

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7204601号
(P7204601)

(45)発行日 令和5年1月16日(2023.1.16)

(24)登録日 令和5年1月5日(2023.1.5)

(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66頁)

(21)出願番号	特願2019-129742(P2019-129742)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年7月12日(2019.7.12)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-13559(P2021-13559A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年2月12日(2021.2.12)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月29日(2022.3.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	上田 正樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段における所定のライン上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせであることにより遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを報知する遊技機であって、

複数のラインを用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を備え、

前記リーチ演出実行手段は、第1数のラインによる第1特定リーチ演出と当該第1数よりも多い第2数のラインによる第2特定リーチ演出及び第3特定リーチ演出を実行可能であり、

第2特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第1特定リーチ演出を開始してから第1タイミングにて第2特定リーチ演出に発展させる第1発展パターンと、第1特定リーチ演出を開始してから前記第1タイミングよりも後の第2タイミングにて第2特定リーチ演出に発展させる第2発展パターンと、があり、

第3特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第1特定リーチ演出を開始してから前記第1タイミングにて第3特定リーチ演出に発展させる第3発展パターンと、第1特定リーチ演出を開始してから前記第2タイミングにて第3特定リーチ演出に発展させる第4発展パターンと、があり、

第1特定リーチ演出から第2特定リーチ演出または第3特定リーチ演出に発展した場合に、前記第2数のラインを強調するライン強調表示を実行可能であり、

第1発展パターンにより第2特定リーチ演出が実行される場合よりも第2発展パターン

10

20

により第2特定リーチ演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

第2発展パターンにより第2特定リーチ演出が実行される場合よりも第3発展パターンにより第3特定リーチ演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

第3発展パターンにより第3特定リーチ演出が実行される場合よりも第4発展パターンにより第3特定リーチ演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

第1発展パターン、第2発展パターン、第3発展パターン、第4発展パターンのうちいずれの発展パターンにより第2特定リーチ演出または第3特定リーチ演出が実行される場合であっても、最初にリーチとなる識別情報の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり、

10

第1発展パターン、第2発展パターン、第3発展パターン、第4発展パターンのうちいずれの発展パターンにより第2特定リーチ演出または第3特定リーチ演出が実行される場合であっても、最初にリーチとなる識別情報を含んだ識別情報の組み合わせを特定の組み合わせとすることで前記有利状態に制御されることを報知可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせであることにより遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを報知するパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

30

【0003】

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

40

【0004】

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

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定めら

50

れた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

10

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

【0007】

20

また、リーチ状態であるラインの数が増加するリーチ演出を実行する場合がある（例えば、特許文献1参照。）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【文献】特開2015-6511号公報（図49～図54）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかし、リーチ演出について改善の余地があった。

30

【0010】

そこで、本発明は、リーチ演出の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】

【0011】

（A）本願発明による遊技機は、

複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段における所定のライン上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせであることにより遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを報知する遊技機であって、

複数のラインを用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段を備え、

前記リーチ演出実行手段は、第1数のラインによる第1特定リーチ演出と当該第1数よりも多い第2数のラインによる第2特定リーチ演出及び第3特定リーチ演出を実行可能であり、

40

第2特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第1特定リーチ演出を開始してから第1タイミングにて第2特定リーチ演出に発展させる第1発展パターンと、第1特定リーチ演出を開始してから前記第1タイミングよりも後の第2タイミングにて第2特定リーチ演出に発展させる第2発展パターンと、があり、

第3特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第1特定リーチ演出を開始してから前記第1タイミングにて第3特定リーチ演出に発展させる第3発展パターンと、第1特定リーチ演出を開始してから前記第2タイミングにて第3特定リーチ演出に発展させる第4発展パターンと、があり、

50

第 1 特定リーチ演出から第 2 特定リーチ演出または第 3 特定リーチ演出に発展した場合に、前記第 2 数のラインを強調するライン強調表示を実行可能であり、

第 1 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合よりも第 2 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

第 2 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合よりも第 3 発展パターンにより第 3 特定リーチ演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

第 3 発展パターンにより第 3 特定リーチ演出が実行される場合よりも第 4 発展パターンにより第 3 特定リーチ演出が実行される場合の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

10

第 1 発展パターン、第 2 発展パターン、第 3 発展パターン、第 4 発展パターンのうちいずれの発展パターンにより第 2 特定リーチ演出または第 3 特定リーチ演出が実行される場合であっても、最初にリーチとなる識別情報の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり、

第 1 発展パターン、第 2 発展パターン、第 3 発展パターン、第 4 発展パターンのうちいずれの発展パターンにより第 2 特定リーチ演出または第 3 特定リーチ演出が実行される場合であっても、最初にリーチとなる識別情報を含んだ識別情報の組み合わせを特定の組み合わせとすることで前記有利状態に制御されることを報知可能である、

ことを特徴とする。

20

さらに、本願発明による遊技機は、複数種類の識別情報（例えば、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、画像表示装置 5）における所定のライン（例えば、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（例えば、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（例えば、ライン A～ライン D）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 50 IWS 216, S 8105 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 数のラインによる第 1 特定リーチ演出（例えば、1 ライン SP、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のラインによる第 2 特定リーチ演出（例えば、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とを実行可能であり、第 2 特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第 1 特定リーチ演出を開始してから第 1 タイミングにて第 2 特定リーチ演出に発展させる第 1 発展パターンと、第 1 特定リーチ演出を開始してから第 2 タイミングにて第 2 特定リーチ演出に発展させる第 2 発展パターンとがあり、第 1 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合と第 2 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合とで前記有利状態に制御される期待度が異なることを特徴とする。そのような構成によれば、いずれの発展パターンに制御されるかに注目させることができる。

30

また、本発明による他の遊技機は、複数種類の識別情報（例えば、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、画像表示装置 5）に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（例えば、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ（例えば、キャラクタ A～キャラクタ E）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 50 IWS 216, S 8105 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出（例えば、1 ライン SP、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リーチ演出（例えば、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とを実行可能であり、第 2 特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第 1 特定リーチ演出を開始してから第 1 タイミング

40

50

にて第 2 特定リーチ演出に発展させる第 1 発展パターンと、第 1 特定リーチ演出を開始してから第 2 タイミングにて第 2 特定リーチ演出に発展させる第 2 発展パターンとがあり、第 1 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合と第 2 発展パターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合とで前記有利状態に制御される期待度が異なることを特徴とする。そのような構成によれば、いずれの発展パターンに制御されるかに注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【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。

10

【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】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図 8 - 2】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 3】停止図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 4】第 1 リーチ図柄決定抽選テーブルおよびを示す説明図である。

【図 8 - 5】S P 用キャラクタ決定処理を示すフローチャートである。

20

【図 8 - 6】第 1 キャラクタ決定抽選テーブル、キャラクタ規則決定抽選テーブル、リーチライン増加表示決定抽選テーブルおよびリーチライン増加ガセ表示実行抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 7】特殊演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】変化レベル決定抽選テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 9】前段演出態様決定抽選テーブルおよび当否報知演出態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 10】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 11】操作演出実行処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 - 12】4 ラインリーチ変動における特殊演出に対応するタイムチャートを示す説明図である。

【図 8 - 13】特徴部 5 0 I W における画像表示部の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 14】特徴部 5 0 I W における画像表示部の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 15】特徴部 5 0 I W における画像表示部の表示例を示す説明図である。

【図 8 - 16】特徴部 5 0 I W における画像表示部の表示例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 3 】

(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。

40

【 0 0 1 4 】

(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。

【 0 0 1 5 】

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

50

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

【００１６】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。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。

10

【００１７】

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。

20

【００１８】

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

【００１９】

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

30

【００２０】

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

【００２１】

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。

40

【００２２】

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

【００２３】

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

50

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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。

10

【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 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。

20

【 0 0 2 7 】

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 8 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 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。

30

【 0 0 2 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 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 3 0 】

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 3 1 】

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

40

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

50

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 L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 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、L E D を含んで構成されている。

10

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射す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 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 0 】

30

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

（遊技の進行の概略）

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

40

【 0 0 4 3 】

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

50

が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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

10

【0047】

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

【0048】

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

20

【0049】

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

30

【0050】

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

【0051】

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

40

【0052】

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。

【0053】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御

50

されることがある。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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。

【 0 0 5 6 】

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 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

小当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 6 0 】

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 6 1 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 6 2 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲ

10

20

30

40

50

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

10

20

30

40

50

ィブ表示)を表示することにも含まれる。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。

【0070】

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。

10

【0071】

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

20

【0072】

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

【0073】

(基板構成)

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

30

【0074】

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

【0075】

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

40

【0076】

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

50

【 0 0 7 7 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 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 8 】

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。

10

【 0 0 7 9 】

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 8 0 】

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

20

【 0 0 8 1 】

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 8 2 】

30

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

【 0 0 8 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 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 8 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 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、R O M 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、R A M 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

40

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 から

50

の演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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。

【 0 0 8 9 】

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 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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 9 4 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 5 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

10

20

30

40

50

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

【0098】

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

10

【0099】

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

20

【0100】

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

30

【0101】

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

【0102】

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

40

【0103】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

50

使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0104】

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

10

【0105】

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

20

【0106】

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

30

【0107】

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

【0108】

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。

40

【0109】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103

50

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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 1 2 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 S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 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）。

20

30

【 0 1 1 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 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 R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 1 4 】

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

40

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

50

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

【 0 1 1 7 】

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。

10

【 0 1 1 8 】

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。

20

【 0 1 1 9 】

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。

30

【 0 1 2 0 】

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。

40

【 0 1 2 1 】

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。

50

【 0 1 2 2 】

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。

【 0 1 2 3 】

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。

10

【 0 1 2 4 】

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

20

【 0 1 2 5 】

(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。

30

【 0 1 2 6 】

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 7 】

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

40

50

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 8 】

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。

10

【 0 1 2 9 】

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。

20

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読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。

30

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

40

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 (確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演

50

出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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 C P U 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すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0140】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”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 CPU 120 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。

10

【0141】

(基本説明の変形例)

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

【0142】

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。

【0143】

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

20

【0144】

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

30

【0145】

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。

【0146】

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

40

【0147】

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

50

の割合であることも含む。

【 0 1 4 8 】

(特徴部 5 0 I W に関する説明)

次に、特徴部 5 0 I W について説明する。特徴部 5 0 I W が備えるパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 1 (A) に示す変動パターンが設けられている。

【 0 1 4 9 】

図 8 - 1 (A) は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図 8 - 1 (A) に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄にならない場合に対応した変動パターンとして、P t 1 1 ~ P t 1 7 の変動パターンが用意されている。可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 1 1 および P t 1 2 の変動パターンが用意されている。P t 1 1 は、保留記憶数が 3 個未満である場合に選択され得る変動パターンであり、P t 1 2 は、保留記憶数が 3 個以上である場合に選択され得る変動パターンである。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、P t 1 3 ~ P t 2 2 の変動パターンが用意されている。P t 1 3 はノーマルリーチを伴う変動パターンであり、P t 1 4 ~ P t 2 2 はスーパーリーチを伴う変動パターンである。

10

【 0 1 5 0 】

本実施の形態では、一の変動において、一または複数のラインをリーチ状態とすることが可能である。リーチ状態とすることが可能なラインの上限数は 4 である。以下、実行中の変動において、1 つ目にリーチ状態となるラインを「ライン A」、2 つ目にリーチ状態となるラインを「ライン B」、3 つ目にリーチ状態となるラインを「ライン C」、4 つ目にリーチ状態となるラインを「ライン D」ということがある。

20

【 0 1 5 1 】

また、本実施の形態では、飾り図柄の種類として「1」~「7」が設けられており、いずれの種類の飾り図柄のリーチ状態となるかに応じて期待度が異なるよう構成されている。なお、飾り図柄は「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」・・・の順に配列されている。

【 0 1 5 2 】

また、本実施の形態では、一のラインにおいてリーチ状態となることに対応して、複数のキャラクタのうちいずれか一のキャラクタを表示し、該一のラインに対応するリーチ演出として該一のキャラクタを用いた演出を行うものである。表示可能なキャラクタの種類としてはキャラクタ A ~ キャラクタ E が設けられている。キャラクタ A は、このパチンコ遊技機 1 においてテーマとしている演出ストーリーの主人公キャラクタであり、キャラクタ B はヒロインキャラクタであり、キャラクタ C ~ キャラクタ E はサブキャラクタである。本実施の形態では、リーチ状態においていずれのキャラクタを表示するかに応じて期待度が異なるよう構成されている。

30

【 0 1 5 3 】

以下、リーチ状態のライン A に対応して表示されるキャラクタを「第 1 キャラクタ」、リーチ状態のライン B に対応して表示されるキャラクタを「第 2 キャラクタ」、リーチ状態のライン C に対応して表示されるキャラクタを「第 3 キャラクタ」、リーチ状態のライン D に対応して表示されるキャラクタを「第 4 キャラクタ」ということがある。

40

【 0 1 5 4 】

図示するように、スーパーリーチとして、1 ライン S P、2 ライン S P、3 ライン S P、3 ラインバトル、4 ラインバトル、および特殊演出が設けられている。

【 0 1 5 5 】

1 ライン S P は、ライン A においてリーチ状態となるとともに第 1 キャラクタを表示し、該第 1 キャラクタを用いた演出を行うスーパーリーチ演出である。つまり、1 ライン S P は、ライン A による演出であり、第 1 キャラクタによる演出である。

【 0 1 5 6 】

50

2ラインSPは、1ラインSPの後に発展し得るスーパーリーチ演出であり、第1キャラクタを用いた演出を行った末にラインBにおいてリーチ状態となるとともに第2キャラクタを表示し、該第2キャラクタを主に用いた演出であって既に表示されている第1キャラクタも用いた演出を行うスーパーリーチ演出である。2ラインSP中はラインAについても表示されているものである。つまり、2ラインSPは、ラインAおよびラインBによる演出であり、第1キャラクタおよび第2キャラクタによる演出である。

【0157】

3ラインSPは、2ラインSPの後に発展し得るスーパーリーチ演出であり、第2キャラクタを用いた演出を行った末にラインCにおいてリーチ状態となるとともに第3キャラクタを表示し、該第3キャラクタを主に用いた演出であって既に表示されている第1キャラクタおよび第2キャラクタも用いた演出を行うスーパーリーチ演出である。3ラインSP中はラインAおよびラインBについても表示されているものである。つまり、3ラインSPは、ラインA～ラインCによる演出であり、第1キャラクタ～第3キャラクタによる演出である。

【0158】

3ラインバトルは、3ラインSPの後に発展し得るスーパーリーチ演出であり、第1キャラクタ～第3キャラクタが敵キャラクタと戦う演出を行うスーパーリーチ演出である。3ラインバトル中はラインAおよびラインBについても表示されているものである。つまり、3ラインバトルは、ラインA～ラインCによる演出であり、第1キャラクタ～第3キャラクタによる演出である。以下、3ラインSPおよび3ラインバトルを「3ラインリーチ演出」と総称することがある。

【0159】

4ラインバトルは、3ラインリーチ演出の後に発展し得るスーパーリーチ演出であり、3ラインSPにおいて第3キャラクタを用いた演出を行った末に、または3ラインバトルにおいて第1キャラクタ～第3キャラクタが敵キャラクタと戦う演出を行った末に、ラインDにおいてリーチ状態となるとともに第4キャラクタを表示し、第1キャラクタ～第4キャラクタが敵キャラクタと戦う演出を行うスーパーリーチ演出である。4ラインバトル中はラインA～ラインCについても表示されているものである。つまり、4ラインバトルは、ラインA～ラインDによる演出であり、第1キャラクタ～第4キャラクタによる演出である。

【0160】

なお、バトルリーチ演出（3ラインバトル、4ラインバトル）においては戦う敵キャラクタの種類としてボスAおよびボスBが設けられており、敵キャラクタの種類に応じて期待度が異なるよう構成されている。

【0161】

特殊演出は、2ラインSP～4ラインバトルの変動において複数のラインがリーチ状態となった後に行われる演出であり、リーチ状態であるライン（以下、「リーチライン」ということがある）および該ラインに対応するキャラクタを用いた演出を行う第1パートと、第1パートの演出結果に応じた演出を行う第2パートと、から構成された演出である。

【0162】

第1パートでは、ラインA以外のそれぞれのリーチラインを用いてランクアップチャンス演出を行う。ランクアップチャンス演出では、対応するラインのリーチ図柄やキャラクタを用いた演出を行い、ランクアップチャンス結果として、ランクアップしない「失敗」、ランクが一つアップする「成功」、ランクが2つアップする「大成功」のいずれかを報知するものである。このランクアップチャンス演出における最終的なランク（合計レベル）は大当りに対する期待度に対応するよう構成されている。

【0163】

また、第1パートでは、複数回のランクアップチャンス演出を行う場合、最後にリーチ状態となったラインを用いたランクアップチャンス演出から順に行うものである。例えば、リーチラインが3つである場合には、ラインCを用いたランクアップチャンス演出を行

10

20

30

40

50

った後に、ライン B を用いたランクアップチャンス演出を行う。また、例えば、リーチラインが 4 つである場合には、まずライン D を用いたランクアップチャンス演出を行い、次にライン C を用いたランクアップチャンス演出を行い、最後にライン B を用いたランクアップチャンス演出を行う。また、ランクアップチャンス演出では、ランクアップが成功するか否かを煽るための前段演出が行われ、該前段演出の実行後にランプアップ結果を報知するものである。

【 0 1 6 4 】

第 2 パートでは、ライン A および第 1 キャラクタを用いた演出を行うとともに、第 1 パートにおけるランクアップチャンスの結果、最終的なランク（合計レベル）がいずれの値であるかに応じて態様の異なる当否報知演出を実行可能である。当否報知演出は、大当たり

10

【 0 1 6 5 】

なお、いずれのスーパーリーチ演出においても、新たに表示されたキャラクタを用いた演出を行うものであるが、スーパーリーチ演出の演出ストーリーの序盤に該新たに表示されたキャラクタのシーンが含まれるようになっている。つまり、スーパーリーチ演出が開始されて直ちに新たに表示されたキャラクタが登場することとなるため、新たに追加表示されたキャラクタを強調することができる。

【 0 1 6 6 】

P t 1 4 は、1 ライン S P を伴う変動パターンである。P t 1 5 は、1 ライン S P および 2 ライン S P を伴う変動パターンである。P t 1 6 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P を伴う変動パターンである。P t 1 7 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス A と戦う 3 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 1 8 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス B と戦う 3 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 1 9 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス A と戦う 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 2 0 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P と、ボス A と戦う 3 ラインバトルおよび 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 2 1 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス B と戦う 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 2 2 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P と、ボス B と戦う 3 ラインバトルおよび 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。

20

【 0 1 6 7 】

また、図 8 - 1 (A) に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、P t 3 3 ～ P t 4 2 の変動パターンが用意されている。P t 3 3 はノーマルリーチを伴う変動パターンであり、P t 3 4 ～ P t 4 2 はスーパーリーチを伴う変動パターンである。

30

【 0 1 6 8 】

P t 3 4 は、1 ライン S P を伴う変動パターンである。P t 3 5 は、1 ライン S P および 2 ライン S P を伴う変動パターンである。P t 3 6 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P を伴う変動パターンである。P t 3 7 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス A と戦う 3 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 3 8 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス B と戦う 3 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 3 9 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス A と戦う 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 4 0 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P と、ボス A と戦う 3 ラインバトルおよび 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 4 1 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P およびボス B と戦う 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。P t 4 2 は、1 ライン S P ～ 3 ライン S P と、ボス B と戦う 3 ラインバトルおよび 4 ラインバトルを伴う変動パターンである。

40

【 0 1 6 9 】

また、図 8 - 1 (B) に示すように、この実施の形態では、ライン D においてリーチ状態となるタイミングとして、3 ライン S P において第 3 キャラクタを用いた演出を行っている期間中の第 1 タイミングと、3 ラインバトルにおいて第 1 キャラクタ～第 3 キャラクタが敵キャラクタと戦う演出を行っている期間中の第 2 タイミング（第 1 タイミングよりも遅いタイミング）とが設けられている。図示するように、P t 1 9 , P t 2 1 , P t 3

50

9, Pt 41は第1タイミングにおいてラインDがリーチ状態となる変動パターンであり、Pt 20, Pt 22, Pt 40, Pt 42は第2タイミングにおいてラインDがリーチ状態となる変動パターンである。

【0170】

また、図8-1(B)に示すように、可変表示結果がはずれ図柄となる場合の選択割合はPt 19 > Pt 20 > Pt 21 > Pt 22であり、可変表示結果が大当たり図柄となる場合の選択割合はPt 39 < Pt 40 < Pt 41 < Pt 42である。これにより、第2タイミングにおいてラインDがリーチ状態となる場合の方が、第1タイミングにおいてラインDがリーチ状態となる場合よりも、大当たりとなる割合が高くなっている。

【0171】

なお、この実施の形態では、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。

【0172】

なお、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従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動1回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

【0173】

(可変表示開始設定処理)

図8-2は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ50IWS201)。

【0174】

ステップ50IWS202Aにおいて、演出制御用CPU120は、ステップ50IWS201で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する停止図柄決定処理を行う(ステップ50IWS202A)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ50IWS202Aの処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0175】

その後、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出において表示するキャラクタを決定するためのSP用キャラクタ設定処理を行い(ステップ50IWS202B)、特殊演出の演出態様を決定するためのSP用キャラクタ設定処理を行う(ステップ50IWS202C)。

【0176】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示中に画像表示装置5において予告演出(例えば、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出)を実行するか否かを決定する予告演出設定処理を実行する(ステップ50IW

10

20

30

40

50

S 2 0 3)。

【 0 1 7 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンおよび予告演出の実行が決定されている場合であれば、実行が決定されている予告演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ 5 0 I W S 2 1 4)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイムをスタートさせる (ステップ 5 0 I W S 2 1 5)。

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R) の制御を実行する (ステップ 5 0 I W S 2 1 6)。

【 0 1 8 1 】

なお、この特徴部 5 0 I W では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【 0 1 8 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 5 0 I W S 2 1 7)。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し (ステップ 5 0 I W S 2 1 8)、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 1 8 3 】

図 8 - 3 は、停止図柄決定処理 (ステップ 5 0 I W S 2 0 2 A) を示すフローチャートである。停止図柄決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、リーチ変動であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 2 1)、リーチ変動でない場合には、ステップ 5 0 I W S 2 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (すなわち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (ステップ 5 0 I W S 2 3 0)。

【 0 1 8 4 】

ステップ 5 0 I W S 2 3 0 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【 0 1 8 5 】

リーチ変動である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ライン A におけるリーチ図柄（以下、「第 1 リーチ図柄」ということがある）を決定するための第 1 リーチ図柄決定抽選を行う（ステップ 5 0 I W S 2 2 2）。具体的に、図 8 - 4（A）に示す第 1 リーチ図柄決定抽選テーブルを用いて、第 1 リーチ図柄を決定する。

10

【 0 1 8 6 】

図 8 - 4（A）は、第 1 リーチ図柄決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 4（A）に示す第 1 リーチ図柄決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）毎に第 1 リーチ図柄に対する判定値が割り振られている。

【 0 1 8 7 】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、15%の割合で「1」を、20%の割合で「2」を、7%の割合で「3」を、20%の割合で「4」を、15%の割合で「5」を、20%の割合で「6」を、3%の割合で「7」を、第 1 リーチ図柄として決定する。

【 0 1 8 8 】

また例えば、可変表示結果が大当たりである場合、15%の割合で「1」を、6%の割合で「2」を、22%の割合で「3」を、6%の割合で「4」を、15%の割合で「5」を、6%の割合で「6」を、30%の割合で「7」を、第 1 リーチ図柄として決定する。

20

【 0 1 8 9 】

このように、可変表示結果がはずれである場合の選択割合は「7」<「3」<「1」, 「5」<「2」, 「4」, 「6」となっており、可変表示結果が大当たりである場合の選択割合は「7」>「3」>「1」, 「5」>「2」, 「4」, 「6」となっている。これにより、第 1 リーチ図柄による大当たり信頼度は「7」>「3」>「1」, 「5」>「2」, 「4」, 「6」となっている。

【 0 1 9 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、中図柄を決定するための中図柄決定処理を行う（ステップ 5 0 I W S 2 2 3）。なお、本実施の形態では単一のラインにてリーチ状態となった場合にも、複数のラインにてリーチ状態となった場合にも、最終的にはライン A を用いて大当たりとなるか否かを示す演出が行われるものである。従って、中図柄決定処理では、大当たり変動であれば第 1 リーチ図柄と同じ図柄を中図柄として決定し、はずれ変動であれば第 1 リーチ図柄と異なる図柄を中図柄として決定するものである。はずれ変動であれば、具体的に、第 1 リーチ図柄より「1」小さい値の図柄を中図柄として選択するものとする。なお、第 1 リーチ図柄が「1」の場合は中図柄として「7」を選択するものとする。

30

【 0 1 9 1 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ状態となるラインが 1 つである 1 ラインリーチ変動に対応する変動パターン（P t 1 4, P t 3 4）であるか否かを判定し（ステップ 5 0 I W S 2 2 4）、1 ラインリーチ変動に対応する変動パターンである場合、ステップ 5 0 I W S 2 3 1 へ移行する。1 ラインリーチ変動に対応する変動パターンでない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ライン B ~ ライン D におけるリーチ図柄の規則を決定するためのリーチ図柄規則決定抽選を行う（ステップ 5 0 I W S 2 2 5 A）。具体的に、図 8 - 4（B）~（D）に示すリーチ図柄規則決定抽選テーブルを用いて、リーチ図柄の規則を決定する。

40

【 0 1 9 2 】

図 8 - 4（B）~（D）は、リーチ図柄規則決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 4（B）~（D）に示すリーチ図柄規則決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当

50

り、はずれ)毎にリーチ図柄規則(1つ前のリーチ図柄+1、1つ前のリーチ図柄-1)に対する判定値が割り振られている。

【0193】

「1つ前のリーチ図柄」とは、第nリーチ図柄に対する第(n-1)リーチ図柄である。「1つ前のリーチ図柄+1」とは、第nリーチ図柄として、第(n-1)図柄に1加算した値の図柄を決定する規則である。その際、第(n-1)図柄に1加算した値が「8」である場合、「1」を第nリーチ図柄として決定するものである。また、「1つ前のリーチ図柄-1」とは、第nリーチ図柄として、第(n-1)図柄に1減算した値の図柄を決定する規則である。その際、第(n-1)図柄に1減算した値が「0」である場合、「7」を第nリーチ図柄として決定するものである。

10

【0194】

図8-4(B)は、第1リーチ図柄が「1」~「3」のいずれかである場合に用いられるリーチ図柄規則決定抽選テーブルを示す説明図である。

【0195】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、60%の割合で1つ前のリーチ図柄+1を、40%の割合で1つ前のリーチ図柄-1を、リーチ図柄規則として決定する。例えば、可変表示結果が大当たりである場合、30%の割合で1つ前のリーチ図柄+1を、70%の割合で1つ前のリーチ図柄-1を、リーチ図柄規則として決定する。

【0196】

これにより、第1リーチ図柄が「1」~「3」のいずれかである場合、1つ前のリーチ図柄-1の方が1つ前のリーチ図柄+1よりも大当たりに対する信頼度が高い規則となっている。換言すれば、「7」図柄に近付くようにリーチ図柄が順に決定される場合の方が、「7」図柄から遠ざかるようにリーチ図柄が順に決定される場合よりも、大当たりに対する信頼度が高い構成となっている。

20

【0197】

図8-4(C)は、第1リーチ図柄が「4」~「6」のいずれかである場合に用いられるリーチ図柄規則決定抽選テーブルを示す説明図である。

【0198】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、30%の割合で1つ前のリーチ図柄+1を、70%の割合で1つ前のリーチ図柄-1を、リーチ図柄規則として決定する。例えば、可変表示結果が大当たりである場合、60%の割合で1つ前のリーチ図柄+1を、40%の割合で1つ前のリーチ図柄-1を、リーチ図柄規則として決定する。

30

【0199】

これにより、第1リーチ図柄が「4」~「6」のいずれかである場合、1つ前のリーチ図柄+1の方が1つ前のリーチ図柄-1よりも大当たりに対する信頼度が高い規則となっている。換言すれば、「7」図柄に近付くようにリーチ図柄が順に決定される場合の方が、「7」図柄から遠ざかるようにリーチ図柄が順に決定される場合よりも、大当たりに対する信頼度が高い構成となっている。

【0200】

図8-4(D)は、第1リーチ図柄が7である場合に用いられるリーチ図柄規則決定抽選テーブルを示す説明図である。

40

【0201】

例えば、可変表示結果が大当たり/はずれのいずれである場合にも、50%の割合で1つ前のリーチ図柄+1を、50%の割合で1つ前のリーチ図柄-1を、リーチ図柄規則として決定する。

【0202】

そして、演出制御用CPU120は、決定した規則に応じて、ラインBにおけるリーチ図柄(以下、「第2リーチ図柄」ということがある)を決定するための第2リーチ図柄決定処理を行う(ステップ50IWS225B)。例えば、決定した規則が1つ前のリーチ図柄-1であれば第1リーチ図柄を1減算した値を第2リーチ図柄とし、決定した規則が

50

1つ前のリーチ図柄 + 1 であれば第 1 リーチ図柄を 1 加算した値を第 2 リーチ図柄とする。

【 0 2 0 3 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ状態となるラインが 2 つである 2 ラインリーチ変動に対応する変動パターン (P t 1 5 , P t 3 5) であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 2 6) 、 2 ラインリーチ変動に対応する変動パターンである場合、ステップ 5 0 I W S 2 3 1 へ移行する。 2 ラインリーチ変動に対応する変動パターンでない場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ライン C におけるリーチ図柄 (以下、「第 3 リーチ図柄」ということがある) を決定するための第 3 リーチ図柄決定処理を行う (ステップ 5 0 I W S 2 2 7) 。例えば、決定した規則が 1 つ前のリーチ図柄 - 1 であれば第 2 リーチ図柄を 1 減算した値を第 3 リーチ図柄とし、決定した規則が 1 つ前のリーチ図柄 + 1 であれば第 2 リーチ図柄を 1 加算した値を第 3 リーチ図柄とする。

10

【 0 2 0 4 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ状態となるラインが 3 つである 3 ラインリーチ変動に対応する変動パターン (P t 1 6 ~ P t 1 8 , P t 3 6 ~ P t 3 8) であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 2 8) 、 3 ラインリーチ変動に対応する変動パターンである場合、ステップ 5 0 I W S 2 3 1 へ移行する。 3 ラインリーチ変動に対応する変動パターンでない場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ライン D におけるリーチ図柄 (以下、「第 4 リーチ図柄」ということがある) を決定するための第 4 リーチ図柄決定処理を行う (ステップ 5 0 I W S 2 2 9) 。例えば、決定した規則が 1 つ前のリーチ図柄 - 1 であれば第 3 リーチ図柄を 1 減算した値を第 4 リーチ図柄とし、決定した規則が 1 つ前のリーチ図柄 + 1 であれば第 3 リーチ図柄を 1 加算した値を第 4 リーチ図柄とする。

20

【 0 2 0 5 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、決定結果を設定する (ステップ 5 0 I W S 2 3 1) 。

【 0 2 0 6 】

図 8 - 5 は、SP 用キャラクタ決定処理 (ステップ 5 0 I W S 2 0 2 B) を示すフローチャートである。SP 用キャラクタ決定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、SP リーチ変動であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 4 1) 、SP リーチ変動でない場合にはそのまま処理を終了する。

【 0 2 0 7 】

SP リーチ変動である場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 キャラクタを決定するための第 1 キャラクタ決定抽選を行う (ステップ 5 0 I W S 2 4 2) 。具体的に、図 8 - 6 (A) に示す第 1 キャラクタ決定抽選テーブルを用いて、第 1 キャラクタを決定する。

30

【 0 2 0 8 】

図 8 - 6 (A) は、第 1 キャラクタ決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 6 (A) に示す第 1 キャラクタ決定抽選テーブルでは、可変表示結果 (大当たり、はずれ) 毎に第 1 キャラクタ (キャラクタ A ~ キャラクタ E) に対する判定値が割り振られている。

【 0 2 0 9 】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、10% の割合でキャラクタ A を、15% の割合でキャラクタ B を、20% の割合でキャラクタ C を、25% の割合でキャラクタ D を、30% の割合でキャラクタ E を、第 1 キャラクタとして決定する。

40

【 0 2 1 0 】

例えば、可変表示結果が大当たりである場合、30% の割合でキャラクタ A を、25% の割合でキャラクタ B を、20% の割合でキャラクタ C を、15% の割合でキャラクタ D を、10% の割合でキャラクタ E を、第 1 キャラクタとして決定する。

【 0 2 1 1 】

これにより、キャラクタ毎の大当たりに対する信頼度は、キャラクタ A > キャラクタ B > キャラクタ C > キャラクタ D > キャラクタ E となっている。

【 0 2 1 2 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 ラインリーチ変動に対応する変動パターン (P

50

t 1 4 , P t 3 4) であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 4 3) 、 1 ラインリーチ変動に対応する変動パターンである場合、ステップ 5 0 I W S 2 4 9 B へ移行する。1 ラインリーチ変動に対応する変動パターンでない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ライン B ~ ライン D におけるキャラクタの規則を決定するためのキャラクタ規則決定抽選を行う (ステップ 5 0 I W S 2 4 4 A) 。具体的に、図 8 - 6 (B) に示すキャラクタ規則決定抽選テーブルを用いて、キャラクタの規則を決定する。

【 0 2 1 3 】

図 8 - 6 (B) は、キャラクタ規則決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 6 (B) に示すキャラクタ規則決定抽選テーブルでは、可変表示結果 (大当たり、はずれ) 毎にキャラクタ規則 (上位キャラクタ、下位キャラクタ) に対する判定値が割り振られている。

10

【 0 2 1 4 】

本実施の形態では、大当たりに対する信頼度が異なる複数のキャラクタを表示可能であるよう構成されており (具体的に、大当たりに対する信頼度は、キャラクタ A > キャラクタ B > キャラクタ C > キャラクタ D > キャラクタ E) 、大当たりに対する信頼度が高いキャラクタであるほど上位のキャラクタ、大当たりに対する信頼度が低いキャラクタであるほど下位のキャラクタであることとして説明する。

【 0 2 1 5 】

キャラクタ規則としての「上位キャラクタ」とは、第 n キャラクタとして、第 (n - 1) キャラクタより 1 段階だけ上位のキャラクタを決定する規則である。なお、「上位キャラクタ」が決定され、第 (n - 1) キャラクタがキャラクタ A である場合、第 n キャラクタとしてはキャラクタ E が例外的に決定されるものである。

20

【 0 2 1 6 】

キャラクタ規則としての「下位キャラクタ」とは、第 n キャラクタとして、第 (n - 1) キャラクタより 1 段階だけ下位のキャラクタを決定する規則である。なお、「下位キャラクタ」が決定され、第 (n - 1) キャラクタがキャラクタ E である場合、第 n キャラクタとしてはキャラクタ A が例外的に決定されるものである。

【 0 2 1 7 】

例えば、可変表示結果がはずれである場合、4 0 % の割合で上位キャラクタを、6 0 % の割合で下位キャラクタを、キャラクタ規則として決定する。例えば、可変表示結果が大当たりである場合、7 0 % の割合で上位キャラクタを、3 0 % の割合で下位キャラクタを、キャラクタ規則として決定する。

30

【 0 2 1 8 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定した規則に応じて、第 2 キャラクタを決定するための第 2 キャラクタ決定処理を行う (ステップ 5 0 I W S 2 4 4 B) 。例えば、決定した規則が上位キャラクタであれば第 1 キャラクタより 1 段階上位のキャラクタを第 2 キャラクタとし、決定した規則が下位キャラクタであれば第 1 キャラクタより 1 段階下位のキャラクタを第 2 キャラクタとする。

【 0 2 1 9 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、2 ラインリーチ変動に対応する変動パターン (P t 1 5 , P t 3 5) であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 4 5) 、2 ラインリーチ変動に対応する変動パターンである場合、ステップ 5 0 I W S 2 4 9 A へ移行する。2 ラインリーチ変動に対応する変動パターンでない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 キャラクタを決定するための第 3 キャラクタ決定処理を行う (ステップ 5 0 I W S 2 4 6) 。例えば、決定した規則が上位キャラクタであれば第 2 キャラクタより 1 段階上位のキャラクタを第 3 キャラクタとし、決定した規則が下位キャラクタであれば第 2 キャラクタより 1 段階下位のキャラクタを第 3 キャラクタとする。

40

【 0 2 2 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、3 ラインリーチ変動に対応する変動パターン (P t 1 6 ~ P t 1 8 , P t 3 6 ~ P t 3 8) であるか否かを判定し (ステップ 5 0 I W S 2 4 7) 、3 ラインリーチ変動に対応する変動パターンである場合、ステップ 5 0 I W S 2

50

4 9 Aへ移行する。3ラインリーチ変動に対応する変動パターンでない場合、演出制御用CPU120は、第4キャラクタを決定するための第4キャラクタ決定処理を行う（ステップ50 IWS248）。例えば、決定した規則が上位キャラクタであれば第3キャラクタより1段階上位のキャラクタを第4キャラクタとし、決定した規則が下位キャラクタであれば第3キャラクタより1段階下位のキャラクタを第4キャラクタとする。

【0221】

その後、演出制御用CPU120は、リーチラインを増加する際にリーチライン増加表示を表示するか否かを決定するためのリーチライン増加表示抽選を実行する（ステップ50 IWS249A）。リーチライン増加表示としては、リーチラインを増加することを示すアイコン表示を透過する態様で表示し、その後、透過度合いを低下させてはっきりと表示するものである。具体的に、図8-6（C）、（D）に示すリーチライン増加表示決定抽選テーブルを用いて、リーチライン増加表示の有無を決定する。

10

【0222】

図8-6（C）、（D）は、リーチライン増加表示決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-6（C）、（D）に示す第2キャラクタ決定抽選テーブルでは、リーチライン（ラインB、ラインC、ラインD）毎にリーチライン増加表示の有無に対する判定値が割り振られている。

【0223】

図8-6（C）は、可変表示結果が大当たりである場合に用いられるリーチライン増加表示決定抽選テーブルを示す説明図である。

20

【0224】

例えば、増加するリーチラインがラインBである場合、80%の割合でリーチライン増加表示を表示することを、20%の割合でリーチライン増加表示を表示しないことを決定する。また例えば、増加するリーチラインがラインCである場合、70%の割合でリーチライン増加表示を表示することを、30%の割合でリーチライン増加表示を表示しないことを決定する。また例えば、増加するリーチラインがラインDである場合、60%の割合でリーチライン増加表示を表示することを、40%の割合でリーチライン増加表示を表示しないことを決定する。

【0225】

図8-6（D）は、可変表示結果がはずれである場合に用いられるリーチライン増加表示決定抽選テーブルを示す説明図である。

30

【0226】

例えば、増加するリーチラインがラインBである場合、90%の割合でリーチライン増加表示を表示することを、10%の割合でリーチライン増加表示を表示しないことを決定する。また例えば、増加するリーチラインがラインCである場合、80%の割合でリーチライン増加表示を表示することを、20%の割合でリーチライン増加表示を表示しないことを決定する。また例えば、増加するリーチラインがラインDである場合、70%の割合でリーチライン増加表示を表示することを、30%の割合でリーチライン増加表示を表示しないことを決定する。

【0227】

40

なお、ステップ50 IWS249Aでは、リーチの増加が成功する場合におけるリーチライン増加表示の有無を決定するものであるから、2ラインリーチ変動～4ラインリーチ変動である場合に、リーチライン数だけリーチライン増加表示抽選が行われるものである。例えば、2ラインリーチ変動であれば、1ラインリーチ状態からラインBがリーチ状態となるときにリーチライン増加表示が行われるか否かを決定するものである。3ラインリーチ変動であれば、1ラインリーチ状態からラインBがリーチ状態となるときと、2ラインリーチ状態からラインCがリーチ状態となるときとでリーチライン増加表示が行われるか否かをそれぞれ決定するものである。4ラインリーチ変動であれば、1ラインリーチ状態からラインBがリーチ状態となるときと、2ラインリーチ状態からラインCがリーチ状態となるときと、3ラインリーチ状態からラインDがリーチ状態となるときとでリーチラ

50

イン増加表示が行われるか否かをそれぞれ決定するものである。

【 0 2 2 8 】

その後、演出制御用CPU120は、リーチの増加が失敗する場合におけるリーチライン増加ガセ表示の有無を決定するためのリーチライン増加ガセ表示抽選を実行する（ステップ50IWS249A）。リーチライン増加ガセ表示としては、例えば、リーチライン増加表示（リーチラインを増加することを示すアイコン表示）と同様の画像を透過する態様で表示し、その後消去するものである。具体的に、図8-6（E）に示すリーチライン増加ガセ表示抽選テーブルを用いて、リーチライン増加ガセ表示の有無を決定する。

【 0 2 2 9 】

図8-6（E）は、リーチライン増加ガセ表示決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-6（E）に示すリーチライン増加ガセ表示決定抽選テーブルでは、変動（1ラインリーチ変動、2ラインリーチ変動、3ラインリーチ変動）毎にリーチライン増加ガセ表示の有無に対する判定値が割り振られている。

【 0 2 3 0 】

例えば、1ラインリーチ変動である場合、30%の割合でラインAに対応する演出の終盤にリーチライン増加ガセ表示を表示することを、70%の割合でラインAに対応する演出の終盤にリーチライン増加ガセ表示を表示しないことを決定する。また例えば、2ラインリーチ変動である場合、50%の割合でラインBに対応する演出の終盤にリーチライン増加ガセ表示を表示することを、50%の割合でラインBに対応する演出の終盤にリーチライン増加ガセ表示を表示しないことを決定する。また例えば、3ラインリーチ変動である場合、70%の割合でラインCに対応する演出の終盤にリーチライン増加ガセ表示を表示することを、30%の割合でラインCに対応する演出の終盤にリーチライン増加ガセ表示を表示しないことを決定する。

【 0 2 3 1 】

その後、演出制御用CPU120は、決定結果を設定する（ステップ50IWS250）。

【 0 2 3 2 】

図8-7は、特殊演出態様決定処理（ステップ50IWS202C）を示すフローチャートである。特殊演出態様決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、特殊演出を伴う変動であるか否かを判定し（ステップ50IWS261）、特殊演出を伴う変動でない場合にはそのまま処理を終了する。

【 0 2 3 3 】

特殊演出を伴う変動である場合、演出制御用CPU120は、リーチライン特定数Kに「2」をセットし（ステップ50IWS262）、ランクアップチャンス演出においてランクアップさせるレベル（変化レベル）を決定するための変化レベル決定抽選を行う（ステップ50IWS263）。具体的に、図8-8（A）～（E）に示す変化レベル決定抽選テーブルを用いて、ランクアップチャンス演出における変化レベルを決定する。

【 0 2 3 4 】

図8-8（A）～（E）は、変化レベル決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-8（A）～（E）に示す変化レベル決定抽選テーブルでは、可変表示結果（大当たり、はずれ）およびリーチライン特定数Kに応じたリーチ図柄（「1」～「7」）毎に変化レベル（±0、+1、+2）に対する判定値が割り振られている。

【 0 2 3 5 】

図8-8（A）に示す変化レベル決定抽選テーブルは、リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するキャラクタ（第Kキャラクタ）がキャラクタAである場合に用いられる。

【 0 2 3 6 】

まず、可変表示結果が大当たりである場合について説明する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「1」であれば、40%の割合で±0を、60%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに

10

20

30

40

50

対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「2」であれば、70%の割合で±0を、30%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「3」であれば、20%の割合で±0を、80%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「4」であれば、70%の割合で±0を、30%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「5」であれば、40%の割合で±0を、60%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「6」であれば、70%の割合で±0を、30%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「7」であれば、10%の割合で±0を、70%の割合で+1を、20%の割合で+2を、変化レベルとして決定する。

10

【0237】

次に、可変表示結果がはずれである場合について説明する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「1」であれば、60%の割合で±0を、40%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「2」であれば、80%の割合で±0を、20%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「3」であれば、40%の割合で±0を、60%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「4」であれば、80%の割合で±0を、20%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「5」であれば、60%の割合で±0を、40%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「6」であれば、80%の割合で±0を、20%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「7」であれば、30%の割合で±0を、60%の割合で+1を、10%の割合で+2を、変化レベルとして決定する。

20

30

【0238】

図8-8(B)に示す変化レベル決定抽選テーブルは、リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するキャラクタ（第Kキャラクタ）がキャラクタBである場合に用いられる。

【0239】

まず、可変表示結果が大当たりである場合について説明する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「1」であれば、41%の割合で±0を、59%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「2」であれば、71%の割合で±0を、29%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「3」であれば、21%の割合で±0を、79%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「4」であれば、71%の割合で±0を、29%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「5」であれば、41%の割合で±0を、59%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「6」であれば、71%の割合で±0を、29%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「7」であれば、13%の割合で±0を、69%の割合で+1を、18%の割合で+2を、変化レベルとし

40

50

て決定する。

【 0 2 4 0 】

次に、可変表示結果がはずれである場合について説明する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 1 」であれば、61%の割合で±0を、39%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 2 」であれば、81%の割合で±0を、19%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 3 」であれば、41%の割合で±0を、59%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 4 」であれば、81%の割合で±0を、19%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 5 」であれば、61%の割合で±0を、39%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 6 」であれば、81%の割合で±0を、19%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 7 」であれば、33%の割合で±0を、59%の割合で+1を、8%の割合で+2を、変化レベルとして決定する。

10

【 0 2 4 1 】

図 8 - 8 (C) に示す変化レベル決定抽選テーブルは、リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するキャラクタ（第 K キャラクタ）がキャラクタ C である場合に用いられる。

20

【 0 2 4 2 】

まず、可変表示結果が大当たりである場合について説明する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 1 」であれば、42%の割合で±0を、58%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 2 」であれば、72%の割合で±0を、28%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 3 」であれば、22%の割合で±0を、78%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 4 」であれば、72%の割合で±0を、28%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 5 」であれば、42%の割合で±0を、58%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 6 」であれば、72%の割合で±0を、28%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 7 」であれば、16%の割合で±0を、68%の割合で+1を、16%の割合で+2を、変化レベルとして決定する。

30

【 0 2 4 3 】

次に、可変表示結果がはずれである場合について説明する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 1 」であれば、62%の割合で±0を、38%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 2 」であれば、82%の割合で±0を、18%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 3 」であれば、42%の割合で±0を、58%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 4 」であれば、82%の割合で±0を、18%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「 5 」であれば、62

40

50

％の割合で± 0 を、38％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「6」であれば、82％の割合で± 0 を、18％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「7」であれば、36％の割合で± 0 を、58％の割合で+ 1 を、6％の割合で+ 2 を、変化レベルとして決定する。

【0244】

図8-8(D)に示す変化レベル決定抽選テーブルは、リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するキャラクタ（第 K キャラクタ）がキャラクタ D である場合に用いられる。

【0245】

まず、可変表示結果が大当たりである場合について説明する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「1」であれば、43％の割合で± 0 を、57％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「2」であれば、73％の割合で± 0 を、27％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「3」であれば、23％の割合で± 0 を、77％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「4」であれば、73％の割合で± 0 を、27％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「5」であれば、43％の割合で± 0 を、57％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「6」であれば、73％の割合で± 0 を、27％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「7」であれば、19％の割合で± 0 を、67％の割合で+ 1 を、14％の割合で+ 2 を、変化レベルとして決定する。

【0246】

次に、可変表示結果がはずれである場合について説明する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「1」であれば、63％の割合で± 0 を、37％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「2」であれば、83％の割合で± 0 を、17％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「3」であれば、43％の割合で± 0 を、57％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「4」であれば、83％の割合で± 0 を、17％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「5」であれば、63％の割合で± 0 を、37％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「6」であれば、83％の割合で± 0 を、17％の割合で+ 1 を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第 K 図柄）が「7」であれば、39％の割合で± 0 を、57％の割合で+ 1 を、4％の割合で+ 2 を、変化レベルとして決定する。

【0247】

図8-8(E)に示す変化レベル決定抽選テーブルは、リーチライン特定数 K に対応するリーチラインに対応するキャラクタ（第 K キャラクタ）がキャラクタ E である場合に用いられる。

【0248】

まず、可変表示結果が大当たりである場合について説明する。リーチライン特定数 K に対

10

20

30

40

50

応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「1」であれば、44%の割合で±0を、56%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「2」であれば、74%の割合で±0を、26%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「3」であれば、24%の割合で±0を、76%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「4」であれば、74%の割合で±0を、26%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「5」であれば、44%の割合で±0を、56%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「6」であれば、74%の割合で±0を、26%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「7」であれば、22%の割合で±0を、66%の割合で+1を、12%の割合で+2を、変化レベルとして決定する。

10

【0249】

次に、可変表示結果がはずれである場合について説明する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「1」であれば、64%の割合で±0を、36%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「2」であれば、84%の割合で±0を、16%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「3」であれば、44%の割合で±0を、56%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「4」であれば、84%の割合で±0を、16%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「5」であれば、64%の割合で±0を、36%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「6」であれば、84%の割合で±0を、16%の割合で+1を、変化レベルとして決定する。リーチライン特定数Kに対応するリーチラインに対応するリーチ図柄（第K図柄）が「7」であれば、42%の割合で±0を、56%の割合で+1を、2%の割合で+2を、変化レベルとして決定する。

20

30

【0250】

このように、ランクアップチャンス演出において成功することに対するリーチ図柄毎の信頼度は「7」>「3」>「1」, 「5」>「2」, 「4」, 「6」となっている。

【0251】

また、このように、リーチ図柄が「7」である場合のみ2ランクアップが可能な構成となっている。

【0252】

また、このように、大当たりである場合の方がはずれである場合よりも高い割合でランクアップチャンス演出において成功するようになっている。

40

【0253】

また、このように、リーチラインに対応して表示されるキャラクタに応じて、ランクアップチャンス演出において成功する割合が異なるよう構成されている。具体的に、ランクアップチャンス演出において成功することに対するキャラクタ毎の信頼度はキャラクタA>キャラクタB>キャラクタC>キャラクタD>キャラクタEとなっている。

【0254】

ステップ50 IWS 263の後、合計レベルを算出し（具体的に、変化レベル決定抽選を実行する度に抽選結果を記憶しておき、記憶している全ての抽選結果の和を算出することで合計レベルを算出する）、算出結果が3よりも大きいかな否かを判定し（ステップ50

50

IWS 264)、3より大きい場合には再度ステップ50 IWS 263を実行する。合計レベルが3以下である場合、第Kリーチラインに対応するランクアップチャンス演出における前段演出態様を決定する前段演出態様決定抽選を行う(ステップ50 IWS 265)。具体的に、図8-9(A)に示す前段演出態様決定抽選テーブルを用いて、前段演出態様を決定する。

【0255】

図8-9(A)は、前段演出態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図8-9(A)に示す前段演出態様決定抽選テーブルでは、変化レベル(± 0 、 $+1$ 、 $+2$)毎に前段演出態様(第1態様~第3態様)に対する判定値が割り振られている。

【0256】

第1態様とは、遊技者にプッシュボタン31Bへの操作を促す画像表示や有効期間の設定が行われずにランクアップの成功の有無を煽る態様である。第2態様とは、有効期間を設定し、遊技者にプッシュボタン31Bへの連打を促す画像表示を行うとともにランクアップの成功の有無を煽る態様である。第3態様とは、有効期間を設定し、遊技者にプッシュボタン31Bへの単押し(1回の押下)を促す画像表示を行うとともにランクアップの成功の有無を煽る態様である。

【0257】

例えば、変化レベルが ± 0 である場合、50%の割合で第1態様を、30%の割合で第2態様を、20%の割合で第3態様を、前段演出態様として決定する。例えば、変化レベルが $+1$ である場合、30%の割合で第1態様を、40%の割合で第2態様を、30%の割合で第3態様を、前段演出態様として決定する。例えば、変化レベルが $+2$ である場合、20%の割合で第1態様を、30%の割合で第2態様を、50%の割合で第3態様を、前段演出態様として決定する。

【0258】

その後、演出制御用CPU120は、決定結果を設定する(ステップ50 IWS 266)。そして、Kラインリーチ変動であるか否かを判定し(ステップ50 IWS 267)、Kラインリーチ変動でない場合、リーチライン特定数Kを1加算し(ステップ50 IWS 268)、ステップ50 IWS 263へ移行する。

【0259】

ステップ50 IWS 267において、Kラインリーチ変動である場合、合計レベルを算出し(具体的に、変化レベル決定抽選を実行する度に抽選結果を記憶しておき、記憶している全ての抽選結果の和を算出することで合計レベルを算出する)、算出結果に応じた態様の当否報知演出を設定する(ステップ50 IWS 269)。具体的に、図8-9(B)に示すように、合計レベルが0, 1のいずれかであれば第1態様(停止前ボタン演出を実行しない態様)の当否報知演出を設定し、合計レベルが2であれば第2態様(小さいボタン画像を表示する停止前ボタン演出を実行する態様)の当否報知演出を設定し、合計レベルが3であれば第3態様(大きいボタン画像を表示する停止前ボタン演出を実行する態様)の当否報知演出を設定する。

【0260】

図8-10は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ50 IWS 8101)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ50 IWS 8102)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ50 IWS 8103)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ50 IWS 8104)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ50 IWS 8105)。

【0261】

演出制御用CPU120は、前段演出および停止前ボタン演出に関する操作演出を実行

10

20

30

40

50

するための操作演出実行処理を行う（ステップ501WS8106）。

【0262】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ501WS8111）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ5173）に応じた値に更新する（ステップ501WS8112）。

【0263】

図8-11は、操作演出実行処理を示すフローチャートである。操作演出実行処理において、まず、演出制御用CPU120は、第2態様または第3態様の前段演出に対応して押しボタン31Bへの操作の検出を有効とする第1有効期間中であることを示す第1有効期間フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ501WS8201）。
セットされていない場合、第1有効期間の開始タイミングであるか否かを判定し（ステップ501WS8202）、第1有効期間の開始タイミングでない場合、ステップ501WS8208へ移行する。ステップ501WS8202においては、具体的に、第2態様または第3態様の前段演出を行うことが決定され、予め定められた特定のタイミングであるか否かを判定する。

10

【0264】

第1有効期間の開始タイミングである場合、演出制御用CPU120は、第1有効期間フラグをセットし（ステップ501WS8203）、押しボタン31Bへの所定操作（第2態様であれば連打、第3態様であれば単押し）を受け付けたか、または第1有効期間の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ501WS8204、S8205）。
押しボタン31Bへの所定操作（第2態様であれば連打、第3態様であれば単押し）を受け付けたか、または第1有効期間の終了タイミングである場合、変化レベルを報知する変化レベル報知演出を実行し（ステップ501WS8206）、第1有効期間フラグをリセットする（ステップ501WS8207）。

20

【0265】

また、演出制御用CPU120は、第3態様の前段演出を行うか否かを判定し（ステップ501WS8207A）、行う場合には所定タイミングであるか否かを判定する（ステップ501WS8207B）。所定タイミングである場合、変化レベルを報知する変化レベル報知演出を実行する（ステップ501WS8207C）。

【0266】

次いで、演出制御用CPU120は、停止前ボタン演出に対応して押しボタン31Bへの操作の検出を有効とする第2有効期間中であることを示す第2有効期間フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ501WS8208）。セットされていない場合、第2有効期間の開始タイミングであるか否かを判定し（ステップ501WS8209）、第2有効期間の開始タイミングでない場合、ステップ501WS8217へ移行する。

30

【0267】

第2有効期間の開始タイミングである場合、BGMの出力を停止する制御を行い（ステップ501WS8210）、第2有効期間フラグをセットする（ステップ501WS8211）。このように、第2有効期間ではBGMを停止することにより、停止前ボタン演出の注目度を向上させている。

40

【0268】

なお、図示は省略するが、第1パートが開始されるとともに第1パート用のBGMの出力が開始され、第1パートが終了すると第1パート用のBGMの出力が終了するものであり、また、第2パートが開始されるとともに第2パート用のBGMの出力が開始され、第2パートが終了すると第2パート用のBGMの出力が終了するものである。また、いずれのパートであっても有効期間中に押しボタン31Bへの操作を検出した場合には共通する特定の操作音が出力されるものである。

【0269】

このように、第1パートにおいては、第1パート用のBGMが出力されるとともにプッ

50

シュボタン 3 1 B への操作を検出したときに特定の操作音が出力される一方、第 2 パートにおいては、第 2 パート用の B G M が出力されるとともにプッシュボタン 3 1 B への操作を検出したときに特定の操作音が出力されるものであるが、第 2 有効期間中は第 2 パート用の B G M が停止されるものであるから、第 1 パートの第 1 有効期間中に出力される音声の種類の数よりも、第 2 パートの第 2 有効期間中に出力される音声の種類の数の方が少なくなるよう構成されている。

【 0 2 7 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B への所定操作（例えば、1 回の押下）を受け付けたか、または第 2 有効期間の終了タイミングとなったか否かを判定し（ステップ 5 0 I W S 8 2 1 2 , S 8 2 1 3 ）、プッシュボタン 3 1 B への所定操作（例えば、1 回の押下）を受け付けたか、または第 2 有効期間の終了タイミングとなった場合、変動パターンに応じてバトル決着演出を行う（ステップ 5 0 I W S 8 2 1 4 ）。具体的に、可変表示結果がはずれであれば味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出を行い、可変表示結果が大当たりであれば味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出を行う。そして、B G M の出力を開始し（ステップ 5 0 I W S 8 2 1 5 ）、第 2 有効期間フラグをリセットする（ステップ 5 0 I W S 8 2 1 6 ）。

【 0 2 7 1 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 報知態様の当否報知演出の実行中であり、所定のタイミングである場合に、変動パターンに応じてバトル決着演出を行う（ステップ 5 0 I W S 8 2 1 7 ~ S 8 2 1 9 ）。

【 0 2 7 2 】

図 8 - 1 2 は、4 ラインリーチ変動における特殊演出に対応するタイムチャートを示す説明図である。図示するように、特殊演出として、ライン D を用いたランクアップチャンス演出（4 ライン目使用演出）を期間 T a に亘り実行し、ライン C を用いたランクアップチャンス演出（3 ライン目使用演出）を期間 T b に亘り実行し、ライン B を用いたランクアップチャンス演出（2 ライン目使用演出）を期間 T c に亘り実行し（以上、第 1 パート）、最後にライン A を用いた当否報知演出（1 ライン目使用演出）を期間 T d に亘り実行する（以上、第 2 パート）。このとき、各演出の実行期間の長さは、期間 T a < 期間 T b < 期間 T c < 期間 T d であり、また、期間 T a + 期間 T b + 期間 T c < 期間 T d である。

【 0 2 7 3 】

図 8 - 1 3 および図 8 - 1 4 は、変動が開始されてからライン D がリーチ状態となるまでの期間の画像表示部 5 の表示例を示す説明図である。ここで示す表示例は、P t 4 1 の 4 ラインリーチ変動を行う場合であり、第 1 リーチ図柄として「1」が、第 2 リーチ図柄として「7」が、第 3 リーチ図柄として「6」が、第 4 リーチ図柄として「5」が、第 1 キャラクタとしてキャラクタ E が、第 2 キャラクタとしてキャラクタ A が、第 3 キャラクタとしてキャラクタ B が、第 4 キャラクタとしてキャラクタ C が、それぞれ決定された場合の表示例である。また、ライン B およびライン C をリーチ状態とするとときにリーチライン増加表示を表示することが決定されるとともに、ライン D をリーチ状態とするとときにリーチライン増加表示を表示しないことが決定されている場合である。

【 0 2 7 4 】

例えば、(A 1) 画像表示部 5 の略中央にて飾り図柄の変動が開始される。画像表示部 5 の中央下部に矩形の特定領域を有しているが、この特定領域では、リーチ演出において既に表示されたキャラクタを示す表示済キャラ表示が行われる。以下、キャラクタ A に対応する表示済キャラ表示を表示済キャラ表示 A、キャラクタ B に対応する表示済キャラ表示を表示済キャラ表示 B、キャラクタ C に対応する表示済キャラ表示を表示済キャラ表示 C、キャラクタ D に対応する表示済キャラ表示を表示済キャラ表示 D、キャラクタ E に対応する表示済キャラ表示を表示済キャラ表示 E ということがある。

【 0 2 7 5 】

次に、(A 2) 「1」図柄にてライン A がリーチ状態となったことが提示されてから、(A 3) 第 1 キャラクタとしてキャラクタ E が表示される。このとき、第 1 リーチ図柄が

縮小表示されるとともに、特定領域には表示済キャラ表示 E が表示される。更に、第 1 リーチ図柄と表示済キャラ表示 E とが強調表示される。

【0276】

そして、キャラクタ E を用いたリーチ演出が行われた後、(A4)リーチライン増加表示が表示され、(A5)リーチラインを増加することを報知する全面画像(「リーチライン数追加」の文字情報を表示する画像)に切り替わる。このとき、全面画像の表示優先度は飾り図柄や他の演出画像の表示優先度よりも高くなっており、全面画像と第 4 図柄(不図示)のみが表示されているものである。

【0277】

その後、(A6)「7」図柄にてライン B がリーチ状態となったことが提示される。このとき、ライン B における「7」図柄はライン A における「1」図柄に一部が重複して表示されている。これにより、ライン B がリーチ状態となったことを遊技者に認識させやすくしている。また、第 1 リーチ図柄が「1」であり、第 2 リーチ図柄が「7」であることから、遊技者に期待感を与えることができる。

10

【0278】

そして、(A7)第 2 キャラクタとしてキャラクタ A が表示される。このとき、第 2 リーチ図柄が縮小表示されるとともに、第 1 リーチ図柄は下方にシフト表示される。また、特定領域には表示済キャラ表示 A が追加表示され、第 2 リーチ図柄と表示済キャラ表示 A とが強調表示されてから、(A8)第 1 リーチ図柄と表示済キャラ表示 E とが強調表示される。

20

【0279】

そして、キャラクタ A を用いたリーチ演出が行われた後、(B1)リーチライン増加表示が表示され、(B2)リーチラインを増加することを報知する全面画像(「リーチライン数追加」の文字情報を表示する画像)に切り替わる。このとき、全面画像の表示優先度は飾り図柄や他の演出画像の表示優先度よりも高くなっており、全面画像と第 4 図柄(不図示)のみが表示されているものである。

【0280】

その後、(B3)「6」図柄にてライン C がリーチ状態となったことが提示される。このとき、ライン C における「6」図柄はライン A における「1」図柄およびライン B における「7」図柄に一部が重複して表示されている。これにより、ライン C がリーチ状態となったことを遊技者に認識させやすくしている。

30

【0281】

そして、(B4)第 3 キャラクタとしてキャラクタ B が表示される。このとき、第 3 リーチ図柄が縮小表示されるとともに、第 1 リーチ図柄と第 2 リーチ図柄とは下方にシフト表示される。また、特定領域には表示済キャラ表示 B が追加表示される。なお、図示は省略するが、ここでも、第 3 リーチ図柄と表示済キャラ表示 B とが強調表示されてから、第 2 リーチ図柄と表示済キャラ表示 A とが強調表示され、その後に第 1 リーチ図柄と表示済キャラ表示 E とが強調表示される。

【0282】

そして、キャラクタ B を用いたリーチ演出が行われた後、(B5)リーチライン増加表示が表示されることなく、唐突に第 4 キャラクタとしてキャラクタ C が表示されるとともに「5」図柄にてライン D がリーチ状態となったことが提示される。

40

【0283】

図 8 - 15 および図 8 - 16 は、4 ラインリーチ変動における特殊演出の画像表示部 5 の表示例を示す説明図である。

【0284】

例えば、第 1 リーチ図柄として「1」が、第 1 キャラクタとしてキャラクタ E が、第 2 リーチ図柄として「7」が、第 2 キャラクタとしてキャラクタ A が、第 3 リーチ図柄として「6」が、第 3 キャラクタとしてキャラクタ B が、第 4 リーチ図柄として「5」が、第 4 キャラクタとしてキャラクタ C が、それぞれ表示された状態において、(C1)特殊演

50

出の実行を開始することを示す全面画像（具体的に、「特殊演出発動」の文字を含む画像）が表示される。このとき、複数のリーチラインよりも低い表示優先度にて全面画像が表示されるものである。

【 0 2 8 5 】

（ C 2 ）特殊演出におけるランク表示が画像表示装置 5 の中央上部にて表示されるとともに、第 4 キャラクタであるキャラクタ C を用いたランクアップチャンス演出が行われ、第 2 態様の前段演出が行われる。このランク表示は、現状のランクに対応した文字情報が表記されるとともに、枠の色にてレベルを報知するものである。例えば、レベル 0 の場合は「ボタン無？」の文字表示（現状のままだと当否報知演出の演出態様が第 1 報知態様であることを示唆する表示）とともに白色の枠が、レベル 1 の場合は「ボタン有？」の文字表示（現状のままだと当否報知演出の演出態様が第 1 報知態様であることを示唆する表示）とともに青色の枠が、レベル 2 の場合は「ボタン小？」の文字表示（現状のままだと当否報知演出の演出態様が第 2 報知態様であることを示唆する表示）とともに緑色の枠が、レベル 3 の場合は「ボタン大！」の文字表示（当否報知演出の演出態様が第 3 報知態様であることを確定的に報知する表示）とともに赤色の枠が付されて表示される。なお、虹色の枠が付されるパターンが設けられていてもよい。例えば、大当りである場合にはレベル 3 の枠として赤色の枠を虹入りの枠とが設けられ、はずれである場合にはレベル 3 の枠として赤色の枠のみが設けられることとしてもよい。また、ランク表示では、レベル自体を「 L v 1 」、「 L v 3 」などと表記するものであってもよい。

10

【 0 2 8 6 】

（ C 3 ）ランクアップチャンス演出に成功してランクアップ（ 1 ランクアップ）する旨が表示され、（ C 4 ）ランク表示においては「ボタン有？」の文字表示がなされるとともに青色の枠が付される。その後、ライン D のリーチ図柄「 5 」と第 4 キャラクタであるキャラクタ C が消去されるとともに、ライン A ~ ライン C のリーチ図柄が上にシフト表示される。そして、第 3 キャラクタであるキャラクタ B を用いたランクアップチャンス演出が行われ、第 1 態様の前段演出が行われる。

20

【 0 2 8 7 】

（ C 5 ）ランクアップチャンス演出に失敗し、（ C 6 ）ライン C のリーチ図柄「 6 」と第 3 キャラクタであるキャラクタ B が消去されるとともに、ライン A ~ ライン B のリーチ図柄が上にシフト表示される。そして、第 2 キャラクタであるキャラクタ A を用いたランクアップチャンス演出が行われ、第 3 態様の前段演出が行われる。

30

【 0 2 8 8 】

（ C 7 ）ランクアップチャンス演出に大成功してダブルランクアップ（ 2 ランクアップ）する旨が表示され、（ C 8 ）ランク表示においては「ボタン大！」の文字表示がなされるとともに赤色の枠が付される。その後、ライン B のリーチ図柄「 7 」と第 2 キャラクタであるキャラクタ A が消去されるとともに、ライン A のリーチ図柄が上にシフト表示される。

【 0 2 8 9 】

その後、（ D 1 ）第 1 キャラクタであるキャラクタ E を用いた当否報知演出（バトル演出）が第 3 報知態様（大ボタン）で行われ、バトル決着演出が行われるとともに、（ D 2 ）大当り図柄が停止表示される。このとき、実行した変動において登場した全キャラクタ（第 1 キャラクタであるキャラクタ E、第 2 キャラクタであるキャラクタ A、第 3 キャラクタであるキャラクタ B、第 4 キャラクタであるキャラクタ C）が集合表示され、大当りとなることを祝う演出が行われる。

40

【 0 2 9 0 】

（ 1 A ）以上に説明したように、この特徴部 5 0 I W によれば、複数種類の識別情報（本例では、「 1 」～「 7 」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されるこ

50

とを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ライン A ～ライン D）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 50 IWS 216, S 8105 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 ライン（本例では、ライン A ～ライン C）において複数種類の識別情報のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とした後に該第 1 ラインによる所定リーチ演出（本例では、1 ライン SP ～ 3 ライン SP、3 ラインバトル）を実行した後、第 2 ライン（本例では、ライン B ～ライン D）において第 1 ラインの識別情報と異なる複数種類のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とし、第 1 ラインおよび第 2 ラインを含む複数のラインによる特定リーチ演出（本例では、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）を実行することが可能であり、特定リーチ演出に、第 1 数のラインによる第 1 特定リーチ演出（本例では、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のラインによる第 2 特定リーチ演出（本例では、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とが含まれ、リーチ演出実行手段は、第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出のいずれを実行する場合にも、最終的に第 1 ラインにおいて特定の組み合わせとなるか否かを報知するように第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出を実行し（本例では、図 8 - 13 ～図 8 - 16 に示す例では、ライン A でリーチ状態となった「1」を用いて、最終的に大当たりとなるか否かを示す演出を行う）、第 1 ラインの識別情報の種類によって有利状態に制御される期待度が異なる（本例では、大当たり信頼度は「7」>「3」>「1」、「5」>「2」、「4」、「6」となっている。図 8 - 4（A）参照。）こととした。これにより、第 1 ラインにおいていずれの識別情報によりリーチ状態となるかに注目させることができ、期待感を持続させることができる。

【0291】

なお、遊技者にとって有利な有利状態としては、大当たり遊技状態に限るものではなく、小当たり遊技状態や、遊技者にとって有利な種類の大当たり（アタッカの開放時間が長い大当たり、アタッカの開放回数が多い大当たり、遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態、時短状態）へ移行する契機となる大当たり）であってもよい。

【0292】

（1B）また、以上に説明したように、この特徴部 50 IW によれば、複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5）に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当たり図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ（本例では、キャラクタ A ～キャラクタ E）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 50 IWS 216, S 8105 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 キャラクタ（本例では、第 1 キャラクタ～第 3 キャラクタ）を表示した後に該第 1 キャラクタによる所定リーチ演出（本例では、1 ライン SP ～ 3 ライン SP、3 ラインバトル）を実行した後、第 2 キャラクタ（本例では、第 2 キャラクタ～第 4 キャラクタ）を追加表示し、第 1 キャラクタおよび第 2 キャラクタを含む複数のキャラクタによる特定リーチ演出（本例では、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）を実行することが可能であり、特定リーチ演出に、第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出（本例では、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リーチ演出（本例では、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とが含まれ、リーチ演出実行手段は、第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出のいずれを実行する場合にも、最終的に第 1 キャラクタを用いて識別情報の組み合わせが特定の組み合わせとなるか否かを報知するように第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出を実行し（本例では、図 8 - 13 ～図 8 - 16 に示す例では、第 1 キャラクタとして表示されたキャラクタ E を用いて、最終的に大当たりとなるか否かを示す演出を行う）、第 1 キャラクタの種類によって有利状態に制御される

期待度が異なる（本例では、大当りに対する信頼度は、キャラクタ A > キャラクタ B > キャラクタ C > キャラクタ D > キャラクタ E となっている。図 8 - 6（A）参照。）こととした。これにより、いずれの第 1 キャラクタが表示されるとなるかに注目させることができ、期待感を持続させることができる。

【0293】

（1 - 1）また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、複数のラインおよび複数のキャラクタを用いたリーチ演出を実行可能であり、第 1 ラインにおいて複数種類の識別情報のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とするとともに第 1 キャラクタを表示した後に該第 1 ラインおよび該第 1 キャラクタによる所定リーチ演出を実行した後、第 2 ラインにおいて第 1 ラインの識別情報と異なる複数種類のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とするとともに第 2 キャラクタを追加表示し、第 1 ラインおよび第 2 ラインを含む複数のラインと、第 1 キャラクタおよび第 2 キャラクタを含む複数のキャラクタとによる特定リーチ演出を実行することが可能であり、特定リーチ演出に、第 1 数のラインおよび第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出と、該第 1 数よりも多い第 2 数のラインおよび第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リーチ演出とが含まれ、第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出のいずれを実行する場合にも、最終的に第 1 キャラクタを用いて第 1 ラインにおいて特定の組み合わせとなるか否かを報知するように第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出を実行し、第 1 ラインの識別情報の種類によって有利状態に制御される期待度が異なり、第 1 キャラクタの種類によって有利状態に制御される期待度が異なることとした。これにより、第 1 ラインにおいていずれの識別情報によりリーチ状態となるかと、いずれの第 1 キャラクタが表示されるとなるかに注目させることができ、期待感を持続させることができる。

【0294】

（1 - 2）また、本実施の形態では、複数の識別情報は所定の順序にて配列され（本例では、飾り図柄は「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」・・・の順に配列される）、第 2 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報が第 1 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報の前の順序の識別情報である場合と、第 1 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報の後の順序の識別情報である場合とで期待度が異なる（本例では、第 1 リーチ図柄が「5」であり第 2 リーチ図柄が「6」である場合の方が、第 1 リーチ図柄が「5」であり第 2 リーチ図柄が「4」である場合よりも大当り信頼度が高い。図 8 - 4（B）～（D）参照）こととした。これにより、第 2 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報に注目させることができる。

【0295】

（1 - 3）また、本実施の形態では、第 2 キャラクタとして、特定キャラクタが追加表示される場合と、特別キャラクタが追加表示される場合とで期待度が異なる（本例では、第 1 キャラクタがキャラクタ C である場合に、第 2 キャラクタとしてキャラクタ B が表示される場合の方が、第 2 キャラクタとしてキャラクタ D が表示される場合よりも大当り信頼度が高い。図 8 - 6（B）参照）こととした。これにより、追加表示される第 2 キャラクタに注目させることができる。

【0296】

（1 - 4）また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、第 1 ラインにおいてリーチ状態であることを提示した後に、第 1 キャラクタの種類を提示し（本例では、図 8 - 13（A2）に示すようにライン A がリーチ状態となったことを提示した後に、図 8 - 13（A3）に示すように第 1 キャラクタとしてキャラクタ E を提示する）、第 1 ラインにおいて有利状態に制御されることに対する期待度の高い種類の識別情報のリーチ状態とした場合、有利状態に制御されることに対する期待度の高い種類の第 1 キャラクタを表示しやすい（図 8 - 4（A）および図 8 - 6（A）参照）こととした。これにより、第 1 ラインにおいて信頼度の高い種類の識別情報のリーチ状態となった後にいずれのキャラクタが表示されるかに注目させることができ、且つ、該キャラクタは信頼度の高い種類となりやすいため、継続して期待感を与えることができる。

【 0 2 9 7 】

(1 - 5) また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、所定リーチ演出および特定リーチ演出の実行中において、リーチ状態を構成する識別情報を表示手段に表示し、該識別情報の近傍に、所定リーチ演出および特定リーチ演出におけるキャラクタ表示とは異なる表示として、キャラクタを示す表示を行う（本例では、図 8 - 1 3 (A 3) に示すように、画像表示部 5 の特定領域に表示済キャラ表示 E を表示する）こととした。これにより、表示中のキャラクタおよびリーチ状態を構成する識別情報を認識させやすくすることができる。

【 0 2 9 8 】

なお、本実施の形態では表示済キャラ表示を特定領域に表示することとしたが、表示済キャラ表示を表示する位置についてはこれに限るものではない。例えば、各ラインのリーチ図柄に付される態様にて表示済キャラ表示を表示することとしてもよい。

10

【 0 2 9 9 】

(1 - 6) また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、特定リーチ演出の序盤において第 2 キャラクタを表示する（本例では、図 8 - 1 4 (B 4) に示すように、3 ライン S P を開始するとともに第 3 キャラクタであるキャラクタ B を表示する）こととした。これにより、追加表示した第 2 キャラクタの演出を早期に認識させることで第 2 キャラクタの追加表示を強調することができる。

【 0 3 0 0 】

(1 - 7) また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、一のラインをリーチ状態とした後に他のラインをリーチ状態とすると、該一のラインの識別情報に対して該他のラインの識別情報の少なくとも一部が重複するよう表示する（本例では、図 8 - 1 4 (B 3) に示すように、ライン A およびライン B のリーチ図柄に対して重複するようライン C のリーチ図柄である「 6 」を表示する）こととした。これにより、新たにリーチ状態となったラインを強調することができる。

20

【 0 3 0 1 】

(1 - 8) また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、一のラインをリーチ状態とした後に他のラインをリーチ状態とすると、リーチ状態とした全てのラインを表示するとともに、該全てのラインを順に強調表示する（本例では、図 8 - 1 3 (A 7) ~ (A b) に示すように、ライン B を強調表示した後にライン A を強調表示する）こととした。これにより、新たにリーチ状態となったラインを強調しつつ、リーチ状態となったラインの数を認識させやすくすることができる。

30

【 0 3 0 2 】

なお、強調表示の態様としては、光らせたり、動作（弾む、揺れるなど）させたり、大きさを変更（拡大、縮小）させたりすることとしてもよい。

【 0 3 0 3 】

(1 - 1 1) また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、所定リーチ演出（本例では、3 ラインリーチ演出）を開始してから第 1 タイミング（本例では、第 1 タイミング）にて特定リーチ演出（本例では、4 ラインバトル）に発展させる第 1 発展パターン（本例では、P t 1 9 , P t 2 1 , P t 3 9 , P t 4 1 ）と、所定リーチ演出を開始してから第 2 タイミング（本例では、第 2 タイミング）にて特定リーチ演出に発展させる第 2 発展パターン（本例では、P t 2 0 , P t 2 2 , P t 4 0 , P t 4 2 ）とのいずれかにより所定リーチ演出から特定リーチ演出に発展させる制御を行い、第 1 発展パターンの制御がされる場合と第 2 発展パターンの制御がされる場合とで期待度が異なる（図 8 - 1 (B) 参照）こととした。これにより、いずれの発展パターンとなるかに注目させることができる。

40

【 0 3 0 4 】

(1 - 1 2) また、本実施の形態では、第 1 タイミングは、所定リーチ演出中のタイミングであり、第 2 タイミングは、第 1 タイミングよりも後のタイミングであり、第 2 発展パターンの制御がされる場合の方が第 1 発展パターンの制御がされる場合よりも期待度が高い（図 8 - 1 (B) 参照）こととした。これにより、後のタイミングにおいて所定リー

50

チ演出から特定リーチ演出に発展されることを期待させることができる。

【 0 3 0 5 】

(1 - 1 3) また、リーチ演出実行手段は、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングよりも後のタイミングであって、特定リーチ演出の実行中の第 3 タイミングにおいて、新たにラインをリーチ状態に制御し、または新たにキャラクタを追加表示する特殊パターンにより制御可能であり、特殊パターンの制御がされる場合の方が第 1 発展パターンまたは第 2 発展パターンの制御がされる場合よりも期待度が高いこととしてもよい。例えば、特殊演出において、ライン C を用いたランクアップチャンス演出と、ライン B を用いたランクアップチャンス演出とが行われた後の第 3 タイミングにおいて、ライン D をリーチ状態とするとともに第 4 キャラクタを表示し、ライン D を用いたランクアップチャンス演出が行われる特殊パターンの変動を実行可能であることとしてもよい。また、特殊パターンの変動は、第 1 タイミングにてライン D がリーチ状態となるパターンや、第 2 タイミングにてライン D がリーチ状態となるパターンの変動よりも大当りに対する信頼度が高いこととしてもよい。例えば、特殊パターンの変動は大当りである場合のみ発生し得ることとしてもよい。これにより、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングよりも後のタイミングにも期待させることができ、特定リーチ演出の実行中のタイミングにも期待させることができる。

10

【 0 3 0 6 】

(2 A) また、以上に説明したように、この特徴部 5 0 I W によれば、複数種類の識別情報 (本例では、 「 1 」 ~ 「 7 」 の飾り図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段 (本例では、画像表示装置 5) における所定のライン (本例では、ライン) 上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ (本例では、大当り図柄) であることにより遊技者にとって有利な有利状態 (本例では、大当り遊技状態) に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン (本例では、ライン A ~ ライン D) を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0) における、ステップ 5 0 I W S 2 1 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分) を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 数のラインによる第 1 特定リーチ演出 (本例では、 1 ライン S P、 2 ライン S P、 3 ライン S P、 3 ラインバトル、特殊演出) と、該第 1 数よりも多い第 2 数のラインによる第 2 特定リーチ演出 (本例では、 2 ライン S P、 3 ライン S P、 3 ラインバトル、 4 ラインバトル、特殊演出) とを実行可能であり、第 2 特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第 1 特定リーチ演出中に特定表示 (本例では、リーチライン増加表示) を表示してから第 2 特定リーチ演出に発展させる第 1 リーチパターン (本例では、図 8 - 1 4 (B 1) ~ (B 4) 参照。) と、第 1 特定リーチ演出中に特定表示を表示せずに該特定表示とは異なる特別表示 (本例では、新たにリーチ状態となるラインに応じて表示されるキャラクタ) を表示してから第 2 特定リーチ演出に発展させる第 2 リーチパターン (本例では、図 8 - 1 4 (B 4) ~ (B 5) 参照。) とがあり、特定表示および特別表示は識別情報とは異なる表示であり、第 1 リーチパターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合と第 2 リーチパターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合とで期待度が異なる (本例では、図 8 - 6 (C)、 (D) 参照。) こととした。これにより、いずれのリーチパターンに制御されるかに注目させることができる。

20

30

【 0 3 0 7 】

(2 B) また、以上に説明したように、この特徴部 5 0 I W によれば、複数種類の識別情報 (本例では、 「 1 」 ~ 「 7 」 の飾り図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段 (本例では、画像表示装置 5) に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ (本例では、大当り図柄) であることにより遊技者にとって有利な有利状態 (本例では、大当り遊技状態) に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ (本例では、キャラクタ A ~ キャラクタ E) を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0) における、ステップ 5 0 I W S 2 1 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分) を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出 (本例では、 1 ライン S P、 2 ライン S P、 3 ライン S P、 3 ラインバトル、特殊演出) と、該第 1 数よりも多い第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リ

40

50

ーチ演出（本例では、2ラインSP、3ラインSP、3ラインバトル、4ラインバトル、特殊演出）とを実行可能であり、第2特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第1特定リーチ演出中に特定表示（本例では、リーチライン増加表示）を表示してから第2特定リーチ演出に発展させる第1リーチパターン（本例では、図8-14（B1）～（B4）参照。）と、第1特定リーチ演出中に特定表示を表示せずに該特定表示とは異なる特別表示（本例では、新たにリーチ状態となるラインに応じて表示されるキャラクタ）を表示してから第2特定リーチ演出に発展させる第2リーチパターン（本例では、図8-14（B4）～（B5）参照。）とがあり、特定表示および特別表示は識別情報とは異なる表示であり、第1リーチパターンにより第2特定リーチ演出が実行される場合と第2リーチパターンにより第2特定リーチ演出が実行される場合とで期待度が異なる（本例では、図8-6（C）、（D）参照。）こととした。これにより、いずれのリーチパターンに制御されるかに注目させることができる。

10

【0308】

（2-9）また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、特定表示としてアイコン表示を表示可能であり（本例では、図8-13（A4）参照）、特別表示としてキャラクタに対応する表示を表示可能であり（本例では、図8-14（B5）、（B6）参照）、第2リーチパターンの制御がされる場合の方が、第1リーチパターンの制御がされる場合よりも期待度が高い（本例では、図8-6（C）、（D）参照。）こととした。これにより、特別表示が表示されることに期待させることができる。

【0309】

20

（2-10）また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、1種類の特定表示を表示可能であり（本例では、「追加」の文字が付されたアイコン）、表示態様の異なる複数種類の特別表示（本例では、キャラクタA～キャラクタE）を表示可能であることとした。これにより、特別表示が表示されることに対し、より注目させることができる。

【0310】

（3A）また、以上に説明したように、この特徴部50IWによれば、複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置5）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ラインA～ラインD）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ50IWS216，S8105を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、リーチ状態である一のラインを用いた演出を行う第1パート（本例では、リーチ状態であるラインB～ラインDを用いたランクアップチャンス演出を行う第1パート）と、リーチ状態である他のラインを用いた演出を行う第2パート（本例では、リーチ状態であるラインAを用いて演出を行う第2パート）とから構成されるリーチ演出（例えば、特殊演出）を実行可能であり、第1パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出（本例では、ランクアップチャンス演出）を実行可能であり、第2パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出（本例では、第1態様～第3態様の当否報知演出）を実行可能であり、第1パートにおける示唆演出の種類（本例では、ランクアップチャンス演出における合計レベル）によって、第2パートにおける報知演出の種類の選択割合が異なる（図8-9（B）参照）こととした。これにより、一のラインを他のラインへの布石とすることで、第1パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第2パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、リーチ状態である複数のラインを用いた演出を好適に行うことができる。

30

40

【0311】

なお、本実施の形態では、合計レベルが0，1のいずれかであれば第1報知態様の当否報知演出を実行し、合計レベルが2であれば第2報知態様の当否報知演出を実行し、合計

50

レベルが3であれば第3報知態様の当否報知演出を実行するものであり、換言すれば、合計レベルに応じた一の態様の当否報知演出を実行することとしたが、合計レベルに応じて異なる割合にて演出態様が選択されるものであれば、これに限るものではない。例えば、いずれの合計レベルであっても第1報知態様～第3報知態様のいずれも選択され得る構成であって、合計レベルが高い程、第1報知態様の選択割合が低く、第3報知態様の選択割合が高いこととしてもよい。また、いずれの合計レベルであっても第1報知態様～第3報知態様のいずれも選択され得る構成であれば、特殊演出中にランク表示(図8-15参照)を表示した場合に、いずれの態様の当否報知演出が行われるかに対する期待感をより強く与えることができる。その場合、ランク表示において当否報知演出の演出態様を確定的に報知する表示は行わず、例えばレベル3であっても「大ボタン?」などとしてもよい。また、レベル3である場合のランク表示として、当否報知演出の演出態様を報知しない態様の表示A(例えば、当否報知演出の演出態様が第1演出態様～第3演出態様のいずれであっても選択され得る「大ボタン?」)と、当否報知演出の演出態様を報知する態様の表示B(例えば、当否報知演出の演出態様が第3演出態様である場合に限り選択され得る「大ボタン!」)とのいずれかを表示可能であることとしてもよい。

10

【0312】

また、当否報知演出の演出態様としては、プッシュボタン31Bへの押下を促すボタン態様と、スティックコントローラ31Aへの傾倒操作を促すレバー態様とが含まれていることとしてもよい。

【0313】

20

また、本実施の形態では、第1パートにおいて実行する示唆演出としてランクアップチャンス演出を実行することとしたが、他の演出を実行することとしてもよい。例えば、カットインする画像のランクが昇格するカットイン昇格演出、アクティブ表示の表示態様が変化するアクティブ変化演出、ボタン演出のランクが昇格するボタン昇格演出、演出の信頼度を示す星画像の数を増加させる星増加演出、セリフ内容がランクアップするセリフ態様昇格演出、制御される演出ゾーンのランクが昇格するゾーン移行演出などの演出を示唆演出として第1パートにおいて行うこととしてもよい。

【0314】

(3B)また、以上に説明したように、この特徴部50IWによれば、複数種類の識別情報(本例では、「1」～「7」の飾り図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段(本例では、画像表示装置5)に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ(本例では、大当り図柄)であることにより遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ(本例では、キャラクタA～キャラクタE)を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ50IWS216, S8105を実行する部分)を備え、リーチ演出実行手段は、一のキャラクタを用いた演出を行う第1パート(本例では、第2キャラクタ～第4キャラクタを用いたランクアップチャンス演出を行う第1パート)と、他のキャラクタを用いた演出を行う第2パート(本例では、第1キャラクタを用いて演出を行う第2パート)とから構成されるリーチ演出を実行可能であり、第1パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出(本例では、ランクアップチャンス演出)を実行可能であり、第2パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出(本例では、第1態様～第3態様の当否報知演出)を実行可能であり、第1パートにおける示唆演出の種類(本例では、ランクアップチャンス演出における合計レベル)によって、第2パートにおける報知演出の種類の選択割合が異なる(図8-9(B)参照)こととした。これにより、一のラインを他のラインへの布石とすることで、第1パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第2パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、複数のキャラクタを用いた演出を好適に行うことができる。

30

40

【0315】

(3-14)また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、報知演出において、遊

50

技者に動作を促す促進演出（本例では、停止前ボタン演出）を実行可能であり、促進演出として、第1促進演出（本例では、小さいボタン画像を表示する停止前ボタン演出）と、該第1促進演出よりも期待度が高い第2促進演出（本例では、大きいボタン画像を表示する停止前ボタン演出）とを含む複数の促進演出のうちいずれかを選択して実行可能であり（図8-9（B）参照）、特定態様の示唆演出を行った場合は第2促進演出を選択して実行し、特定態様とは異なる態様の示唆演出を行った場合は第2促進演出を選択しない（本例では、合計レベルが2であれば、小さいボタン画像を表示する停止前ボタン演出を実行する態様を選択し、合計レベルが3であれば、大きいボタン画像を表示する停止前ボタン演出を実行する態様を選択する。図8-9（B）参照）こととした。これにより、特定態様の示唆演出が行われるか否かに注目させることができる。

10

【0316】

（4A）以上に説明したように、この特徴部50IWによれば、複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置5）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ラインA～ラインD）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ50IWS216，S8105を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、リーチ状態である一のラインを用いた演出を行う第1パート（本例では、リーチ状態であるラインB～ラインDを用いたランクアップチャンス演出を行う第1パート）と、リーチ状態である他のラインを用いた演出を行う第2パート（本例では、リーチ状態であるラインAを用いて演出を行う第2パート）とから構成されるリーチ演出を実行可能であり、第1パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出（本例では、ランクアップチャンス演出）を実行可能であり、第2パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出（本例では、第1態様～第3態様の当否報知演出）を実行可能であり、一のラインにおけるリーチ状態を構成する識別情報によって異なる割合にて示唆演出の態様を変化させる（図8-8（A）～（E）参照）こととした。これにより、一のラインを他のラインへの布石とすることで、第1パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第2パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、リーチ状態を構成する識別情報に注目させることができる。

20

30

【0317】

（4B）また、以上に説明したように、この特徴部50IWによれば、複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置5）に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ（本例では、キャラクタA～キャラクタE）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ50IWS216，S8105を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、一のキャラクタを用いた演出を行う第1パート（本例では、第2キャラクタ～第4キャラクタを用いたランクアップチャンス演出を行う第1パート）と、他のキャラクタを用いた演出を行う第2パート（本例では、第1キャラクタを用いて演出を行う第2パート）とから構成されるリーチ演出を実行可能であり、第1パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出（本例では、ランクアップチャンス演出）を実行可能であり、第2パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出（本例では、第1態様～第3態様の当否報知演出）を実行可能であり、一のキャラクタによって異なる割合にて示唆演出の態様を変化させる（図8-8（A）～（E）参照）こととした。これにより、一のラインを他のラインへの布石とすることで、第1パートにおいて

40

50

は示唆演出に注目させるとともに、第2パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、表示されるキャラクタに注目させることができる。

【0318】

(4-15) また、本実施の形態では、複数の識別情報として少なくとも第1識別情報(本例では、「7」)と第2識別情報(本例では、「2」)とが設けられ、第1識別情報をリーチ状態としたラインにより有利状態に制御されるか否かを演出する場合の方が、第2識別情報をリーチ状態としたラインにより有利状態に制御されるか否かを演出する場合よりも期待度が高く(図8-4(A)参照)、リーチ演出実行手段は、一のラインにおけるリーチ状態を構成する識別情報が第1識別情報である場合の方が、第2識別情報である場合よりも高い割合にて示唆演出の態様を変化させる(図8-8(A)~(E)参照)こととした。これにより、リーチ状態を構成する識別情報に注目させることができる。

10

【0319】

(4-16) また、本実施の形態では、複数のキャラクタとして少なくとも第1キャラクタ(本例では、キャラクタA)と第2キャラクタ(本例では、キャラクタE)とが設けられ、第1キャラクタを用いて有利状態に制御されるか否かを演出する場合の方が、第2キャラクタを用いて有利状態に制御されるか否かを演出する場合よりも期待度が高く(図8-6(A)参照)、リーチ演出実行手段は、一のキャラクタが第1キャラクタである場合の方が、第2キャラクタである場合よりも高い割合にて示唆演出の態様を変化させる(図8-8(A)~(E)参照)こととした。これにより、表示するキャラクタに注目させることができる。

20

【0320】

(4-17) また、本実施の形態では、リーチ演出実行手段は、示唆演出の態様を変化させるか否かを示唆する前段演出(本例では、前段演出)を、複数の態様(本例では、第1態様~第3態様)のうちいずれかにて実行可能であり、前段演出の態様にもとづいて異なる割合にて示唆演出の態様を変化させる(図8-9(A)参照)こととした。これにより、前段演出に注目させることができる。

【0321】

(4-18) また、本実施の形態では、第1パートにおいて遊技者の動作の検出を有効とする第1有効期間において出力される音声の種類の数と、第2パートにおいて遊技者の動作の検出を有効とする第2有効期間において出力される音声の種類の数とが異なることとした。これにより、出力される音声が多いパートについては盛り上げることができる一方で、出力される音声が少ないパートについては音声以外の演出(例えば、画像表示装置5を用いた演出、押しボタン31Bを用いた演出)に集中させることができ、更に、パートが切り替わったことを音声の種類の数によって報知することができる。

30

【0322】

(4-19) また、本実施の形態では、第1パートにおいて遊技者の動作の検出を有効とする第1有効期間において出力される音声の種類数は、第2パートにおいて遊技者の動作の検出を有効とする第2有効期間において出力される音声の種類数よりも多いこととした。これにより、第2パートにおいて大当り遊技状態となるか否かを報知する瞬間に注目させることができる。

40

【0323】

(4-20) また、本実施の形態では、第2有効期間中は第2パート用のBGMの出力が停止され、第2有効期間が終了したときに第2パート用のBGMの出力を再開することとした。これにより、第2パートにおいて大当り遊技状態となるか否かを報知する瞬間に注目させることができる。

【0324】

(4-21) また、本実施の形態では、第2パートにおける当否報知演出の実行期間Tdが、第1パートにおけるランクアップチャンス演出の実行期間(Ta, Tb, Tc)よりも長いこととした。これにより、第2パートにおける期待感を長時間遊技者に与えることができる。

50

【 0 3 2 5 】

(4 - 2 2) また、本実施の形態では、3以上のラインがリーチ状態となる変動において、第1パートにおいてラインAを除くリーチラインを用いてランクアップチャンス演出を行うものであって、第1パートにおける各ランクアップチャンス演出の実行期間 (T_a , T_b , T_c) よりも第2パートにおける当否報知演出の実行期間 T_d の方が長いこととした。これにより、第2パートにおける期待感を長時間遊技者に与えることができる。

【 0 3 2 6 】

(4 - 2 3) また、本実施の形態では、3以上のラインがリーチ状態となる変動において、第1パートにおいてラインAを除くリーチラインを用いてランクアップチャンス演出を行うものであって、1回目のランクアップチャンス演出の実行期間よりも、2回目のランクアップチャンス演出の実行期間の方が長い ($T_a < T_b < T_c$) こととした。これにより、第1パートにおいては後半のランクアップチャンス演出に注目させることができる。

10

【 0 3 2 7 】

(4 - 2 4) また、本実施の形態では、3以上のラインがリーチ状態となる変動において、第1パートにおいてラインAを除くリーチラインを用いてランクアップチャンス演出を行うものであって、第2パートにおける当否報知演出の実行期間 T_d が、第1パートにおけるランクアップチャンス演出の実行期間の合計 ($T_a + T_b + T_c$) よりも長いこととした。これにより、第2パートにおける期待感を長時間遊技者に与えることができる。

【 0 3 2 8 】

なお、図8 - 15に示した表示例では図示を省略したが、ランクアップチャンス演出の演出結果が報知されるときに (例えば、図8 - 15 (C_3)、(C_5)、(C_7))、表示されていたリーチ状態のラインの図柄の視認性を一時的に低下させることにより、ランクアップチャンス演出の演出結果を強調させることとしてもよい。また、ランクアップチャンス演出の演出結果が成功または大成功である場合に限り (例えば、図8 - 15 (C_3)、(C_7))、表示されていたリーチ状態のラインの図柄の視認性を一時的に低下させることにより、ランクアップチャンス演出の演出結果を強調させることとしてもよい。

20

【 0 3 2 9 】

また、本実施の形態では、ランクアップチャンス演出において、レベルが一度に2ランクアップするパターンが設けられているが、これに限るものではなく、例えば、ランクアップチャンス演出の演出結果として、ランクアップしない「失敗」と、1ランクアップする「成功」とが設けられているものであってもよい。

30

【 0 3 3 0 】

また、複数回のランクアップチャンス演出を実行する変動においては、一のランクアップチャンス演出の演出結果の選択割合が、前回のランクアップチャンス演出の演出結果にもとづいて異なるものとしてもよい。例えば、2回目のランクアップチャンス演出の演出結果が大成功 (2ランクアップ) する割合が、1回目のランクアップチャンス演出が成功した場合よりも、1回目のランクアップチャンス演出が失敗した場合の方が高いこととしてもよい。これにより、ランクアップチャンス演出が失敗したことによる遊技者の落胆感を軽減することができる。

【 0 3 3 1 】

また、最終的に同じレベルまでランクアップする場合であっても、レベルの遷移パターンによって大当りに対する信頼度が異なることとしてもよい。例えば、3回のランクアップチャンス演出を行い、最終的にレベル2までランクアップする場合においても、1回目 ~ 3回目のランクアップチャンス演出において、失敗 (± 0) 失敗 (± 0) 大成功 ($+3$) となるパターンの方が、成功 ($+1$) 成功 ($+1$) 成功 ($+1$) となるパターンよりも大当りに対する信頼度が高いこととしてもよい。

40

【 0 3 3 2 】

また、図8 - 8に示した変化レベル決定抽選テーブルを用いてランクアップチャンス演出の演出結果 (変化レベル) を決定することにより、ランクアップチャンス演出において成功することに対するリーチ図柄毎の信頼度は「7」>「3」>「1」, 「5」>「2」

50

、「４」、「６」となっているが、これに限るものではない。例えば、「７」の成功割合が高い代わりに、その前後の「６」、「１」の成功割合が低くなっている構成としてもよいし、または「７」の成功割合が高い代わりに、その手前の「６」、「５」、または「１」、「２」の成功割合が低くなっている構成としてもよい。

【０３３３】

また、特殊演出を実行したものの味方キャラクタが敵キャラクタに敗北してはずれ図柄を揺動表示した後、再度飾り図柄の変動を開始する復活演出を実行するものであってもよい。その場合、リーチ状態となったラインに応じて表示したキャラクタ（特殊演出において用いたキャラクタ）とは異なるキャラクタを用いた復活演出を行うこととしてもよい。例えば、キャラクタＡ～Ｃを用いた特殊演出を行った後に、キャラクタＤが助けにきて敵キャラクタを撃破する復活演出を行うこととしてもよい。また例えば、キャラクタＡ～Ｃを用いた特殊演出を行った後に、リーチラインに応じたキャラクタとしては選択されないキャラクタＸが助けにきて敵キャラクタを撃破する復活演出を行うこととしてもよい。

【０３３４】

以上に説明したように、本特徴部５０ＩＷには、以下に示す発明が含まれている。

【０３３５】

（１－１）複数種類の識別情報（本例では、「１」～「７」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置５）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当たり図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ラインＡ～ラインＤ）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ５０ＩＷＳ２１６，Ｓ８１０５を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、第１ライン（本例では、ラインＡ～ラインＣ）において複数種類の識別情報のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とした後に該第１ラインによる所定リーチ演出（本例では、１ラインＳＰ～３ラインＳＰ、３ラインバトル）を実行した後、第２ライン（本例では、ラインＢ～ラインＤ）において第１ラインの識別情報と異なる複数種類のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とし、第１ラインおよび第２ラインを含む複数のラインによる特定リーチ演出（本例では、２ラインＳＰ、３ラインＳＰ、３ラインバトル、４ラインバトル、特殊演出）を実行することが可能であり、特定リーチ演出に、第１数のラインによる第１特定リーチ演出（本例では、２ラインＳＰ、３ラインＳＰ、３ラインバトル、特殊演出）と、該第１数よりも多い第２数のラインによる第２特定リーチ演出（本例では、３ラインＳＰ、３ラインバトル、４ラインバトル、特殊演出）とが含まれ、リーチ演出実行手段は、第１特定リーチ演出および第２特定リーチ演出のいずれを実行する場合にも、最終的に第１ラインにおいて特定の組み合わせとなるか否かを報知するように第１特定リーチ演出および第２特定リーチ演出を実行し（本例では、図８－１３～図８－１６に示す例では、ラインＡでリーチ状態となった「１」を用いて、最終的に大当たりとなるか否かを示す演出を行う）、第１ラインの識別情報の種類によって有利状態に制御される期待度が異なる（本例では、大当たり信頼度は「７」＞「３」＞「１」，「５」＞「２」，「４」，「６」となっている。図８－４（Ａ）参照。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第１ラインにおいていずれの識別情報によりリーチ状態となるかに注目させることができ、期待感を持続させることができる。

【０３３６】

（１－２）複数種類の識別情報（本例では、「１」～「７」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置５）に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当たり図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ（本例では、キャラクタＡ～キャラクタＥ）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０における、ステップ５０ＩＷＳ２１６，Ｓ８１０５を実行する部分）を備え、リーチ演出実行

手段は、第 1 キャラクタ（本例では、第 1 キャラクタ～第 3 キャラクタ）を表示した後に該第 1 キャラクタによる所定リーチ演出（本例では、1 ライン SP～3 ライン SP、3 ラインバトル）を実行した後、第 2 キャラクタ（本例では、第 2 キャラクタ～第 4 キャラクタ）を追加表示し、第 1 キャラクタおよび第 2 キャラクタを含む複数のキャラクタによる特定リーチ演出（本例では、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）を実行することが可能であり、特定リーチ演出に、第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出（本例では、2 ライン SP、3 ライン SP、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リーチ演出（本例では、3 ライン SP、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とが含まれ、リーチ演出実行手段は、第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出のいずれを実行する場合にも、最終的に第 1 キャラクタを用いて識別情報の組み合わせが特定の組み合わせとなるか否かを報知するように第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出を実行し（本例では、図 8 - 13～図 8 - 16 に示す例では、第 1 キャラクタとして表示されたキャラクタ E を用いて、最終的に大当たりとなるか否かを示す演出を行う）、第 1 キャラクタの種類によって有利状態に制御される期待度が異なる（本例では、大当たりに対する信頼度は、キャラクタ A > キャラクタ B > キャラクタ C > キャラクタ D > キャラクタ E となっている。図 8 - 6（A）参照。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、いずれの第 1 キャラクタが表示されるか注目させることができ、期待感を持続させることができる。

【0337】

（1 - 3）リーチ演出実行手段は、複数のラインおよび複数のキャラクタを用いたリーチ演出を実行可能であり、第 1 ラインにおいて複数種類の識別情報のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とするとともに第 1 キャラクタを表示した後に該第 1 ラインおよび該第 1 キャラクタによる所定リーチ演出を実行した後、第 2 ラインにおいて第 1 ラインの識別情報と異なる複数種類のうちいずれかの識別情報をリーチ状態とするとともに第 2 キャラクタを追加表示し、第 1 ラインおよび第 2 ラインを含む複数のラインと、第 1 キャラクタおよび第 2 キャラクタを含む複数のキャラクタとによる特定リーチ演出を実行することが可能であり、特定リーチ演出に、第 1 数のラインおよび第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出と、該第 1 数よりも多い第 2 数のラインおよび第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リーチ演出とが含まれ、第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出のいずれを実行する場合にも、最終的に第 1 キャラクタを用いて第 1 ラインにおいて特定の組み合わせとなるか否かを報知するように第 1 特定リーチ演出および第 2 特定リーチ演出を実行し、第 1 ラインの識別情報の種類によって有利状態に制御される期待度が異なり、第 1 キャラクタの種類によって有利状態に制御される期待度が異なることとしてもよい。そのような構成によれば、第 1 ラインにおいていずれの識別情報によりリーチ状態となるかと、いずれの第 1 キャラクタが表示されるかとに注目させることができ、期待感を持続させることができる。

【0338】

（1 - 4）複数の識別情報は所定の順序にて配列され（本例では、飾り図柄は「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「1」、「2」・・・の順に配列される）、第 2 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報が第 1 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報の前の順序の識別情報である場合と、第 1 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報の後の順序の識別情報である場合とで期待度が異なる（本例では、第 1 リーチ図柄が「5」であり第 2 リーチ図柄が「6」である場合の方が、第 1 リーチ図柄が「5」であり第 2 リーチ図柄が「4」である場合よりも大当たり信頼度が高い。図 8 - 4（B）～（D）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、第 2 ラインにおいてリーチ状態を構成する識別情報に注目させることができる。

【0339】

（1 - 5）第 2 キャラクタとして、特定キャラクタが追加表示される場合と、特別キャラクタが追加表示される場合とで期待度が異なる（本例では、第 1 キャラクタがキャラクタ C である場合に、第 2 キャラクタとしてキャラクタ B が表示される場合の方が、第 2 キ

10

20

30

40

50

キャラクタとしてキャラクタDが表示される場合よりも大当り信頼度が高い。図8-6(B)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、追加表示される第2キャラクタに注目させることができる。

【0340】

(1-6)リーチ演出実行手段は、第1ラインにおいてリーチ状態であることを提示した後に、第1キャラクタの種類を提示し(本例では、図8-13(A2)に示すようにラインAがリーチ状態となったことを提示した後に、図8-13(A3)に示すように第1キャラクタとしてキャラクタEを提示する)、第1ラインにおいて有利状態に制御されることに対する期待度の高い種類の識別情報のリーチ状態とした場合、有利状態に制御されることに対する期待度の高い種類の第1キャラクタを表示しやすい(図8-4(A)および図8-6(A)参照)こととしてもよい。そのような構成によれば、第1ラインにおいて信頼度の高い種類の識別情報のリーチ状態となった後にいずれのキャラクタが表示されるかに注目させることができ、且つ、該キャラクタは信頼度の高い種類となりやすいため、継続して期待感を与えることができる。

10

【0341】

(1-7)リーチ演出実行手段は、所定リーチ演出および特定リーチ演出の実行中において、リーチ状態を構成する識別情報を表示手段に表示し、該識別情報の近傍に、所定リーチ演出および特定リーチ演出におけるキャラクタ表示とは異なる表示として、キャラクタを示す表示を行う(本例では、図8-13(A3)に示すように、画像表示部5の特定領域に表示済キャラ表示Eを表示する)こととしてもよい。そのような構成によれば、表示中のキャラクタおよびリーチ状態を構成する識別情報を認識させやすくすることができる。

20

【0342】

(1-8)リーチ演出実行手段は、特定リーチ演出の序盤において第2キャラクタを表示する(本例では、図8-14(B4)に示すように、3ラインSPを開始するとともに第3キャラクタであるキャラクタBを表示する)こととしてもよい。そのような構成によれば、追加表示した第2キャラクタの演出を早期に認識させることで第2キャラクタの追加表示を強調することができる。

【0343】

(1-9)リーチ演出実行手段は、一のラインをリーチ状態とした後に他のラインをリーチ状態とすると、該一のラインの識別情報に対して該他のラインの識別情報の少なくとも一部が重複するよう表示する(本例では、図8-14(B3)に示すように、ラインAおよびラインBのリーチ図柄に対して重複するようラインCのリーチ図柄である「6」を表示する)こととしてもよい。そのような構成によれば、新たにリーチ状態となったラインを強調することができる。

30

【0344】

(1-10)リーチ演出実行手段は、一のラインをリーチ状態とした後に他のラインをリーチ状態とすると、リーチ状態とした全てのラインを表示するとともに、該全てのラインを順に強調表示する(本例では、図8-13(A7)~(Ab)に示すように、ラインBを強調表示した後にラインAを強調表示する)こととしてもよい。そのような構成によれば、新たにリーチ状態となったラインを強調しつつ、リーチ状態となったラインの数を認識させやすくすることができる。

40

【0345】

(1-11)リーチ演出実行手段は、所定リーチ演出(本例では、3ラインリーチ演出)を開始してから第1タイミング(本例では、第1タイミング)にて特定リーチ演出(本例では、4ラインバトル)に発展させる第1発展パターン(本例では、Pt19, Pt21, Pt39, Pt41)と、所定リーチ演出を開始してから第2タイミング(本例では、第2タイミング)にて特定リーチ演出に発展させる第2発展パターン(本例では、Pt20, Pt22, Pt40, Pt42)とのいずれかにより所定リーチ演出から特定リーチ演出に発展させる制御を行い、第1発展パターンの制御がされる場合と第2発展パター

50

ンの制御がされる場合とで期待度が異なる（図 8 - 1（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、いずれの発展パターンとなるかに注目させることができる。

【 0 3 4 6 】

（ 1 - 1 2 ）第 1 タイミングは、所定リーチ演出中のタイミングであり、第 2 タイミングは、第 1 タイミングよりも後のタイミングであり、第 2 発展パターンの制御がされる場合の方が第 1 発展パターンの制御がされる場合よりも期待度が高い（図 8 - 1（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、後のタイミングにおいて所定リーチ演出から特定リーチ演出に発展されることを期待させることができる。

【 0 3 4 7 】

（ 1 - 1 3 ）リーチ演出実行手段は、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングよりも後のタイミングであって、特定リーチ演出の実行中の第 3 タイミング（本例では、ライン C を用いたランクアップチャンス演出と、ライン B を用いたランクアップチャンス演出とが行われた後の第 3 タイミング）において、新たにラインをリーチ状態に制御し、または新たにキャラクタを追加表示する特殊パターンにより制御可能であり、特殊パターンの制御がされる場合の方が第 1 発展パターンまたは第 2 発展パターンの制御がされる場合よりも期待度が高い（本例では、特殊パターンの変動は大当りである場合のみ発生し得る）こととしてもよい。そのような構成によれば、第 1 タイミングおよび第 2 タイミングよりも後のタイミングにも期待させることができ、特定リーチ演出の実行中のタイミングにも期待させることができる。

【 0 3 4 8 】

（ 2 - 1 ）複数種類の識別情報（本例では、「 1 」～「 7 」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5 ）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ライン A ～ライン D ）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 1 2 0 における、ステップ 5 0 I W S 2 1 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、第 1 数のラインによる第 1 特定リーチ演出（本例では、1 ライン S P、2 ライン S P、3 ライン S P、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のラインによる第 2 特定リーチ演出（本例では、2 ライン S P、3 ライン S P、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とを実行可能であり、第 2 特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第 1 特定リーチ演出中に特定表示（本例では、リーチライン増加表示）を表示してから第 2 特定リーチ演出に発展させる第 1 リーチパターン（本例では、図 8 - 1 4（B 1）～（B 4）参照。）と、第 1 特定リーチ演出中に特定表示を表示せずに該特定表示とは異なる特別表示（本例では、新たにリーチ状態となるラインに応じて表示されるキャラクタ）を表示してから第 2 特定リーチ演出に発展させる第 2 リーチパターン（本例では、図 8 - 1 4（B 4）～（B 5）参照。）とがあり、特定表示および特別表示は識別情報とは異なる表示であり、第 1 リーチパターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合と第 2 リーチパターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合とで期待度が異なる（本例では、図 8 - 6（C）、（D）参照。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、いずれのリーチパターンに制御されるかに注目させることができる。

【 0 3 4 9 】

（ 2 - 2 ）複数種類の識別情報（本例では、「 1 」～「 7 」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5 ）に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ（本例では、キャラクタ A ～キャラクタ E ）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 1 2 0 における、ステップ 5 0 I W S 2 1 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行

10

20

30

40

50

手段は、第 1 数のキャラクタによる第 1 特定リーチ演出（本例では、1 ライン S P、2 ライン S P、3 ライン S P、3 ラインバトル、特殊演出）と、該第 1 数よりも多い第 2 数のキャラクタによる第 2 特定リーチ演出（本例では、2 ライン S P、3 ライン S P、3 ラインバトル、4 ラインバトル、特殊演出）とを実行可能であり、第 2 特定リーチ演出が実行されるときのパターンとして、第 1 特定リーチ演出中に特定表示（本例では、リーチライン増加表示）を表示してから第 2 特定リーチ演出に発展させる第 1 リーチパターン（本例では、図 8 - 1 4（B 1）～（B 4）参照。）と、第 1 特定リーチ演出中に特定表示を表示せずに該特定表示とは異なる特別表示（本例では、新たにリーチ状態となるラインに応じて表示されるキャラクタ）を表示してから第 2 特定リーチ演出に発展させる第 2 リーチパターン（本例では、図 8 - 1 4（B 4）～（B 5）参照。）とがあり、特定表示および特別表示は識別情報とは異なる表示であり、第 1 リーチパターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合と第 2 リーチパターンにより第 2 特定リーチ演出が実行される場合とで期待度が異なる（本例では、図 8 - 6（C）、（D）参照。）ことを特徴とする。そのような構成によれば、いずれのリーチパターンに制御されるかに注目させることができる。

【0350】

10

（2 - 3）リーチ演出実行手段は、特定表示としてアイコン表示を表示可能であり（本例では、図 8 - 1 3（A 4）参照）、特別表示としてキャラクタに対応する表示を表示可能であり（本例では、図 8 - 1 4（B 5）、（B 6）参照）、第 2 リーチパターンの制御がされる場合の方が、第 1 リーチパターンの制御がされる場合よりも期待度が高い（本例では、図 8 - 6（C）、（D）参照。）こととしてもよい。そのような構成によれば、特別表示が表示されることに期待させることができる。

20

【0351】

（2 - 4）リーチ演出実行手段は、1 種類の特定表示を表示可能であり（本例では、「追加」の文字が付されたアイコン）、表示態様の異なる複数種類の特別表示（本例では、キャラクタ A ～キャラクタ E）を表示可能であることとしてもよい。そのような構成によれば、特別表示が表示されることに對し、より注目させることができる。

【0352】

（3 - 1）複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当たり図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ライン A ～ライン D）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 120 における、ステップ 50 I W S 2 1 6，S 8 1 0 5 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、リーチ状態である一のラインを用いた演出を行う第 1 パート（本例では、リーチ状態であるライン B ～ライン D を用いたランクアップチャンス演出を行う第 1 パート）と、リーチ状態である他のラインを用いた演出を行う第 2 パート（本例では、リーチ状態であるライン A を用いて演出を行う第 2 パート）とから構成されるリーチ演出（本例では、特殊演出）を実行可能であり、第 1 パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出（本例では、ランクアップチャンス演出）を実行可能であり、第 2 パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出（本例では、第 1 態様～第 3 態様の可否報知演出）を実行可能であり、第 1 パートにおける示唆演出の種類（本例では、ランクアップチャンス演出における合計レベル）によって、第 2 パートにおける報知演出の種類の選択割合が異なる（図 8 - 9（B）参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第 1 パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第 2 パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、リーチ状態である複数のラインを用いた演出を好適に行うことができる。

30

40

【0353】

（3 - 2）複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を

50

行い表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5）に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ（本例では、キャラクタ A～キャラクタ E）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 120）における、ステップ 50 IWS 216, S 8105 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、一のキャラクタを用いた演出を行う第 1 パート（本例では、第 2 キャラクタ～第 4 キャラクタを用いたランクアップチャンス演出を行う第 1 パート）と、他のキャラクタを用いた演出を行う第 2 パート（本例では、第 1 キャラクタを用いて演出を行う第 2 パート）とから構成されるリーチ演出（本例では、特殊演出）を実行可能であり、第 1 パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出（本例では、ランクアップチャンス演出）を実行可能であり、第 2 パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出（本例では、第 1 態様～第 3 態様の当否報知演出）を実行可能であり、第 1 パートにおける示唆演出の種類（本例では、ランクアップチャンス演出における合計レベル）によって、第 2 パートにおける報知演出の種類の選択割合が異なる（図 8 - 9（B）参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第 1 パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第 2 パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、複数のキャラクタを用いた演出を好適に行うことができる。

10

【0354】

20

（3 - 3）リーチ演出実行手段は、報知演出において、遊技者に動作を促す促進演出（本例では、停止前ボタン演出）を実行可能であり、促進演出として、第 1 促進演出（本例では、小さいボタン画像を表示する停止前ボタン演出）と、該第 1 促進演出よりも期待度が高い第 2 促進演出（本例では、大きいボタン画像を表示する停止前ボタン演出）とを含む複数の促進演出のうちいずれかを選択して実行可能であり（図 8 - 9（B）参照）、特定態様の示唆演出を行った場合は第 2 促進演出を選択して実行し、特定態様とは異なる態様の示唆演出を行った場合は第 2 促進演出を選択しない（本例では、合計レベルが 2 であれば、小さいボタン画像を表示する停止前ボタン演出を実行する態様を選択し、合計レベルが 3 であれば、大きいボタン画像を表示する停止前ボタン演出を実行する態様を選択する。図 8 - 9（B）参照）こととしてもよい。そのような構成によれば、特定態様の示唆演出が行われるか否かに注目させることができる。

30

【0355】

（4 - 1）複数種類の識別情報（本例では、「1」～「7」の飾り図柄）の可変表示を行き表示結果を導出表示する可変表示手段（本例では、画像表示装置 5）における所定のライン（本例では、ライン）上に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ（本例では、大当り図柄）であることにより遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを報知する遊技機であって、複数のライン（本例では、ライン A～ライン D）を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段（本例では、演出制御用 CPU 120）における、ステップ 50 IWS 216, S 8105 を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、リーチ状態である一のラインを用いた演出を行う第 1 パート（本例では、リーチ状態であるライン B～ライン D を用いたランクアップチャンス演出を行う第 1 パート）と、リーチ状態である他のラインを用いた演出を行う第 2 パート（本例では、リーチ状態であるライン A を用いて演出を行う第 2 パート）とから構成されるリーチ演出（本例では、特殊演出）を実行可能であり、第 1 パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出（本例では、ランクアップチャンス演出）を実行可能であり、第 2 パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出（本例では、第 1 態様～第 3 態様の当否報知演出）を実行可能であり、一のラインにおけるリーチ状態を構成する識別情報によって異なる割合にて示唆演出の態様を変化させる（図 8 - 8（A）～（E）参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第 1 パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第 2 パ

40

50

ートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、リーチ状態を構成する識別情報に注目させることができる。

【 0 3 5 6 】

(4 - 2) 複数種類の識別情報 (本例では、 「 1 」 ~ 「 7 」 の飾り図柄) の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段 (本例では、画像表示装置 5) に導出表示された識別情報の組み合わせが特定の組み合わせ (本例では、大当り図柄) であることにより遊技者にとって有利な有利状態 (本例では、大当り遊技状態) に制御されることを報知する遊技機であって、複数のキャラクタ (本例では、キャラクタ A ~ キャラクタ E) を用いたリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段 (本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ 5 0 I W S 2 1 6 , S 8 1 0 5 を実行する部分) を備え、リーチ演出実行手段は、一のキャラクタを用いた演出を行う第 1 パート (本例では、第 2 キャラクタ ~ 第 4 キャラクタを用いたランクアップチャンス演出を行う第 1 パート) と、他のキャラクタを用いた演出を行う第 2 パート (本例では、第 1 キャラクタを用いて演出を行う第 2 パート) とから構成されるリーチ演出 (本例では、特殊演出) を実行可能であり、第 1 パートにおいて、態様の異なる複数種類の示唆演出 (本例では、ランクアップチャンス演出) を実行可能であり、第 2 パートにおいて、有利状態に制御される期待度が異なり、有利状態に制御されるか否かを報知する複数種類の報知演出 (本例では、第 1 態様 ~ 第 3 態様の当否報知演出) を実行可能であり、一のキャラクタによって異なる割合にて示唆演出の態様を変化させる (図 8 - 8 (A) ~ (E) 参照) ことを特徴とする。そのような構成によれば、第 1 パートにおいては示唆演出に注目させるとともに、第 2 パートにおいては有利状態に制御するか否かに注目させることができ、表示されるキャラクタに注目させることができる。

10

20

【 0 3 5 7 】

(4 - 3) 複数の識別情報として少なくとも第 1 識別情報 (本例では、 「 7 」) と第 2 識別情報 (本例では、 「 2 」) とが設けられ、第 1 識別情報をリーチ状態としたラインにより有利状態に制御されるか否かを演出する場合の方が、第 2 識別情報をリーチ状態としたラインにより有利状態に制御されるか否かを演出する場合よりも期待度が高く (図 8 - 4 (A) 参照) 、リーチ演出実行手段は、一のラインにおけるリーチ状態を構成する識別情報が第 1 識別情報である場合の方が、第 2 識別情報である場合よりも高い割合にて示唆演出の態様を変化させる (図 8 - 8 (A) ~ (E) 参照) こととしてもよい。そのような構成によれば、リーチ状態を構成する識別情報に注目させることができる。

30

【 0 3 5 8 】

(4 - 4) 複数のキャラクタとして少なくとも第 1 キャラクタ (本例では、キャラクタ A) と第 2 キャラクタ (本例では、キャラクタ E) とが設けられ、第 1 キャラクタを用いて有利状態に制御されるか否かを演出する場合の方が、第 2 キャラクタを用いて有利状態に制御されるか否かを演出する場合よりも期待度が高く (図 8 - 6 (A) 参照) 、リーチ演出実行手段は、一のキャラクタが第 1 キャラクタである場合の方が、第 2 キャラクタである場合よりも高い割合にて示唆演出の態様を変化させる (図 8 - 8 (A) ~ (E) 参照) こととしてもよい。そのような構成によれば、表示するキャラクタに注目させることができる。

40

【 0 3 5 9 】

(4 - 5) リーチ演出実行手段は、示唆演出の態様を変化させるか否かを示唆する前段演出 (本例では、前段演出) を、複数の態様 (本例では、第 1 態様 ~ 第 3 態様) のうちいずれかにて実行可能であり、前段演出の態様にもとづいて異なる割合にて示唆演出の態様を変化させる (図 8 - 9 (A) 参照) こととしてもよい。そのような構成によれば、前段演出に注目させることができる。

【 符号の説明 】

【 0 3 6 0 】

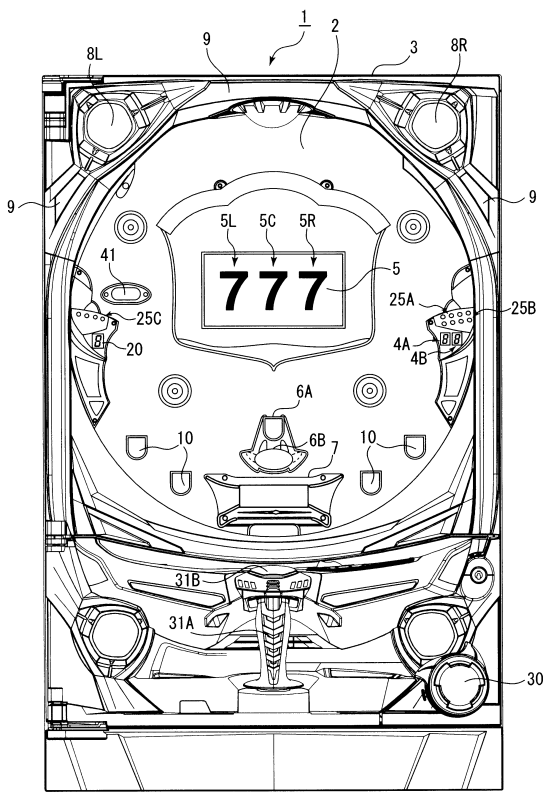
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤

50

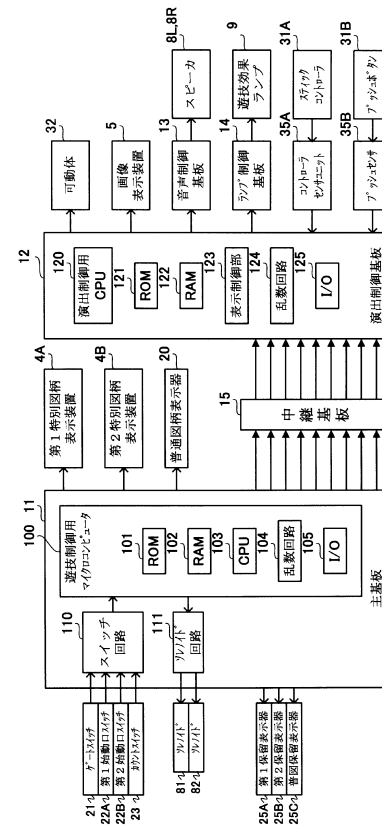
3 ...	遊技機用枠	
4 A、4 B ...	特別図柄表示装置	
5 ...	画像表示装置	
6 A ...	入賞球装置	
6 B ...	可変入賞球装置	
7 ...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R ...	スピーカ	
9 ...	遊技効果ランプ	
10 ...	一般入賞口	
11 ...	主基板	10
12 ...	演出制御基板	
13 ...	音声制御基板	
14 ...	ランプ制御基板	
15 ...	中継基板	
20 ...	普通図柄表示器	
21 ...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B ...	始動口スイッチ	
23 ...	カウントスイッチ	
30 ...	打球操作ハンドル	
31 A ...	スティックコントローラ	20
31 B ...	プッシュボタン	
32 ...	可動体	
100 ...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121 ...	ROM	
102、122 ...	RAM	
103 ...	CPU	
104、124 ...	乱数回路	
105、125 ...	I/O	
120 ...	演出制御用CPU	
123 ...	表示制御部	30

【図面】

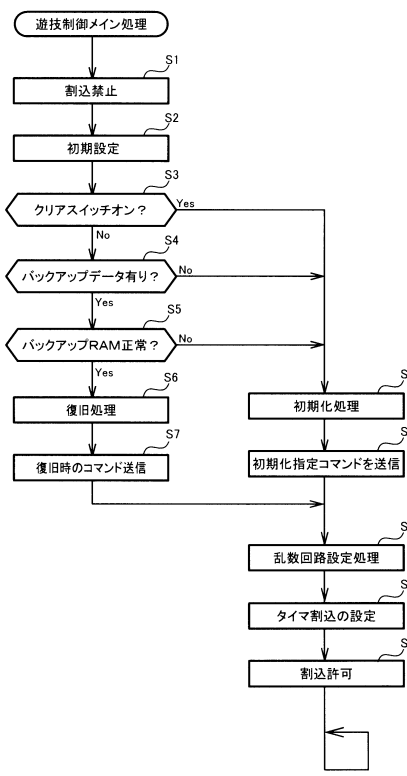
【図 1】



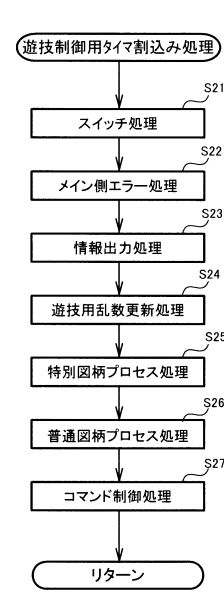
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

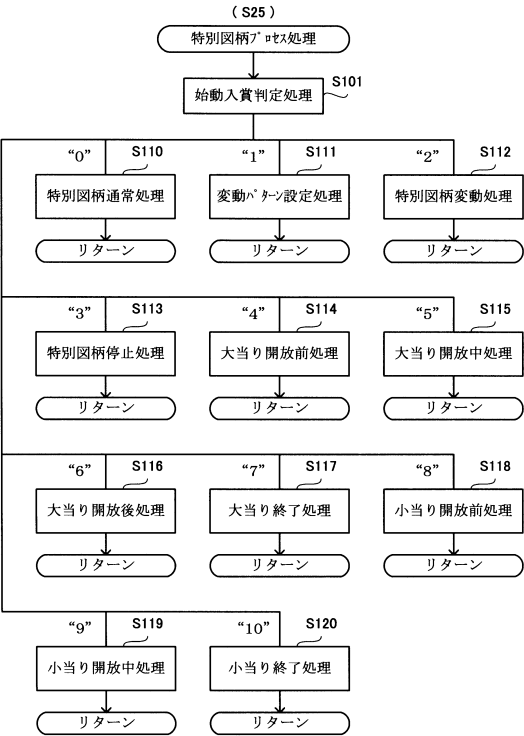
20

30

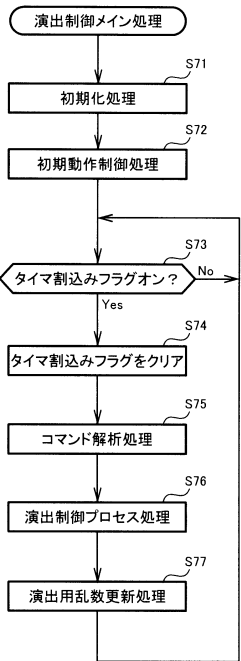
40

50

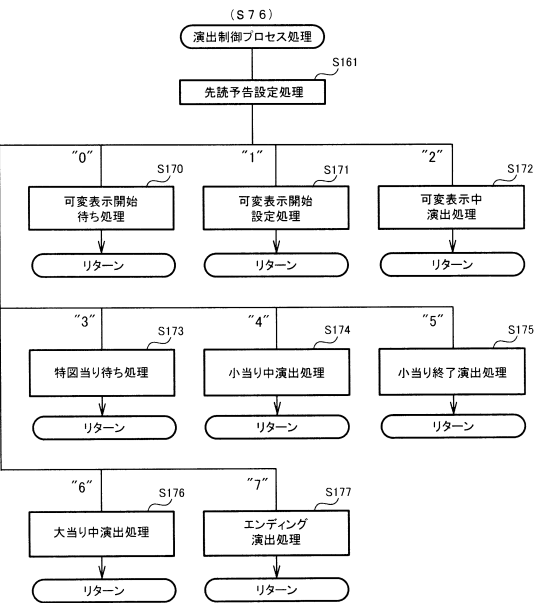
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

(A)変動パターンテーブル

可変表示結果	変動パターン	通常変動	ノーマルリーチ	1ラインSP	2ラインSP	3ラインSP	3ラインバトル	4ラインバトル	特殊演出
はずれ	Pt11,12	○	○	-	-	-	-	-	-
	Pt13	○	○	-	-	-	-	-	-
	Pt14	○	○	○	○	-	-	-	-
	Pt15	○	○	○	○	-	-	-	○
	Pt16	○	○	○	○	○	-	-	○
	Pt17	○	○	○	○	○	ボスA	-	○
	Pt18	○	○	○	○	○	ボスB	-	○
	Pt19	○	○	○	○	○	-	ボスA	○
	Pt20	○	○	○	○	○	ボスA	ボスB	○
	Pt21	○	○	○	○	○	-	ボスB	○
大当たり	Pt22	○	○	○	○	○	ボスB	-	○
	Pt33	○	○	-	-	-	-	-	-
	Pt34	○	○	○	-	-	-	-	-
	Pt35	○	○	○	○	-	-	-	○
	Pt36	○	○	○	○	-	-	-	○
	Pt37	○	○	○	○	-	ボスA	-	○
	Pt38	○	○	○	○	-	ボスB	-	○
	Pt39	○	○	○	○	○	-	ボスA	○
	Pt40	○	○	○	○	-	ボスA	-	○
	Pt41	○	○	○	○	-	-	ボスB	○
	Pt42	○	○	○	○	○	ボスB	-	○

(B)4ラインリーチ発着タイミングテーブル

変動パターン	発着タイミング
Pt19,Pt21,Pt39,Pt41	第1タイミング(3ラインSP中)
Pt20,Pt22,Pt40,Pt42	第2タイミング(3ラインバトル中)

※選択割合(はずれ): Pt19>Pt20>Pt21>Pt22

※選択割合(大当たり): Pt39<Pt40<Pt41<Pt42

10

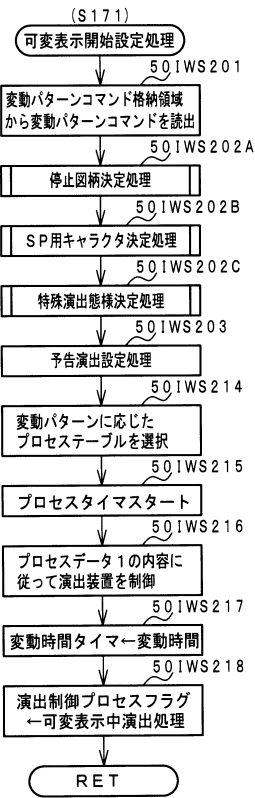
20

30

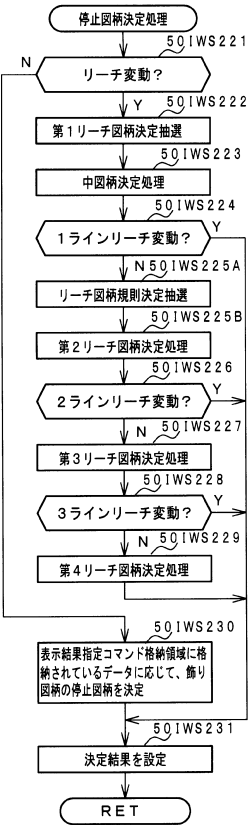
40

50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

(A)第1リーチ図柄決定抽選テーブル

第1リーチ図柄	はずれ	大当たり
1	15%	15%
2	20%	6%
3	7%	22%
4	20%	6%
5	15%	15%
6	20%	6%
7	3%	30%

(B)リーチ図柄規則決定抽選テーブル(第1リーチ図柄:1~3)

リーチ図柄規則	はずれ	大当たり
1つ前のリーチ図柄+1	60%	30%
1つ前のリーチ図柄-1	40%	70%

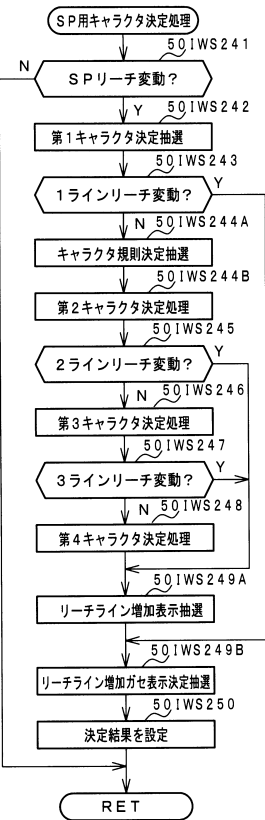
(C)リーチ図柄規則決定抽選テーブル(第1リーチ図柄:4~6)

リーチ図柄規則	はずれ	大当たり
1つ前のリーチ図柄+1	30%	60%
1つ前のリーチ図柄-1	70%	40%

(D)リーチ図柄規則決定抽選テーブル(第1リーチ図柄:7)

リーチ図柄規則	はずれ	大当たり
1つ前のリーチ図柄+1	50%	50%
1つ前のリーチ図柄-1	50%	50%

【図 8 - 5】



10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

(A) 第1キャラクタ決定抽選テーブル

第1キャラクタ	はずれ	大当り
キャラクタA	10%	30%
キャラクタB	15%	25%
キャラクタC	20%	20%
キャラクタD	25%	15%
キャラクタE	30%	10%

(B) キャラクタ規則決定抽選テーブル

キャラクタ規則	はずれ	大当り
上位キャラクタ	40%	70%
下位キャラクタ	60%	30%

(C) リーチライン増加表示決定抽選テーブル(大当り用)

リーチライン	表示する	表示しない
ラインB	80%	20%
ラインC	70%	30%
ラインD	60%	40%

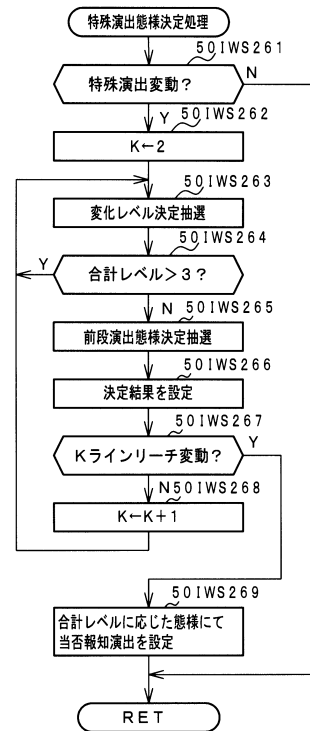
(D) リーチライン増加表示決定抽選テーブル(はずれ用)

リーチライン	表示する	表示しない
ラインB	90%	10%
ラインC	80%	20%
ラインD	70%	30%

(E) リーチライン増加ガセ表示実行抽選テーブル

変動	実行する	実行しない
1ラインリーチ変動	30%	70%
2ラインリーチ変動	50%	50%
3ラインリーチ変動	70%	30%

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

(A) キャラA用変化レベル決定抽選テーブル

リーチ 図柄	大当り			はずれ		
	±0	+1	+2	±0	+1	+2
1	40%	60%	-	60%	40%	-
2	70%	30%	-	80%	20%	-
3	20%	80%	-	40%	60%	-
4	70%	30%	-	80%	20%	-
5	40%	60%	-	60%	40%	-
6	70%	30%	-	80%	20%	-
7	10%	70%	20%	30%	60%	10%

(B) キャラB用変化レベル決定抽選テーブル

リーチ 図柄	大当り			はずれ		
	±0	+1	+2	±0	+1	+2
1	41%	59%	-	61%	39%	-
2	71%	29%	-	81%	19%	-
3	21%	79%	-	41%	59%	-
4	71%	29%	-	81%	19%	-
5	41%	59%	-	61%	39%	-
6	71%	29%	-	81%	19%	-
7	13%	69%	18%	33%	59%	8%

(C) キャラC用変化レベル決定抽選テーブル

リーチ 図柄	大当り			はずれ		
	±0	+1	+2	±0	+1	+2
1	42%	58%	-	62%	38%	-
2	72%	28%	-	82%	18%	-
3	22%	78%	-	42%	58%	-
4	72%	28%	-	82%	18%	-
5	42%	58%	-	62%	38%	-
6	72%	28%	-	82%	18%	-
7	16%	68%	16%	36%	58%	6%

(D) キャラD用変化レベル決定抽選テーブル

リーチ 図柄	大当り			はずれ		
	±0	+1	+2	±0	+1	+2
1	43%	57%	-	63%	37%	-
2	73%	27%	-	83%	17%	-
3	23%	77%	-	43%	57%	-
4	73%	27%	-	83%	17%	-
5	43%	57%	-	63%	37%	-
6	73%	27%	-	83%	17%	-
7	19%	67%	14%	39%	57%	4%

(E) キャラE用変化レベル決定抽選テーブル

リーチ 図柄	大当り			はずれ		
	±0	+1	+2	±0	+1	+2
1	44%	56%	-	64%	36%	-
2	74%	26%	-	84%	16%	-
3	24%	76%	-	44%	56%	-
4	74%	26%	-	84%	16%	-
5	44%	56%	-	64%	36%	-
6	74%	26%	-	84%	16%	-
7	22%	66%	12%	42%	56%	2%

【図 8 - 9】

(A) 前段演出態様決定テーブル

変化レベル	第1態様 (ボタンなし)	第2態様 (連打)	第3態様 (単押し)
±0	50%	30%	20%
+1	30%	40%	30%
+2	20%	30%	50%

(B) 当否報知演出態様決定テーブル

合計レベル	演出態様	ボタン演出
0.1	第1報知態様	なし
2	第2報知態様	小ボタン
3	第3報知態様	大ボタン

10

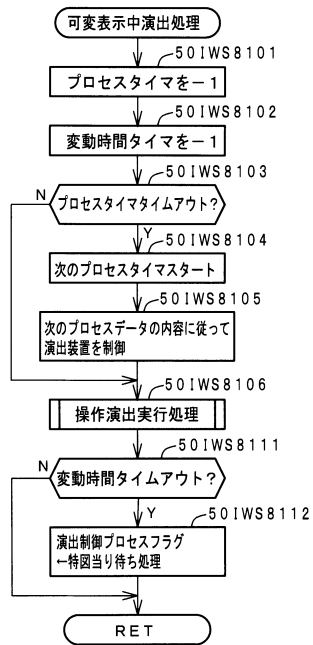
20

30

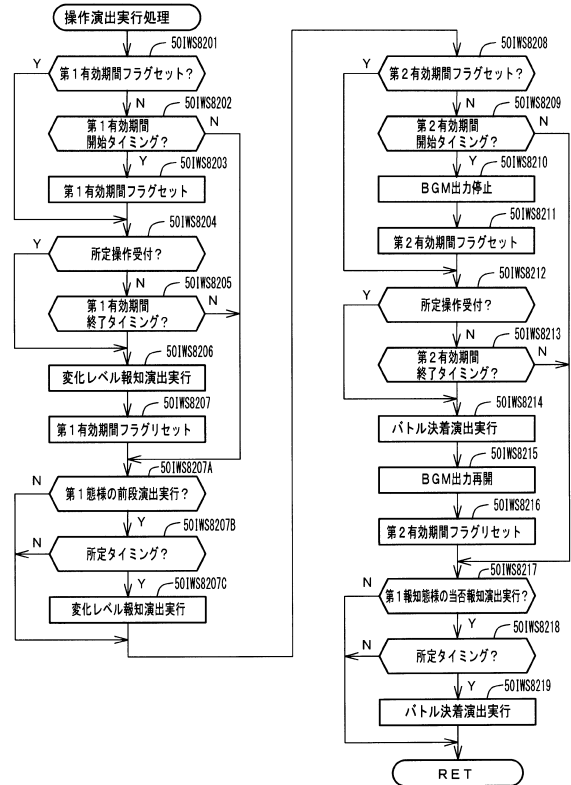
40

50

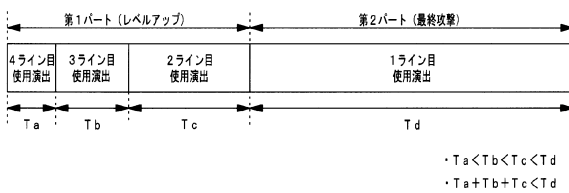
【図 8 - 1 0】



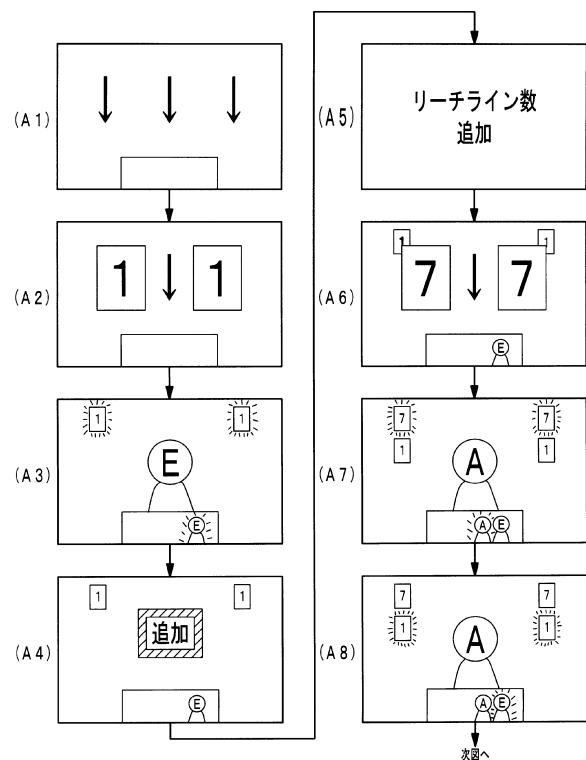
【図 8 - 1 1】



【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】



10

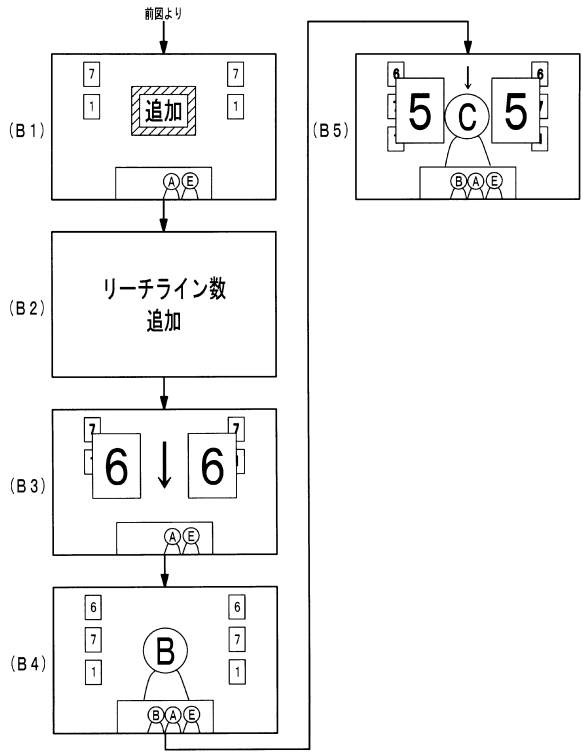
20

30

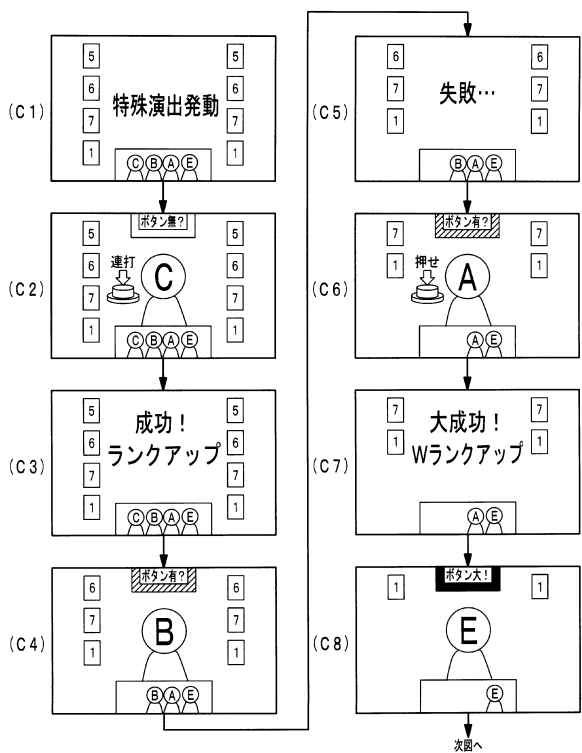
40

50

【図 8 - 1 4】



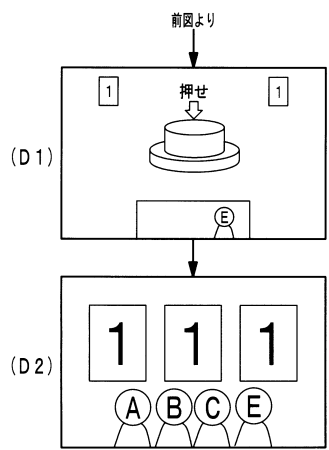
【図 8 - 1 5】



10

20

【図 8 - 1 6】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 0 9 4 9 2 2 (J P , B 2)
特開 2 0 1 7 - 2 0 9 2 9 9 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 5 2 2 9 4 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2