

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7513442号  
(P7513442)

(45)発行日 令和6年7月9日(2024.7.9)

(24)登録日 令和6年7月1日(2024.7.1)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全94頁)

(21)出願番号	特願2020-116234(P2020-116234)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(22)出願日	令和2年7月6日(2020.7.6)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2022-14080(P2022-14080A)	審査官	永田 美佐
(43)公開日	令和4年1月19日(2022.1.19)		
審査請求日	令和5年5月30日(2023.5.30)		

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】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出を実行可能な演出実行手段と、  
遊技者の動作を検出する動作検出手段と、  
表示手段と、を備え、

前記演出実行手段は、リーチ状態が成立した後の演出であって前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出状態として、所定演出状態と、前記所定演出状態よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する有利演出状態と、を含む複数種類の演出状態があり、

前記演出実行手段は、  
前記特定演出を、前記所定演出状態で実行するときと前記有利演出状態で実行するときとで共通の演出態様で開始し、  
前記特定演出を前記有利演出状態で実行するときに、前記特定演出を前記共通の演出態様で開始した後に前記特定演出が前記有利演出状態で実行されることを報知する報知演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行期間において遊技者の動作を促進する動作促進演出を実行可能であり、

前記報知演出が実行されたときに特定情報を前記表示手段に表示可能であり、

10

20

前記有利演出状態の前記特定演出を実行しているときに前記動作促進演出が実行されることを示唆する特殊情報を前記表示手段に表示可能であり、

前記特殊情報が表示されてから前記動作促進演出が実行されるときと、前記特殊情報が表示されずに前記動作促進演出が実行されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特定情報として、第1特定情報と、前記第1特定情報とは異なる第2特定情報と、を含む複数種類の特定情報があり、

前記有利演出状態の前記特定演出において、前記第1特定情報が表示されるときと、前記第2特定情報が表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記演出実行手段は、

前記第1特定情報と、前記特殊情報と、を含む第1所定表示を所定表示領域に表示し、該所定表示領域内で前記第1所定表示を移動させることが可能であり、

前記第2特定情報と、前記特殊情報と、を含む第2所定表示を前記所定表示領域に表示し、該所定表示領域内で前記第2所定表示を移動させることが可能である、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、特許文献1には、確変状態において演出動画を再生表示させる場合に、当該演出動画に設定されているアイコン出現タイミングおよびアイコン変化タイミングのそれぞれについて、当該演出動画の種類に応じて勝利アイコン、継続アイコンおよび敗北アイコンの表示態様を決定する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-54017号公報（段落0202、図21）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に開示されている遊技機のように、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する情報を表示する遊技機に関しては、興趣を向上させる余地がある。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、有利状態に制御されることを示唆する情報を表示する遊技機における興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技者の動作を検出する動作検出手段と、

表示手段と、を備え、

前記演出実行手段は、リーチ状態が成立した後の演出であって前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出状態として、所定演出状態と、前記所定演出状態よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する有利演出状態と、を含む複数種類の演出状態があり、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、  
前記特定演出を、前記所定演出状態で実行するときと前記有利演出状態で実行するときと  
で共通の演出態様で開始し、  
前記特定演出を前記有利演出状態で実行するときに、前記特定演出を前記共通の演出態様  
で開始した後、前記特定演出が前記有利演出状態で実行されることを報知する報知演出を  
実行可能であり、

前記特定演出の実行期間において遊技者の動作を促進する動作促進演出を実行可能であり、

前記報知演出が実行されたときに特定情報を前記表示手段に表示可能であり、

前記有利演出状態の前記特定演出を実行しているときに前記動作促進演出が実行されることを示唆する特殊情報を前記表示手段に表示可能であり、

10

前記特殊情報が表示されてから前記動作促進演出が実行されるときと、前記特殊情報が表示されずに前記動作促進演出が実行されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特定情報として、第1特定情報と、前記第1特定情報とは異なる第2特定情報と、を含む複数種類の特定情報があり、

前記有利演出状態の前記特定演出において、前記第1特定情報が表示されるときと、前記第2特定情報が表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記演出実行手段は、

前記第1特定情報と、前記特殊情報と、を含む第1所定表示を所定表示領域に表示し、  
 該所定表示領域内で前記第1所定表示を移動させることが可能であり、

20

前記第2特定情報と、前記特殊情報と、を含む第2所定表示を前記所定表示領域に表示し、  
 該所定表示領域内で前記第2所定表示を移動させることが可能である、

ことを特徴とする。

さらに、上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B）と、

30

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出（スーパーリーチA演出）を実行可能であり、

前記特定演出の演出状態として、所定演出状態（通常パターン）と、前記所定演出状態よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する有利演出状態（特別パターン）と、を含む複数種類の演出状態があり、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記特定演出が前記有利演出状態で実行されることを報知する報知演出（獲得演出）と、前記特定演出を実行する前に、前記有利状態に制御されることを報知する特別演出（当確演出）と、を実行可能であり、

40

前記報知演出が実行されたときに特定情報（第1テロップA画像の「アイテムX装備中」の文字、第2テロップA画像の「アイテムY装備中」の文字）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記特別演出が実行されたときに特別情報（テロップC画像の「Vスタンバイ中」の文字）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記特別情報が表示されているときに前記報知演出を実行する場合に、前記特定情報を前記表示手段に表示させずに、前記特別情報を継続して表示（「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像が表示されているときに、獲得演出によりスーパーリーチA演出が特別パターンで実行されることが報知された場合であっても、「アイテムX装備中」の文字や「アイテムY装備中」の文字は表示されない）し、

50

前記特別情報が前記表示手段に表示されるときに実行される前記特定演出は、前記所定演出状態よりも前記有利演出状態にて実行される割合が高い（図10-9(A)、(D)参照。「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像が表示されているときに実行されるスーパーリーチA演出は、通常パターンよりも特別パターンで実行される割合が高い）ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別情報が表示されているときに有利演出状態で特定演出が実行されることが報知されても、特別情報が継続して表示されるため、特別情報により生じた興趣を低下させないようにすることができるとともに、特別情報が表示されているときは有利演出状態にて特定演出が実行されることに期待させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。

【図8-2】当り種別表を示す図である。

【図8-3】各乱数を示す説明図である。

【図8-4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図8-8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図8-10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図8-11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-1】(A)は、ラッシュチャレンジ時短1回転目用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B)は、ラッシュチャレンジ保留1~4回転目用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-2】遊技フローの具体例を示す説明図である。

【図9-3】第1フラグ、及び第2フラグに関する遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-1】(A)は、各乱数を示す説明図であり、(B)は変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図10-2】通常パターンのスーパーリーチA演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-3】特別パターンのスーパーリーチA演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-4】通常パターンのスーパーリーチB演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-5】通常パターンのスーパーリーチB演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-6】特別パターンのスーパーリーチB演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-7】当確演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-8】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-9】(A)は、当確演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図であり

10

20

30

40

50

、(B)及び(C)は、最終煽り時操作部決定テーブルの具体例を示す説明図であり、(D)は、スーパーリーチの演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図であり、(E)は、特別パターンの種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図10-10】通常パターンのスーパーリーチA演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-11】通常パターンのスーパーリーチA演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図10-12】特別パターンのスーパーリーチA演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-13】特別パターンのスーパーリーチA演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

【図10-14】当確演出及び特別パターンのスーパーリーチA演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-15】当確演出及び特別パターンのスーパーリーチA演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(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。

20

【0009】

(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。

【0010】

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。

30

【0011】

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

40

【0012】

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

50

## 【 0 0 1 3 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) や有機 EL (ElectroLuminescence) 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。

## 【 0 0 1 4 】

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

10

## 【 0 0 1 5 】

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

## 【 0 0 1 6 】

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

20

## 【 0 0 1 7 】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A 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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

## 【 0 0 1 8 】

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

## 【 0 0 1 9 】

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

30

## 【 0 0 2 0 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 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 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

## 【 0 0 2 1 】

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

50

## 【 0 0 2 2 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2 ( 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。

## 【 0 0 2 3 】

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

10

## 【 0 0 2 4 】

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

## 【 0 0 2 5 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 ( 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 2 6 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 に示す例では、遊技領域の左側方 ) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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。

20

## 【 0 0 2 7 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

## 【 0 0 2 8 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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。

30

## 【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車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。

## 【 0 0 3 0 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、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。

40

## 【 0 0 3 1 】

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 3 2 が設けられている。

## 【 0 0 3 2 】

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

## 【 0 0 3 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持 ( 貯留 )

50

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。

【0034】

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。

【0035】

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。

10

【0036】

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。

【0037】

（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。

20

【0038】

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）。

30

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

40

【0042】

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

【0043】

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

50



は、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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。

10

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

20

されることがある。

【 0 0 4 8 】

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」となる確率が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。

【 0 0 4 9 】

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。

30

【 0 0 5 0 】

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。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 1 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」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。

40

【 0 0 5 2 】

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

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 5 3 】

小当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「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 5 4 】

なお、遊技状態は、大当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、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 0 5 5 】

（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 8 L、8 R からの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ 9 の点等/消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

10

20

30

40

50

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

#### 【0062】

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。

10

#### 【0063】

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。

20

#### 【0064】

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。

#### 【0065】

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

30

40

#### 【0066】

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

#### 【0067】

（基板構成）

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

#### 【0068】

50

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

【 0 0 6 9 】

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

10

【 0 0 7 0 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

20

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 7 2 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 7 3 】

30

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過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 1 0 0 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。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

40

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 7 6 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマ

50

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

10

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

20

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

30

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

40

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

50

## 【 0 0 8 7 】

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

## 【 0 0 8 8 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作(作用)を説明する。

## 【 0 0 8 9 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

10

## 【 0 0 9 0 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する(ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(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、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

## 【 0 0 9 1 】

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

20

## 【 0 0 9 2 】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ S 9)。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

30

## 【 0 0 9 3 】

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 S 3; No)、RAM 1 0 2 (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 S 4)。不測の停電等(電断)によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 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、RAM 1 0 2 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、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号(チェックサム、パリティビット等)の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ(各種フラグ、各種タイマの状態等を含む)の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 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 RAM 1 0 2 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 S 4; No)、初期化处理(ステップ S 8)を実行する。

40

## 【 0 0 9 4 】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合(ステップ S 4; Yes)、CPU 1 0 3 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 S 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 1 0 2 のデータが、電力供給停止時

50

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、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0095】

RAM 102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、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0096】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103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、CPU 103は、RAM 102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。

10

【0097】

そして、CPU 103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CPU 120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CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

20

【0098】

復旧処理または初期化处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は、CPU 103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CPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0099】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103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、CPU 103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（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

40

【0100】

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、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU 103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

50

される（詳しくは後述）。

【0101】

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。

【0102】

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。

10

【0103】

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）。

20

【0104】

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。

30

【0105】

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

【0106】

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

40

50



## 【 0 1 0 7 】

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

## 【 0 1 0 8 】

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

10

## 【 0 1 0 9 】

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。

## 【 0 1 1 0 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

20

## 【 0 1 1 1 】

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

30

## 【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

## 【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 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

50

判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

#### 【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

10

#### 【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

#### 【 0 1 1 6 】

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

20

#### 【 0 1 1 7 】

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

30

#### 【 0 1 1 8 】

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

#### 【 0 1 1 9 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 )、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する ( ステップ S 7 2 )。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

40

50

## 【 0 1 2 0 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

## 【 0 1 2 1 】

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

## 【 0 1 2 2 】

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

## 【 0 1 2 3 】

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

## 【 0 1 2 4 】

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 2 5 】

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、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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

10

20

30

40

50

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 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

10

【 0 1 2 8 】

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。

20

【 0 1 2 9 】

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

30

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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

40

50

すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0131】

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”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用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。

【0132】

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”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用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。

【0133】

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”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用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。

【0134】

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”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用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。

【0135】

(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。

【0136】

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。

【0137】

特別図柄の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)。

【0138】

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

10

20

30

40

50

可能である。

【0139】

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採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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採っても構わない。

【0140】

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。

10

【0141】

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

20

【0142】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【0143】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

30

【0144】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

40

【0145】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

50

## 【 0 1 4 6 】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。

## 【 0 1 4 7 】

特徴部 1 5 2 F については、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしての RAM 1 2 2 に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、V 入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

10

## 【 0 1 4 8 】

図 8 - 1 は、特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 1 に示すパチンコ遊技機 1 の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

20

## 【 0 1 4 9 】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうち第 1 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第 1 経路とは異なる第 2 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。

## 【 0 1 5 0 】

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

30

## 【 0 1 5 1 】

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

## 【 0 1 5 2 】

打球操作ハンドル 3 0 の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

40

## 【 0 1 5 3 】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始動入賞口が形成された入賞球装置 6 A が設けられている。入賞球装置 6 A は、画像表示装置 5 の下方に配置されている。入賞球装置 6 A には、第 1 始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第 1 始動口スイッチ 2 2 A が設けられている。

## 【 0 1 5 4 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲ

50

ート41、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ21が、第2始動入賞口の内部には第2始動口スイッチ22Bが、V判定入賞装置87の内部にはV入賞スイッチ87a、V判定入賞スイッチ15aおよびV判定排出スイッチ15bが、それぞれ設けられている。

#### 【0155】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

#### 【0156】

通過ゲート41は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

20

#### 【0157】

V判定入賞装置87は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

#### 【0158】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

30

#### 【0159】

小当たり遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

40

#### 【0160】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技

50



球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【0161】

V判定入賞装置87(作動口)の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【0162】

V入賞領域870の入賞口(V入賞口)最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材(図示省略)が設けられている。開閉部材は、ソレノイド24により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域(図示省略)内に落下可能な状態となる。

10

【0163】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

20

【0164】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

30

【0165】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず(100%)V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

40

【0166】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ち

50

をすれば、必ず（100%）遊技球がV入賞領域870に進入して大当たりが発生することとなる。

【0167】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当たり遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

【0168】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

【0169】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【0170】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置7は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

20

【0171】

特別可変入賞球装置7は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当たりが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置7の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウンタスイッチ23が設けられている。特別可変入賞球装置7へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

30

【0172】

大当たりは、第1特別図柄表示装置4Aに大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたとき、および、第2特別図柄表示装置4Bに大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第1特別図柄表示装置4Aに大当たり図柄が導出表示される。第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第2特別図柄表示装置4Bに大当たり図柄が導出表示される。

【0173】

大当たりは、小当たり遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることをV入賞と呼ぶ。小当たりとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当たりであり、V入賞を条件として大当たりが発生可能となる。V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態を「小当たり遊技状態」と呼ぶ。そして、小当たり遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当たりを、「小当たり経由の大当たり」と呼ぶ。これに対し、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当たり遊技状態となることを、「特別図柄による大当たり」と称する。

40

【0174】

50

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置 7 が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 7 が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【 0 1 7 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 2 9 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 1 0 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 1 5 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

10

【 0 1 7 6 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

20

【 0 1 7 7 】

また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【 0 1 7 8 】

第 1 特別図柄については、第 1 始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第 1 保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第 2 特別図柄については、第 2 始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第 2 保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第 1 保留記憶または第 2 保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

30

【 0 1 7 9 】

第 2 始動入賞口への第 2 始動入賞が発生したときには、第 1 始動入賞の保留記憶があっても、当該第 2 始動入賞に基づく第 2 特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第 2 特別図柄の変動表示は、第 1 特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

40

【 0 1 8 0 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、第 2 始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 保留表示器 2 5 B が設けられている。第 2 保留表示器 2 5 B は、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示装置 4 B での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 1 8 1 】

第 2 保留表示器 2 5 B のさらに上方には、第 1 始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 1 保留表示器 2 5 A が設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を 1 増やす。

50

そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0182】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【0183】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するとき、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

10

【0184】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当たり遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当たり遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

20

【0185】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当たり表示結果となれば、小当たり遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当たり遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が開始されることを報知する小当たり開始報知が行われる。また、小当たり遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当たりに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当たり表示の開始タイミング、または、小当たり表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

30

【0186】

小当たり遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当たり経路の大当たりが発生する。V入賞が発生したときには、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当たり遊技状態の終了時は、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が終了したことを報知する小当たり終了報知が行われる。そして、小当たり終了後に、大当たり遊技状態となって特別可変入賞球装置7が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。

40

【0187】

また、小当たり遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には

50

、大当たりが発生しない。このように小当たり遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、画像表示装置5の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当たり遊技状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が終了したことを報知する小当たり終了報知が行われる。そして、小当たり遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

【0188】

図8-2は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当たり発生条件、大当たり後の制御状態（遊技状態）、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当たりにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当たり種別として、図柄15R時短大当たり、図柄4R時短大当たり、小当たり経由16（15）R時短大当たり、小当たり経由9（8）R時短大当たり、および、小当たり経由5（4）R時短大当たりが設けられている。小当たり経由の大当たりの括弧内は、特別可変入賞球装置7が開放する回数を示している。

【0189】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当たり図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当たり図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当たり判定）。小当たりが発生すると、小当たり遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当たり遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当たり確率、小当たり確率、ベース）は、小当たり前と同じである。小当たりにおいては、小当たり遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当たり遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【0190】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当たりが発生する。このような小当たりを経由した大当たりは、小当たり経由大当たりと呼ばれる。小当たり経由大当たりには、大当たりでのラウンド数が異なる小当たり経由16（15）R時短大当たり、小当たり経由9（8）R時短大当たり、および、小当たり経由5（4）R時短大当たりが含まれる。16（15）R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当たりと呼ばれる。9（8）R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当たりと呼ばれる。5（4）R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当たりと呼ばれる。

【0191】

一方、小当たりを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当たりは、図柄大当たりと呼ばれる。図柄大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当たり、および、図柄4R時短大当たりがある。

【0192】

このように、大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当たりと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当たりを経由してV入賞により発生する小当たり経由大当たりとが含まれる。図柄大当たりおよび小当たり経由大当たりの各大当りは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当たりであり、時短大当たりという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することも含まれる。

【0193】

図柄15R時短大当たりは、大入賞口が15回（15R）開放される大当たりである。図柄

10

20

30

40

50

4 R時短大当りは、大入賞口が4回(4 R)開放される大当りである。小当り経由16(15) R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回(15 R)開放される大当りであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15 R時短大当りと同様の当り種別とを感じる。小当り経由9(8) R時短大当りは、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回(8 R)開放される大当りである。小当り経由5(4) R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回(4 R)開放される大当りであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4 R時短大当りと同様の当り種別とを感じる。

10

## 【0194】

図柄4 R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

20

## 【0195】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4 R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

## 【0196】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

30

## 【0197】

図柄4 R時短大当り以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4 R時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

40

## 【0198】

50

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0199】

10

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当たり遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当たり時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当たり遊技状態のような特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当たり発生の点で遊技者にとって有利である。

#### 【0200】

20

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当たり遊技状態、および、小当たり遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

#### 【0201】

図8-3は、各乱数を示す説明図である。図8-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

30

#### 【0202】

(1) ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後、再度0から加算更新される。(2) ランダム1：大当りの種類（種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りのいずれかの種別）および大当たり図柄を決定する（大当たり種別判定用、大当たり図柄決定用）。(3) ランダム2：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム5：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）。

40

#### 【0203】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当たりとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当たりとする決定がされたとき、または、小当たりとする決定がされたときには、大当たり種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当

50

り経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム1は、小当り図柄決定用乱数でもある。

#### 【0204】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

10

#### 【0205】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

#### 【0206】

図8-4は、第1特図当り判定テーブル、第2特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

20

#### 【0207】

図8-4(A)は、第1特図当り判定テーブルを示す説明図である。第1特図当り判定テーブルは、第1特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図8-4(A)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

#### 【0208】

第1特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。

30

#### 【0209】

図8-4(B)は、第2特図当り判定テーブルを示す説明図である。第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図8-4(B)における上段が大当り判定テーブル部であり、図8-4(B)における下段が、小当り判定テーブル部である。図8-4(B)上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図8-4(B)下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

#### 【0210】

第2特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当り確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄の小当りを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当り確率を1/100とすればよい。

40

#### 【0211】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路12

50



4のカウント値(ランダムR)を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定(小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する)することとも意味する。

10

## 【0212】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

## 【0213】

図8-4(C)、(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図8-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

20

## 【0214】

図8-4(C)の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」と「図柄4R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図8-4(D)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

## 【0215】

また、図8-4(C)、(D)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「8R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

30

## 【0216】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

40

## 【0217】

図8-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当り」と「小当り経由9(8)R時短大当り」と「小当り経由5(4)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り(16(15)R時短大当りとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当りとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当りとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

## 【0218】

50

図 8 - 5 および図 8 - 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 5 および図 8 - 6 においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 においては、図 8 - 5 および図 8 - 6 に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 120 へ送信する。

【 0 2 1 9 】

図 8 - 5 および図 8 - 6 のうち、主なコマンドを説明する。コマンド 80XX (H) は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド (変動パターンコマンド) である (それぞれ変動パターン XX に対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は 16 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用 CPU 120 は、コマンド 80XX (H) を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

10

【 0 2 2 0 】

コマンド 8C01 (H) ~ 8C06 (H) は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

20

【 0 2 2 1 】

コマンド 8D01 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8D02 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8F00 (H) は、第 1, 第 2 特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【 0 2 2 2 】

コマンド A001 ~ A005 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【 0 2 2 3 】

コマンド A1XX (H) は、XX で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX (H) は、XX で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

30

【 0 2 2 4 】

コマンド A301 ~ A305 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 2 2 5 】

コマンド A401 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド A402 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【 0 2 2 6 】

コマンド B000 (H) は、遊技状態が通常状態 (低ベース状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B001 (H) は、遊技状態が第 1 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 1 時短状態指定コマンドである。コマンド B002 (H) は、遊技状態が第 2 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 2 時短状態指定コマンドである。

40

【 0 2 2 7 】

コマンド C0XX (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C0XX (H) における「XX」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C1XX (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C0XX (H) における「XX」が第 2 保留記憶数を示す。

50

## 【 0 2 2 8 】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

## 【 0 2 2 9 】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、小当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

10

## 【 0 2 3 0 】

コマンドC401(H)は、第1小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC402(H)は、第2小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC403(H)は、第3小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC501(H)は、第1小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC502(H)は、第2小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC503(H)は、第3小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC601(H)は、V入賞があったことを指定するV入賞指定コマンドである。コマンドC602(H)は、V判定入賞装置87への入賞球(V入賞球とV入賞球以外の入賞球との両方を含む)を検出したことを指定するV入賞球検出指定コマンドである。

20

## 【 0 2 3 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、RAM102に、第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第1保留記憶バッファが設けられている。第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

30

## 【 0 2 3 2 】

第2特別図柄については、RAM102に、第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第2保留記憶バッファが設けられている。第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

## 【 0 2 3 3 】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存(記憶)される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存(記憶)される。

40

## 【 0 2 3 4 】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶さ

50

れる」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【0235】

図8-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか

10

【0236】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1214）。S1214の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

20

【0237】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【0238】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

30

【0239】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

40

【0240】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1216）とともに、変動種別コマン

50

ドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1217)。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1218)とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1219)。

【0241】

S1216, S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【0242】

また、この実施の形態では、S1216~S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0243】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する(S1221)。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1222)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0244】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1223)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1224)。S1224の処理では、大当たり判定用乱数(ランダムR)、大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

【0245】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する(S1225)。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1226)とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1227)。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1228)とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1229)。

【0246】

S1226, S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【0247】

また、この実施の形態では、S1226~S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0248】

図8-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S110)を示すフロ

10

20

30

40

50

ーチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

#### 【0249】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

10

#### 【0250】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

20

#### 【0251】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

#### 【0252】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

30

#### 【0253】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

40

#### 【0254】

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

50

格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、RAM 102 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。

【0255】

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

【0256】

また、CPU 103 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う (S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 103 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 103 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【0257】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【0258】

次いで、CPU 103 は、乱数バッファからランダム R (大当たり判定用乱数) を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する (S61)。この場合、CPU 103 は、始動口スイッチ通過処理の S1214 や始動口スイッチ通過処理の S1224 で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0259】

大当たり判定の処理では、第 1 特別図柄については図 8 - 4 (A) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、第 2 特別図柄については図 8 - 4 (B) に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には (S61 の Y)、S71 に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0260】

S61 で大当たりとすることに決定した場合には (S61 の Y)、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする (S71)。

【0261】

次に、特別図柄ポインタが「第 1」を示しているか否かを判定する (S72)。特別図柄ポインタが「第 1」のときは、図 8 - 4 (C) の第 1 特図大当たり種別判定テーブルを選択し (S73)、S75 に進む。一方、特別図柄ポインタが「第 1」を示していない場合 (「第 2」を示している場合) は、図 8 - 4 (D) の第 2 特図大当たり種別判定テーブルを選択し (S74)、S75 に進む。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 6 2 】

S 7 5では、S 7 3またはS 7 4で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（S 7 5）、S 8 1に進む。

## 【 0 2 6 3 】

また、S 6 1で大当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S 6 1の N）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第 2 特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S 7 6）。S 7 6で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータでない（第 1 特別図柄の変動表示である）ときは、後述する S 8 2に進む。一方、S 7 6で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータである（第 2 特別図柄の変動表示である）ときは、図 8 - 4（B）の第 2 特図当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（S 7 7）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 8 - 4（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（S 7 7の Y）、第 2 特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S 7 7 Y）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S 7 8）。

10

## 【 0 2 6 4 】

小当りフラグをセットした後は、図 8 - 4（E）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（S 7 9）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（S 8 0）。そして、S 8 1に移行する。一方、S 7 7で小当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（S 7 7の N）、後述する S 8 2に移行する。

20

## 【 0 2 6 5 】

S 8 1では、S 7 5またはS 8 0で決定した大当りの種別を示すデータを RAM 1 0 2における大当り種別バッファに記憶し（S 8 1）、S 8 2に進む。たとえば、大当り種別が「図柄 1 5 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 1」が設定され、大当り種別が「図柄 4 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 2」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「0 3」が設定される。大当り種別が小当り経由 9（8）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 4」が設定される。大当り種別が小当り経由 5（4）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 5」が設定される。これらのうち、小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態において V 入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

30

## 【 0 2 6 6 】

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 8）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S 1 1 1）に対応した値に更新する（S 7 9）。

40

## 【 0 2 6 7 】

図 8 - 9 は、小当り開放前処理（S 1 1 8）を示すフローチャートである。小当り開放

50



前処理において、CPU103は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる(S411)。次に、CPU103は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120へ送信する(S412)。次に、CPU103は、小当りの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする(S413)。具体的に、S413では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S119)に対応した値に更新する(S414)。

10

#### 【0268】

図8-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S119)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する(S430)。次に、後述するS435でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する(S431)。V判定入賞個数カウンタは、図8-9のS413により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S432)。

20

#### 【0269】

S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。一方S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う(S433)。

#### 【0270】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S434)。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする(S435)。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S436)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ(S437)、S439に進む。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15aにより検出される。

30

#### 【0271】

一方、S434でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ15aがオン状態となっているか否かを判定する(S438)。S438でオン状態となっているときはS439に進み、S438でオン状態となっていないときは処理を終了する。

40

#### 【0272】

S439では、図8-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い(S439)、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S440)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、判定入賞装置87内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置87内に進入した遊技球の個数を認識することが

50

可能となる。

【0273】

S431でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU103は、ソレノイド22を制御することで可動部872を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を閉鎖する(S441)。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置87の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置87が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置87が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

10

【0274】

次に、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし(S442)、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理(S120)に対応した値に更新し(S443)、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

20

【0275】

図8-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。

【0276】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

30

【0277】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

40

【0278】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ

50

、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図8-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【0279】

次いで、CPU103は、S81で大当たり仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当たり種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

【0280】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当たり種別に応じて、大当たり開始3指定コマンド、大当たり開始4指定コマンド、または大当たり開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間(大当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【0281】

また、ROM101に記憶されている大当たりの開放パターンデータを参照し、大当たり種別に応じて、開放回数(たとえば、15回、8回、または、4回)、開放時間(たとえば、29秒)、インターバル時間(ラウンド間の大入賞口閉鎖時間)等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする(S454)。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理(S114)に対応した値に更新し(S455)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当たり遊技状態に移行する。

【0282】

S448でV入賞フラグがセットされていなければ、大当たり遊技状態が発生しないので、S81で大当たり仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し(S456)、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理(S110)に対応した値に更新し(S457)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当たり遊技状態に移行しない。

【0283】

[特徴部30TMに関する説明]

次に、特徴部30TMに関して、図9-1~図9-3を用いて説明する。本実施形態では、後述する第1フラグがセットされた状態で、高ベース状態(時短状態)に制御されているときに、始動入賞が発生したタイミングで、実行中の可変表示に対応するパネル画像や実行が保留されている可変表示に対応するパネル画像を画像表示装置5に表示可能である。

【0284】

[大当り/小当り]

前述したように、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当たりとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当たりとなる当りの保留記憶情報(始動入賞時に大当たりと判定された保留記憶情報)であると言える。従って、本実施形態では、大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当たりと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当たりと、が含まれる。図柄大当たりおよび小当り経由大当たりの各大当りは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当たりであり、時短大当たりという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。また、以下の説明において「大当たり期待度」には、「小当り経由の大当たり」に関する期待度も含まれるものとする。すなわち、「大当たり期待度」には「小当り」に関する期待度も含まれる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 8 5 】

## [ 変動パターン判定 ]

R O M 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

## 【 0 2 8 6 】

ここでは、後述するラッシュチャレンジ（図 9 - 2 参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される [ はずれ用 ] 変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」又は「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される [ 大当り / 小当り用 ] 変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

10

## 【 0 2 8 7 】

[ はずれ用 ] 変動パターン判定テーブルにおいては、「パネル表示 + スーパーリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

## 【 0 2 8 8 】

[ 大当り / 小当り用 ] 変動パターン判定テーブルにおいては、「パネル表示 + スーパーリーチ大当り / 小当り」の変動パターン、「スーパーリーチ大当り / 小当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

## 【 0 2 8 9 】

本実施形態では、大当りとして、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とでは、共通の変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いてもよい。

## 【 0 2 9 0 】

スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り / 小当り」の変動パターン）は、リーチパートのみで構成されている。リーチパートでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当り又は小当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行され、バトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。

30

## 【 0 2 9 1 】

パネル表示とスーパーリーチを伴う変動パターン（「パネル表示 + スーパーリーチはずれ」、「パネル表示 + スーパーリーチ大当り / 小当り」の変動パターン）は、( i ) パネル表示パートと、( i i ) リーチパートとで構成されている。( i ) パネル表示パートでは、実行中の可変表示や実行が保留されている可変表示に対応するパネル画像が画像表示装置 5 の所定領域に表示される（図 9 - 4 参照）。( i i ) リーチパートでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当り又は小当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行され、バトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。

40

## 【 0 2 9 2 】

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターン（「パネル表示 + スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」の変動パターン）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出が実行され、所定の契機（プッシュボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で失敗画像が表示されることにより最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。即ち、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆（予告）するバトル演

50

出が実行された場合に、失敗演出に対応して有利状態に制御されないことが報知されるため、失敗演出は、有利状態に制御されないことを示唆（報知）する演出であるともいえる。

【0293】

本実施形態において、最終表示結果が「大当り」又は「小当り」となる変動パターン（「パネル表示＋スーパーリーチ大当り／小当り」、「スーパーリーチ大当り／小当り」の変動パターン）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出が実行され、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で成功画像が表示されることにより最終表示結果が「大当り」又は「小当り」であることが報知される。即ち、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆（予告）するバトル演出が実行された場合に、成功演出に対応して有利状態に制御されることが報知されるため、成功演出は、有利状態に制御されることを示唆（報知）する演出であるともいえる。

10

【0294】

本実施形態では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当り又は小当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行されるが、スーパーリーチ演出の演出種別として複数種類の演出種別がある。具体的には、スーパーリーチ演出の演出種別として、味方キャラクタAと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当り又は小当りに当選しているか否かを報知するバトル演出A（スーパーリーチA）と、味方キャラクタBと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当り又は小当りに当選しているか否かを報知するバトル演出B（スーパーリーチB）と、味方キャラクタCと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当り又は小当りに当選しているか否かを報知するバトル演出C（スーパーリーチC）とがある。このとき、バトル演出A（スーパーリーチA）の変動表示期間と、バトル演出B（スーパーリーチB）の変動表示期間と、バトル演出C（スーパーリーチC）の変動表示期間は、共通であるものとする。すなわち、スーパーリーチ演出の演出種別（バトル演出A～C）によらず変動表示期間は共通であるものとする。

20

【0295】

本実施形態では、スーパーリーチ演出の最終的な種別は、始動入賞時に変動パターンを判定するときには決定されず（始動入賞時判定においては決定されることなく）、後述する変動開始時演出決定処理、及び／又は、後述する変動中演出決定処理において決定されるものとする。

30

【0296】

本実施形態では、変動パターンにおけるパネル表示部分の変動表示期間が2.5秒に設定されており、変動パターンにおけるリーチ部分の変動表示期間が、（a）表示結果が「はずれ」である場合には3.5秒、（b）表示結果が「大当り」または「小当り」である場合には5.0秒に設定されている。

【0297】

従って、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンである場合の変動表示期間は3.5秒であり、「スーパーリーチ大当り／小当り」の変動パターンである場合の変動表示期間は5.0秒であり、「パネル表示＋スーパーリーチはずれ」の変動パターンである場合の変動表示期間は6.0秒（＝2.5秒＋3.5秒）であり、「パネル表示＋スーパーリーチ大当り／小当り」の変動パターンである場合の変動表示期間は7.5秒（＝2.5秒＋5.0秒）である。

40

【0298】

図9-1(A)（図9-1(A1)及び(A2)）は、ラッシュチャレンジの時短1回転目における変動パターン判定テーブルであり、図9-1(B)（図9-1(B1)及び(B2)）は、ラッシュチャレンジの保留1回転目、保留2回転目、保留3回転目、保留4回転目における変動パターン判定テーブルである。

【0299】

ラッシュチャレンジ時短1回転目〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

図9-1(A1)に示すように、ラッシュチャレンジの時短1回転目での〔はずれ用〕

50

変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「パネル表示+スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0300】

ラッシュチャレンジ時短1回転目[大当り/小当り用]変動パターン判定テーブル

図9-1(A2)に示すように、ラッシュチャレンジの時短1回転目での[大当り/小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「パネル表示+スーパーリーチ大当り/小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0301】

ラッシュチャレンジ残保留[はずれ用]変動パターン判定テーブル

図9-1(B1)に示すように、ラッシュチャレンジの保留1回転目～保留4回転目での[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0302】

ラッシュチャレンジ残保留[大当り/小当り用]変動パターン判定テーブル

図9-1(B2)に示すように、ラッシュチャレンジの保留1回転目～保留4回転目での[大当り/小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチ大当り/小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0303】

[遊技フロー]

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないときの演出モードを[通常時]としており、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)又は通常状態(低確/低ベース状態)のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを[ラッシュチャレンジ]としており、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)又は通常状態(低確/低ベース状態)のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを[バトルラッシュ]としている(図9-3参照)。

【0304】

図9-2に示す遊技フローの例では、演出モードが[通常時]であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に時短状態(低確/高ベース状態)に制御され、[ラッシュチャレンジ](時短1回転+保留4回転)又は[バトルラッシュ](時短7回転+保留4回転)に移行し、大当りが発生した場合に[バトルラッシュ](時短7回転+保留4回転)に移行し、大当りが発生しなかった場合に[通常時]に移行する。

【0305】

(1)遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されており、後述する第1フラグ及び後述する第2フラグがセットされていないとき、演出モードを[通常時]としている。

【0306】

(2)前述した(1)の状態、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第1特別図柄の大当り種別として「図柄4R時短大当り」と「図柄15R時短大当り」とがあり、(2A)大当り種別が「図柄4R時短大当り」である場合の演出例として、4R大当りであることを報知する「FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(2B)大当り種別が「図柄15R時短大当り」である場合の演出例として、15R大当りであることを報知する「MAX FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【0307】

(3)前述した(2A)大当り種別が「図柄4R時短大当り」である場合の大当りが終

10

20

30

40

50

了すると、演出制御用CPU120は、(2A-i)第1フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ペース状態)に制御されて、1回の可変表示が実行されるととき、(2A-ii)第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ペース状態)に制御されて、(2A-i)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるとときに、演出モードを[ラッシュチャレンジ]としている。演出モードが[ラッシュチャレンジ]である場合の演出例として、演出モードが[ラッシュチャレンジ]に移行したことを報知する「ラッシュチャレンジ」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【0308】

(4) 前述した(2B)大当り種別が「図柄15R時短大当り」である場合の大当りが終了すると、演出制御用CPU120は、(2B-i)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ペース状態)に制御されて、7回(1回転目~7回転目)の可変表示が実行されるととき、(2B-ii)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ペース状態)に制御されて、(2B-i)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるとときに、演出モードを[バトルラッシュ]としている。演出モードが[バトルラッシュ]である場合の演出例として、演出モードが[バトルラッシュ]に移行したことを報知する「バトルラッシュ」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【0309】

(5) 演出モードが[ラッシュチャレンジ]である場合((3)参照)、又は、演出モードが[バトルラッシュ]である場合((4)参照)に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「小当り」となると、大当り遊技状態(小当り経由の大当り遊技状態を含む)に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第2特別図柄の大当り種別として「図柄15R時短大当り」があり、表示結果が「小当り」となった場合の第2特別図柄の小当り経由大当り種別として「小当り経由5(4)R時短大当り」と、「小当り経由9(8)R時短大当り」と、「小当り経由16(15)R時短大当り」とがある。

【0310】

本実施形態では、図8-2に示したように、「小当り経由5(4)R時短大当り」は、V判定入賞装置87が1セット回数(0.1秒×10回であり合計1ラウンド相当期間)開放された後、当該1セット回数内でのV入賞を条件として大入賞口が4回(4R)開放される大当りであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当りと同様の大当り種別と認識する。また、「小当り経由9(8)R時短大当り」は、V判定入賞装置87が1セット回数(0.1秒×10回であり合計1ラウンド相当期間)開放された後、当該1セット回数内でのV入賞を条件として大入賞口が8回(8R)開放される大当りであり、9ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は8回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄8R時短大当りと同様の大当り種別と認識する。また、「小当り経由16(15)R時短大当り」は、V判定入賞装置87が1セット回数(0.1秒×10回であり合計1ラウンド相当期間)開放された後、当該1セット回数内でのV入賞を条件として大入賞口が15回(15R)開放される大当りであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当りと同様の大当り種別と認識する。

【0311】

図9-2に示すように、(5A)大当り種別が「小当り経由5(4)R時短大当り」である場合の演出例として、実質的に4R大当りであることを報知する「FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(5B)大当り種別が「小当り経由9(8)R時短大当り」である場合の演出例として、実質的に8R大当りであることを報知する「BIG FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(5C)大当り種別が「小当り経由16(15)R時短大当り」である場合の演出例として、実質的に15R大当り

10

20

30

40

50

であることを報知する「MAX FEVER」の文字が画像表示装置 5 に表示されている。

【0312】

通常、遊技者は大入賞口の実質的な開放回数（例えば最長 29 秒のロング開放が行われる回数）に基づいて大当たり種別を認識するため、以下の説明では、大当たり種別の「図柄 4 R 時短大当たり」と「小当たり経由 5（4）R 時短大当たり」とを「4 R 時短大当たり」と称し、大当たり種別の「図柄 15 R 時短大当たり」と「小当たり経由 16（15）R 時短大当たり」とを「15 R 時短大当たり」と称する。

【0313】

[第1フラグ、第2フラグ]

次に、本実施形態における第1フラグ及び第2フラグを説明する。図9-3は、第1フラグ、第2フラグに関連した遊技状態の制御タイミングを示すタイムチャートである。

10

【0314】

遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときに、大当たり種別が「図柄 4 R 時短大当たり」である大当たりが発生し、大当たり遊技状態に制御されたものとする。大当たり遊技状態の終了後に、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されると、演出制御用 CPU 120 は、第1フラグをセットする（図9-3に示す T1 のタイミング）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出モードを [ラッシュチャレンジ] としている。

【0315】

遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる 1 回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される（図9-3に示す T2 のタイミング）。図9-3に示す T1～T2 の期間（ラッシュチャレンジの 1 回目の変動表示期間）に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大 4 個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大 4 個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示の表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となる場合、その変動表示が終了すると、大当たり遊技状態（小当たり経由の大当たり遊技状態を含む）に制御される（図9-3に示す T3）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、[ラッシュチャレンジ] を終了させる。

20

【0316】

大当たり遊技状態が終了すると、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、演出制御用 CPU 120 は、第1フラグを消去するとともに、第2フラグをセットする（図9-3に示す T4 のタイミング）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出モードを [バトルラッシュ] としている。

30

【0317】

遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる 7 回の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される（図9-3に示す T5 のタイミング）。図9-3に示す T4～T5 の期間（バトルラッシュの 1 回目～7 回目の変動表示期間）に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大 4 個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大 4 個）に基づく変動表示のうち全ての変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合、それらの変動表示が終了すると、演出制御用 CPU 120 は、第2フラグを消去する（図9-3に示す T6）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、[バトルラッシュ] を終了させ、[通常時] の演出モードに移行する。

40

【0318】

[特徴部 06 TM に関する説明]

次に、特徴部 06 TM に関して、図 10-1～図 10-15 を用いて説明する。本実施形態では、スーパーリーチ演出の演出パターンとして通常パターンと、通常パターンよりも大当たり期待度が高い特別パターンと、がある。特別パターンのスーパーリーチ演出が実行されているときに、スーパーリーチ演出が特別パターンで実行されていることを示唆（報知）するテロップ画像を画像表示装置 5 に表示可能である。

50



## 【 0 3 1 9 】

以下の説明において、テロップ画像とは、画面上部及び画面下部における帯状の所定領域に表示される画像である。この所定領域は、画面左端から画面右端にかけて下方に傾斜する細長い領域となっている。以下の説明では、テロップ画像として、テロップ画像A、テロップ画像B、テロップ画像C、という複数種類があるが、何れも共通の所定領域に表示されるものとする。

## 【 0 3 2 0 】

## 〔 乱数値 〕

図 1 0 - 1 ( A ) は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 0 - 1 ( A ) に示すように、本実施形態では、主基板 1 1 の側において、特  
図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン  
判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱  
数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を  
高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5  
は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によ  
ってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数  
回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよい  
し、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成される  
ものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱  
数ともいう。

## 【 0 3 2 1 】

尚、本実施形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 1 0 - 1 ( A ) に示す範囲の  
値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら  
各乱数値 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異  
ならせてもよい。

## 【 0 3 2 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出  
したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊  
技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0  
3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の  
乱数の全てを生成可能とされている。

## 【 0 3 2 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプ  
ログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが  
記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うた  
めに用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、  
R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用  
いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄  
などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する  
変動パターンテーブルなどが記憶されている。

## 【 0 3 2 4 】

## 〔 変動パターン判定 〕

また、R O M 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動パターン  
を決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決  
定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

## 【 0 3 2 5 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にす  
ることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、変動表示結  
果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判  
定テーブルとが予め用意されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 2 6 】

本実施形態では、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される [はずれ用] 変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される [大当たり用] 変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

## 【 0 3 2 7 】

[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン、「スーパーリーチ B はずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てら

10

## 【 0 3 2 8 】

「非リーチはずれ」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「はずれ」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチ A はずれ」、「スーパーリーチ B はずれ」）の変動表示期間よりも短くなっている。

## 【 0 3 2 9 】

[大当たり用] 変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン、「スーパーリーチ A 大当たり」の変動パターン、「スーパーリーチ B 大当たり」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

## 【 0 3 3 0 】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当たり」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（スーパーリーチ A 演出、スーパーリーチ B 演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

## 【 0 3 3 1 】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチ A はずれ / 大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクター C が岩に対して 1 回の攻撃を行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するスーパーリーチ A 演出（以下の説明では、一撃チャレンジ演出と称する場合もある）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクター C がチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、味方キャラクター C がチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図 10 - 2 参照）。

30

## 【 0 3 3 2 】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチ B はずれ / 大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクター C と敵キャラクターとがバトルを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するスーパーリーチ B 演出（以下の説明では、バトル演出と称する場合もある）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクターが敵キャラクターに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する演出（勝利演出）が実行される（図 10 - 4 参照）。

40

## 【 0 3 3 3 】

## 変動パターン判定テーブル

図 10 - 1 ( B ) ( 図 10 - 1 ( B 1 ) 及び ( B 2 ) ) は、本実施形態における変動パターン判定テーブルの具体例である。図 10 - 1 ( B 1 ) は、表示結果が「はずれ」となる時の変動パターン判定テーブルであり、図 10 - 1 ( B 2 ) は、表示結果が「大当たり

50

」となる時の変動パターン判定テーブルである。

【0334】

[はずれ用]変動パターン判定テーブル

図10-1(B1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~900までが「非リーチはずれ」の変動パターン、901~970までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、971~990までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、991~997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0335】

[大当り用]変動パターン判定テーブル

図10-1(B2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~50までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、51~450までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターン、451~997までが「スーパーリーチB大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0336】

図10-1(B1)及び(B2)に示したように、スーパーリーチを伴う変動パターンの方が、スーパーリーチを伴わない変動パターン(リーチを伴わない変動パターン、ノーマルリーチを伴う変動パターン)よりも大当り期待度が高くなっている。また、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、スーパーリーチBを伴う変動パターンの方が、スーパーリーチAを伴う変動パターンよりも大当り期待度が高くなっている。

【0337】

[スーパーリーチ演出の演出例]

本実施形態では、スーパーリーチ演出の演出パターンとして、通常パターンと特別パターンとがある。通常パターンと特別パターンのいずれの演出パターンでスーパーリーチ演出が実行されるかは、変動開始時演出決定処理(図10-8参照)において決定される。

【0338】

通常パターンのスーパーリーチA演出

図10-2は、変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」又は「スーパーリーチA大当り」のいずれかに判定された場合に、演出パターンとして通常パターンが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0339】

まず、図10-2(1)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態成立後、スーパーリーチAに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、通常パターンのスーパーリーチA演出(一撃チャレンジ演出)を実行する。ここで、スーパーリーチA演出の実行に伴い、画像表示装置5に「一撃チャレンジ」の文字を表示させる。

【0340】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM013に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示06TM003を表示させているとともに、第1保留記憶数が2であることに基づいて、保留表示領域06TM011に保留表示07TM001を2つ表示させている。また、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【0341】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La及び5Raに、「7」の縮小飾り図柄を停止表示させており、縮小図柄表示エリア5C2において、縮小飾り図柄の変動表示を実行している。

【0342】

本実施形態では、変動パターンに基づいてスーパーリーチに発展した場合、スーパーリーチ演出(スーパーリーチA演出、スーパーリーチB演出)の実行中に、画像表示装置5の画面左上領域の縮小図柄表示エリア5La、5Ca、5Raにおいて、縮小飾り図柄の変動表示を行う。この縮小飾り図柄は飾り図柄に対応している。具体的には、縮小図柄表

10

20

30

40

50

示エリア 5 L a の縮小飾り図柄は、図柄表示エリア 5 L の飾り図柄に対応しており、縮小図柄表示エリア 5 C a の縮小飾り図柄は、図柄表示エリア 5 C の飾り図柄に対応しており、縮小図柄表示エリア 5 R a の縮小飾り図柄は、図柄表示エリア 5 R の飾り図柄に対応している。

【 0 3 4 3 】

ここで、縮小飾り図柄は、スーパーリーチ演出（スーパーリーチ A 演出、スーパーリーチ B 演出）に係る画像及び後述するテロップ画像（第 1 テロップ A 画像、第 2 テロップ A 画像、テロップ B 画像、テロップ C 画像）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチ演出に係る画像及びテロップ画像よりも手前に表示されているように見える。

10

【 0 3 4 4 】

図 10 - 2 に示した例では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に、「7」の飾り図柄が停止表示されることによりリーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ A に発展して、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ A 演出に係る演出画像が表示されるものとする。スーパーリーチ演出の実行期間は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄が表示されず、縮小図柄表示エリア 5 L a、5 C a、5 R a に縮小飾り図柄が表示される。このとき、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されていた飾り図柄が縮小して、縮小図柄表示エリア 5 L a、5 C a、5 R a に縮小飾り図柄として表示されるということもできる。また、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されていた飾り図柄に代えて、縮小図柄表示エリア 5 L a、5 C a、5 R a に、飾り図柄に対応した縮小飾り図柄が表示されるということもできる。この場合は、画像表示装置 5 の縮小図柄表示エリア 5 L a、5 R a に、「7」の縮小飾り図柄が停止表示され、縮小図柄表示エリア 5 C a で、縮小飾り図柄の変動表示が継続するため、リーチ状態が継続していることを遊技者に報知することができる。

20

【 0 3 4 5 】

次いで、図 10 - 2 ( 2 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に岩を模した岩画像 0 6 T M 1 0 0 と「破壊しろ！！」の文字を表示させる。

【 0 3 4 6 】

次いで、図 10 - 2 ( 3 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 から「破壊しろ！！」の文字を消去するとともに、画像表示装置 5 の画面右部に武器を持たない味方キャラクタ C 0 6 T M 2 0 0 C - A を表示させる。

30

【 0 3 4 7 】

次いで、図 10 - 2 ( 4 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、登場した味方キャラクタ C 0 6 T M 2 0 0 C - A が岩画像 0 6 T M 1 0 0 に対して武器を持たずに攻撃するアクションを行った状態で、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 操作促進表示 0 6 T M 3 1 0、及び、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー 0 6 T M 3 1 0 T を表示させる。ここで、第 1 操作促進表示 0 6 T M 3 1 0、及び、タイムバー 0 6 T M 3 1 0 T は、スーパーリーチ A 演出に係る画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチ A 演出に係る画像よりも手前に表示されているように見える。

40

【 0 3 4 8 】

本例では、変動開始時演出決定処理において、スーパーリーチ A 演出で最終表示結果を報知するときの最終煽り時操作部としてプッシュボタン 3 1 B が決定された場合の演出例を示しているが、変動開始時演出決定処理において、スーパーリーチ A 演出で最終表示結果を報知するときの最終煽り時操作部としてスティックコントローラ 3 1 A が決定された場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 操作促進表示 0 6 T M 3 2 0、及び、スティックコントローラ 3 1 A の操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー 0 6 T M 3 2 0 T を表示させる。ここで、第 2 操作促進表示 0 6 T M 3 2 0、及び、タイムバー 0 6 T M 3 2 0 T は、スーパーリーチ A 演出に係る画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スー

50

パーリーチ A 演出に係る画像よりも手前に表示されているように見える。

【0349】

この状態から、変動パターンに対応して、図10-2(5)又は(6)の何れかの状態に移行する。変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」である場合には、図10-2(5)に移行し、変動パターンが「スーパーリーチA大当たり」である場合には、図10-2(6)に移行する。

【0350】

(変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」である場合)

次いで、図10-2(5)に示すように、スーパーリーチA演出において、遊技者により最終煽り時操作部(本例では、プッシュボタン31B)の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、失敗演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に表示結果が「はずれ」であることを報知する失敗画像06TM400Aを表示させる。失敗画像06TM400Aには、「失敗...」の文字が示されている。ここで、対応表示(アクティブ表示、保留表示)及び小図柄、並びに、縮小飾り図柄は、何れも失敗画像06TM400Aよりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは失敗画像06TM400Aよりも手前に表示されているように見える。

10

【0351】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La、5C2、5Raにおいて、表示結果が「はずれ」であることを示す縮小飾り図柄の組合せ(本例では、「767」)を停止表示させている。

20

【0352】

その後、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が「はずれ」であることを示す小図柄の組合せ(本例では、「767」)を確定停止させる。

【0353】

本実施形態では、変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであるときに、操作促進表示(第1操作促進表示、第2操作促進表示)が表示されたタイミングから、遊技者によって最終煽り時操作部(本例では、プッシュボタン31B)の操作が行われるタイミングまでの期間のことを「最終煽り時」と称するものとする。

【0354】

(変動パターンが「スーパーリーチA大当たり」である場合)

次いで、図10-2(6)に示すように、スーパーリーチA演出において、遊技者により最終煽り時操作部(本例では、プッシュボタン31B)の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、成功演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に表示結果が「大当たり」であることを報知する成功画像06TM400Bを表示させる。成功画像06TM400Bには、「成功!!」の文字が示されている。ここで、対応表示(アクティブ表示、保留表示)及び小図柄、並びに、縮小飾り図柄は、何れも成功画像06TM400Bよりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは成功画像06TM400Bよりも手前に表示されているように見える。

30

【0355】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La、5C2、5Raにおいて、表示結果が「大当たり」であることを示す縮小飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させている。

40

【0356】

その後、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が「大当たり」であることを示す小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。

【0357】

特別パターンのスーパーリーチA演出

図10-3は、変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」又は「スーパーリーチA大

50

当り」のいずれかに判定されたときに演出パターンとして特別パターンが選択されたときの、画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。図 10 - 3 ( 2 A ) ~ ( 4 A ) は、演出パターンとして特別パターンのうち第 1 特別パターン A が選択されたときの、画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図 10 - 3 ( 2 B ) ~ ( 4 B ) は、演出パターンとして特別パターンのうち第 2 特別パターン A が選択されたときの、画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【 0 3 5 8 】

まず、図 10 - 3 ( 1 ) における演出構成は、図 10 - 2 ( 1 ) に示した「スーパーリーチ A はずれ」及び「スーパーリーチ A 大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【 0 3 5 9 】

この状態から、決定された演出パターンに対応して、図 10 - 3 ( 2 A ) ~ ( 4 A ) 及び図 10 - 3 ( 2 B ) ~ ( 4 B ) の何れかの状態に移行する。演出パターンが第 1 特別パターン A である場合には、図 10 - 3 ( 2 A ) ~ ( 4 A ) に移行し、演出パターンが第 2 特別パターン A である場合には、図 10 - 3 ( 2 B ) ~ ( 4 B ) に移行する。

【 0 3 6 0 】

( 演出パターンが第 1 特別パターン A である場合 )

図 10 - 3 ( 2 A ) に示すように、第 1 特別パターン A のスーパーリーチ A 演出を実行している演出制御用 CPU 120 は、演出パターンが通常パターンとは異なる特別パターンであることを報知するとともに、特別パターンの種別が第 1 特別パターン A であることを報知する獲得演出を実行し、画像表示装置 5 にアイテム X 画像 0 6 T M 5 0 0 X ( 本例では、ハンマーを模した画像 ) と、「アイテム X G E T !!」の文字と、を表示させる。

【 0 3 6 1 】

次いで、図 10 - 3 ( 3 A ) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、獲得演出を終了するとともに、第 1 特別パターン A のスーパーリーチ A 演出が実行されていることに対応してチャンスアップ演出を実行し、画像表示装置 5 に岩画像 0 6 T M 1 0 0 とアイテム X を持った味方キャラクタ C 0 6 T M 2 0 0 C - X を表示させる。

【 0 3 6 2 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面上部及び画面下部に第 1 テロップ A 画像 0 6 T M 6 0 0 X を表示させる。第 1 テロップ A 画像には、「アイテム X 装備中」の文字と、「Vコン スタンバイ」の文字と、が白色態様で表示されている。「アイテム X 装備中」の文字が示す情報は、現在実行中のスーパーリーチ A 演出が第 1 特別パターン A で実行されていることを報知 ( 示唆 ) する情報である。また、「Vコン スタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチ A 演出において最終表示結果を報知するときに、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 操作促進表示 0 6 T M 3 2 0 が表示されることを事前に報知 ( 示唆 ) する情報である。

【 0 3 6 3 】

本実施形態では、第 1 テロップ A 画像において、「アイテム X 装備中」の文字及び「スタンバイ」の文字の態様 ( 本例では、文字のフォント ) と、「Vコン」の文字の態様とが、異なっている。このような構成によれば、最終煽り時に表示される操作促進表示の種別 ( 遊技者が操作すべき操作部の種別 ) を報知 ( 示唆 ) する「Vコン」の文字を強調でき、興趣を向上できる。なお、後述する第 2 テロップ A 画像、通常テロップ B 画像、及び特別テロップ B 画像に関しても同様である。

【 0 3 6 4 】

なお、この第 1 テロップ A 画像に含まれる「アイテム X 装備中」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字が、第 1 テロップ A 画像の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「アイテム X 装備中」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字が、第 1 テロップ A 画像の領域内を右下方向から左上方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、特別パターンのスーパーリーチ演出における演出効果をさらに高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【0365】

ここで、第1テロップA画像は、スーパーリーチA演出に係る画像及び対応表示（アクティブ表示、保留表示）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチA演出に係る画像及び対応表示よりも手前に表示されているように見える。また、縮小飾り図柄及び小図柄は、第1テロップA画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、縮小飾り図柄及び小図柄が、第1テロップA画像よりも手前に表示されているように見える。

## 【0366】

次いで、図10-3(4A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部及び画面下部から第1テロップA画像06TM600Xを消去する。そして、登場した味方キャラクタC06TM200C-Xが岩画像06TM100に対してアイテムXを持って攻撃するアクションを行った状態で、画像表示装置5の画面中央部に、第2操作促進表示06TM320、及び、スティックコントローラ31Aの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー06TM320Tを表示させる。ここで、第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tは、スーパーリーチA演出に係る画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチA演出に係る画像よりも手前に表示されているように見える。

## 【0367】

次いで、遊技者によってスーパーリーチA演出における最終煽り時操作部（本例では、スティックコントローラ31A）の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出を終了し、変動パターンに応じて失敗演出又は成功演出のいずれかを実行する。演出制御用CPU120は、失敗演出を実行した場合には画像表示装置5の画面全体に失敗画像06TM400Aを表示させ、成功演出を実行した場合には画像表示装置5の画面全体に成功画像06TM400Bを表示させる。

## 【0368】

（演出パターンが第2特別パターンAである場合）

図10-3(2B)に示すように、第2特別パターンAのスーパーリーチA演出を実行している演出制御用CPU120は、演出パターンが通常パターンとは異なる特別パターンであることを報知するとともに、特別パターンの種別が第2特別パターンAであることを報知する獲得演出を実行し、画像表示装置5にアイテムY画像06TM500Y（本例では、剣を模した画像）と、「アイテムY GET!!」の文字と、を表示させる。ここで、「アイテムY GET!!」の文字は、アイテムY画像06TM500Yよりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からはアイテムY画像06TM500Yよりも手前に表示されているように見える。

## 【0369】

次いで、図10-3(3B)に示すように、演出制御用CPU120は、獲得演出を終了するとともに、第2特別パターンAのスーパーリーチA演出が実行されていることに対応してチャンスアップ演出を実行し、画像表示装置5に岩画像06TM100とアイテムYを持った味方キャラクタC06TM200C-Yを表示させる。

## 【0370】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部及び画面下部に第2テロップA画像06TM600Yを表示させる。第2テロップA画像には、「アイテムY 装備中」の文字と、「Vコン スタンバイ」の文字と、が赤色態様で表示されている。「アイテムY 装備中」の文字が示す情報は、現在実行中のスーパーリーチA演出が第2特別パターンAで実行されていることを報知（示唆）する情報である。また、「Vコン スタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチA演出において最終表示結果を報知するときに、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320が表示されることを事前に報知（示唆）する情報である。

## 【0371】

なお、この第2テロップA画像に含まれる「アイテムY 装備中」の文字と「Vコン ス

10

20

30

40

50

タンバイ」の文字が、第2テロップA画像の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「アイテムY装備中」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字が、第2テロップA画像の領域内を右下方向から左上方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、特別パターンのスーパーリーチ演出における演出効果をさらに高めることができる。

【0372】

ここで、第2テロップA画像は、スーパーリーチA演出に係る画像及び対応表示（アクティブ表示、保留表示）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチA演出に係る画像及び対応表示よりも手前に表示されているように見える。また、縮小飾り図柄及び小図柄は、第2テロップA画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは縮小飾り図柄及び小図柄が、第2テロップA画像よりも手前に表示されているように見える。

10

【0373】

次いで、図10-3(4B)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部及び画面下部から第2テロップA画像06TM600Yを消去する。そして、登場した味方キャラクタC06TM200C-Yが岩画像06TM100に対してアイテムYを持って攻撃するアクションを行った状態で、画像表示装置5の画面中央部に、第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tを表示させる。

【0374】

次いで、遊技者によってスーパーリーチA演出における最終煽り時操作部（本例では、スティックコントローラ31A）の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出を終了し、変動パターンに応じて失敗演出又は成功演出のいずれかを実行する。演出制御用CPU120は、失敗演出を実行した場合には画像表示装置5の画面全体に失敗画像06TM400Aを表示させ、成功演出を実行した場合には画像表示装置5の画面全体に成功画像06TM400Bを表示させる。

20

【0375】

通常パターンのスーパーリーチB演出

図10-4は、変動パターンが「スーパーリーチBはずれ」又は「スーパーリーチB大当り」のいずれかに判定された場合に、演出パターンとして通常パターンが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

30

【0376】

まず、図10-4(1)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態成立後、スーパーリーチBに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、通常パターンのスーパーリーチB演出B（バトル演出）を実行する。ここで、スーパーリーチB演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタC06TM200C-B、敵キャラクタ06TM250、及び「VS」の文字を表示させる。

【0377】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM013に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示06TM003を表示させているとともに、第1保留記憶数が2であることに基づいて、保留表示領域06TM011に保留表示07TM001を2つ表示させている。また、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

40

【0378】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La及び5Raに、「7」の縮小飾り図柄を停止表示させており、縮小図柄表示エリア5C2において、縮小飾り図柄の変動表示を実行している。

【0379】

次いで、図10-4(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に味方キャラクタC06TM200C-Bを表示させ、画像表示装置5の画面右部に敵キャラクタ06TM250を表示させ、画像表示装置5の画面中央部にバトルエ

50



フェクト画像 06TM700 を表示させる。このバトルエフェクト画像 06TM700 は、左右に移動することにより、この後、味方キャラクタ C と敵キャラクタとのいずれのキャラクタが先制攻撃（先に攻撃）を行うかの報知（示唆）を行うものである。例えば、右に移動した場合には味方キャラクタ C の表示領域が広くなることから味方キャラクタが先制攻撃を行うことが報知（示唆）され、左に移動した場合には敵キャラクタの表示領域が広くなることから敵キャラクタが先制攻撃を行うことが報知（示唆）されることになる。これにより、バトル演出の演出効果を高めている。

【0380】

次いで、図 10 - 4 (3) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面から味方キャラクタ C 06TM200C - B とバトルエフェクト画像 06TM700 を消去するとともに、画像表示装置 5 の画面中央部に「敵キャラクタ 攻撃！！」の文字と敵キャラクタ 06TM250 を表示させる。これにより、敵キャラクタによる先制攻撃が行われることが報知されることとなる。

10

【0381】

次いで、図 10 - 4 (4) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に味方キャラクタ C 06TM200C - B に対して攻撃を仕掛ける敵キャラクタ 06TM250 を表示させる。

【0382】

次いで、図 10 - 4 (5) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、味方キャラクタ C 06TM200C - B に対して攻撃するアクションを行う敵キャラクタ 06TM250 を表示させる。

20

【0383】

この状態から、変動パターンに対応して、図 10 - 4 (6) 又は (7) の何れかの状態に移行する。変動パターンが「スーパーリーチ B はずれ」である場合には、図 10 - 4 (6) に移行し、変動パターンが「スーパーリーチ B 大当たり」である場合には、図 10 - 4 (7) に移行する。

【0384】

（変動パターンが「スーパーリーチ B はずれ」である場合）

次いで、図 10 - 4 (6) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ B 演出における最終煽り時の所定のタイミングで敗北演出を実行する。敗北演出では、画像表示装置 5 に敵キャラクタ 06TM250 に敗北した味方キャラクタ C 06TM200C - B を表示させた状態で、画像表示装置 5 の中央部に「敗北」の文字を表示させる。

30

【0385】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、縮小図柄表示エリア 5La、5C2、5Ra において、表示結果が「はずれ」であることを示す縮小飾り図柄の組合せ（本例では、「767」）を停止表示させる。

【0386】

その後、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させたときに、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、表示結果が「はずれ」であることを示す小図柄の組合せ（本例では、「767」）を確定停止させる。

40

【0387】

本実施形態では、変動パターンが「スーパーリーチ B はずれ」の変動パターンであり、演出パターンが通常パターンである場合には、味方キャラクタ C 06TM200C - B に対して攻撃するアクションを行う敵キャラクタ 06TM250 を表示させたタイミングから、敗北演出が実行されるまでの期間のことを「最終煽り時」と称するものとする。

【0388】

（変動パターンが「スーパーリーチ B 大当たり」である場合）

次いで、図 10 - 2 (7) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ B 演出における最終煽り時の所定のタイミングで反撃演出を実行する。反撃演出では、画像表示装置 5 に「回避成功」の文字と味方キャラクタ C 06TM200C - B を表示させ

50

る。

【0389】

次いで、図10-2(8)に示すように、演出制御用CPU120は、反撃演出を継続して実行し、攻撃するアクションを行う味方キャラクタC06TM200C-Bを表示させた状態で、画像表示装置5の画面中央部に、第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tを表示させる。ここで、第2操作促進表示06TM320及びタイムバー06TM320Tは、スーパーリーチB演出に係る画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチB演出に係る画像よりも手前に表示されているように見える。

【0390】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部及び画面下部に通常テロップB画像06TM605を表示させる。通常テロップB画像には、「反撃」の文字と、「Vコンスタンバイ」の文字と、が白色態様で表示されている。「反撃」の文字が示す情報は、現在実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを報知(示唆)する情報である。また、「Vコンスタンバイ」の文字が示す情報は、現在実行中の変動表示において、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320が表示されていることを報知する情報である。

【0391】

なお、通常テロップB画像の表示を終了した後に第2操作促進表示を表示してもよく、この場合、「Vコンスタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチB演出において最終表示結果を報知するときに、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320が表示されることを事前に報知(示唆)する情報である。

【0392】

なお、この通常テロップB画像に含まれる「反撃」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字が、通常テロップB画像の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「反撃」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字が、通常テロップB画像の領域内を右下方向から左上方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、スーパーリーチ演出における演出効果をさらに高めることができる。

【0393】

ここで、通常テロップB画像は、スーパーリーチB演出に係る画像及び対応表示(アクティブ表示、保留表示)よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチB演出に係る画像及び対応表示よりも手前に表示されているように見える。また、縮小飾り図柄及び小図柄は、通常テロップB画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは、縮小飾り図柄及び小図柄が、通常テロップB画像よりも手前に表示されているように見える。

【0394】

次いで、図10-5(9)に示すように、スーパーリーチB演出において、遊技者により最終煽り時操作部(本例では、スティックコントローラ31A)の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、反撃演出を終了し、勝利演出を実行する。勝利演出では、画像表示装置5に、敵キャラクタ06TM250に勝利した味方キャラクタC06TM200C-Bを表示させた状態で、画像表示装置5の中央部に「勝利」の文字を表示させる。

【0395】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La、5C2、5Raにおいて、表示結果が「大当たり」であることを示す縮小飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させる。

【0396】

その後、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が

10

20

30

40

50

「大当たり」であることを示す小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。  
【0397】

本実施形態では、変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」の変動パターンであり、演出パターンが通常パターンである場合には、味方キャラクタC06TM200C-Bに対して攻撃するアクションを行う敵キャラクタ06TM250を表示させたタイミングから、勝利演出が実行されるまでの期間のことを「最終煽り時」と称するものとする。

【0398】

特別パターンのスーパーリーチB演出

図10-6は、変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」に判定されたときに演出パターンとして特別パターンが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

10

【0399】

まず、図10-6(1)及び(2)における演出構成は、図10-4(1)及び(2)に示した「スーパーリーチBはずれ」及び「スーパーリーチB大当たり」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0400】

図10-6(3)に示すように、特別パターンのうち特別パターンBのスーパーリーチB演出を実行している演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面から敵キャラクタ06TM250とバトルエフェクト画像06TM700を消去するとともに、演出パターンが通常パターンとは異なる特別パターンであることを報知する先制攻撃演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「味方キャラクタ 先制攻撃!!」の文字と味方キャラクタC06TM200C-Bを表示させる。これにより、味方キャラクタによる先制攻撃が行われることが報知されることとなる。

20

【0401】

次いで、図10-6(4)に示すように、演出制御用CPU120は、特別パターンBのスーパーリーチB演出が実行されていることに対応してチャンスアップB演出を実行し、画像表示装置5に敵キャラクタ06TM250に対して攻撃を仕掛ける味方キャラクタC06TM200C-Bを表示させる。

【0402】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部及び画面下部に特別テロップB画像06TM610を表示させる。特別テロップB画像には、「先制攻撃」の文字と、「Vコン スタンバイ」の文字と、が白色態様で表示されている。「先制攻撃」の文字が示す情報は、現在実行中のスーパーリーチB演出が特別パターンBで実行されていること（表示結果が「大当たり」となること）を報知（示唆）する情報である。また、「Vコン スタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチB演出において最終表示結果を報知するときに、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320が表示されることを事前に報知（示唆）する情報である。

30

【0403】

なお、この特別テロップB画像に含まれる「先制攻撃」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字が、特別テロップB画像の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「先制攻撃」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字が、特別テロップB画像の領域内を右下方向から左上方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、特別パターンのスーパーリーチ演出における演出効果をさらに高めることができる。

40

【0404】

ここで、特別テロップB画像は、スーパーリーチB演出に係る画像及び対応表示（アクティブ表示、保留表示）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチB演出に係る画像及び対応表示よりも手前に表示されているように見える。また、縮小飾り図柄及び小図柄は、特別テロップB画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、縮小飾り図

50

柄及び小図柄が、特別テロップB画像よりも手前に表示されているように見える。

【0405】

次いで、図10-6(5)に示すように、演出制御用CPU120は、味方キャラクタC06TM200C-Bが敵キャラクタ06TM250に対して攻撃するアクションを行った状態で、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tを表示させる。ここで、第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tは、スーパーリーチB演出に係る画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からはスーパーリーチB演出に係る画像よりも手前に表示されているように見える。

【0406】

次いで、図10-5(6)に示すように、遊技者によってスーパーリーチB演出における最終煽り時操作部(本例では、スティックコントローラ31A)の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、勝利演出を実行する。勝利演出では、画像表示装置5に、敵キャラクタ06TM250に勝利した味方キャラクタC06TM200C-Bを表示させた状態で、画像表示装置5の中央部に「勝利」の文字を表示させる。

【0407】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La、5C2、5Raにおいて、表示結果が「大当たり」であることを示す縮小飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させる。

【0408】

その後、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が「大当たり」であることを示す小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。

【0409】

本実施形態では、変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」の変動パターンであり、演出パターンが特別パターンである場合には、第2操作促進表示が表示されたタイミングから、遊技者によって最終煽り時操作部(本例では、押しボタン31B)の操作が行われるタイミングまでの期間のことを「最終煽り時」と称するものとする。

【0410】

本実施形態では、第1テロップA画像および第2テロップA画像を、テロップA画像と総称し、通常テロップB画像および特別テロップB画像を、テロップB画像と総称するものとする。

【0411】

[当確演出]

本実施形態では、変動表示の最終表示結果が報知される前の所定のタイミングにおいて、実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを事前に報知する大当たり先予告演出を実行可能である。本例では、大当たり先予告演出として、以下に示す当確演出を実行可能である。

【0412】

当確演出は、前段演出と後段演出とで構成されている。当確演出における前段演出とは、変動表示を開始した直後のタイミングで、画像表示装置5の画面中央部に、虹色態様の「V」の文字と黒色態様の「ICTORY」の文字を表示させることにより、実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを報知する演出である。また、当確演出における後段演出とは、当確演出における前段演出を終了した後からスーパーリーチにおける最終煽り時操作部が報知(示唆)されるまでの期間にわたって、画像表示装置5の画面上部及び画面下部にテロップC画像06TM620を表示させる演出である。テロップC画像には、「Vスタンバイ中」の文字が虹色態様で表示されている。「Vスタンバイ中」の文字が示す情報は、現在実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを報知する情報であるので、前段演出によって報知された情報(「大当たり」の発生)が、後段演出でも継続して報知されることになる。

10

20

30

40

50

## 【0413】

なお、このテロップC画像に含まれる「V」の文字と「ICTORY」の文字が、テロップC画像の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「V」の文字と「ICTORY」の文字が、テロップC画像の領域内を右下方向から左上方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、当確演出における演出効果をさらに高めることができる。

## 【0414】

なお、テロップ画像に含まれる文字情報のアニメーション動作の態様を、テロップ画像の種類に応じて異ならせてもよい。例えば、文字情報の移動速度に関して、テロップA画像及びテロップB画像に含まれる文字情報の方が、テロップC画像に含まれる文字情報よりも速くてもよい。これとは逆に、テロップA画像及びテロップB画像に含まれる文字情報の移動速度よりも、テロップC画像に含まれる文字情報の移動速度が速くてもよい。

10

## 【0415】

なお、テロップ画像に含まれる文字情報のアニメーション動作の態様（速度、移動方向等）に応じて、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、テロップA画像に含まれる文字情報のアニメーション動作に関しては、文字情報の移動速度が速い場合の方が、文字情報の移動速度が遅い場合よりも大当たり期待度が高くてもよい。

## 【0416】

テロップC画像に関する表示優先度

ここで、当確演出における前段演出の「V」の文字と「ICTORY」の文字は、変動表示中の飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは飾り図柄よりも手前に表示されているように見える（図10-7（2）参照）。

20

## 【0417】

（スーパーリーチ発展前までのテロップC画像）

スーパーリーチに発展する前までの期間におけるテロップC画像は、飾り図柄、リーチ演出に係る画像（「リーチ！！」の文字等）、及び対応表示（アクティブ表示、保留表示）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは飾り図柄、リーチ演出に係る画像、及び対応表示よりも手前に表示されているように見える（図10-7（3）及び（4）参照）。

30

## 【0418】

このとき、小図柄は、テロップC画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、本例では、小図柄の表示領域とテロップC画像の表示領域が重複していないものの、小図柄の表示領域とテロップC画像の表示領域が重複する場合には、遊技者からは小図柄がテロップC画像よりも手前に表示されているように見える。

## 【0419】

（スーパーリーチ発展以降のテロップC画像）

スーパーリーチ発展以降の期間におけるテロップC画像は、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報以外の画像（アイテムX画像、アイテムY画像、味方キャラクタC、岩画像等）、及び対応表示（アクティブ表示、保留表示）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報以外の画像、及び対応表示よりも手前に表示されているように見える（図10-15（6）及び（7）参照）。

40

## 【0420】

一方で、スーパーリーチ発展以降の期間におけるテロップC画像は、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報に係る画像（「一撃チャレンジ」の文字、「アイテムX GET！！」の文字、「アイテムY GET！！」等）よりも表示優先度の低い（表示レイヤが下位である）画像であるため、遊技者からは、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報に係る画像よりも奥に表示されているように見える（図10-14（5）及び（6）参照）。

50

## 【 0 4 2 1 】

このとき、縮小飾り図柄及び小図柄は、テロップC画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは、縮小飾り図柄及び小図柄が、テロップC画像よりも手前に表示されているように見える。

## 【 0 4 2 2 】

当確演出の演出例

図10-7は、当確演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

## 【 0 4 2 3 】

図10-7(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

10

## 【 0 4 2 4 】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域06TM013にアクティブ表示06TM003を表示させているとともに、保留表示領域06TM011に保留表示07TM001を2つ表示させている。

## 【 0 4 2 5 】

次いで、図10-7(2)に示すように、当確演出を実行するべきタイミングで、演出制御用CPU120は、当確演出における前段演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に、虹色態様の「V」の文字と黒色態様の「ICTORY」の文字を表示させる。

20

## 【 0 4 2 6 】

次いで、図10-7(3)に示すように、演出制御用CPU120は、当確演出における前段演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から、虹色態様の「V」の文字と黒色態様の「ICTORY」の文字を消去するとともに、当確演出における後段演出を実行し、画像表示装置5の画面上部及び画面下部にテロップC画像06TM620を表示させる。テロップC画像には、「Vスタンバイ中」の文字が虹色態様で表示されている。「Vスタンバイ中」の文字が示す情報は、現在実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを報知する情報である。

## 【 0 4 2 7 】

次いで、図10-7(4)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

30

## 【 0 4 2 8 】

この状態から、変動パターンに対応して、スーパーリーチA演出又はスーパーリーチB演出の何れかの演出が実行される。

40

## 【 0 4 2 9 】

[ 変動開始時演出決定処理 ]

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

## 【 0 4 3 0 】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド

50

(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。

【0431】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【0432】

図10-8は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理(ステップS171)において、図10-8に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図10-8に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

20

【0433】

まず、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された変動パターン(これから実行される変動表示の表示結果)が「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS06TM1000)。表示結果が「大当たり」でない場合(ステップS06TM1000でNO)には、演出制御用CPU120は、ステップS06TM1050に処理を進める。

【0434】

表示結果が「大当たり」である場合(ステップS06TM1000でYES)には、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン(これから実行される変動表示の変動パターン)がスーパーリーチを伴う変動パターン(「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当たり」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当たり」)であるか否かを判定する(ステップS06TM1010)。変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合(ステップS06TM1010でNO)には、演出制御用CPU120は、ステップS06TM1050に処理を進める。

30

【0435】

変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合(ステップS06TM1010でYES)には、演出制御用CPU120は、当確演出の実行有無を、当確演出の実行有無を決定するためのテーブル(図10-9(A)参照)に基づいて決定する。即ち、本実施形態では、表示結果が「大当たり」であり且つ変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合に、当確演出を実行可能となる。

40

【0436】

(当確演出の実行有無決定テーブル)

図10-9(A)は、当確演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-9(A)に示すように、この実施の形態では、表示結果が「大当たり」である場合に、当確演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0437】

表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結

50

果が「大当り」である場合)に、95%の割合で当確演出を実行しないことに決定し、5%の割合で当確演出を実行することに決定する。

【0438】

次いで、演出制御用CPU120は、当確演出を実行することに決定しているか否かを判定する(ステップS06TM1030)。当確演出を実行しないことに決定している場合には(ステップS06TM1030でNO)、演出制御用CPU120は、ステップS06TM1050に処理を進める。

【0439】

当確演出を実行することに決定している場合には(ステップS06TM1030でYES)、演出制御用CPU120は、後述する当確フラグをセットし(ステップS06TM1040)、ステップS06TM1050に処理を進める。

10

【0440】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン(これから実行される変動表示の変動パターン)がスーパーリーチを伴う変動パターン(「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当り」)であるか否かを判定する(ステップS06TM1050)。変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合(ステップS06TM1050でNO)には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0441】

変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合(ステップS06TM1050でNO)には、演出制御用CPU120は、最終煽り時操作部を、最終煽り時操作部を決定するためのテーブル(図10-9(B)及び(C)参照)に基づいて決定する(ステップS06TM1060)。

20

【0442】

最終煽り時操作部決定テーブル

図10-9(B)及び(C)は、最終煽り時操作部決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-9(B)及び(C)に示すように、この実施の形態では、変動パターンに応じて、最終煽り時操作部の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0443】

([スーパーリーチA用]最終煽り時操作部決定テーブル)

30

図10-9(B)は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」又は「スーパーリーチA大当り」のいずれかである場合の、最終煽り時操作部決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0444】

変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」となる場合には、90%の割合で最終煽り時操作部を押しボタン31Bに決定し(即ち、操作促進表示を第1操作促進表示に決定し)、10%の割合で最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aに決定する(即ち、操作促進表示を第2操作促進表示に決定する)。

【0445】

変動パターンが「スーパーリーチA大当り」となる場合には、30%の割合で最終煽り時操作部を押しボタン31Bに決定し(即ち、操作促進表示を第1操作促進表示に決定し)、70%の割合で最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aに決定する(即ち、操作促進表示を第2操作促進表示に決定する)。

40

【0446】

このように、変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンである場合、最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aに決定されたときの方が、最終煽り時操作部として押しボタン31Bに決定されたときよりも大当り期待度は高くなっている。

【0447】

([スーパーリーチB用]最終煽り時操作部決定テーブル)

図10-9(C)は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「ス

50



「スーパーリーチBはずれ」又は「スーパーリーチB大当たり」のいずれかである場合の、最終煽り時操作部決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【0448】

変動パターンが「スーパーリーチBはずれ」となる場合には、100%の割合で操作部演出なしに決定する。操作部演出なしに決定することは、最終煽り時の操作部を、プッシュボタン31B及びスティックコントローラ31Aの何れにも決定しないということであり、遊技者の操作を伴う演出を実行しないということでもある。

【0449】

変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」となる場合には、100%の割合で最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aに決定する（即ち、操作促進表示を第2操作促進表示に決定する）。

10

【0450】

本実施形態では、最終煽り時の操作部をプッシュボタン31B又はスティックコントローラ31Aのいずれかに決定した場合に、画像表示装置5に、決定された最終煽り時の操作部に対応した操作促進表示を表示させる。これにより、いずれかの操作部を操作させる操作部演出が実行されることが報知（示唆）されて、遊技者の操作が促進される。

【0451】

このように、変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターンである場合、最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aに決定されたときの方が、最終煽り時操作部としてプッシュボタン31Bに決定されたときよりも大当たり期待度は高くなっている。また、本例では、変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターンである場合に、最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aが決定されるのは、その変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」であるときのみである。従って、スーパーリーチBを伴う変動パターンの変動表示が実行されているときに、最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aの操作を促す演出（第2操作促進表示の表示）が実行された場合、その演出は、大当たりとなることが確定している大当たり確定演出となっている。

20

【0452】

なお、図10-9(C)の例では、スーパーリーチBはずれの変動パターンの場合には、必ず操作部演出なしに決定されているが、このような形態に限らず、スーパーリーチBはずれの変動パターンの場合であっても、操作部演出が実行されて最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aが決定されることがあるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチBはずれの変動パターンの場合に、98%の割合で操作部演出なしに決定され、2%の割合で最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aが決定されるようにしてもよい。また、図10-9(C)の例では、スーパーリーチB大当たりの変動パターンの場合には、必ず操作部演出が実行されて最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aが決定されているが、このような形態に限らず、スーパーリーチB大当たりの変動パターンの場合であっても、操作部演出なしに決定されることがあるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチB大当たりの変動パターンの場合に、2%の割合で操作部演出なしに決定され、98%の割合で最終煽り時操作部としてスティックコントローラ31Aが決定されるようにしてもよい。

30

40

【0453】

また、図10-9(C)の例では、スーパーリーチBの変動パターンの場合に、最終煽り時操作部がプッシュボタン31Bに決定されることはないが、このような形態に限らず、スーパーリーチBの変動パターンの場合であっても、最終煽り時操作部がプッシュボタン31Bに決定されることがあるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチBの変動パターンの場合には、スーパーリーチAの変動パターンの場合よりも、操作部演出が実行されるときに、最終煽り時操作部がプッシュボタン31Bに決定される割合が低く、最終煽り時操作部がスティックコントローラ31Aに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【0454】

50

次いで、演出制御用CPU120は、最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aに決定しているか否かを判定する(ステップS06TM1070)。最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aに決定していない場合(即ち、最終煽り時操作部をプッシュボタン31Bに決定している場合)には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの演出パターンを通常パターンに決定し(ステップS06TM1085)、そのまま処理を終了する。

【0455】

最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aに決定している場合には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの演出パターンを、スーパーリーチの演出パターンを決定するためのテーブル(図10-9(D)参照)に基づいて決定する(ステップS06TM1080)。

10

【0456】

スーパーリーチの演出パターン決定テーブル

図10-9(D)は、スーパーリーチの演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-9(D)に示すように、この実施の形態では、変動パターンに応じて、スーパーリーチの演出パターンの決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0457】

変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」となる場合(即ち変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」である場合)に、20%の割合でスーパーリーチの演出パターンを通常パターンに決定し、80%の割合でスーパーリーチの演出パターンを特別パターン(第1特別パターンA又は第2特別パターンA)に決定する。なお、変動パターンが「スーパーリーチAはずれ」となる場合に、80%の割合でスーパーリーチの演出パターンを通常パターンに決定し、20%の割合でスーパーリーチの演出パターンを特別パターンに決定するようにしてもよく、これにより、通常パターンよりも特別パターンのスーパーリーチが実行されたときの方が有利であることを遊技者は把握しやすくなる。

20

【0458】

変動パターンが「スーパーリーチA大当たり」となる場合(即ち変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチA大当たり」である場合)に、10%の割合でスーパーリーチの演出パターンを通常パターンに決定し、90%の割合でスーパーリーチの演出パターンを特別パターン(第1特別パターンA又は第2特別パターンA)に決定する。

30

【0459】

変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」となる場合(即ち変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチB大当たり」である場合)に、5%の割合でスーパーリーチの演出パターンを通常パターンに決定し、95%の割合でスーパーリーチの演出パターンを特別パターン(特別パターンB)に決定する。

【0460】

次いで、演出制御用CPU120は、[変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであり、且つ、スーパーリーチの演出パターンが特別パターンである]か否かを判定する(ステップS06TM1090)。変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンでないか、又は、スーパーリーチの演出パターンが特別パターンでない場合(ステップS06TM1090でNO)には、演出制御用CPU120は、ステップS06TM1110に処理を進める。

40

【0461】

変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであり、且つ、スーパーリーチの演出パターンが特別パターンである場合(ステップS06TM1090でYES)には、演出制御用CPU120は、特別パターンの種別を、特別パターンの種別を決定するためのテーブル(図10-9(E)参照)に基づいて決定する(ステップS06TM1100)。

50

## 【 0 4 6 2 】

## 特別パターン種別決定テーブル

図 1 0 - 9 ( E ) は、特別パターンの種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 0 - 9 ( E ) に示すように、この実施の形態では、変動パターンに応じて、特別パターンの種別の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

## 【 0 4 6 3 】

変動パターンが「スーパーリーチ A はずれ」となる場合（即ち変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチ A はずれ」である場合）に、95%の割合で特別パターンの種別を第 1 特別パターン A に決定し、5%の割合で特別パターンの種別を第 2 特別パターン A に決定する。

10

## 【 0 4 6 4 】

変動パターンが「スーパーリーチ A 大当たり」となる場合（即ち変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチ A 大当たり」である場合）に、60%の割合で特別パターンの種別を第 1 特別パターン A に決定し、40%の割合で特別パターンの種別を第 2 特別パターン A に決定する。

## 【 0 4 6 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチの演出パターンを特別パターンに決定しているか否かを判定する（ステップ S 0 6 T M 1 1 1 0）。スーパーリーチの演出パターンを特別パターンに決定していない場合（ステップ S 0 6 T M 1 1 1 0 で N O）には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

20

## 【 0 4 6 6 】

スーパーリーチの演出パターンを特別パターンに決定している場合（ステップ S 0 6 T M 1 1 1 0 で Y E S）には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当確フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 0 6 T M 1 1 2 0）。当確フラグがセットされていない場合（ステップ S 0 6 T M 1 1 2 0 で N O）には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

## 【 0 4 6 7 】

当確フラグがセットされている場合（ステップ S 0 6 T M 1 1 2 0 で Y E S）には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、テロップ A 画像又はテロップ B 画像のいずれか（スーパーリーチ A の場合はテロップ A 画像、スーパーリーチ B の場合はテロップ B 画像）を非表示とし、テロップ C 画像を表示することに決定し（ステップ S 0 6 T M 1 1 3 0）、そのまま処理を終了する。

30

## 【 0 4 6 8 】

ここで、当確フラグがセットされているということは、当該変動表示について、当確演出を実行することに決定されているということであるため（即ち、テロップ C 画像を表示することに決定されているということであるため）、このような場合には、さらなるテロップ画像（テロップ A 画像、テロップ B 画像）の表示が禁止されることになる。すなわち、複数種類設けられているテロップ画像（テロップ画像 A、テロップ画像 B、テロップ画像 C）は、何れも画面上部及び画面下部の共通領域（帯状の所定領域）に表示されるものであることから、当確演出を実行することに決定されている場合には、たとえスーパーリーチに対応したテロップ画像（スーパーリーチ A に対応した第 1 テロップ A 画像 0 6 T M 6 0 0 X、第 2 テロップ A 画像 0 6 T M 6 0 0 Y、スーパーリーチ B に対応した通常テロップ B 画像 0 6 T M 6 0 5、特別テロップ B 画像 0 6 T M 6 1 0）であっても表示が制限されることになる。

40

## 【 0 4 6 9 】

## [ 通常パターンのスーパーリーチ演出の具体例 ]

次に、通常パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の具体例に関して、図 1 0 - 1 0、及び図 1 0 - 1 1 を用いて説明する。図 1 0 - 1 0 は、通常パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 0 - 1 1 は、通常パターンのスーパーリーチ演出が実行されるときに画像表示装置 5 に表示

50

される演出画像の一例を示す説明図である。

【0470】

通常パターンのスーパーリーチA演出の具体例

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」又は「大当り」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当り」）であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタCが岩に対して1回の攻撃を行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（本例では、一撃チャレンジ演出）を実行する。そして、最終的に、味方キャラクタCがチャレンジに失敗する失敗演出、又は、味方キャラクタCがチャレンジに成功する成功演出を実行することにより表示結果が「はずれ」又は「大当り」のいずれかであることを報知する。

10

【0471】

また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理における、ステップS06TM1060において、最終煽り時操作部を押しボタン31Bとすることに決定し、ステップS06TM1085において、スーパーリーチの演出パターンを通常パターンとすることに決定している。

【0472】

先ず、図10-11(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに（図10-10に示すT1のタイミングで）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

20

【0473】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域06TM013にアクティブ表示06TM003を表示させているとともに、保留表示領域06TM011に保留表示07TM001を2つ表示させている。

【0474】

次いで、図10-11(2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングで（図10-10に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

30

【0475】

次いで、図10-11(3)～(6)における演出構成は、図10-2(1)～(6)に示した通常パターンの「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチA大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。図10-10において、T3は、リーチ状態からスーパーリーチAに発展するタイミングを示しており、T6は、第1操作促進表示が表示されるタイミング（第1操作促進演出が実行されるタイミング）を示しており、T7は、操作部が操作されるタイミングを示している。

40

【0476】

通常パターンのスーパーリーチB演出の具体例

なお、上記の例では、通常パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の具体例として、変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであるときの演出例を示したが、変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターンであるときの演出例を以下に示す。

【0477】

50

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」又は「大当り」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターン（「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当り」）であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタCと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチB演出（本例では、バトル演出ともいう）を実行する。そして、最終的に、味方キャラクタCが敵キャラクタに敗北する敗北演出、又は、味方キャラクタCが敵キャラクタに勝利する勝利演出を実行することにより表示結果が「はずれ」又は「大当り」のいずれかであることを報知する。

【0478】

また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理における、ステップS06TM1060において、最終煽り時操作部を操作部演出なし、又は、スティックコントローラ31Aのいずれかとすることに決定し、ステップS06TM1080又はステップS06TM1085において、スーパーリーチの演出パターンを通常パターンとすることに決定している。

【0479】

まず、スーパーリーチに発展するまでの演出構成は、図10-11(1)及び(2)に示した通常パターンの「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチA大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

【0480】

次いで、スーパーリーチに発展した後の演出構成は、図10-4及び図10-5に示した通常パターンの「スーパーリーチBはずれ」及び「スーパーリーチB大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。なお、図10-10において、T3は、リーチ状態からスーパーリーチBに発展するタイミングに相当しており、T6は、第2操作促進表示が表示されるタイミング（第2操作促進演出が実行されるタイミング）に相当しており、T7は、操作部が操作されるタイミングに相当している。

【0481】

[特別パターンのスーパーリーチ演出の具体例]

次に、特別パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の具体例に関して、図10-12、及び図10-13を用いて説明する。図10-12は、特別パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-13は、特別パターンのスーパーリーチ演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0482】

特別パターンのスーパーリーチA演出の具体例

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」又は「大当り」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当り」）であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタCが岩に対して1回の攻撃を行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（本例では、一撃チャレンジ演出）を実行する。そして、最終的に、味方キャラクタCがチャレンジに失敗する失敗演出、又は、味方キャラクタCがチャレンジに成功する成功演出を実行することにより表示結果が「はずれ」又は「大当り」のいずれかであることを報知する。

【0483】

また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理における、ステップS06TM1060において、最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aとすることに決定し、ステップS06TM1080において、スーパーリーチの演出パターンを特別パターンとすることに決定し、ステップS06TM1100において、特別パターンの種別を第2特別パターンAとすることに決定している。

10

20

30

40

50

## 【0484】

先ず、図10-13(1)及び(2)における演出構成は、図10-11(1)及び(2)に示した通常パターンの「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチA大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

## 【0485】

次いで、図10-12(3)～(6)における演出構成は、図10-3(1)、(2B)～(4B)に示した第2特別パターンAの「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチA大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。図10-12において、T3は、リーチ状態からスーパーリーチAに発展するタイミングを示しており、T4は、獲得演出が実行されるタイミングを示しており、T5は、チャン

10

## 【0486】

特別パターンのスーパーリーチB演出の具体例

なお、上記の例では、特別パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の具体例として、変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであるときの演出例を示したが、変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターンであるときの演出例を以下に示す。

## 【0487】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターン(「スーパーリーチB大当り」)であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチB演出(バトル演出)を実行する。そして、最終的に、味方キャラクタCが敵キャラクタに勝利する勝利演出を実行することにより表示結果が「大当り」であることを報知する。

20

## 【0488】

また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理における、ステップS06TM1060において、最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aとすることに決定し、ステップS06TM1080において、スーパーリーチの演出パターンを特別パターンとすることに決定している。

30

## 【0489】

先ず、スーパーリーチに発展するまでの演出構成は、図10-13(1)及び(2)に示した特別パターンの「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチA大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

## 【0490】

次いで、スーパーリーチに発展した後の演出構成は、図10-6に示した特別パターンの「スーパーリーチB大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

## 【0491】

[当確演出とスーパーリーチ演出の具体例]

次に、当確演出とスーパーリーチ演出を実行する場合の具体例に関して、図10-14、及び図10-15を用いて説明する。図10-14は、当確演出と特別パターンのスーパーリーチ演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-15は、当確演出と特別パターンのスーパーリーチ演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

40

## 【0492】

当確演出とスーパーリーチA演出の具体例

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターン(「スーパーリーチA大当り」)であることに

50

基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタCが岩に対して1回の攻撃を行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（本例では、一撃チャレンジ演出）を実行する。そして、最終的に、味方キャラクタCがチャレンジに成功する成功演出を実行することにより表示結果が「大当り」であることを報知する。

【0493】

また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理における、ステップS06TM1020において、当確演出を実行することに決定し、ステップS06TM1060において、最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aとすることに決定し、ステップS06TM1080において、スーパーリーチの演出パターンを特別パターンとすることに決定し、ステップS06TM1100において、特別パターンの種別を第2特別パターンAとすることに決定し、ステップS06TM1130において、テロップA画像を非表示とすることに決定し、テロップC画像を表示することに決定している。なお、本具体例において、当確演出が実行された場合に、スーパーリーチの演出パターンは通常パターンよりも特別パターンに決定される割合が高い。

10

【0494】

まず、図10-15(1)~(4)における演出構成は、図10-7(1)~(4)に示した当確演出における演出構成と同様であるため、説明を省略する。すなわち、図10-14に示すように、T1のタイミングで飾り図柄の変動表示が実行されると、T2のタイミングで（リーチ状態の成立前のタイミングで）当確演出の前段部分が実行され、続けてT3のタイミングで当確演出の後段部分（テロップC画像の表示）が実行されている。そして、当確演出の後段部分（テロップC画像の表示）が実行されている状態で、T4のタイミングでリーチ状態が成立している。

20

【0495】

次いで、図10-15(5)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチAに発展させるべきタイミング（図10-14に示すT5のタイミング）で、演出制御用CPU120は、特別パターンのスーパーリーチA演出（一撃チャレンジ演出）を実行する。ここで、スーパーリーチA演出の実行に伴い、画像表示装置5に「一撃チャレンジ」の文字を表示させる。

【0496】

このとき、演出制御用CPU120は、縮小図柄表示エリア5La及び5Raに、「7」の縮小飾り図柄を停止表示させており、縮小図柄表示エリア5C2において、縮小飾り図柄の変動表示を実行している。

30

【0497】

このとき、演出制御用CPU120は、当確演出における後段演出を実行していることに基づいて、画像表示装置5の画面上部及び画面下部にテロップC画像06TM620を表示させている。

【0498】

このときのテロップC画像は、対応表示（アクティブ表示、保留表示）よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは対応表示よりも手前に表示されているように見える。一方で、このときのテロップC画像は、縮小飾り図柄、及び、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報に係る画像（「一撃チャレンジ」の文字等）よりも表示優先度の低い（表示レイヤが下位である）画像であるため、遊技者からは縮小飾り図柄、及び、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報に係る画像よりも、奥に表示されているように見える。

40

【0499】

次いで、図10-15(6)に示すように、演出制御用CPU120は、獲得演出を実行し、画像表示装置5にアイテムY画像06TM500Y（本例では、剣を模した画像）と、「アイテムY GET!!」の文字と、を表示させる。ここで、「アイテムY GET!!」の文字は、アイテムY画像06TM500Yよりも表示優先度の高い（表示レイヤ

50

が上位である)画像であるため、遊技者からはアイテムY画像06TM500Yよりも手前に表示されているように見える。

【0500】

このときのテロップC画像は、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報以外の画像(アイテムY画像等)よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からはスーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報以外の画像よりも手前に表示されているように見える。一方で、このときのテロップC画像は、スーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報に係る画像(「アイテムY GET!!」の文字等)よりも表示優先度の低い(表示レイヤが下位である)画像であるため、遊技者からはスーパーリーチ演出に係る画像のうち文字情報に係る画像よりも奥に表示されているように見える。

10

【0501】

次いで、図10-15(7)に示すように、演出制御用CPU120は、獲得演出を終了するとともに、第2特別パターンAのスーパーリーチA演出が実行されていることに対応してチャンスアップ演出を実行し、画像表示装置5に岩画像06TM100とアイテムYを持った味方キャラクタC06TM200C-Yを表示させる。

【0502】

このとき、演出制御用CPU120は、当確演出における後段演出を継続して実行していることに基づいて、画像表示装置5の画面上部及び画面下部にテロップC画像06TM620を表示させており、変動開始時演出決定処理のステップS06TM1030において、テロップA画像を非表示とすることに決定し、テロップC画像を表示することに決定していることに基づいて、第2特別パターンAに対応する第2テロップA画像を非表示とし、テロップC画像06TM620の表示を継続させている。

20

【0503】

次いで、図10-15(8)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上部及び画面下部からテロップC画像06TM620を消去する。そして、登場した味方キャラクタC06TM200C-Yが岩画像06TM100に対してアイテムYを持って攻撃するアクションを行った状態で、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tを表示させる(図10-14に示すT8のタイミング)。ここで、第2操作促進表示06TM320、及び、タイムバー06TM320Tは、スーパーリーチA演出に係る画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からはスーパーリーチA演出に係る画像よりも手前に表示されているように見える。

30

【0504】

次いで、遊技者によってスーパーリーチA演出における最終煽り時操作部(本例では、スティックコントローラ31A)の操作が行われたタイミングで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出を終了し、成功演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に成功画像06TM400Bを表示させる。

【0505】

当確演出とスーパーリーチB演出の具体例

なお、上記の例では、当確演出を実行する場合の具体例として、変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであるときの演出例を示したが、変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターンであるときの演出例を以下に示す。

40

【0506】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターン(「スーパーリーチB大当たり」)であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチB演出(バトル演出)を実行する。そして、最終的に、味方キャラクタCが敵キャラクタに勝利する勝利演出を実行することにより表示結果が「大当たり」であることを報知する。

【0507】

50



また、演出制御用CPU120は、変動開始時演出決定処理における、ステップS06TM1020において、当確演出を実行することに決定し、ステップS06TM1060において、最終煽り時操作部をスティックコントローラ31Aとすることに決定し、ステップS06TM1080において、スーパーリーチの演出パターンを特別パターンとすることに決定し、ステップS06TM1130において、テロップA画像又はテロップB画像のいずれかを非表示とすることに決定し、テロップC画像を表示することに決定している。

#### 【0508】

先ず、スーパーリーチに発展するまでの演出構成は、図10-15(1)~(4)に示した特別パターンの「スーパーリーチA大当り」の変動パターンにおける演出構成と同様であるため、説明を省略する。

10

#### 【0509】

次いで、スーパーリーチBに発展した後の演出構成について説明する。図10-6に示した特別パターンの「スーパーリーチB大当り」の変動パターンでは、画像表示装置5の画面上部及び画面下部に、テロップB画像06TM610が表示されている(図6(4))。これに対して、スーパーリーチBの変動パターンの場合に当確演出が実行される時には、図6(4)の場面で、テロップB画像06TM610に代えてテロップC画像06TM620が表示されることになる。この部分を除いては、図10-6に示した演出例と同様である。すなわち、バトル演出においてテロップC画像06TM620(図10-6(4))が表示された後、図10-6(5)及び(6)の演出に移行する。

20

#### 【0510】

(手段06-1)

図10-13に示したように、第2特別パターンAのスーパーリーチA演出が実行されているときに、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320及びタイムバー06TM320Tが表示される前に、画像表示装置5の画面上部及び画面下部に第2テロップA画像06TM600Yが表示されている。

#### 【0511】

第2テロップA画像には、「アイテムY装備中」の文字と、「Vコンスタンバイ」の文字と、が赤色態様で表示されている。「アイテムY装備中」の文字が示す情報は、現在実行中のスーパーリーチA演出が第2特別パターンAで実行されていることを示す情報であり、「Vコンスタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチA演出において最終煽り時に、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320が表示されることを事前に報知する情報である。

30

#### 【0512】

図10-9(B)及び(C)に示したように、最終煽り時の操作部としてスティックコントローラ31Aが選択されるときの方が、最終煽り時の操作部として押しボタン31Bが選択されるときよりも大当り期待度が高くなっている。また、図10-9(D)に示したように、スーパーリーチの演出パターンが特別パターンであるときの方が、スーパーリーチの演出パターンが通常パターンであるときよりも大当り期待度が高くなっている。

40

#### 【0513】

従って、特別パターンのスーパーリーチにおける最終煽り時に第2操作促進表示が表示される場合は、通常パターンのスーパーリーチにおける最終煽り時に第2操作促進表示が表示される場合よりも大当り期待度が高くなっている。

#### 【0514】

即ち、テロップA画像(第1テロップA画像、第2テロップA画像)又はテロップB画像(「Vコンスタンバイ」の文字)が表示された後、最終煽り時に第2操作促進表示が表示される場合の方が、テロップA画像(第1テロップA画像、第2テロップA画像)及びテロップB画像の何れも表示されず(「Vコンスタンバイ」の文字が表示されず)、最終煽り時に第2操作促進表示が表示される場合よりも大当り期待度が高くなっている。

#### 【0515】

50

また、図10-9(E)に示したように、特別パターンの種別のうち第2特別パターンAのスーパーリーチ演出が実行されたときの方が、第1特別パターンAのスーパーリーチ演出が実行されたときよりも大当たり期待度が高くなっている。

【0516】

このような構成によれば、テロップ画像に「アイテムX装備中」の文字や「アイテムY装備中」の文字が表示されることにより、当該変動表示におけるスーパーリーチの演出パターンが第1特別パターンと第2特別パターンの何れの演出パターンであるかを、遊技者に明確に認識させることができる。また、テロップ画像に「Vコンスタンバイ」の文字が表示されることにより、複数の操作部のうち何れの操作部の操作を伴う演出が実行されるのかを遊技者に事前報知することができるとともに、当該変動表示に対する大当たり期待度が高いことを遊技者に認識させることができ、操作部の操作を伴う演出の興趣を向上できる。

10

【0517】

(手段06-2)

図10-3に示したように、第1テロップA画像の「アイテムX装備中」の文字が示す情報は、現在実行中のスーパーリーチA演出が第1特別パターンAで実行されていることを示す情報であり、第2テロップA画像の「アイテムY装備中」の文字が示す情報は、現在実行中のスーパーリーチA演出が第2特別パターンAで実行されていることを示す情報である。また、第1テロップA画像及び第2テロップA画像の「Vコンスタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチA演出において最終表示結果を報知するとき(最終煽り時)に、画像表示装置5の画面中央部に第2操作促進表示06TM320が表示されることを事前に報知する情報である。

20

【0518】

このような構成によれば、テロップA画像を表示することによって、現在実行されているスーパーリーチ演出の演出パターンと、この後に表示される操作促進表示の種類と、を演出内容により適切に示すことができ、興趣を向上できる。

【0519】

(手段06-3)

図10-2及び図10-3に示したように、スーパーリーチA演出において最終表示結果を報知するとき(最終煽り時)に、画面中央部に表示される操作促進表示として、第1操作促進表示06TM310と第2操作促進表示06TM320がある。

30

【0520】

図10-9(B)及び(C)に示したように、第2操作促進表示が表示されるときは、第1操作促進表示が表示されるときよりも大当たり期待度が高く、図10-3に示したように、第1テロップA画像及び第2テロップA画像の「Vコンスタンバイ」の文字が示す情報は、スーパーリーチA演出において最終表示結果を報知するとき(最終煽り時)に、第2操作促進表示06TM320が表示されることを事前に報知する情報である。

【0521】

このような構成によれば、テロップA画像を表示することによって、現在実行されているスーパーリーチ演出の演出パターンと、この後に表示される操作促進表示の種類と、を演出内容により適切に示すことができ、興趣を向上できる。

40

【0522】

(手段06-4)

図10-3(3A)に示したように、第1テロップA画像の「アイテムX装備中」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字は白色態様である一方で、図10-3(3B)に示したように、第2テロップA画像の「アイテムY装備中」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字は赤色態様である。このような構成によれば、スーパーリーチが、第1特別パターンA又は第2特別パターンAの何れの演出パターンで実行されているかを、テロップ画像に含まれる文字の内容(キャラクタが使用するアイテムの種類)のみならずテロップ画像に含まれる文字の態様(例えば、文字の表示色)によっても明確に示すことができるため

50

、演出を分かり易くしてテロップ画像を用いた演出の興趣を向上できる。

【0523】

(手段06-5)

図10-9(D)及び(E)に示したように、変動パターンがスーパーリーチAを伴う変動パターンであり、演出パターンを特別パターンとすることに決定している場合には、特別パターンの種別を第1特別パターンAまたは第2特別パターンAの何れかから決定し、図10-9(D)に示したように、変動パターンがスーパーリーチBを伴う変動パターンであり、演出パターンを特別パターンとすることに決定している場合には、特別パターンの種別を第1特別パターンAおよび第2特別パターンAの何れとも異なる特別パターンBに決定している。

10

【0524】

即ち、特別パターンのスーパーリーチA演出が実行されるときにテロップA画像に表示される情報を、「アイテムX装備中」の文字、又は「アイテムY装備中」の文字の何れかから決定可能であり、特別パターンのスーパーリーチB演出が実行されるときにテロップB画像に表示される情報を、「アイテムX装備中」の文字、及び「アイテムY装備中」の文字の何れとも異なる「先制攻撃」の文字に決定可能である。このような構成によれば、スーパーリーチ演出の種類に応じてテロップ画像に表示される情報が決定されるため、スーパーリーチ演出の演出効果をテロップ画像の付加により向上させることができる。

【0525】

なお、上記の実施形態では、スーパーリーチAのときにテロップ画像に表示可能な情報と、スーパーリーチBのときにテロップ画像に表示可能な情報と、が異なる例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチAのときにテロップ画像に表示可能な情報と、スーパーリーチBのときにテロップ画像に表示可能な情報と、が一部共通であってもよい。例えば、特別パターンのスーパーリーチA演出が実行されるときにテロップ画像に含まれる文字が、必ず「アイテムX装備中」または「アイテムY装備中」の何れかとなるのに対して、特別パターンのスーパーリーチB演出が実行されるときにテロップ画像に含まれる文字が、40%の割合で「アイテムX装備中」または「アイテムY装備中」の何れかとなり、60%の割合で「先制攻撃」となるようにしてもよい。このように、スーパーリーチの種類に応じて、テロップ画像に含まれる文字情報が異なる割合で決定されるようにするとよい。

20

30

【0526】

(手段06-6)

図10-3及び図10-6に示したように、画像表示装置5の画面上部及び画面下部にテロップ画像(第1テロップA画像06TM600X、第2テロップ画像06TM600Y、特別テロップ画像06TM610)を表示させるとき、このテロップ画像は、スーパーリーチ演出(スーパーリーチA演出、スーパーリーチB演出)に係る画像及び対応表示(アクティブ表示、保留表示)よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からはスーパーリーチ演出に係る画像及び対応表示よりも手前に表示されているように見える。

【0527】

なお、このテロップ画像に含まれる文字情報(「アイテムX装備中」の文字、「Vコンスタンバイ」の文字等)が、テロップ画像の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「アイテムX装備中」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字が、第1テロップA画像の領域内を右下方向から左上方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、特別パターンのスーパーリーチ演出における演出効果をさらに高めることができる。

40

【0528】

このような構成によれば、テロップ画像により、(1)スーパーリーチの演出パターンが特別パターンであることと、(2)最終煽り時の操作部としてスティックコントローラ31Aが選択されていることと、を遊技者に強調して示唆することができ、興趣を向上で

50

きる。

【0529】

(手段06-7)

図10-8の変動開始時演出決定処理において示したように、当確フラグがセットされている場合(ステップS06TM1120でYES)には、テロップA画像又はテロップB画像のいずれかを非表示とし、テロップC画像を表示することに決定している(ステップS06TM1130)。

【0530】

ここで、当確フラグがセットされているということは、当該変動表示について、当確演出を実行することに決定されているということであるため(即ちテロップC画像を表示することに決定されているということであるため)、このような場合には、当確演出に使用されない他のテロップ画像(テロップA画像、テロップB画像)の表示が禁止されることになる。

10

【0531】

このような構成によれば、当確演出が実行され、テロップC画像に「Vスタンバイ中」の文字が表示されているときに、獲得演出が実行され、スーパーリーチ演出が特別パターンで実行されることが報知される場合であっても、大当たり期待度が高いことを示唆するテロップA画像の文字情報(「アイテムX装備中」の文字等)やテロップB画像の文字情報(「先制攻撃」の文字等)で、大当たりが確定していることを報知する「Vスタンバイ中」の文字を上書きしないため、当確演出により高められた興趣を低下させないようにすることができる。

20

【0532】

(手段06-8)

図10-12に示したように、「アイテムX装備中」の文字や「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像は、スーパーリーチに発展した後のタイミング(図10-12に示すT5のタイミング)から表示を開始させており、図10-14に示したように、「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像は、変動表示を開始した直後のタイミング(図10-14に示すT3のタイミング)から表示を開始させている。

【0533】

一方で、図10-12に示したように、「アイテムX装備中」の文字や「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像は、スーパーリーチ演出における最終煽り時の操作促進表示が表示されるタイミング(図10-12に示すT6のタイミング)で表示を終了しており、図10-14に示したように、「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像も、スーパーリーチ演出における最終煽り時の操作促進表示が表示されるタイミング(図10-14に示すT8のタイミング)で表示を終了している。

30

【0534】

このような構成によれば、テロップA画像の文字情報(「アイテムX装備中」の文字等)の表示開始タイミングと、テロップC画像の文字情報(「Vスタンバイ中」の文字等)の表示開始タイミングとが、異なるタイミングであることによって、テロップ画像の表示を開始するタイミングが変動表示期間中に複数回設けられることとなり、興趣を向上できる。また、テロップA画像の文字情報(「アイテムX装備中」の文字等)の表示終了タイミングと、テロップC画像の文字情報(「Vスタンバイ中」の文字等)の表示終了タイミングとが、共通であることにより、遊技者の関心を、テロップ画像から操作促進演出に移行させ易くすることができる。また、テロップ画像の継続表示により演出情報が複雑化することを抑制するとともに、演出制御の処理負担を軽減できる。

40

【0535】

(手段06-9)

上記の実施形態に示したように、テロップ画像に含まれる文字情報のアニメーション動作の態様を、テロップ画像の種類に応じて異ならせてもよい。例えば、アニメーション動作のうち文字情報の移動速度について、テロップA画像及びテロップB画像に含まれる文

50

字情報の方が、テロップC画像に含まれる文字情報よりも速いようにしてもよい。

【0536】

このような構成によれば、テロップ画像の種類に応じてアニメーション動作の態様が異なるので、テロップ画像による演出効果を高めることができる。また、例えば、テロップ画像に含まれる文字情報量（文字数）が多い場合には、文字情報の移動速度を速くしたり、テロップ画像に含まれる文字情報量（文字数）が少ない場合には、文字情報の移動速度を遅くしたりすることで、テロップ画像に含まれる文字情報を遊技者に分かり易くして、テロップ画像による演出効果を一層高めることができる。

【0537】

[その他の変形例]

(1) 上記の実施形態では、図9-2に示したように、遊技状態が通常状態（低確/低ベース状態）に制御されており、第1フラグ及び後述する第2フラグがセットされていないとき、即ち、演出モードが[通常時]であるときに、スーパーリーチ演出が特別パターンで実行されていることを示唆（報知）するテロップ画像（テロップA画像、テロップB画像）や、現在実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを示唆（報知）するテロップC画像を画像表示装置5に表示可能である例を示したが、このような形態に限らず、図9-2に示したように、(2B-i)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確/高ベース状態）に制御されて、7回（1回転目～7回転目）の可変表示が実行されるときと、(2B-ii)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確/低ベース状態）に制御されて、(2B-i)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）が実行されるとき、即ち、演出モードが[バトルラッシュ]であるときに、スーパーリーチ演出が特別パターンで実行されていることを示唆（報知）するテロップ画像（テロップA画像、テロップB画像）や、現在実行中の変動表示の表示結果が「大当たり」となることを示唆（報知）するテロップC画像を表示してもよい。

【0538】

例えば、演出モードが[バトルラッシュ]であるときは、演出モードが[通常時]であるときよりも、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンに判定される割合が高い構成である場合に、本特徴部06TMの構成を適用することによって、画像表示装置5にテロップ画像が表示される機会が増え、興趣を向上できる。

【0539】

(2) 上記の実施形態では、画像表示装置5の画面上部及び画面下部にテロップ画像を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置5の画面上部及び画面下部とは異なる領域にテロップ画像を表示させてもよい。

【0540】

例えば、画像表示装置5の画面上部及び画面下部に横方向のテロップ画像を表示させる（図10-3(3A)参照）とともに、画像表示装置5の画面左部又は画面右部に縦方向のテロップ画像を表示させてもよい。

【0541】

(3) 上記の実施形態は、テロップ画像の表示数に応じて大当たり期待度が異なるものではなかったが、このような形態に限らず、テロップ画像の表示数に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0542】

例えば、テロップ画像の表示数が多いときは、テロップ画像の表示数が少ないときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。例えば、テロップ画像を画面に0から3の範囲で表示可能な場合に、大当たり期待度の関係として、テロップ画像数0<テロップ画像数1<テロップ画像数2<テロップ画像数3、という関係が成立するようにしてもよい。

【0543】

(4) 上記の実施形態では、最終煽り時の操作部をスティックコントローラ31Aに決定した場合に、操作促進表示として一種類の第2操作促進表示が表示される例を示したが

10

20

30

40

50

、このような形態に限らず、最終煽り時の操作部をスティックコントローラ 3 1 A に決定した場合に、操作促進表示として複数種類の第 2 操作促進表示のうちの何れかの種類の第 2 操作促進表示が表示されるようにしてもよい。

【 0 5 4 4 】

例えば、第 2 操作促進表示の態様として、( A ) 第 2 操作促進表示に白色のエフェクト画像を伴う第 2 操作促進表示 A と、( B ) 第 2 操作促進表示に赤色のエフェクト画像を伴う第 2 操作促進表示 B と、( C ) 第 2 操作促進表示に虹色のエフェクト画像を伴う第 2 操作促進表示 C と、を設けてもよい。この場合に、大当たり期待度の関係として、第 2 操作促進表示 A < 第 2 操作促進表示 B < 第 2 操作促進表示 C、という関係が成立するようにしてもよい。

10

【 0 5 4 5 】

例えば、第 2 操作促進表示 C が表示されたときは、大当たりが確定するようにしてもよい。即ち、第 2 操作促進表示 C の表示は、表示結果が大当たりとなる場合にのみ実行される大当たり確定演出であってもよい。さらに、第 2 操作促進表示 C の表示により、当該変動終了後に制御される大当たりの種別が、最も有利度が高い大当たり種別（例えば、10R 大当たり）であることを示唆（報知）してもよい。

【 0 5 4 6 】

また、第 1 テロップ A 画像が表示されているときは、第 2 操作促進表示の態様として、第 2 操作促進表示 B に決定される割合よりも、第 2 操作促進表示 A に決定される割合の方が高くてもよい。また、第 2 テロップ A 画像が表示されているときは、第 2 操作促進表示の態様として、第 2 操作促進表示 A に決定される割合よりも、第 2 操作促進表示 B に決定される割合の方が高くてもよい。

20

【 0 5 4 7 】

( 5 ) 上記の実施形態では、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出として獲得演出、チャンスアップ演出、及び当確演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出として、これらの演出を実行してもよい。

【 0 5 4 8 】

例えば、先読み予告演出としてチャンスアップ演出を実行する場合、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行される前に、チャンスアップ演出を実行してテロップ画像を表示させる。このとき、テロップ画像には、「???'の文字が表示されるものとする。この「???'の文字が示す情報は、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示において、何れかの種類のスーパーリーチ演出が、何れかの種類の特別パターンで実行されることを事前に示唆する情報である。そして、ターゲットとなっている変動表示が実行されたときに、当該変動表示中にテロップ画像内の「???'の文字に代えて、当該変動表示に係るスーパーリーチ演出や獲得演出の内容に応じた文字情報が表示される（文字が置き換えられる）ようにしてもよい。

30

【 0 5 4 9 】

( 6 ) 上記の実施形態では、スーパーリーチ演出の開始後に、獲得演出及びチャンスアップ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出が開始される前に、獲得演出及びチャンスアップ演出が実行されて、獲得演出の内容（獲得アイテム）に対応したテロップ画像が表示されるようにしてもよい。また、スーパーリーチ演出が開始される前に獲得演出が実行され、スーパーリーチ演出の開始後に、チャンスアップ演出が実行されて獲得演出の内容や当該スーパーリーチ演出に対応したテロップ画像が表示されるようにしてもよい。また、スーパーリーチ演出が開始される前に先ずチャンスアップ演出が実行されて（例えば、このときのテロップ画像には「???'の文字が表示されて）、スーパーリーチ演出の開始後に、獲得演出が実行されて、テロップ画像の文字が、当該スーパーリーチ演出や獲得演出の内容に対応した文字に変化する（置き換えられる）ようにしてもよい。

40

50

## 【 0 5 5 0 】

なお、スーパーリーチ演出の開始後に、先ずチャンスアップ演出が実行されてテロップ画像が表示され、その後に獲得演出が実行されて、テロップ画像の文字が、当該スーパーリーチ演出や獲得演出の内容に対応した文字に変化する（置き換えられる）ようにしてもよい。

## 【 0 5 5 1 】

（ 7 ）上記の実施形態では、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の態様が一種類である例を示したが、このような形態に限らず、対応表示（保留表示、アクティブ表示）を複数種類設けてもよい。

## 【 0 5 5 2 】

例えば、先読み予告演出として、変化演出を実行してもよい。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の丸形表示）、赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）、及び特別態様（本例では、「アイテム X」の文字が示されたアイコン表示、「バトル先制？」の文字が示されたアイコン表示等）の、何れかの態様で表示する予告演出の一例である。

## 【 0 5 5 3 】

例えば、特別態様の対応表示として「アイテム X」の文字が示されたアイコンが表示された場合には、ターゲットとなっている変動表示において、「アイテム X」の文字情報に関連した演出（即ち、第 1 特別パターン A のスーパーリーチ A 演出）が実行されることが事前に報知（示唆）されることになる。また、特別態様の対応表示として「バトル先制？」の文字が示されたアイコンが表示された場合には、ターゲットとなっている変動表示において、「バトル先制？」の文字情報に関連した演出（即ち、特別パターン B のスーパーリーチ B 演出）が実行されることが事前に示唆されることになる。

## 【 0 5 5 4 】

（ 8 ）上記の実施形態において、先読み予告演出としてチャンスアップ演出を実行するようにした場合、チャンスアップ演出が実行されたときの方が、チャンスアップ演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

## 【 0 5 5 5 】

例えば、先読み予告演出としてチャンスアップ演出が実行されて、ターゲットとなっている変動表示が実行される前にテロップ画像が表示されたときの方が、チャンスアップ演出が実行されなかった（テロップ画像が表示されなかった）ときよりも、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

## 【 0 5 5 6 】

また、先読み予告演出として変化演出が実行され、ターゲットとなっている変動表示が実行される前に特別態様の対応表示が表示されたときの方が、特別態様の対応表示が表示されなかったときよりも、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

## 【 0 5 5 7 】

（ 9 ）上記の実施形態では、当確演出は、現在実行されている変動表示に対して実行されるものであったが、このような形態に限らず、特徴部 1 5 2 F に関する説明において示したような保留連演出として当確演出が実行されてもよい。

## 【 0 5 5 8 】

例えば、演出モードが [ バトルラッシュ ] である場合の遊技（時短 7 回転 + 保留 4 回転の変動表示）において、時短 1 回転目 ~ 時短 6 回転目の変動表示の表示結果が「はずれ」であり、時短 7 回転目の変動表示の表示結果が「小当たり」（または大当たり）であり、保留 1 回転目 ~ 保留 3 回転目の変動表示の表示結果が「はずれ」であり、保留 4 回転目の変動表示の表示結果が「小当たり」（または大当たり）である場合に、保留 1 回転目 ~ 保留 3 回転目の変動表示が実行されている期間に亘って、その保留 4 回転目の変動表示を対象として先読み予告演出として当確演出が実行されてもよい。

## 【 0 5 5 9 】

10

20

30

40

50

また、時短7回転目の変動表示の表示結果が「小当たり」（または大当たり）となったことに基づく大当たり遊技中に当確演出における前段演出を実行することによって、遊技者に、実行が保留されている変動表示のうちいずれかの変動表示において表示結果が「小当たり」（または大当たり）となることを報知し、当確演出のターゲットとなっている変動表示中の所定のタイミングで当確演出における後段演出を実行することによって、遊技者に現在実行中の変動表示の表示結果が「小当たり」（または大当たり）となることを示唆（報知）してもよい。

【0560】

(10) 上記の実施形態では、テロップ画像の大きさ（表示領域）が、テロップ画像の種類によらず共通である例を示したが、このような形態に限らず、テロップ画像の大きさ（表示領域）が、テロップ画像の種類に応じて異なるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAに関しては、第2特別パターンAの方が、第1特別パターンAよりもテロップ画像の幅が広い（表示領域自体が大きく、テロップ画像に含まれる文字も大きい）ようにしてもよい。また、スーパーリーチBの方が、スーパーリーチAよりもテロップ画像の幅が広い（表示領域自体が大きく、テロップ画像に含まれる文字も大きい）ようにしてもよい。このように、視認性の高いテロップ画像の方が、視認性の低いテロップ画像よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

10

【0561】

また、小さいテロップ画像に含まれる文字情報のアニメーション動作は、文字情報自体の視認性が低いことから視認性の低いアニメーション動作となり、大きいテロップ画像に含まれる文字情報のアニメーション動作は、文字情報自体の視認性が高いことから視認性の高いアニメーション動作となる。このように、視認性の高いアニメーション動作が行われる場合の方が、視認性の低いアニメーション動作が行われる場合よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

20

【0562】

(11) 上記の実施形態では、テロップ画像（テロップA画像、テロップB画像）に含まれる情報として、(A)スーパーリーチの演出パターンが特別パターンであることと、(B)最終煽り時の操作部がスティックコントローラ31Aに決定されていることと、の二種類の情報が含まれる例を示したが、このような形態に限らず、テロップ画像（テロップA画像、テロップB画像）に含まれる情報として、前述した(A)の情報と(B)の情報の二種類よりも多くの情報が含まれてもよく、前述した(A)の情報と(B)の情報とは異なる情報が含まれてもよい。

30

【0563】

例えば、テロップ画像（テロップA画像、テロップB画像）に含まれる情報として、前述した(A)の情報と、(B)の情報と、(C)変動表示のいずれかのタイミングでスティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作が1回実行されることにより大当たり期待度が高いことを報知（示唆）するレバー振動演出が実行されることを示唆する情報（例えば「レバブル」という文字情報）と、が含まれてもよい。

【0564】

以上に説明した本特徴部06TMには、以下に示す各構成が含まれる。

40

【0565】

手段06-1の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出（スーパーリーチA演出）を実行可能であり、

50



前記特定演出の演出状態として、所定演出状態（通常パターン）と、前記所定演出状態よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する有利演出状態（特別パターン）と、を含む複数種類の演出状態があり、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記特定演出が前記有利演出状態で実行されることを報知する報知演出（獲得演出）と、前記特定演出の実行期間において遊技者の動作を促進する動作促進演出（促進演出）と、を実行可能であり、

前記報知演出が実行されたときに特定情報（第1テロップA画像の「アイテムX装備中」の文字、第2テロップA画像の「アイテムY装備中」の文字）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記有利演出状態の前記特定演出を実行しているときに前記動作促進演出が実行されることを示唆する特殊情報（第1テロップA画像の「Vコンスタンバイ」の文字）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記特殊情報が表示されてから前記動作促進演出が実行されるときと、前記特殊情報が表示されずに前記動作促進演出が実行されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり（「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像が表示されてから第2操作促進表示が表示される時の方が、「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像が表示されずに第2操作促進表示が表示される時よりも大当たり期待度が高く）、

前記特定情報として、第1特定情報（第1テロップA画像の「アイテムX装備中」の文字）と、前記第1特定情報とは異なる第2特定情報（第2テロップA画像の「アイテムY装備中」の文字）と、を含む複数種類の特定情報があり、

前記有利演出状態の前記特定演出において、前記第1特定情報が表示されるときと、前記第2特定情報が表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（特別パターンのスーパーリーチA演出が実行されているときに、「アイテムY装備中」の文字を含む第2テロップA画像が表示されている時の方が、「アイテムX装備中」の文字を含む第1テロップA画像が表示されている時よりも大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定情報によって特定演出が有利演出状態で実行されることを示唆できるとともに、特定情報と特殊情報とによって有利状態に制御されることに対しての期待感を高め、興趣を向上できる。

#### 【0566】

手段06-2の遊技機は、

手段06-1の遊技機であって、

前記特定情報は、実行されている前記特定演出の演出状態が前記有利演出状態であることを示す情報であり（第1テロップA画像の「アイテムX装備中」の文字、及び第2テロップA画像の「アイテムY装備中」の文字は、特別パターンのスーパーリーチA演出が現在実行されていることを示す情報であり）、

前記特殊情報は、前記有利演出状態の前記特定演出の実行期間において未だ実行されていない前記動作促進演出について示唆する情報である（第1テロップA画像及び第2テロップA画像の「Vコンスタンバイ」の文字は、第2操作促進表示がこれから表示されることを示す情報である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利演出状態の特定演出が実行されていることと、動作促進演出が実行されることを好適に示唆することができ、興趣を向上できる。

#### 【0567】

手段06-3の遊技機は、

手段06-1または手段06-2の遊技機であって、

前記動作促進演出として、第1動作促進演出（第1操作促進表示に対応した促進演出）と、前記第1動作促進演出とは演出態様が異なる第2動作促進演出（第2操作促進表示に対応した促進演出）と、を含む複数種類の前記動作促進演出があり、

10

20

30

40

50

前記第 2 動作促進演出が実行されるときの方が、前記第 1 動作促進演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（第 2 操作促進表示が表示されるときは、第 1 操作促進表示が表示されるときよりも大当り期待度が高く）、

前記特殊情報は、前記第 2 動作促進演出が実行されることを示唆する情報である（第 1 テロップ A 画像の「Vコン スタンバイ」の文字は、第 2 操作促進表示が表示されることを示す情報である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利演出状態の特定演出が実行されていることと、第 2 動作促進演出が実行されることを好適に示唆することができ、興趣を向上できる。

【0568】

手段 06 - 4 の遊技機は、

手段 06 - 1 から手段 06 - 3 の何れかに記載の遊技機であって、

前記有利演出状態（特別パターン）として、第 1 有利演出状態（第 1 特別パターン A）と、前記第 1 有利演出状態とは異なる第 2 有利演出状態（第 2 特別パターン A）と、を含む複数種類の前記有利演出状態があり、

前記第 2 有利演出状態の前記特定演出が実行されるときの方が、前記第 1 有利演出状態の前記特定演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（第 2 特別パターン A のスーパーリーチ A 演出が実行されるときの方が、第 1 特別パターン A のスーパーリーチ A 演出が実行されるときよりも大当り期待度が高く）、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記報知演出により前記特定演出が前記第 1 有利演出状態で実行されることが報知されたときに前記第 1 特定情報（第 1 テロップ A 画像の「アイテム X 装備中」の文字）を前記表示手段（画像表示装置 5）に表示可能であり、

前記報知演出により前記特定演出が前記第 2 有利演出状態で実行されることが報知されたときに前記第 2 特定情報（第 2 テロップ A 画像の「アイテム Y 装備中」の文字）を前記表示手段（画像表示装置 5）に表示可能であり、

前記第 1 特定情報が前記表示手段に表示されるときと、前記第 2 特定情報が前記表示手段に表示されるときとで、前記特殊情報の表示態様が異なる（第 1 テロップ A 画像の「アイテム X 装備中」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字は白色態様である一方で、第 2 テロップ A 画像の「アイテム Y 装備中」の文字と「Vコン スタンバイ」の文字は赤色態様である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出が第 1 有利演出状態と第 2 有利演出状態とのいずれの演出状態で実行されているかを、第 1 特定情報と第 2 特定情報とを用いて好適に示唆することができる。

【0569】

手段 06 - 5 の遊技機は、

手段 06 - 1 から手段 06 - 4 の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定演出として、第 1 特定演出（スーパーリーチ A 演出）と、前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出（スーパーリーチ B 演出）と、を含む複数種類の前記特定演出があり、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利演出状態の前記第 1 特定演出が実行されるときの前記特定情報を、前記第 1 特定情報と前記第 2 特定情報との何れかから決定可能であり（図 10 - 9（D）及び（E））に示すように、変動パターンがスーパーリーチ A であり、演出パターンを特別パターンとすることに決定している場合には、特別パターンの種別を第 1 特別パターン A または第 2 特別パターン A の何れかから決定し）、

前記有利演出状態の前記第 2 特定演出が実行されるときの前記特定情報を、前記第 1 特定情報および前記第 2 特定情報の何れとも異なる特定情報に決定可能である（図 10 - 8（D））に示すように、変動パターンがスーパーリーチ B であり、演出パターンを特別パ

10

20

30

40

50

ターンとすることに決定している場合には、特別パターンの種別を第1特別パターンAおよび第2特別パターンAの何れとも異なる特別パターンBに決定する)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出の種類に応じて異なる特定情報を決定可能であるため、特定演出の演出効果を向上させることができる。

【0570】

手段06-6の遊技機は、

手段06-1から手段06-5の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記特定情報と前記特殊情報とを含む所定表示(「アイテムX装備中」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像)を前記表示手段(画像表示装置5)に表示可能であり、

前記所定表示は、前記特定演出に対応する演出表示よりも視認性が高く(第1テロップA画像は、スーパーリーチA演出に係る演出画像(飾り図柄、アクティブ表示及び保留表示等)よりも視認性が高く)、

前記演出実行手段は、前記所定表示を動作させることにより前記特定情報と前記特殊情報との態様を変化可能である(「アイテムX装備中」の文字と「Vコンスタンバイ」の文字のアニメーション表示を行う)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示により、特定情報と特殊情報とを強調することができ、興趣を向上できる。

【0571】

手段06-7の遊技機は、

手段06-1から手段06-6の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記特定演出を実行する前に、前記有利状態に制御されることを報知する特別演出(当確演出)を実行可能であり、

前記特別演出の実行に対応する特別情報(テロップC画像の「Vスタンバイ中」の文字)を前記表示手段(画像表示装置5)に表示可能であり、

前記特別情報が表示されているときに前記報知演出が実行された場合に、前記特定情報を前記表示手段に表示させずに、前記特別情報を継続して表示(「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像が表示されているときに、獲得演出によりスーパーリーチA演出が特別パターンで実行されることが報知された場合であっても、「アイテムX装備中」の文字や「アイテムY装備中」の文字は表示されない)し、

前記特別情報が前記表示手段に表示されるときに実行される前記特定演出は、前記所定演出状態よりも前記有利演出状態にて実行される割合が高い(図10-9(A)、(D)参照。「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像が表示されているときに実行されるスーパーリーチA演出は、通常パターンよりも特別パターンで実行される割合が高い)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別情報が表示されているときに有利演出状態で特定演出が実行されることが報知されても、特別情報が継続して表示されるため、特別情報により生じた興趣を低下させないようにすることができるとともに、特別情報が表示されているときは有利演出状態にて特定演出が実行されることに期待させることができる。

【0572】

手段06-8の遊技機は、

手段06-7の遊技機であって、

前記特定情報の表示が開始されるタイミングと、前記特別情報の表示が開始されるタイミングとは異なるとともに、前記特殊情報の表示が開始されるタイミングと、前記特別情報の表示が開始されるタイミングとは異なり(「アイテムX装備中」の文字や「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像はスーパーリーチに発展した後のタイミングから表示を開始させており、「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像は変動表

10

20

30

40

50

示を開始した直後のタイミングから表示を開始させている)、

前記特定情報の表示が終了するタイミングと、前記特殊情報の表示が終了するタイミングと、前記特別情報の表示が終了するタイミングとは共通である(「アイテムX装備中」の文字や「Vコンスタンバイ」の文字を含む第1テロップA画像も、「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像も、スーパーリーチ演出における最終煽り時の操作促進表示が表示されるタイミングで表示を終了している)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定情報の表示が開始されるタイミングと特別情報の表示が開始されるタイミングとが異なるとともに、特殊情報の表示が開始されるタイミングと特別情報の表示が開始されるタイミングとも異なることにより、演出情報により与える印象を多様化することが可能であるとともに、特定情報と、特殊情報と、特別情報とで、表示が終了するタイミングを共通化することで、制御負担を軽減できる。

10

【0573】

手段06-9の遊技機は、

手段06-7または手段06-8の遊技機であって、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記特別情報を含む所定表示(「Vスタンバイ中」の文字を含むテロップC画像)を前記表示手段(画像表示装置5)に表示可能であり、

前記所定表示(テロップC画像)は、前記特定演出に対応する演出表示よりも視認性が高く(スーパーリーチA演出に係る演出画像よりも視認性が高く)、

20

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記所定表示を動作させることにより前記特別情報の態様を変化可能であり(「Vスタンバイ中」の文字のアニメーション表示を行い)、

前記特定情報と前記特殊情報とを含む前記所定表示の動作態様と、前記特別情報を含む前記所定表示の動作態様とが異なる(「アイテムX装備中」の文字や「Vコンスタンバイ」の文字のアニメーション表示と「Vスタンバイ中」の文字のアニメーション表示とが移動速度の点で異なる)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示により有利状態に制御されることを強調できる。

【符号の説明】

30

【0574】

1 パチンコ遊技機

5 画像表示装置

103 CPU

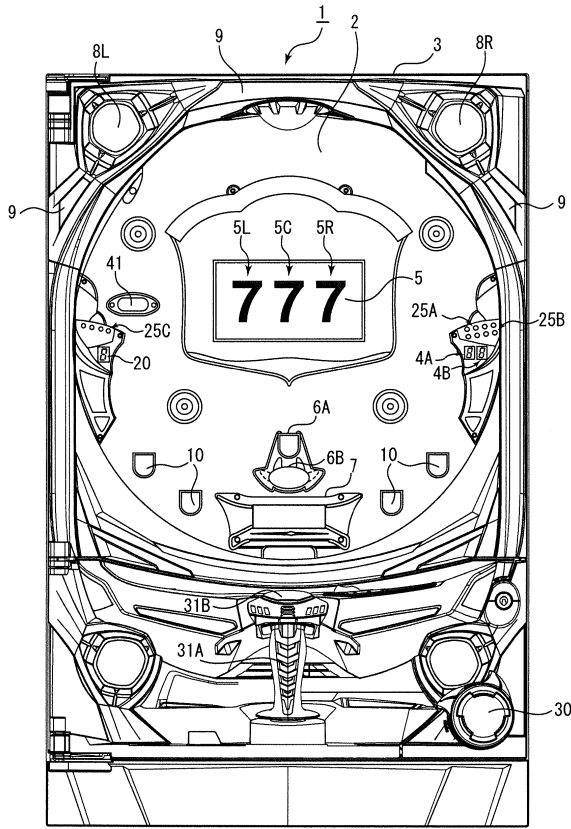
120 演出制御用CPU

40

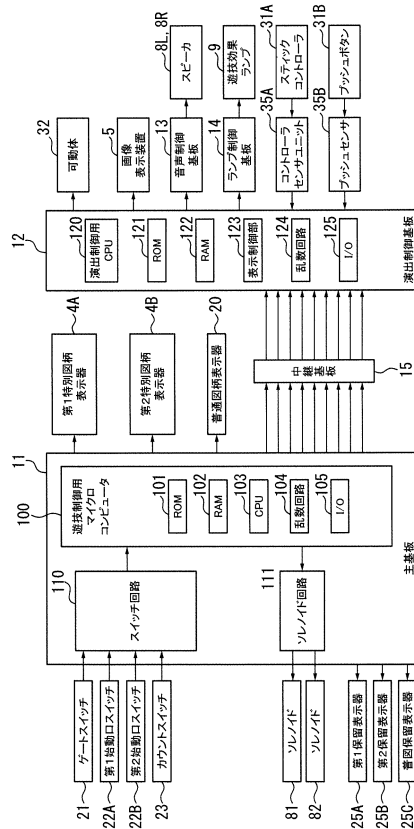
50

【図面】

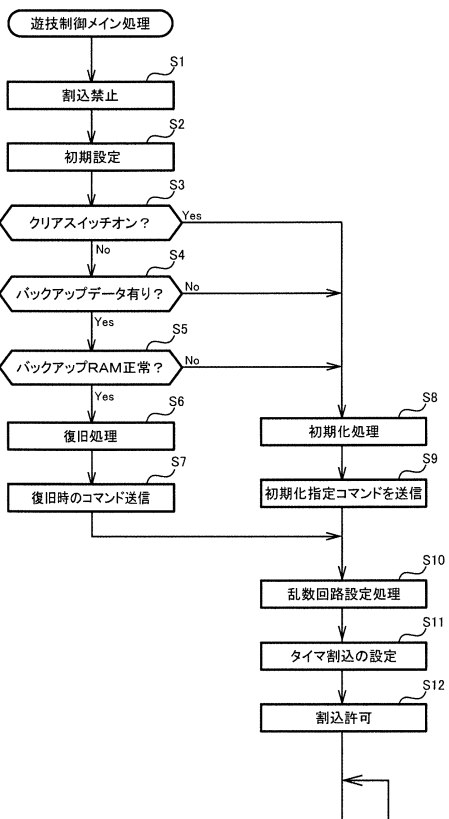
【図 1】



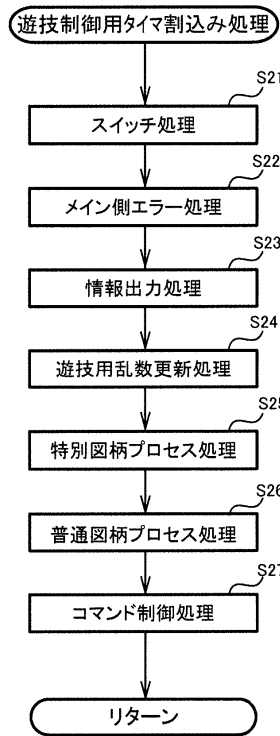
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

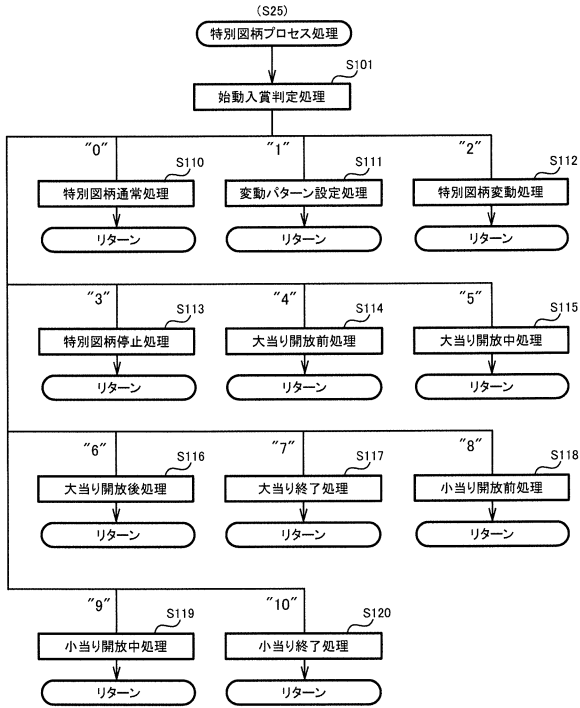
20

30

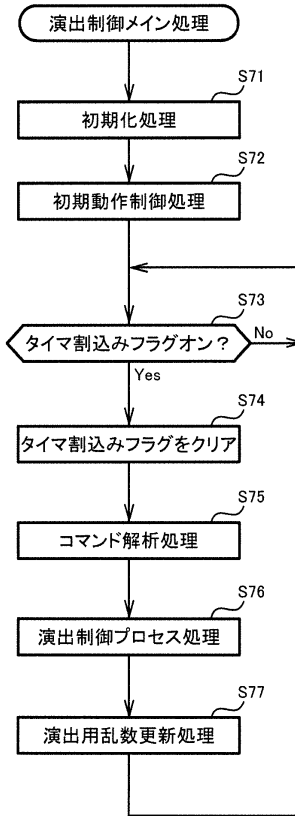
40

50

【図5】



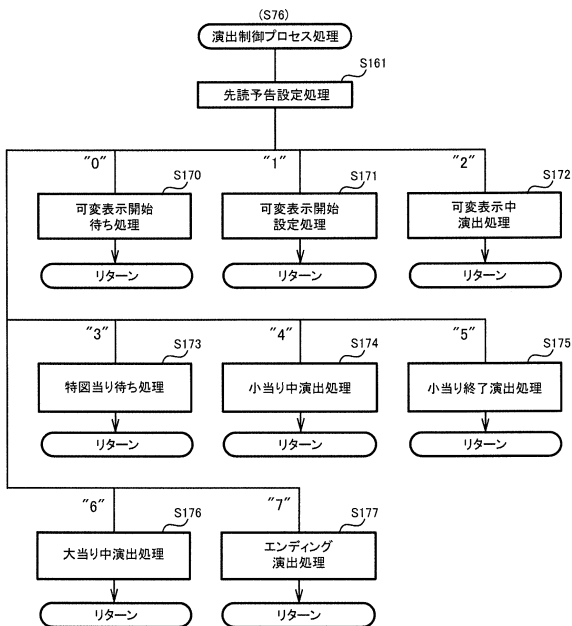
【図6】



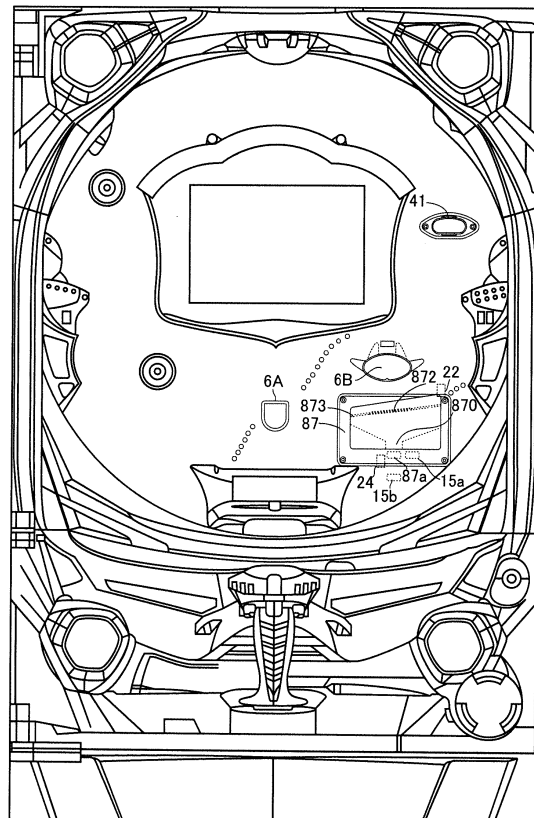
10

20

【図7】



【図8-1】



30

40

50

【図 8 - 2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 8 - 3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算

10

【図 8 - 4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B) 第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種別	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種別	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E) 小当り經由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種別	小当り図柄	ランダム1(個 数)
小当り經由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り經由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り經由5(4)R 時短大当り	9	45

【図 8 - 5】

MODE	EXT	名称	内容
B0	×	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
BC	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
BF	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	×	×	×
A1	×	×	大入賞口開放中指定 XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	×	×	×
A2	×	×	大入賞口開放後指定 XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り) 8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り) 15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	03	大当り終了3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り) 小当り經由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	04	大当り終了4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り) 小当り經由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	05	大当り終了5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り) 小当り經由16(15)R時短大当りを終了することの指定

20

30

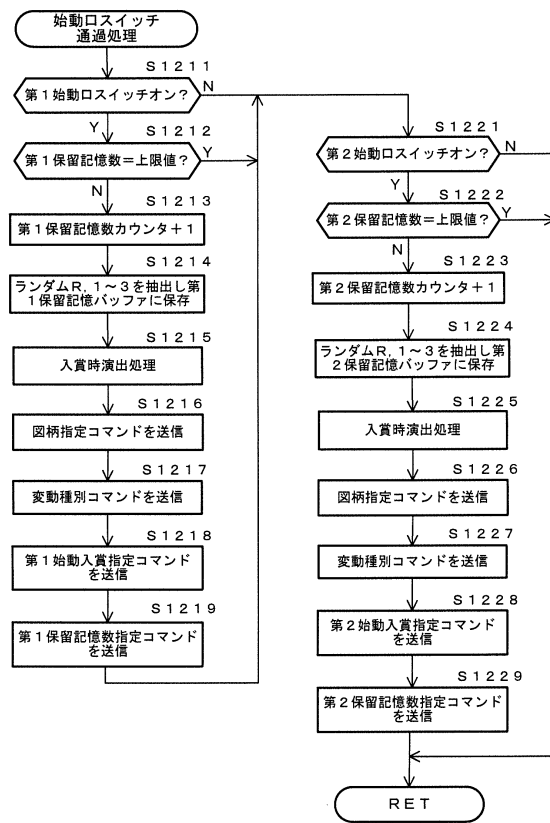
40

50

【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C2	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

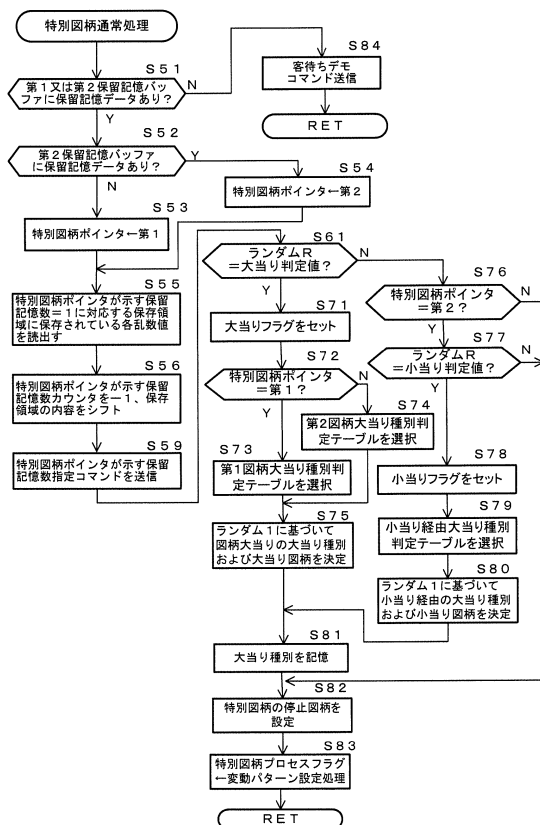
【図 8 - 7】



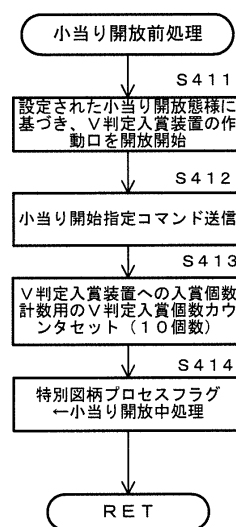
10

20

【図 8 - 8】



【図 8 - 9】



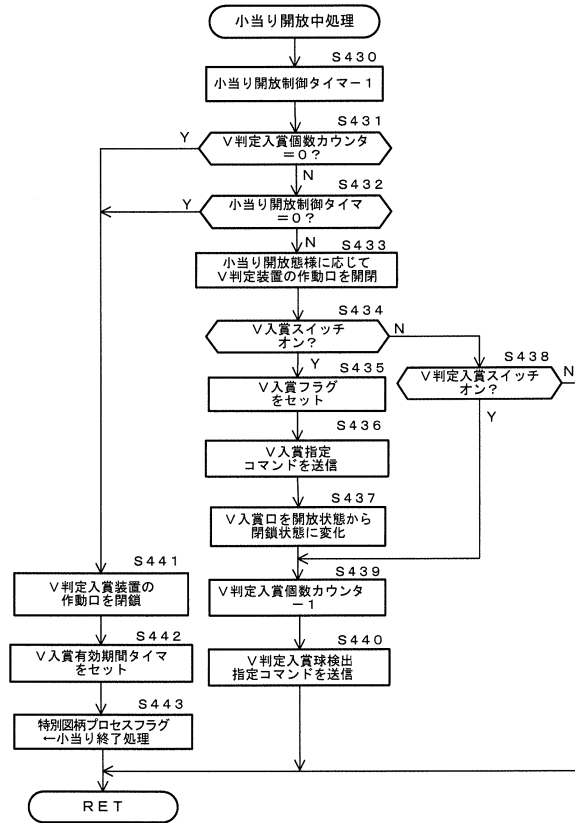
30

40

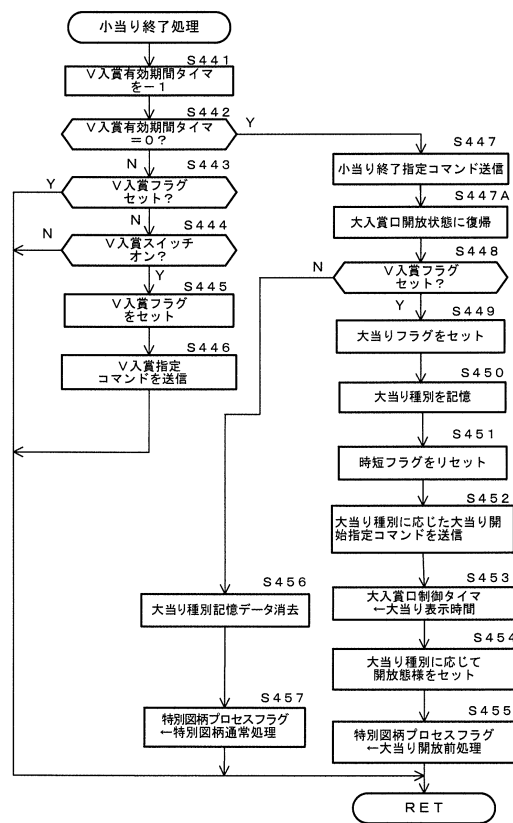
50



【図8-10】



【図8-11】



10

20

【図9-1】

【図9-1】

(A)[ラッシュチャレンジ時短1回転目用]変動パターン判定テーブル

(A1)[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3
パネル表示+スーパーリチはずれ (パネル表示ハート+リチハート) [25秒+35秒=60秒]	1~997

(A2)[大当り/小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3
パネル表示+スーパーリチ大当り/小当り (パネル表示ハート+リチハート) [25秒+50秒=75秒]	1~997

(B)[ラッシュチャレンジ保留1~4個目用]変動パターン判定テーブル

(B1)[はずれ用]変動パターン判定テーブル

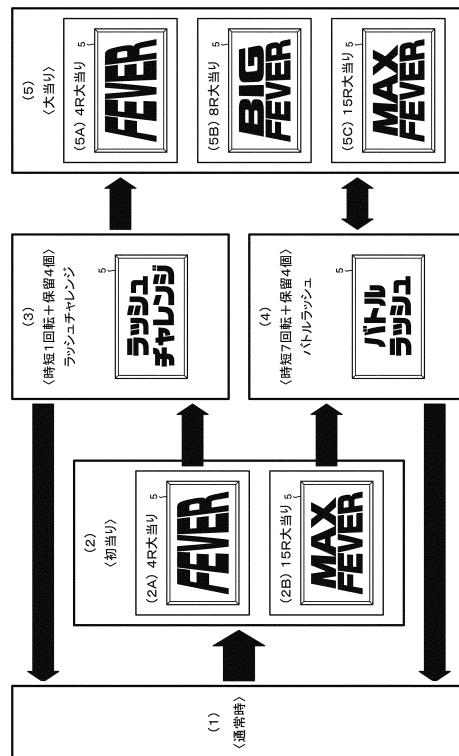
変動パターン [変動時間]	MR3
スーパーリチはずれ (リチハート) [35秒]	1~997

(B2)[大当り/小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3
スーパーリチ大当り/小当り (リチハート) [50秒]	1~997

【図9-2】

【図9-2】



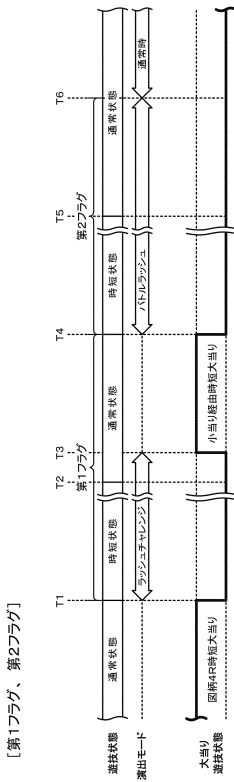
30

40

50

【図9-3】

【図9-3】



【図10-1】

【図10-1】

(A)

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 残り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 残り時間に1ずつ加算

(B)変動パターン判定テーブル

(B1)[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
非リーチはずれ	1~900
ノーマルリーチはずれ	901~970
スーパーリーチAはずれ	971~990
スーパーリーチBはずれ	990~997

(B2)[大当たり用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
ノーマルリーチ大当たり	1~50
スーパーリーチA大当たり	51~450
スーパーリーチB大当たり	451~997

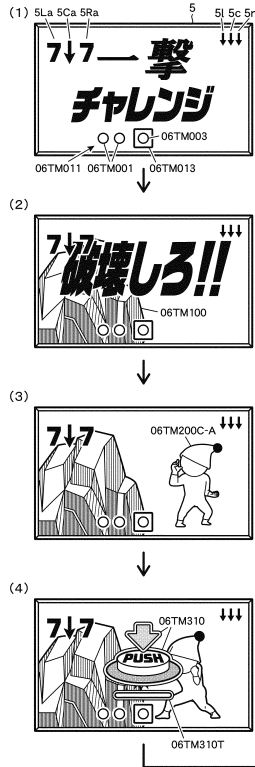
10

20

【図10-2】

【図10-2】

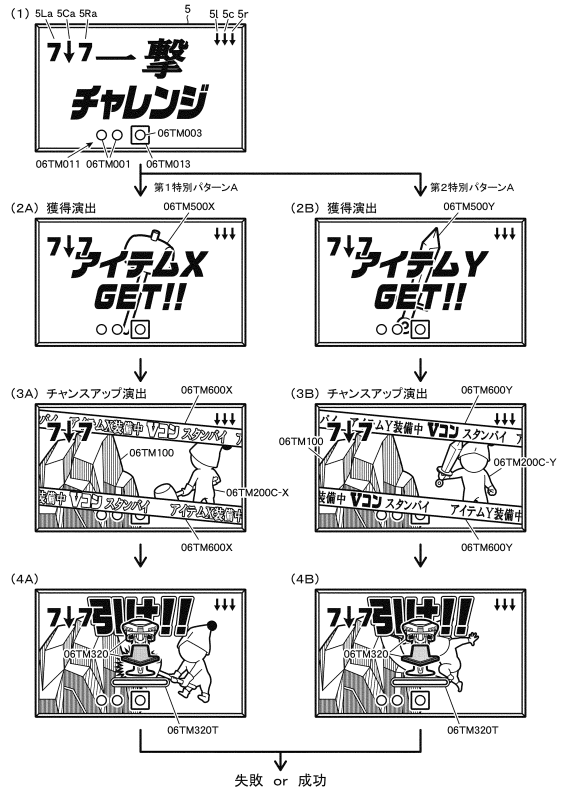
[スーパーリーチA(通常パターン)]



【図10-3】

【図10-3】

[スーパーリーチA(特別パターン)]



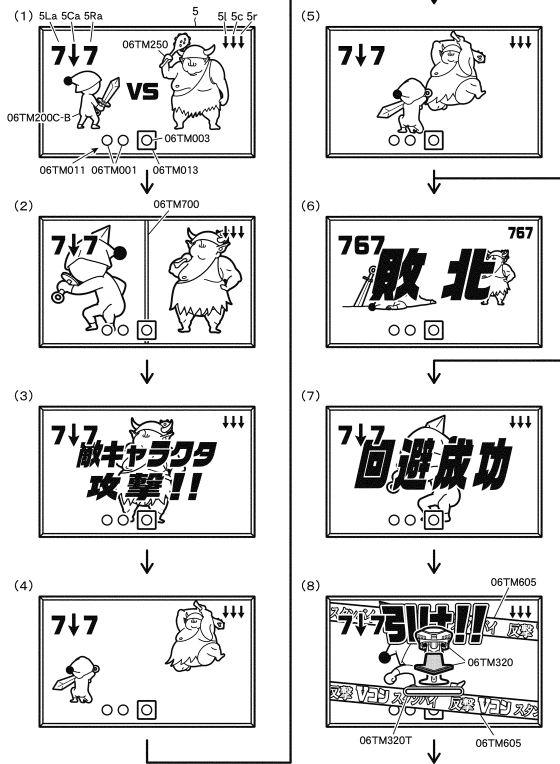
30

40

50

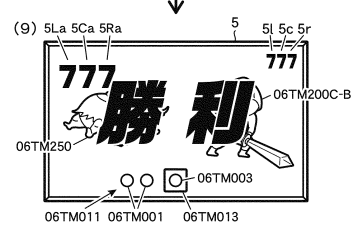
【図10-4】

【図10-4】  
[スーパーリーチB(通常パターン)]



【図10-5】

【図10-5】

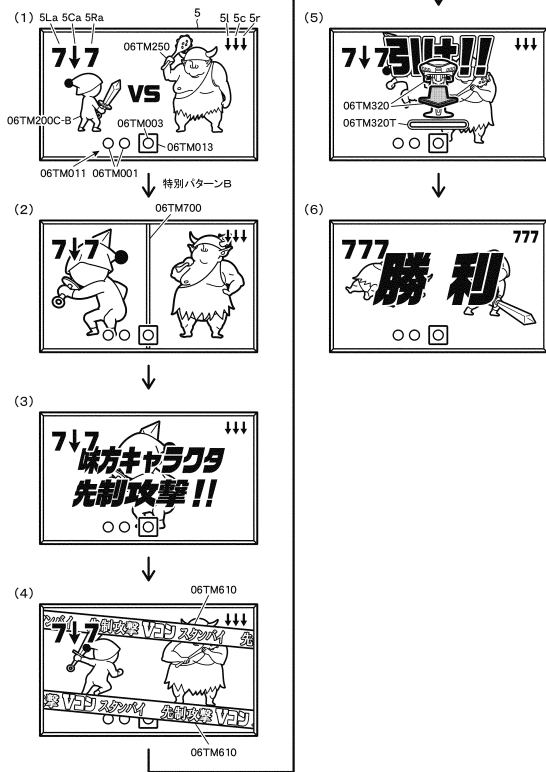


10

20

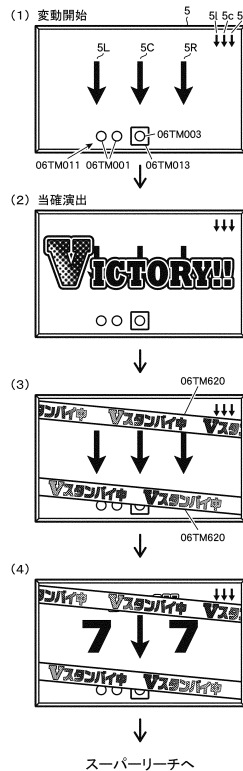
【図10-6】

【図10-6】  
[スーパーリーチB(特別パターン)]



【図10-7】

【図10-7】  
[当確演出]



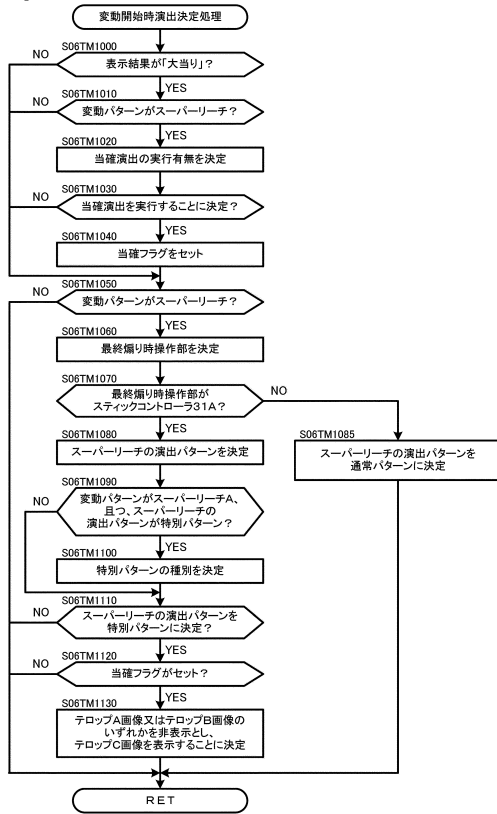
30

40

50

【図10-8】

【図10-8】



【図10-9】

【図10-9】

(A)当確演出の実行有無決定テーブル

表示結果	当確演出	
	実行なし	実行あり
大当たり	95%	5%

(B)[スーパーリーチA用]最終振り時操作部決定テーブル

変動パターン	最終振り時操作部 (操作促進表示)	
	スティックコントローラ31B (第1操作促進表示)	スティックコントローラ31A (第2操作促進表示)
スーパーリーチAはずれ	90%	10%
スーパーリーチA大当たり	30%	70%

(C)[スーパーリーチB用]最終振り時操作部決定テーブル

変動パターン	最終振り時操作部 (操作促進表示)	
	操作部演出なし	スティックコントローラ31A (第2操作促進表示)
スーパーリーチBはずれ	100%	0%
スーパーリーチB大当たり	0%	100%

(D)スーパーリーチの演出パターン決定テーブル

変動パターン	スーパーリーチの演出パターン	
	通常パターン	特別パターン
スーパーリーチAはずれ	20%	80%
スーパーリーチA大当たり	10%	90%
スーパーリーチBはずれ	—	—
スーパーリーチB大当たり	5%	95%

(E)特別パターンの種別決定テーブル

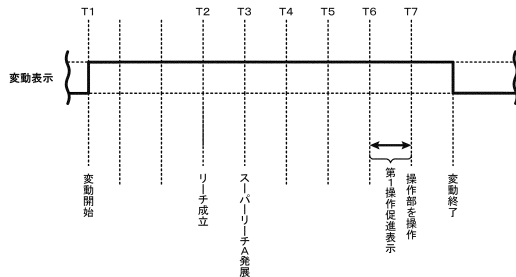
変動パターン	特別パターンの種別	
	第1特別パターンA	第2特別パターンA
スーパーリーチAはずれ	95%	5%
スーパーリーチA大当たり	60%	40%

10

20

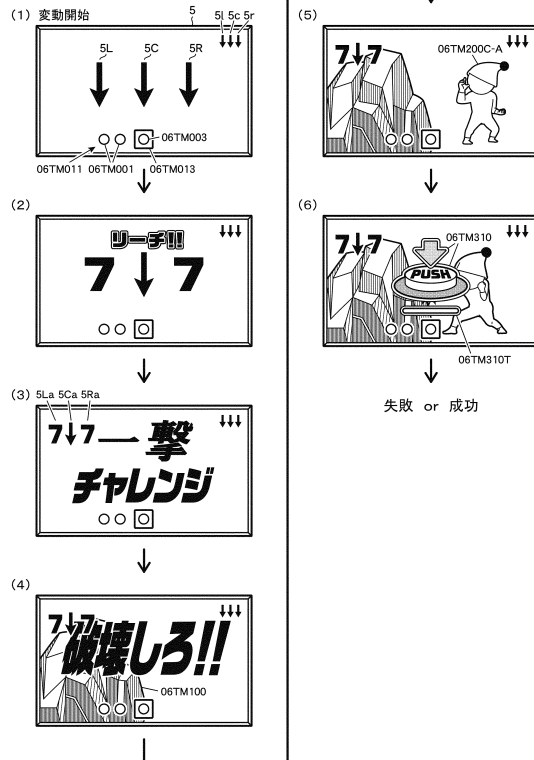
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



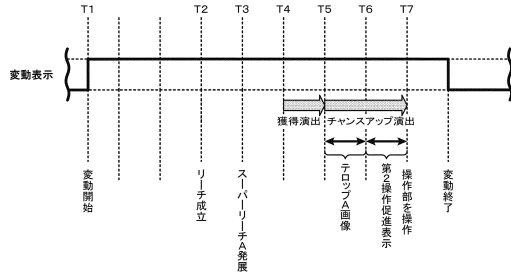
30

40

50

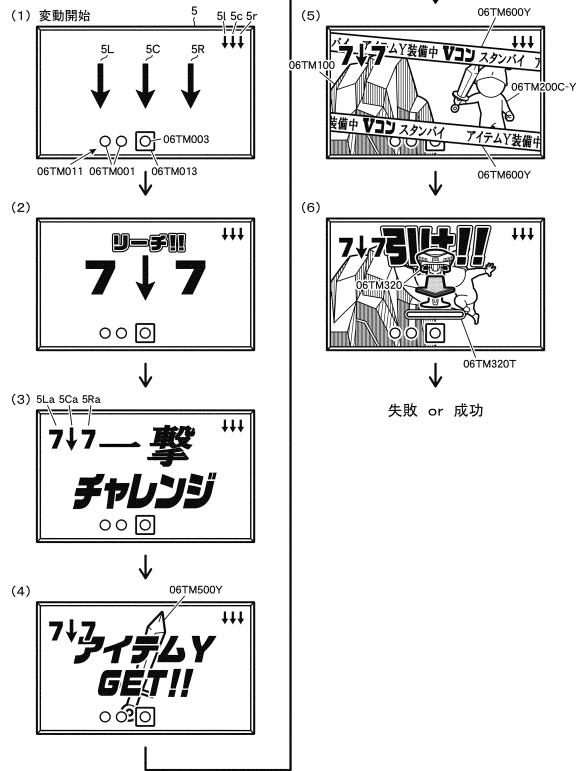
【 図 10 - 12 】

【図10-12】



【 図 10 - 13 】

【図10-13】

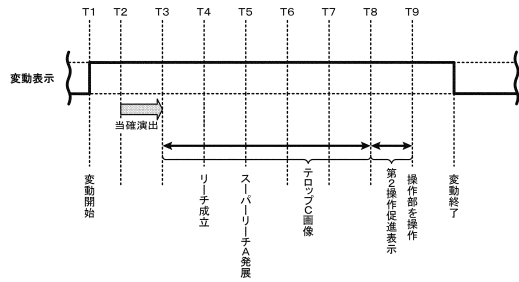


10

20

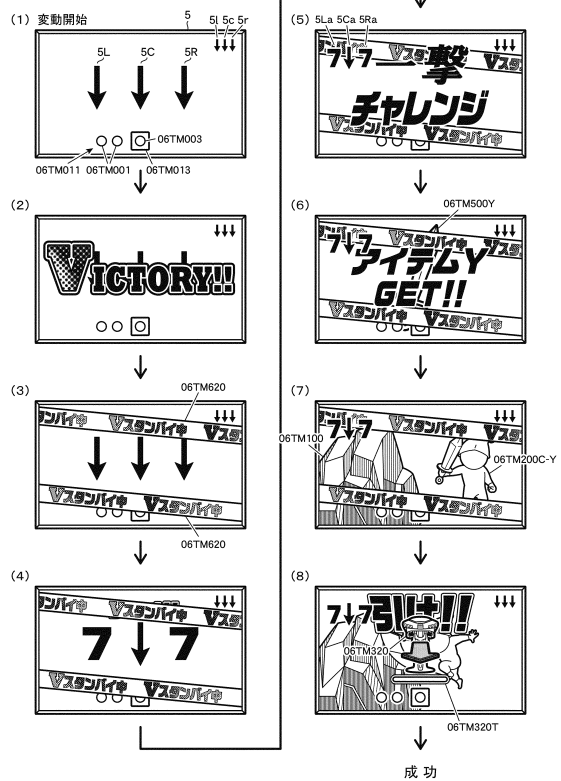
【 図 10 - 14 】

【図10-14】



【 図 10 - 15 】

【図10-15】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2020-068784(JP,A)  
特開2018-187019(JP,A)  
特開2017-200500(JP,A)  
特許第7267230(JP,B2)  
特開2018-051201(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02