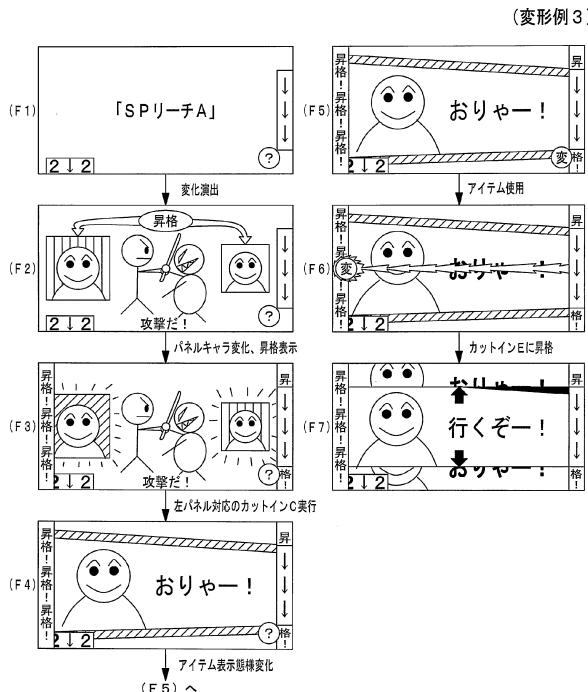
10

20

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】



(变形例 3)

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献      特開2017-006241 (JP, A)  
                    特開2020-039777 (JP, A)  
                    特開2019-198719 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A 63 F      7 / 02