

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7237798号
(P7237798)

(45)発行日 令和5年3月13日(2023.3.13)

(24)登録日 令和5年3月3日(2023.3.3)

(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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全173頁)

(21)出願番号	特願2019-194102(P2019-194102)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年10月25日(2019.10.25)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-65498(P2021-65498A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年4月30日(2021.4.30)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月10日(2022.3.10)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	堀 圭史

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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチは、
キャラクタが用いられる所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度よりも遅いスロー速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御される旨の第 1 所定シーンの前記所定演出動画を前記キャラクタの動きが通常速度よりも遅いスロー速度で進行する演出態様で表示可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度よりも遅いスロー速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 2 所定シーンの前記所定演出動画を前記キャラクタが通常速度で進行する演出態様で表示可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能であり、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、該特定表示を消去する特定表示消去演出を実行可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、該第 2 期間において、該第 1 期間よりも短い間隔で該発光手段の発光態様を変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機は、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017-99801 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

20

30

40

50

しかしながら、特許文献 1 にあっては、スローモーション演出において改善の余地があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチは、

キャラクタが用いられる所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度よりも遅いスロー速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御される旨の第 1 所定シーンの前記所定演出動画を前記キャラクタの動きが通常速度よりも遅いスロー速度で進行する演出態様で表示可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記キャラクタの動きが通常速度よりも遅いスロー速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 2 所定シーンの前記所定演出動

10

20

30

40

50

画を前記キャラクタが通常速度で進行する演出態様で表示可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能であり、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、該特定表示を消去する特定表示消去演出を実行可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、該第 2 期間において、該第 1 期間よりも短い間隔で該発光手段の発光態様を変化させることが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

他の態様の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部 010AK に係るパチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8L、8R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分）、

少なくとも前記第 1 期間と前記第 2 期間とで発光可能であって発光態様を変化可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ 9）とをさらに備え、

さらに、

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

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ 010AKS004、ステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミング TA、TB、または

10

20

30

40

50

ＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第１期間と第２期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第１期間と第２期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。さらに、このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【０００７】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２～６に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１８－９９３０９号公報に示されているような、な保留連報知演出を実行する遊技機において、次の大当たりとなるまで保留連報知演出が実行されたことに対応する特定表示を表示する場合、不具合等により特定表示が正常に消去されないと、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に演出を実行可能な遊技機を提供することを必要がある。

（２）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部０１０ＡＫに係るパチンコ遊技機１）であって、

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

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００４、ステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ００７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングＴＡ、ＴＢ、またはＴＣ）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ０１０ＡＫＳ０２４、ステップ０１０ＡＫＳ０２５の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングＴＤ）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ０１０ＡＫＳ０４５の処理を実行可能である）。

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

【０００８】

（３）上記（２）に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板１１、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板１２、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報（例えば変動パター

10

20

30

40

50

ン指定コマンド)を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報(例えば当り開始指定コマンド)に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

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

【0009】

(4) 上記(3)の遊技機において、

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

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

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

【0010】

(5) 上記(2)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

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

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

【0011】

(6) 上記(2)から(5)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

【0012】

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

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図10-2】(A)は画像表示装置を示す図であり、(B)は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、(C)はテロップ表示エリアにおけるテロップの

10

20

30

40

50

移動表示を示す図であり、(D)は第4図柄の点滅態様を示す図である。

【図10-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図10-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図10-5】各乱数を示す説明図である。

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

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

【図10-8】変動パターンを例示する図である。

【図10-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

10

【図10-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

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

【図10-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図10-14】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図10-16】(A)は静止画表示演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図10-17】(A)は操作促進演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

20

【図10-18】スーパーリーチ α 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-19】スーパーリーチ α 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-20】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-21】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-22】スーパーリーチ β 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-23】スーパーリーチ β 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-24】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-25】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図10-26】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

30

【図10-27】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-28】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-29】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-30】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-31】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-32】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-33】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-34】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-35】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-36】変形例における第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

40

【図10-37】変形例における第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図10-38】変形例における第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-1】特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。

【図12-2】当り種別表を示す図である。

【図12-3】各乱数を示す説明図である。

【図12-4】当り判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12-5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12-7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 2 - 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
 【図 1 2 - 9】 小当り開放前処理を示すフローチャートである。
 【図 1 2 - 1 0】 小当り開放中処理を示すフローチャートである。
 【図 1 2 - 1 1】 小当り終了処理を示すフローチャートである。
 【図 1 2 - 1 2】 報知演出の演出例を示す表示画面図である。
 【図 1 2 - 1 3】 報知演出実行有無決定テーブル、報知演出内容決定テーブル、V 態様決定テーブル、当り有時示唆演出実行決定テーブル、および、当り無時示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 1 4】 報知演出処理を示すフローチャートである。
 【図 1 3 - 1】 特徴部 0 0 3 A K の保留連報知設定処理を示すフローチャートである。
 【図 1 3 - 2】 特徴部 0 0 3 A K の演出制御用保留情報記憶領域の一例を示す図である。
 【図 1 3 - 3】 特徴部 0 0 3 A K の保留連報知処理における決定割合を示す図である。
 【図 1 3 - 4】 特徴部 0 0 3 A K の消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
 【図 1 3 - 5】 特徴部 0 0 3 A K の変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 3 - 6】 特徴部 0 0 3 A K の変化演出設定処理を示すフローチャート等である。
 【図 1 3 - 7】 特徴部 0 0 3 A K の消去演出処理を示すフローチャートである。
 【図 1 3 - 8】 特徴部 0 0 3 A K の演出動作例を示す図である。
 【図 1 3 - 9】 特徴部 0 0 3 A K の演出動作例を示す図である。
 【図 1 3 - 1 0】 特徴部 0 0 3 A K の演出動作例を示す図である。
 【図 1 3 - 1 1】 特徴部 0 0 3 A K の変形例の変化演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1】 特徴部 0 1 0 A K の保留連報知設定処理を示すフローチャートである。
 【図 1 4 - 2】 特徴部 0 1 0 A K の演出制御用保留情報記憶領域の一例を示す図である。
 【図 1 4 - 3】 特徴部 0 1 0 A K の保留連報知設定処理における決定割合を示す図である。
 【図 1 4 - 4】 特徴部 0 1 0 A K の消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 4 - 5】 特徴部 0 1 0 A K の消去演出設定処理を示すフローチャート等である。
 【図 1 4 - 6】 特徴部 0 1 0 A K の消去演出処理を示すフローチャートである。
 【図 1 4 - 7】 特徴部 0 1 0 A K の第 2 消去演出設定処理を示すフローチャートである。
 【図 1 4 - 8】 特徴部 0 1 0 A K の演出動作例を示す図である。
 【図 1 4 - 9】 特徴部 0 1 0 A K の演出動作例を示す図である。
 【図 1 4 - 1 0】 特徴部 0 1 0 A K の演出動作例を示す図である。
 【図 1 4 - 1 1】 特徴部 0 1 0 A K の演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

本発明に係る遊技機であるパチンコ遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 5】

〔形態〕

形態の 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

10

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能である（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

20

【0016】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路（例えば、音声合成用IC079SG132）と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路（例えば、増幅回路079SG134）と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ8L、8R）と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再現性の高い演出音を適切な音量にてスピーカから出力することができる。

30

【0017】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定演出に対応する演出音に関する速度を、前記第2期間における所定期間において前記第1期間と同一速度で前記音出力手段により出力可能であり、前記第2期間における所定期間よりも後の特定期間において前記第1期間とは異なる速度で前記音出力手段により出力可能である（例えば、変形例079SG-1に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ8L、8Rから再生速度V4にて演出音を出力する一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部においてはV4とは異なる再生速度（例えば、再生速度V4よりも遅いV5）にて演出音を出力する部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出動画が第2速度で表示されている第2期間の内、特定期間については演出音に関する速度が異なるようであるため、所定演出に対応する演出音による演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【0018】

形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含む（例えば、スピーカ8L、8RからBGM（楽曲）や効果音を出力可能な部分）

50

この特徴によれば、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。

【0019】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記第1期間と前記第2期間とで発光可能であって発光態様を変化可能な発光手段（例えば、遊技効果ランプ9）を備え、

前記演出実行手段は、前記第2期間において前記第1期間よりも短い周期で前記発光手段の発光態様を変化可能である（例えば、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出の各実行期間及び第4リーチ演出前半部分実行期間よりも短い周期で遊技効果ランプ9が点滅する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光態様の変化周期が、演出の進行速度が遅い第2期間において逆に短く（早く）なることによって、第2期間の演出効果を向上できる。

【0020】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域（例えば、図10-2（A）に示す第1表示領域079SG005F）と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域（例えば、第2表示領域079SG005Sa）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出（例えば、図10-2（B）に示す第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2（C）に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記情報演出については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記情報表示を同一の動作速度で動作させる情報演出を実行可能である（例えば、図10-1

10

20

30

40

50

9～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、保留表示の回転表示を回転速度V3、テロップの移動表示を移動速度V3で表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、情報表示の動作速度と所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0021】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記第1表示領域の総面積は、前記第2表示領域の総面積よりも大きい（例えば、図10-2(A)に示すように、第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saの面積と第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広い部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定演出を情報演出よりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0022】

形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1期間と前記第2期間以外の少なくとも可変表示中の期間においては、常に同一の動作速度で前記情報表示を動作させる情報演出を実行可能である（例えば、図10-18～図10-25に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは保留表示の回転表示が回転速度V3で実行され、テロップ表示エリア079SG005Tではテロップの移動表示が移動速度V3で実行される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の動作速度が変化することがないので、遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防止できる。

【0023】

形態9の遊技機は、形態6～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記情報演出は、実行中の可変表示における演出に関する状態を示唆する情報表示を前記第2表示領域に順次移動表示させる移動表示演出（例えば、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて遊技状態に応じたメッセージの移動表示を実行する部分）を含み、

前記演出実行手段は、前記情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるように該情報表示を移動表示させる移動表示演出を実行可能である（例えば、図10-2(C)に示すように、テロップ表示エリア079SG005Tにおいてメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、情報表示の少なくとも一部が常に遊技者から視認可能となるので、移動表示演出が実行されていることを遊技者が認識し易くできる。

【0024】

形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示

10

20

30

40

50

に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）、

10

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

20

前記第2期間内においては、前記所定演出とは異なる演出であって該所定演出の演出効果を高めるための効果演出を実行可能である（例えば、図10-20、図10-21、及び図10-28に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間において画像表示装置5に集中線を表示する効果演出を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第2期間の演出効果を高めるとともに、第2期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が認識し易くできる。

30

【0025】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記効果演出を、前記所定演出の演出効果を高める効果度が異なる複数の態様（例えば、図10-28（C）に示す集中線が表示される態様と、図10-28（D）に示すように、図10-28（C）よりも集中線の表示数が多い態様）にて実行可能であり、

前記第2期間の始点から終点に進むに伴って、演出効果を高める効果度が順次高くなる態様の前記効果演出を実行可能である（例えば、図10-28（C）及び図10-28（D）に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が増える部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果演出の態様が、所定演出の演出効果を高める効果度が順次高くなる態様に変化するので、第2期間が終了して報知演出が実行されることを効果演出によって遊技者が一層認識し易くできる。

【0026】

形態12の遊技機は、形態1～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、

50

増幅回路 079SG134) と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域(例えば、図10-2(A)に示す第1表示領域079SG005F)と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域(例えば、第2表示領域079SG005Sa)と、を含む表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

特典(例えば、大当たり遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、CPU103)と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出)と、前記第2表示領域において可変表示に関連した特定情報演出(例えば、図10-2(B)に示す第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

前記報知演出を、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて実行可能である(例えば、図10-26(G)、図10-29(E)、図10-30(D)、図10-31(G)、図10-35(C)に示すように、大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止する際に、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで該大当たり報知演出の画像を表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第1表示領域と第2表示領域とを併せた広い表示領域において報知演出を実行することで、特典が付与されたことを遊技者が認識し易くできる。

【0027】

形態13は、形態12に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第2表示領域内において動作する第1表示(例えば、保留表示)と前記第2表示領域内において動作しない第2表示(例えば、第1保留記憶表示エリア079SG005Dと第2保留記憶表示エリア079SG005U)とを前記特定情報演出にて表示可能であ

10

20

30

40

50

り、

前記第1表示と前記第2表示とを消去した前記第2表示領域において前記報知演出を実行可能である（例えば、図10-26（G）、図10-29（E）、図10-30（D）、図10-31（G）、図10-35（C）に示すように、大当り報知演出を実行する場合は、保留表示と第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U及びテロップ表示エリア079SG005Tを非表示化して第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作する第1表示だけではなく、動作しない第2表示も消去した第2表示領域において報知演出が実行されるので、第2表示領域における報知演出の視認性をより一層高めることができる。

【0028】

形態14の遊技機は、形態1～形態13のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域（例えば、第1表示領域079SG005F）と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域（例えば、第2表示領域079SG005Sa）と、を含む表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えばCPU103）と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報演出（例えば、図10-2（B）に示す第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2（C）に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域の視認性を変化可能であって（例えば、変形例079SG-2に示すように、第1表示領域079SG005Fに加えて、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下可能とする部分）、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（

10

20

30

40

50

例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）、

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において前記第1表示領域の視認性は変化するが前記第2表示領域の視認性は変化しない（例えば、変形例079SG-2として図10-36及び図10-37に示すように、エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しない部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知前期間において第1表示領域の視認性が変化することで報知演出が実行されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域の視認性が変化しないことで遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことも防ぐことができる。

【0029】

形態15は、形態14に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、表示する画像を生成可能な手段であって、前記第1表示領域に表示する画像を描画可能な第1描画階層（例えば、第2画像データ）と、該第1描画階層よりも上位の描画階層であって、前記第2表示領域に表示する画像を描画可能な第2描画階層（例えば、第1画像データ）とを含む複数の描画階層を有する画像生成手段（例えば、表示制御部123）を含み、

20

前記画像生成手段が前記第1描画階層に描画する画像の視認性を変化させることにより前記第1表示領域の視認性が変化する（例えば、変形例079SG-2に示すように、第2画像データの画像として描画されるエフェクト画像079SG005Eaを拡大表示することによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示領域の視認性を変化させることなく第1表示領域の視認性だけを的確に変化させることができる。

30

【0030】

形態16は、形態15に記載の遊技機であって、

前記画像生成手段は、前記第1描画階層に描画する画像の視認性を、前記第1描画階層における前記第2表示領域に対応する領域から離れた特定位置から前記第2表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化させる（例えば、変形例079SG-2に示すように、第2画像データの画像として描画されるエフェクト画像079SG005Eaを第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画することによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させる部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1描画階層の視認性の変化が、特定位置から第2表示領域に対応する領域に向けて所定期間に亘って変化するようになるため、第2表示領域に対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【0031】

形態17は、形態14～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）を備え、

前記演出実行手段は、

前記動作検出手段での遊技者の動作の検出に基づいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作に基づいて大当り遊技状態に制御さ

50

れること、または、大当り遊技状態に制御されないことを報知可能な部分)、

前記報知演出を実行するための動作促進画像を前記第1表示領域に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出(例えば、操作促進演出)を実行可能であり、

前記所定演出の演出動画の視認性は低下するが、前記動作促進演出の視認性は低下しない(例えば、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出に対して動作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対して動作を効果的に促すことができる。

【0032】

形態18は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)と、

演出動画を表示可能な表示領域として、第1表示領域(例えば、図10-2(A)に示す第1表示領域079SG005F)と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域(例えば、第2表示領域079SG005Sa)と、を含む表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

特典(例えば、大当り遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、CPU103)と、

前記第1表示領域にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出と、前記第2表示領域において可変表示に関連した情報表示を動作させる情報演出(例えば、図10-2(B)に示す第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記第1表示領域に表示可能であり(例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分)、

前記所定演出が終了してから前記報知演出が実行されるまでの報知前期間において、前記第1表示領域で実行していた前記所定演出の進行停止に対応する特定静止画像を表示

10

20

30

40

50

する報知前演出（例えば、静止画表示演出）を実行可能であり、

前記第2表示領域における前記情報表示の動作は、前記報知前期間においても継続する（例えば、図10-20及び図10-21に示すように、静止画表示演出実行期間中においても第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図10-2（C）に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が継続する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知前期間において第1表示領域に特定静止画像が表示されることによって、報知演出が実行されることを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域での情報表示の動作は継続するので、情報表示の動作停止してしまうことによって情報演出が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0033】

形態19は、形態18に記載の遊技機であって、

前記特定静止画像は、進行が停止された前記所定演出の静止画像の色彩を変化させた画像である（例えば、図10-16及び図10-29（A）～図10-29（B）に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって静止画の色彩が反転する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1表示領域に表示される特定静止画像が、所定演出の静止画像と色彩が異なることによって、報知演出が実行されることを遊技者がより一層認識し易くできる。

【0034】

形態20は、形態19に記載の遊技機であって、

前記第2表示領域に表示されている前記情報演出の画像については、前記報知前期間において色彩は変化しない（例えば、図10-29（B）に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転するが、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知前演出が実行される際に遊技者が情報演出を認識し難くなってしまうことを防ぐことができる（情報演出の画像については色彩が変化しないので、色彩が変化した特定静止画像であることを認識し易くできる）。

【0035】

形態21は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段と（例えば、画像表示装置5）、

特典（例えば、大当り遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の実行後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記所定演出は、第 1 区間（例えば、第 1 リーチ演出と第 3 リーチ演出）と該第 1 区間よりも後の第 2 区間（例えば、第 2 リーチ演出と第 4 リーチ演出）とを含み、

前記第 1 区間と前記第 2 区間とは、それぞれが第 1 期間（例えば、第 1 リーチ演出前半部分実行期間、第 2 リーチ演出前半部分実行期間、第 3 リーチ演出前半部分実行期間、第 4 リーチ演出前半部分実行期間）と該第 1 期間よりも後の第 2 期間（例えば、第 1 リーチ演出後半部分実行期間、第 2 リーチ演出後半部分実行期間、第 3 リーチ演出後半部分実行期間、第 4 リーチ演出後半部分実行期間）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

10

前記第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分）、

20

前記所定演出を、前記第 1 区間の実行後に前記第 2 区間に移行する第 1 パターン（例えば、図 10-20 及び図 10-21 に示すスーパーリーチ α3 の可変表示や、図 10-24 及び図 10-25 に示すスーパーリーチ β3 の可変表示）と、前記第 1 区間の実行後に前記第 2 区間に移行せず終了する第 2 パターン（例えば、図 10-18 及び図 10-19 に示すスーパーリーチ α1 及びスーパーリーチ α2 の可変表示や、図 10-22 及び図 10-23 に示すスーパーリーチ β1 及びスーパーリーチ β2 の可変表示）と、で実行可能である

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 1 区間で所定演出を第 2 速度で実行して第 2 区間に移行するか第 2 区間に移行することなく所定演出が終了するかや、第 2 区間で所定演出を第 2 速度で実行して特典が付与されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0036】

形態 22 は、形態 21 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

40

前記所定演出が前記第 2 区間に移行せずに前記第 1 区間で終了することを示唆する終了示唆演出（例えば、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出）を実行可能であり、

前記終了示唆演出と、前記第 1 区間から前記第 2 区間に移行したときの所定演出とを同一の進行速度で実行可能であり（例えば、図 10-19、図 10-20、図 10-21、図 10-23、図 10-24、図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間や第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第 1 リーチ演出後半部分実行期間または第 3 リーチ演出後半部分実行期間とを進行速度 V1 にて実行する部分）、

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第 1 報

50

知期間において演出の進行速度が第3速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第1報知期間よりも後の第2報知期間において前記第3速度よりも遅い第4速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24、図10-25及び図10-26（E）～図10-26（G）、図10-29（C）～図10-29（E）、図10-30（B）～図10-30（D）、図10-31（E）～図10-31（G）、図10-35（A）～図10-35（C）に示すように、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V2にて実行する部分）、

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第2報知期間においては前記表示手段に前記第4速度の演出動画を表示することなく前記第3速度である演出動画を表示可能である（例えば、図10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27（E）～図10-27（G）、図10-30（F）～図10-30（H）、図10-32（E）～図10-32（G）、図10-35（D）～図10-35（F）に示すように、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V1にて実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2区間に移行したときの所定演出の進行速度が終了示唆演出の進行速度と同一であるので、第2区間に移行したときの進行速度が終了示唆演出の進行速度と異なることによって、特典が付与されることへの期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができるとともに、特典が付与されないことが報知されたときには、第4速度の演出動画が表示されないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0037】

形態23の遊技機は、形態1～形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU103）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、遊技者の動作を促す動作促進演出（例えば、操作促進演出）と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記第1期間よりも後の前記所定演出の第2期間において、演出の進行速度が前記第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図10-19～図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（

10

20

30

40

50

例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分）、

前記第 2 期間において前記所定演出の演出動画が前記第 2 速度で表示中であるとき、前記動作促進演出を実行可能である（例えば、図 10-24 及び図 10-25 に示すように、第 4 リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されているときに操作促進演出が実行される部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、第 2 期間中の動作促進演出の実行中において所定演出が第 2 速度で進行するため、所定演出の演出効果を高めることができる。

【0038】

形態 24 の遊技機は、形態 23 に記載の遊技機であって、

前記動作促進演出は、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出を受け付ける有効検出期間を報知する有効検出期間報知演出（例えば、プッシュボタン 31 B の操作受け継期間を示すメータ 079 SG005 M の表示）を含み、

前記演出実行手段は、前記有効検出期間が終了した場合に、該有効検出期間が終了したタイミングよりも後のタイミングから、前記有効検出期間内に前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された場合と同じ報知演出を実行可能である（例えば、図 10-33（E）、図 10-34（E）及び図 10-35（A）～図 10-35（F）に示すように、プッシュボタン 31 B の操作受付期間が終了したこと、または、遊技者がプッシュボタン 31 B を操作したことにもとづいて、同一の大当たり報知演出またははずれ報知演出を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、動作検出手段が遊技者の動作を検出しない場合に有効検出期間が経過する以前のタイミングで報知演出が実行されることがないので、動作検出手段が遊技者の動作を検出しないことにより有効検出期間中に特典が付与されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

【0039】

形態 25 の遊技機は、形態 1～形態 24 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079 SG132、音声データ ROM 079 SG133、増幅回路 079 SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

特典（例えば、大当たり遊技状態）を付与する特典付与手段（例えば、CPU 103）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出（例えば、リーチ演出）と、該所定演出の終了後に特典が付与されるか否かを報知する報知演出（例えば、大当たり報知演出とはずれ報知演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

10

20

30

40

50

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分）、

10

前記報知演出において特典が付与されることを報知するときは、該報知演出の第 1 報知期間において演出の進行速度が第 3 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であるとともに、前記第 1 報知期間よりも後の第 2 報知期間において前記第 3 速度よりも遅い第 4 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10-18、図 10-20、図 10-22、図 10-24 及び図 10-26（E）～図 10-26（G）、図 10-29（C）～図 10-29（E）、図 10-30（B）～図 10-30（D）、図 10-31（E）～図 10-31（G）、図 10-35（A）～図 10-35（C））に示すように、大当たり報知演出のうち、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度 V1 にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度 V2 にて表示される部分）、

20

前記報知演出において特典が付与されないことを報知するときは、前記第 2 報知期間においては前記表示手段に前記第 4 速度の演出動画を表示することなく前記第 3 速度である演出動画を表示可能である（例えば、図 10-19、図 10-21、図 10-23、図 10-25 及び図 10-27（E）～図 10-27（G）、図 10-30（F）～図 10-30（H）、図 10-32（E）～図 10-32（G）、図 10-35（D）～図 10-35（F））に示すように、はずれ報知演出の動画が進行速度 V1 にて表示される部分）ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、報知演出として特典の付与が報知されるときには進行速度が第 4 速度の演出動画が表示されるようになるので、特典が付与されたことを報知演出の演出動画によって遊技者に印象付けることができる。

30

【0040】

形態 26 の遊技機は、形態 25 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、特典が付与されるときにおいてのみ、前記第 2 期間中に特殊演出（例えば、図 10-16 に示すように、静止画の色彩が反転する静止画表示演出（パターン SG-2 の静止画表示演出））を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができる。

40

【0041】

形態 27 の遊技機は、形態 26 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記特典として第 1 特典（例えば、非確変大当りの大当たり遊技状態）と該第 1 特典よりも遊技者にとって有利な第 2 特典（例えば、確変大当りの大当たり遊技状態）とを付与可能であり、

前記演出実行手段は、前記報知演出において特典が付与されないことを一旦報知した後、特典が付与されることを報知する特別演出（例えば、変形例 079 SG-4 に示す復活演出）を実行可能であり、

前記第 2 期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されることが報知されるときは、前記第 2 特典が付与され（例えば、変形例 079 SG-4 に示すように

50

、静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行されて大当り報知演出が実行される場合は確変大当りの大当り遊技状態に制御される部分)、

前記第 2 期間中に前記特殊演出が実行されて前記報知演出で特典が付与されないことが報知された後に前記特別演出が実行されるときは、前記第 1 特典または前記第 2 特典が付与される(例えば、変形例 0 7 9 S G - 4 に示すように、静止画表示演出がパターン S S - 2 にて実行されて一旦はずれ報知演出が実行されてから復活演出が実行される場合は、非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合とがある部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、特殊演出が実行された後に、報知演出にて特典の付与が報知されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 0 4 2】

形態 2 8 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 2 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4)と、

演出動画を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、

特典(例えば、大当り遊技状態)を付与する特典付与手段(例えば、C P U 1 0 3)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン 3 1 B)と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力することで特典が付与されることを示唆する所定演出(例えば、リーチ演出)と、第 1 動作促進画像(例えば、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B a)と該第 1 動作促進画像とは異なる第 2 動作促進画像(例えば、操作促進画像 0 7 9 S G 0 0 5 B b)とを含む複数の動作促進画像のうちいずれかを前記表示手段に表示して遊技者の動作を促す動作促進演出(例えば、操作促進演出)と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて特典が付与されるか否かを報知する報知演出(例えば、大当り報知演出とはずれ報知演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり(例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

前記第 2 期間の開始後に前記動作促進演出を実行可能であり(例えば、図 1 0 - 2 4、図 1 0 - 2 5 に示すように、第 4 リーチ演出後半部分実行期間中に操作促進演出が実行される部分)、

前記第 1 動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段に

10

20

30

40

50

において前記所定演出の演出動画を視認可能に表示しつつ前記第1動作促進画像を表示し（例えば、図10-33に示すように、操作促進画像079SG005Baを表示するときには、透過率を有するエフェクト画像079SG005Eが共に表示されるので、遊技者は該エフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認可能となる部分）、

前記第2動作促進画像により前記動作促進演出を実行するときには、前記表示手段において前記所定演出の演出動画を前記第1動作促進画像のときよりも前記所定演出の演出動画を視認困難に表示しつつ、前記第2動作促進画像を前記第1動作促進画像の表示領域よりも広い表示領域に表示し（例えば、図10-34に示すように、操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbを表示するときには、該操作促進画像079SG005Bbの透過率が0%であることによって、操作促進画像079SG005Baが表示されるときよりもバトル演出の視認性が低下する部分）、

10

前記第2動作促進画像が表示されるときに特典が付与される割合は、前記第1動作促進画像が表示されるときよりも高い（例えば、図10-17に示すように、操作促進画像079SG005Bbが表示されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合は、操作促進画像079SG005Baが表示されるときに可変表示結果が大当たりとなる割合よりも低い部分）

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、動作促進演出として第1動作促進画像と第2動作促進画像のどちらが表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0043】

形態29の遊技機は、形態28に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1動作促進画像の表示中において、進行速度が前記第2速度である前記所定演出の演出動画を前記表示手段に表示可能である（例えば、図10-24、図10-25及び図10-33（C）～図10-33（E）に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行される部分）

30

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、第1動作促進画像の表示中に所定演出の演出動画が第2速度で表示されるので、遊技興趣を向上できる。

【0044】

形態30の遊技機は、形態1～形態29のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定演出として第1所定演出（例えば、第1リーチ演出と第3リーチ演出）と第2所定演出（例えば、第2リーチ演出と第4リーチ演出）とを実行可能であって、前記第1所定演出における第1特定区間（例えば、第1リーチ演出前半部分実行期間と第3リーチ演出前半部分実行期間）の実行後に該第1特定区間よりも後の第2特定区間（例えば、第1リーチ演出後半部分実行期間と第3リーチ演出後半部分実行期間）に移行可能であり、

40

前記所定演出を、前記第1所定演出の前記第1特定区間の実行後に前記第2特定区間に移行せず特典の付与を報知する第1特定パターン（例えば、図10-18に示すスーパーリーチα1や図10-22に示すスーパーリーチβ1の可変表示）と、前記第1所定演出の前記第1特定区間と前記第2特定区間の実行後に前記第2所定演出に移行する第2特定パターン（例えば、図10-20、図10-21に示すスーパーリーチα3や図10-24、図10-25に示すスーパーリーチβ3の可変表示）と、前記第1所定演出の前記第1特定区間と前記第2特定区間との実行後に前記所定演出を終了する第3特定パターン（例えば、図10-19に示すスーパーリーチα2の可変表示や図10-23に示すスー

50

パーリーチβ2の可変表示)と、にて実行可能であり、

前記第1所定演出の前記第1特定区間から前記第2特定区間に移行するときと、前記第1所定演出の前記第2特定区間から前記第2所定演出に移行するときの双方において、演出の進行速度が前記第2速度である演出動画を前記表示手段に表示し(例えば、図10-18~図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、各リーチ演出の演出動画を進行速度V2にて実行する部分)、

10

前記所定演出に対応する演出音については、前記第1所定演出の前記第1特定区間及び前記第2特定区間と前記第2所定演出のいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて出力する(例えば、図10-18~図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力する部分)

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1所定演出の第1特定区間から第2特定区間に移行する際、第2特定区間から第2所定演出に移行する際に変化するが、所定演出に対応する演出音の出力速度は第1所定演出の第1特定区間から第2特定区間に移行する際、第2特定区間から第2所定演出に移行する際に変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止でき、更に、所定演出の演出動画の進行速度が第2速度に変化することによって、所定演出の分岐を遊技者が認識し易くできる。

20

【0045】

(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。

【0046】

(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。

30

【0047】

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

40

【0048】

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

50

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。

【0049】

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

【0050】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「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および飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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とが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。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。

【0054】

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

【0055】

入賞球装置6A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。

【0056】

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

【0057】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞

10

20

30

40

50

口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0058】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 82（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0059】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 82 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口

10

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

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

【0063】

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

30

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

40

【0067】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。また、可動体 32 には、可動体ランプ 9d が設けられている。該可動体ランプ 9d と前述したメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d は、LED を含んで構成されてい

50

る。

【0068】

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）30が設けられている。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0074】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0075】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0076】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓

10

20

30

40

50

を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0077】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 500 A が取り付けられている。セキュリティカバー 500 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 500 A は、短片 500 A a および長片 500 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

10

【0078】

(遊技の進行の概略)

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

【0079】

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

20

【0080】

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

【0081】

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

30

【0082】

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。

【0083】

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。

40

【0084】

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。

【0085】

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、大入賞口に進出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

50

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。

【0086】

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。

【0087】

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

【0088】

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。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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」となる確率およ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。

【0094】

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

10

20

30

40

50

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

（演出の進行など）

【0097】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変

10

20

30

40

50

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

【0103】

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

10

【0104】

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

20

【0105】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0106】

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。

【0107】

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。

40

【0108】

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

【0109】

（基板構成）

50

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

【0110】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における AC 100V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1.2V や直流 5V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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。

【0116】

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

【0117】

10

20

30

40

50

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0118】

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

【0119】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 31、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、ガラス扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

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

【0 1 2 7】

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 1 2 8】

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

【0 1 2 9】

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

【0 1 3 0】

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

【0 1 3 1】

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

【0 1 3 2】

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

【0 1 3 3】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0 1 3 4】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0 1 3 5】

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

【0 1 3 6】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基

10

20

30

40

50

板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては

、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を R A M 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0144】

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

【0145】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0146】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【0147】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 103 へ送出され、C P U 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0148】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 103 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

【0149】

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

10

20

30

40

50

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、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0150】

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）普図ゲームの実行および保留の管理や、「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。

【0151】

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。

【0152】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値

が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 5 6 】

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

10

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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。

20

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【 0 1 6 0 】

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」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【 0 1 6 1 】

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。

50

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0168】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる

10

20

30

40

50

。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0169】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0173】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【0174】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0175】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0176】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0177】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0178】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッ

40

50

チを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0179】

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

【0180】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッ

ファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0187】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0188】

ステップS170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11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。

【0189】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。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123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123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。

【0190】

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 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに

実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0196】

（基本説明の変形例）

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

【0197】

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。

【0198】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

（特徴部079SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部079SG（以下、本特徴部079SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機

10

20

30

40

50

1に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図10-1に示すように、本特徴部079SGにおける音声制御基板13には、演出制御用CPU120と共動してスピーカ8L、8Rから出力される音（演出音）の生成を行う音声合成用IC079SG132と、該音声合成用IC079SG132にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路（アンプ）079SG134と、音声データROM079SG133と、が搭載されており、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用IC079SG132に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用IC079SG132に生成させる。

【0204】

音声合成用IC079SG132は、演出制御用CPU120から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ8L、8R毎に個別に生成して増幅回路079SG134に出力する。増幅回路079SG134は、音声合成用IC079SG132から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ8L、8Rに出力する。

【0205】

音声データROM079SG133には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ8L、8R毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間（例えば、飾り図柄可変表示期間）において各スピーカ8L、8Rから出力する効果音やBGM（楽曲）等の音の出力態様（周波数特性、タイミング（ディレイ）等）が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

【0206】

図10-2（A）は、本特徴部079における画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部079SGにおける画像表示装置5の表示領域は、正面視で高さL、左右幅Lの長方形形状に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第1表示領域079SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア079SG005Dと、第2特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア079SG005Uと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア079SG005Tと、を含む第2表示領域079SG005Saを構成している。

【0207】

つまり、画像表示装置5の表示領域全体のうち、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

【0208】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。

【0209】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

【0210】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形形状に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されるとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されて

10

20

30

40

50

いる。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長形状に形成されているが、その高さおよび左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さHおよび左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

【0211】

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広がっている。

【0212】

図10-2(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは、演出制御用CPU120が後述する保留表示動作処理(図8-13参照)を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度(例えば、回転速度V3)にて回転表示可能となっている。

【0213】

図10-2(C)に示すようにテロップ表示エリア079SG005Tでは、演出制御用CPU120が後述するテロップ動作処理(図10-13参照)を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ(例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中!」等の演出の状態に応じたメッセージ)を、左方向から右方向に向けて一定速度(例えば、移動速度V3)移動させつつ表示可能となっている。

【0214】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア079SG005Tにて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【0215】

尚、本特徴部079SGでは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとを共通の一定速度(V3)にて回転・移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

【0216】

図10-2(D)に示すように、第4図柄079SG005Jは、上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとを有しており、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される(OFFとなる)一方で、可変表示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される(ONとなる)。

【0217】

尚、第3表示領域079SG005Sbにおける第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化する表示である。つまり、第3表示領域079SG005Sbにおける第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、第4図柄079SG005Jや第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tとは異なり、可変

10

20

30

40

50

表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【0218】

次に、本特徴部079SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

10

【0219】

図10-3(A)～図10-3(D)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～3を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。

【0220】

図10-3(A)に示すように、画像データ1は、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005Uとテロップ表示エリア079SG005Tを第2表示領域079SG005Saに表示するとともに、第4図柄079SG005Jを第3表示領域079SG005Sbに表示するために描画されるデータである。また、画像データ1飾り図柄の小図柄を第1表示領域079SG005F(第3表示領域079SG005Sbの左側方)に表示するために描画されるデータでもある。

20

【0221】

図10-3(B)に示すように、画像データ2は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

【0222】

図10-3(C)に示すように、画像データ3は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第1表示領域079SG005Fに表示するために描画されるデータである。

30

【0223】

尚、図10-3(A)～図10-3(C)に示すように、これら画像データ1、画像データ2、画像データ3には画像表示装置5に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されており、画像データ3が最も低く設定されている(画像表示装置5における画像の表示優先度:画像データ1>画像データ2>画像データ3)。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層(最下層)の画像として表示されるようになっている。このため、図10-3(D)に示すように、画像表示装置5においては、画像データ2に基づく画像が画像データ3に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像が画像データ2に基づく画像と画像データ3に基づく画像よりも優先して表示される。

40

【0224】

尚、図10-3(D)に示すように、画像データ1に基づく画像、画像データ2に基づく画像、画像データ3に基づく画像が同時に画像表示装置5に表示される場合は、画像データ3に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ3に基づく画像は、第1データに基づく画像や画像データ2に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

50

【0225】

尚、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、画像データ1及び画像データ2に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置5に表示される一方で、画像データ3に基づく画像は、予めCGROMに記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置5に表示されるようになっている。

【0226】

特に、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度V1と該V1よりも遅い進行速度V2（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータと進行速度V2にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度V2にて表示可能としてもよい。

10

【0227】

このように、本特徴部079SGでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をV1とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第1速度となる非スローモーション期間、映像進行速度をV1よりも遅いV2とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第2速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部079SGにおける演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度がV1の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

20

【0228】

尚、本特徴部079SGでは、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図10-18～図10-25参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置5に表示される演出動画の内容自体は、図10-18～図10-25に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がV1からV2に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図10-18～図10-25に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

30

【0229】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がV2に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第1速度よりも遅い第2速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度V1よりも遅い映像進行速度V2にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【0230】

尚、本特徴部079SGでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ8L、8Rからの音の出力については再生速度V3から変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動画の映像進行速度を変えずに（V1のまま）、スピーカ8L、8Rから出力される音の再生速度、遊技効果ランプ9の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

40

【0231】

つまり、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも1の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間

50

とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【0232】

尚、本特徴部079SGでは、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能（例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの）であってもよい。

【0233】

図10-4(A)は、本特徴部079SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0237】

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

【 0 2 3 8 】

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

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少し

10

20

30

40

50

たとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部079SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウ

ント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0245】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0246】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0247】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【0248】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

【0249】

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部079SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0250】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0251】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

10

【0252】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部079SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部079SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

【0253】

また、図10-6（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0254】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0255】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進

40

50

入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0256】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部079SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

【0257】

ここで、本特徴部079SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部079SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0258】

20

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

30

【0259】

また、特に図示はしないが、本特徴部079SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(本特徴部079SGでは0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0260】

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

40

【0261】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部079SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0262】

図10-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「

50

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

【0263】

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

【0264】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0265】

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

【0266】

図 10-8 は、本特徴部 079 SG における変動パターンを示している。本特徴部 079 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0267】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 079SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0268】

尚、本特徴部 079SG における変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0269】

図 10-8 に示すように、本特徴部 079SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0270】

また、本特徴部 079SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0271】

図 10-9 は、本特徴部 079SG における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 079SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0272】

具体的には、図 10-9 に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）と PB1-2（スーパーリーチ α 1 大当たりの変動パターン）と PB1-3（スーパーリーチ α 3 大当たりの変動パターン）と PB1-4（スーパーリーチ β 1 大当たりの変動パターン）と PB1-5（スーパーリーチ β 3 大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たり A または確変大当たり B である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）と PB1-2（スーパーリーチ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0273】

図 10-9 に示すように大当たり用変動パターン判定テーブル A と大当たり用変動パターン判定テーブル B とでは、PB1-2 ~ PB1-5 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブル A では、PB1-2 に 45 個、PB1-3 に 150 個、PB1-4 に 300 個、PB1-5 に 500 個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当たり用変動パターン判定テーブル B では、PB1-2 に 30 個、PB1-3 に 135 個、PB1-4 に 315 個、PB1-5 に 515 個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部 079SG では、可変表示結果が確変大当たりである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合でスーパーリーチ β 系の変動パターンである PB1-3 と PB1-4 に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0274】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをP C 1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【0275】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP A 1-1（非リーチはずれの変動パターン）とP A 2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とP A 2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とP A 2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とP A 2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とP A 2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

10

【0276】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをP A 1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とP A 2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とP A 2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とP A 2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とP A 2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とP A 2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

20

【0277】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをP A 1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とP A 2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とP A 2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とP A 2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とP A 2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とP A 2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【0278】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをP A 1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とP A 2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とP A 2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とP A 2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とP A 2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とP A 2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

30

【0279】

つまり、本特徴部079SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（P A 1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

40

【0280】

尚、図10-8に示すように、スーパーリーチα1のリーチ演出（変動パターンP B 1-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当りとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα2のリーチ演出（変動パターンP A 2-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα3のリーチ演出（変動パターンP A 2-3またはP B 1-3に

50

ての可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第2リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【0281】

そして、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、図10-8及び図10-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、第2リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第1リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

10

【0282】

また、スーパーリーチβ1のリーチ演出(変動パターンPB1-4の可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第3リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチβ2のリーチ演出(変動パターンPA2-4の可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチβ3のリーチ演出(変動パターンPA2-5またはPB1-5にての可変表示にて実行されるリーチ演出)は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第4リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

20

【0283】

そして、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、図10-8及び図10-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、第4リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第3リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【0284】

尚、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出は必ず第1リーチ演出の後に実行され、第4リーチ演出は必ず第3リーチ演出の後に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2リーチ演出や第4リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

30

【0285】

また、本特徴部079SGでは、可変表示中において、各リーチ演出を、第1リーチ演出と第2リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第3リーチ演出と第4リーチ演出との組み合わせで実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ(例えば、第1リーチ演出と第4リーチ演出、第2リーチ演出と第3リーチ演出等の組み合わせ)で実行される場合を設けてもよい。

【0286】

40

また、本特徴部069SGでは、図10-9に示すように、スーパーリーチβ系の変動パターン(変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5)は、総じてスーパーリーチα系の変動パターン(変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3)よりも可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチβ系の変動パターン(変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5)の一部は、スーパーリーチα系の変動パターン(変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3)のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

【0287】

本特徴部079SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行

50

などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア079SG150が設けられている。図10-10に示す遊技制御用データ保持エリア079SG150は、第1特図保留記憶部079SG151Aと、第2特図保留記憶部079SG151Bと、普図保留記憶部079SG151Cと、遊技制御フラグ設定部079SG152と、遊技制御タイマ設定部079SG153と、遊技制御カウンタ設定部079SG154と、遊技制御バッファ設定部079SG155とを備えている。

【0288】

第1特図保留記憶部079SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部079SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部079SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0289】

第2特図保留記憶部079SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部079SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部079SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0290】

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

【0291】

普図保留記憶部079SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部079SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0292】

遊技制御フラグ設定部079SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状

況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 079SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0293】

遊技制御タイマ設定部 079SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 079SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0294】

遊技制御カウンタ設定部 079SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 079SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 079SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0295】

遊技制御カウンタ設定部 079SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR2~MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0296】

遊技制御バッファ設定部 079SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 079SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0297】

図 3 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 10-11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 079SG190 が設けられている。図 10-11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 079SG190 は、演出制御フラグ設定部 079SG191 と、演出制御タイマ設定部 079SG192 と、演出制御カウンタ設定部 079SG193 と、演出制御バッファ設定部 079SG194 とを備えている。

【0298】

演出制御フラグ設定部 079SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 079SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0299】

演出制御タイマ設定部 079SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 079SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0300】

演出制御カウンタ設定部 079SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 07

10

20

30

40

50

9SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0301】

演出制御バッファ設定部079SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部079SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0302】

本特徴部079SGでは、図10-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部079SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0303】

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

【0304】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0305】

図10-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されて

10

20

30

40

50

いるものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

【0306】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ079SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば(ステップ079SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ079SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ079SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ079SGS103)。

【0307】

ステップ079SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップ079SGS101; N)、ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップ079SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する(ステップ079SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば(ステップ079SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ079SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ079SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ079SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ079SGS106)。

【0308】

ステップ079SGS103、ステップ079SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ079SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ079SGS10

10

20

30

40

50

8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0309】

ステップ079SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部079SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ079SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ079SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部079SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部079SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

10

【0310】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ079SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【0311】

ステップ079SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ079SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0312】

ステップ079SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ079SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0313】

ステップ079SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ079SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ079SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ079SGS115）、ステップ079SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ079SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ079SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第

50

1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0314】

図 10-13 は、本特徴部 079SG における演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用 CPU 120 は、先読予告設定処理（ステップ S161）を実行した後、第 1 保留記憶表示エリア 079SHSG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示の更新と、これら第 1 保留記憶表示エリア 079SHSG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U に表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ 079SG162）と、テロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ 079SGS163）と、第 4 図柄 079SG005J の可変表示を実行する第 4 図柄表示処理（ステップ 079SG164）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S170～S177 のいずれかの処理を実行する。

【0315】

図 10-14 は、図 9 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 CPU 120 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 079SGS271）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 079SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 079SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0316】

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

【0317】

また、ステップ 079SGS271 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 079SGS271；N）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 079SGS273）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 079SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 079SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 079SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0318】

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

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

【0319】

ステップ079SGS272またはステップ079SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ079SGS275）。

【0320】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ079SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0321】

尚、本特徴部079SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBや確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンドや第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0322】

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

【0323】

そして、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS277）。当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；Y）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ079SGS278）を実行し、第1リーチ演出の後半部分または第3リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

【0324】

具体的には、図10-15に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部079SGのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される

10

20

30

40

50

場合は、チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。

【0325】

尚、本特徴部079SGでは、図10-27及び図10-32に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては1の演出パターンのみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0326】

更に、本特徴部079SGでは、図10-27及び図10-32に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは1つのみであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0327】

また、ステップ079SGS278においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS279）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンである場合（ステップ079SGS279；Y）は、第2リーチ演出が終了してから報知演出（大当たり報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置5に、第2リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理（ステップ079SGS280）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【0328】

該静止画表示演出決定処理では、図10-16（A）に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【0329】

尚、図10-16（B）に示すように、静止画表示演出のパターンSG-1は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンSG-2は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【0330】

特にパターンSG-2は、可変表示結果が大当たりの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第2リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターンSG-2で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0331】

また、ステップ079SGS281においてスーパーリーチα3の変動パターンではない場合（ステップ079SGS281；N）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3（PA2-5またはPB1-5）であるか否かを判定する（ステップ079SGS282）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3以外の変動パターンである場合（ステップ079SGS282；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3の変動パターンである場合（ステップ079SGS281；Y）、第4リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理

(ステップ079SGS282)を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【0332】

該操作促進演出決定処理では、図10-17(A)に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを80%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、操作促進演出の演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、80%の割合でパターンSS-2に決定する。

【0333】

尚、図10-17(B)に示すように、操作促進演出のパターンSS-1は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターンSS-2は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像をパターンSS-1よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

【0334】

つまり、本特徴部079SGにおける操作促進演出としては、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて大きなサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合(操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合)は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて通常のサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合(操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合)よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなる(大当たり報知演出が実行される)割合が高いため、操作促進演出の実行時に画像表示装置5に表示されるプッシュボタン31Bの画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0335】

ステップ079SGS283において演出制御用CPU120は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ079SGS284)。

【0336】

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

【0337】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ079SGS285)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0338】

尚、本特徴部079SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0339】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ079SGS286）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ079SGS287）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ079SGS288）。

10

【0340】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を減算（-1）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【0341】

次に、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ 及びスーパーリーチ $\beta 1 \sim \beta 3$ の可変表示の演出態様について図10-18～図10-35に基づいて説明する。

20

【0342】

先ず、図10-18、図10-19、図10-26（A）～図10-26（G）に示すスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

30

【0343】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部079SGにおける遊技効果ランプ9の点滅や点灯とは、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【0344】

40

そして図10-18、図10-19、図10-26（A）～図10-26（C）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第1リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

50

【0345】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0346】

当該可変表示がスーパーリーチα1の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図10-18及び図10-26（E）～図10-26（G）に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当たり報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止して大当たり遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当たり報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。そして、図10-26（H）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【0347】

尚、該大当たり報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され（図10-26（E）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される（図10-26（F）に該当）。そして、飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止して大当たり遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される（図10-26（G）に該当）。

【0348】

尚、該大当たり報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0349】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα2またはスーパーリーチα3の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図10-19及び図10-26（D）に示すように、味方キャラクタAの攻撃が成功せずに第1リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【0350】

図10-19及び図10-27（A）～図10-27（B）に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【0351】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005

10

20

30

40

50

S aにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄0 7 9 S G 0 0 5 Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0 3 5 2】

尚、第1リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V 1にて実行されるとき、図1 0 - 2 7 (B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V 1にて実行される。

【0 3 5 3】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにて表示されている動画の進行速度がV 1から該V 1よりも低速であるV 2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【0 3 5 4】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにてバトル演出の動画の進行速度がV 2である期間中）は、第2表示領域0 7 9 S G 0 0 5 S aにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄0 7 9 S G 0 0 5 Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0 3 5 5】

当該可変表示がスーパーリーチα 2の可変表示である場合は、第1リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図1 0 - 1 9及び図1 0 - 2 7 (E)～図1 0 - 2 7 (G)に示すように、第1表示領域0 7 9 S G 0 0 5 Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が失敗して敵キャラクタAに倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

【0 3 5 6】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV 1にて実行される。

【0 3 5 7】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域0 7 9 S G 0 0 5 S aにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V 3を維持して実行されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V 4を維持して出力される。更に、第4図柄0 7 9 S G 0 0 5 Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図1 0 - 2 7 (H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄0 7 9 S G 0 0 5 J aと下部図柄0 7 9 S G 0 0 5 J bとの双方の消灯表示）が行われる。

【0 3 5 8】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα 3の可変表示である場合は、図1 0 - 2 0、図1 0 - 2 1及び図1 0 - 2 7 (D)に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAを倒す。そして、第2リーチ演

10

20

30

40

50

出前半部分実行期間に移行する。

【0359】

図10-20、図10-21及び図10-28(A)～図10-28(B)に示すように、第2リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出が進行する。

【0360】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変

10

わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0361】

該バトル演出が進行することによって第2リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図10-20、図10-21及び図10-28(C)に示すように、効果演出として、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタBに向けて殴り掛かる様

20

がスローモーションで表示される。

【0362】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタBに向けて攻撃する様スローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる(点滅周期が早くなる)。更に、図10-28(D)に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

30

【0363】

つまり、第2リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって第1表示領域079SG005Fに表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果(大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか)に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【0364】

そして、第2リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図10-20、図10-21及び図10-28(E)に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像(本特徴部079SGでは味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする直前の画像)が第1表示領域079SG005Fに表示される。

40

【0365】

静止画表示演出の実行期間中は、第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から0に切り替わるが、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図

50

柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度がV2に低下する以前の周期に戻る。

【0366】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターンSG-2が決定されている場合は、図10-29(A)～図10-29(E)に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットし、敵キャラクタBが倒れた後に大当り遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図10-29(F)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【0367】

静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出としては、図10-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてから飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する動画は進行速度V1にて表示される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。

【0368】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0369】

一方で、静止画表示演出としてパターンSG-1が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図10-30(A)～図10-30(D)に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図10-30(F)～図10-30(H)に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【0370】

静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図10-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからは進行速度V1にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L

、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-30(E)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

10

【0371】

また、静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合は、いずれ報知演出としては、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

【0372】

いずれ報知演出としては、図10-21に示すように、味方キャラクタAの攻撃がヒットせずに敵キャラクタBに倒されるまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-30(I)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のいずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

20

【0373】

次に、図10-22、図10-23、図10-31(A)～図10-31(H)に示すスーパーリーチβ1～β3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動(第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度)が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

30

【0374】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯(点滅)が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。

40

【0375】

そして図10-22、図10-23、図10-31(A)～図10-31(C)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第3リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第3リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表

50

示領域 079SG005F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【0376】

尚、このように味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域 079SG005F にてバトル演出の動画の進行速度が V2 である期間中）は、第2表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第4図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0377】

当該可変表示がスーパーリーチ β1 の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 10-22 及び図 10-31 (E) ~ 図 10-31 (G) に示すように、第1表示領域 079SG005F において、大当り報知演出として、味方キャラクタ B の攻撃が成功して敵キャラクタ A が倒れる動画が表示された後、大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア 079SG005D、第2保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T が非表示化され、第1表示領域 079SG005F と第2表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図 10-31 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア 079SG005D、第2保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T の表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb との双方の点灯表示）が行われる。

【0378】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタ B の攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度である V1 にて実行され（図 10-30 (E) に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示が V1 よりも低速である進行速度 V2 にて実行される（図 10-30 (F) に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度である V1 にて実行される（図 10-30 (G) に該当）。

【0379】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域 079SG005Sa における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは、BGM や演出音等が変わらず再生速度 V4 を維持して出力される。更に、第4図柄 079SG005J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0380】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ β2 またはスーパーリーチ β3 の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図 10-23 及び図 10-31 (D) に示すように、味方キャラクタ B の攻撃が成功せずに第3リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【0381】

図 10-23 及び図 10-32 (A) ~ 図 10-32 (B) に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とのバトル演出が進行する。

【0382】

このとき、画像表示装置 5 の第1表示領域 079SG005F において、該バトル演出

10

20

30

40

50

の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0383】

尚、第3リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図10-32(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

【0384】

特に、画像表示装置5において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄(図10-32(B)に示す画像表示装置5の左右上部に表示されている「7」)よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができるとともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置5におけるチャンスアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

【0385】

尚、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

【0386】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【0387】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0388】

当該可変表示がスーパーリーチβ2の可変表示である場合は、第3リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図10-23及び図10-32(E)~図10-32(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタBの攻撃が失敗して敵キャラクタAに倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

【0389】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタBの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実

10

20

30

40

50

行される。

【0390】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-32(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示）が行われる。

10

【0391】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ3の可変表示である場合は、図10-24、図10-25及び図10-32(D)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタBの攻撃が成功して敵キャラクタAを倒す。そして、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【0392】

図10-24、図10-25及び図10-33(A)～図10-33(B)に示すように、第4リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタAB敵キャラクタBとのバトル演出が進行する。

20

【0393】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【0394】

該バトル演出が進行することによって第4リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図10-24、図10-25及び図10-33(C)に示すように、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタBに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

30

【0395】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタBに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。

40

【0396】

つまり、第4リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出のどちらが

50

実行されるか)に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【0397】

そして、第4リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターンSS-1に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央においてプッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像079SG005Baとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005M、およびエフェクト画像079SG005Eの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示とエフェクト画像079SG005Eの画像表示装置5の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので(図10-3参照)、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

10

【0398】

図10-33(D)に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像079SG005Eの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像079SG005Eは所定の透過率(例えば、10%~50%)を有していることで、遊技者はエフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

20

【0399】

尚、図10-33(D)及び図10-33(E)に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング(プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミング)の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【0400】

一方で、図10-34(A)~図10-34(E)に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターンSS-2に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央において、プッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像として、操作促進画像079SG005Baよりもサイズが大きい操作促進画像079SG005Bbとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005Mの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので(図10-3参照)、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

30

【0401】

図10-34(D)に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像079SG005Bbによってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像079SG005Bbは、前述したように操作促進画像079SG005Baよりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が0%の画像である。このため、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

40

【0402】

尚、図10-34(D)及び図10-34(E)に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング(プッ

50

シュボタン31Bの操作受付終了タイミング)の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【0403】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了した場合(プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合)は、これら遊技者がプッシュボタン31Bを操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行される。

【0404】

操作促進演出後の大当たり報知演出としては、図10-24及び図10-35(A)～図10-35(C)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画が進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからの動画は進行速度V1にて表示される。尚、該大当たり報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-35(D)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

【0405】

また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図10-25及び図10-35(E)～図10-35(G)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタBが倒れた後、大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。

【0406】

尚、はずれ報知演出としては、図10-25に示すように、味方キャラクタBの攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図10-35(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

【0407】

尚、図10-26(H)、図10-27(H)、図10-29(F)、図10-30(

10

20

30

40

50

E)、図10-30(I)、図10-31(H)、図10-32(H)、図10-35(D)、図10-35(H)に示すように、本特徴部079SGでは、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ(メッセージ)を含めたテロップ表示エリア079SG005Tが表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ表示エリア079SG005Tの表示自体は行いう一方で、該テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップ(メッセージ)の表示自体は実行しないようにしてもよい。

【0408】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチ α 3やスーパーリーチ β 3の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間(リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する期間)のみ遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する期間(非スローモーション期間)の一部においても遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。

【0409】

以上、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図10-19~図10-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されるとともに、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当たり報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからのBGMや演出音等の出力は変わらず通常の再生速度であるV4にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

【0410】

また、本特徴部079SGにおける音出力手は、音声合成用IC079SG132、増幅回路079SG134及びスピーカ8L、8Rを含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当たり遊技の実行時等において再現性の高いBGM(楽曲)や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ8L、8Rから出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【0411】

また、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ9が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度がV2である期間において逆に遊技効果ランプ9の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【0412】

尚、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ9の点滅周期は、第2リーチ演出や第4リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ9の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【0413】

また、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くする形態を例示したが、

本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 1 リーチ演出～第 4 リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

【0414】

また、図 10-19～図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度が V1 と V2 とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれも V3 で一定であるとともに、スピーカ 8L、8R から出力される演出音の再生速度は V4 で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

【0415】

尚、本特徴部 079SG では、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共に V3 とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

【0416】

また、図 10-2 (A) に示すように、第 1 表示領域 079SG005F の面積は、第 2 表示領域 079SG005Sa の面積と第 3 表示領域 079SG005Sb とを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第 1 表示領域 079SG005F に表示されるリーチ演出を第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0417】

また、図 10-18～図 10-25 に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U では保留表示の回転表示が回転速度 V3 で実行され、テロップ表示エリア 079SG005T ではテロップの移動表示が移動速度 V3 で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くならないことを防止できる。

【0418】

また、図 10-2 (C) に示すように、テロップ表示エリア 079SG005T においてテロップ（メッセージ）に含まれる文字は、該テロップ表示エリア 079SG005T の右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア 079SG005T の左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア 079SG005T において常にテロップ（メッセージ）全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

【0419】

尚、本特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T にてテロップ全体が常に移動表示されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア 079SG005T にて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

【0420】

また、図 10-20、図 10-21、及び図 10-28 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V2 にて実行するとともに画像表示装置 5 に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第 2 リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部 079SG では、図 10-28 (C) 及び図 10-28 (D) に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第 2 リーチ演出が終了して大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

【0421】

尚、本特徴部 079SG では、本発明における効果演出を集中線の表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 32 の所定範囲の動作、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の出力、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動等を効果演出として実行し、第 2 リーチ演出（バトル演出）の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく（例えば、可動体 32 の動作範囲を広くする、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動を大きくする、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動を大きくする等）ようにしてもよい。

【0422】

また、図 10-26 (G)、図 10-29 (E)、図 10-30 (D)、図 10-31 (G)、図 10-35 (C) に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際には、第 2 表示領域 079SG005Sa における第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当り報知演出の画像を表示するので、第 2 表示領域 079SG005Sa における大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

【0423】

尚、本特徴部 079SG では、大当り報知演出を実行する場合は、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当り報知演出の画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 表示領域 079SG005Sa に第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T が表示されている状態において、第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当り報知演出の画像を表示（第 2 表示領域 079SG005Sa において大当り報知演出の画像を第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T と重複して表示）してもよい。

【0424】

尚、このとき、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を透過させたり縮小表示する、或いは、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U とこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【0425】

また、図 10-28 及び図 10-29 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間では、第 1 表示領域 079SG005F において静止画表示演出を実行可能である一方で、図 10-20 及び図 10-21 に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第 2 表示領域 079SG005Sa において第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U における保留表示の回転表示や、図 10-2 (C) に示すテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

【0426】

更に、図 10-16 及び図 10-29 (A) ~ 図 10-29 (B) に示すように、静止

10

20

30

40

50

画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【0427】

尚、本特徴部079SGでは、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

【0428】

また、図10-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第4図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

【0429】

また、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するパターンと、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第1リーチ演出や第3リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するか否かや、第2リーチ演出や第3リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に大当たり遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

【0430】

また、図10-19、図10-20、図10-21、図10-23、図10-24、図10-25に示すように、第1リーチ演出中と第3リーチ演出中は、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度V1にて実行するので、第1リーチ演出前半部分実行期から第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当たり遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24、図10-25及び図10-26(E)～図10-26(G)、図10-29(C)～図10-29(E)、図10-30(B)～図10-30(D)、図10-31(E)～図10-31(G)、図10-35(A)～図10-35(C)に示すように、本特徴部079SGの大当たり報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V2にて実行する一方で、図10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27(E)～図10-27(G)、図10-30(F)～図10-30(H)、図10-32(E)～図10-32(G)、図10-35(D)～図10-35(F)に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度V1にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【0431】

尚、本特徴部 079SG では、スーパーリーチの可変表示結果がとてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度 V1 にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示を V1 よりも遅い進行速度 V2 にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

【0432】

尚、本特徴部 079SG では、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V1 を本発明における第3速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V2 を本発明における第4速度とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における第3速度は進行速度 V1 とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第4速度は、前記第3速度よりも遅い速度であれば進行速度 V2 と異なる速度であってもよい。

10

【0433】

また、図10-24及び図10-25に示すように、第4リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第4リーチ演出の演出効果を高めることができる。

【0434】

尚、本特徴部 079SG では、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出の実行中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V1 にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第4リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるようにしてもよい。

20

【0435】

また、本特徴部 079SG の操作促進演出としては、操作促進画像 079SG005Ba または操作促進画像 079SG005Bb に加えてプッシュボタン 31B の操作受付期間を報知するメータ 079SG005M が第1表示領域 079SG005F に表示されるようになっており、これら操作促進画像 079SG005Ba または操作促進画像 079SG005Bb とメータ 079SG005M の表示中は、第4リーチ演出の演出動画の進行速度 V2 での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、プッシュボタン 31B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作した場合と、プッシュボタン 31B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、プッシュボタン 31B の操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン 31B の操作受付期間中に大当り遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

30

【0436】

尚、本特徴部 079SG では、本発明における検出手段をプッシュボタン 31B とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、検出手段は、スティックコントローラ 31A 等のプッシュボタン 31B 以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

40

【0437】

また、図10-18、図10-20、図10-22、図10-24及び図10-26（E）～図10-26（G）、図10-29（C）～図10-29（E）、図10-30（B）～図10-30（D）、図10-31（E）～図10-31（G）、図10-35（A）～図10-35（C）に示すように、本特徴部 079SG における大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度 V1 にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度 V2 にて表示される。対し

50

て、図10-19、図10-21、図10-23、図10-25及び図10-27(E)～図10-27(G)、図10-30(E)～図10-30(G)、図10-32(E)～図10-32(G)、図10-35(D)～図10-35(F)に示すように、本特徴部079SGのはずれ報知演出の動画は進行速度V1にて表示され、進行速度V2にて表示されることが無い。つまり、大当り報知演出が実行される場合は、該大当り報知演出の演出動画の一部が進行速度V2にて表示されることによって、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

【0438】

また、本特徴部079SGでは、本発明において可変表示結果が大当りの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターンSG-2(色彩が反転する静止画表示演出)にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩が反転するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0439】

尚、本特徴部079SGでは、パターンSG-2の静止画表示演出を本発明における特殊演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特殊演出としては、パターンSG-2の静止画表示演出以外の演出(例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等)を実行可能としてもよい。

【0440】

また、本特徴部079SGの操作促進演出は、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像079SG005Baが表示されるパターンSS-1と、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像として操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbが表示されるパターンSS-2とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合は、第1表示領域079SG005Fに表示されるエフェクト画像079SG005Eを通して第4リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンSS-2にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像079SG005Baによって第4リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合と比較して第4リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図10-17に示すように、操作促進演出がパターンSS-2にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンSS-1とパターンSS-2のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、図10-24、図10-25及び図10-33(C)～図10-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0441】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Bbが表示され、該操作促進画像079SG005Bbによって、進行速度V2(スローモーション)にて表示が実行されている第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)の視認性が低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進画像079SG005Bbの表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置5の表示領域の全域に亘り表示することで、第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第4リーチ演出の演出動画(バトル演出)が操作促進演出のパターンSS-2専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第4リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1(非

10

20

30

40

50

スローモーション)にて実行してもよい。

【0442】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第1リーチ演出の後に第2リーチ演出を、第3リーチ演出の後に第4リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ α 1の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ β 1の可変表示、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に第1リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ α 2の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に第3リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ β 2の可変表示、第1リーチ演出交換部分実行期間の後に第2リーチ演出に移行するスーパーリーチ α 3の可変表示、第3リーチ演出交換部分実行期間の後に第4リーチ演出に移行するスーパーリーチ α 3の可変表示を実行可能であり、図10-18～図10-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度V2にて実行し、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力するので、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

【0443】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【0444】

以上、本発明の特徴部079SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0445】

例えば、前記特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度V2（スローモーション）にて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないパターン（常に演出動画の表示を進行速度V1にて実行するパターン）と演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0446】

また、前記特徴部 079SG では、スピーカ 8L、8R から出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度（再生速度 V4）で出力される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 079SG-1 として、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ 8L、8R から再生速度 V4 にて演出音を出力する一方で、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部（スローモーション期間）においては V4 とは異なる再生速度（例えば、再生速度 V4 よりも遅い V5）にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【0447】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 や図 10-34 に示すように、エフェクト画像 079SG005E の表示や操作促進画像 079SG005Bb の表示等によってリーチ演出の実行期間中の第 1 表示領域 079SG005F の視認性を低下させることが可能である一方で、第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下させることはできない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 079SG-2 として、第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下させることを可能としてもよい。

【0448】

更に、このように第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb の視認性を低下させることを可能とする場合については、図 10-36 及び図 10-37 に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第 1 表示領域 079SG005F の視認性を低下させるようにしてもよい。

【0449】

具体的には、図 10-36 (A) ~ 図 10-36 (D) に示すように、第 2 リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第 2 リーチ演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第 1 表示領域の中央において円形のエフェクト画像 079SG005Ea を表示し、該エフェクト画像 079SG005Ea を第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb に向けて拡大表示していく。そして、第 1 表示領域 079SG005F の全体にエフェクト画像 079SG005Ea が広がったら（エフェクト画像 079SG005Ea によって第 1 表示領域 079SG005F 全体が隠蔽されたら）、図 10-36 (E) 及び図 10-36 (F) に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【0450】

また、図 10-37 (A) ~ 図 10-37 (D) に示すように、第 4 リーチ演出が実行されている場合は、遊技者がプッシュボタン 31B を操作する、または、遊技者がプッシュボタン 31B を操作することなく操作促進演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第 1 表示領域の中央において円形のエフェクト画像 079SG005Ea を表示し、該エフェクト画像 079SG005Ea を第 2 表示領域 079SG005Sa や第 3 表示領域 079SG005Sb に向けて拡大表示していく。そして、第 1 表示領域 079SG005F の全体にエフェクト画像 079SG005Ea が広がったら（エフェクト画像 079SG005Ea によって第 1 表示領域 079SG005F 全体が隠蔽されたら）、図 10-37 (E) 及び図 10-37 (F) に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【0451】

尚、図10-36及び図10-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性は低下させないようにすることができる。

【0452】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を変化可能とする一方で、図10-36及び図10-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

【0453】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図10-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を変化させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を変化させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて実行されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性低下するため、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【0454】

また、本変形例079SG-2では、操作促進演出を第4リーチ演出中に実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

【0455】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例079SG-3として図10-38(A)～図10-38(F)に示すように、変形例079SG-2と同様に、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示を行うことによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させる。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら、図10-38(D)に示すように、操作促進演出として第1表示領域079SG005Fの中央において操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mを表示する。

【0456】

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図10-2(A)に示す第1画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像079SG005Eaによる視認性の低下を避けることができる。

【0457】

以降は、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【0458】

以上のように、本変形例 079SG-3 では、エフェクト画像 079SG005Ea の拡大表示によって第 1 表示領域 079SG005F の視認性は低下するが、第 1 画像データの画像として表示された操作促進画像 079SG005Ba とメータ 079SG005M の視認性は低下しないので、第 4 リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を効果的に促すことができる。

【0459】

また、前記特徴部 079SG では、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当たりとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 079SG-4 として、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された場合は、当該大当たりの大当たり種別が必ず確変大当たり（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当たり A）となるようにしてもよい。更には、第 2 リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当たり遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当たり種別が確変大当たりとなる場合と非確変大当たりとなる場合（非確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合と確変大当たりの大当たり遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターン SS-2 にて実行された後に大当たり報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0460】

また、前記特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T に表示されるテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア 079SG005T に表示されるテロップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当たり遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

【0461】

また、前記特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T において、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、テロップ表示エリア 079SG005T において表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当たりとなる期待度（大当たり期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

【0462】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 及び図 10-34 に示すように、リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示）を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度 V2 から進行速度 V1 に戻ってから実行してもよい。

【0463】

また、前記特徴部 079SG では、図 10-33 及び図 10-34 に示すように、操作促進演出として、画像表示装置 5 において操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb の表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb を表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン 31B の画像が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン 31B の画像が重複表示されることによって操作促進画像 079SG005Ba や操作促進画像 079SG005Bb が表示される演出を実行してもよい。

【0464】

尚、このように複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0465】

また、前記特徴部079SGでは、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときと遊技効果ランプ9の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

10

【0466】

また、前記特徴部079SGでは、図10-20、図10-21、図10-24、図10-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の点滅周期を短くする場合がある形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ9の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【0467】

また、前記特徴部079SGでは、図10-26、図10-29、図10-30、図10-31、図10-35に示すように、大当り報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

30

【0468】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ8L、8Rから出力されるBGM等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されているときに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変わらず再生速度V4にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ8L、8Rから出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度V4よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

40

【0469】

また、前記特徴部079SGでは、本発明における終了示唆演出として、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれとなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置5における表示がリーチ演出前

50

の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当たりであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

【0470】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置5における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ9の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度V2にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

10

【0471】

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

【0472】

例えば、前記特徴部079SGのパチンコ遊技機1は、図1～図9に示すような設定値を変更することによって大当たり確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機1に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

20

【0473】

また、前記特徴部079SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

30

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

40

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

【0477】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、

50

増幅回路 079SG134) と、

演出動画を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出 (例えば、リーチ演出) を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 10-19~図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 10-19~図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能である (例えば、図 10-19~図 10-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8L、8R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分)、

少なくとも前記第 1 期間と前記第 2 期間とで発光可能であって発光態様を変化可能な発光手段 (例えば、遊技効果ランプ 9) とをさらに備え、

さらに、

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

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出 (例えば保留連報知) を実行可能な報知演出実行手段 (例えばステップ 010AKS004、ステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120) と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段 (例えばステップ 010AKS007 の処理を実行する演出制御用 CPU 120) と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング (例えばタイミング TA、TB、または TC) において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出 (例えば消去演出) を実行可能な消去演出実行手段 (例えばステップ 010AKS024、ステップ 010AKS025 の処理を実行する演出制御用 CPU 120) と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象 (例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー) が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング (例えばタイミング TD) で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である (例えばステップ 010AKS045 の処理を実行可能である) 遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。さらに、このような構成によれば、特定表示が表示され続けて、遊技者に不信感を与えてしまうこと防止でき、好適に報知演出を実行できる。

【0478】

つまり、所定演出に対応する演出音に関する速度を変化させないようにすることにより遊技者に対して違和感を与えにくい遊技機とすることができるとともに、特定表示が表示

10

20

30

40

50

されているときに、消去すべき所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合でも、その後の特定タイミングで当該特定表示が消去されるので、特定表示が表示され続けて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者に対して違和感を与えにくく遊技者の信頼を得やすい遊技機を提供することができる。

【0479】

また、キャラクタの演出動画に限らず、保留記憶に関する報知演出や特定演出の進行速度も変化させてもよい。例えば、報知演出の速度が遅く変化した場合は大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。そうすることで、大当たり期待度だけではなく報知演出の表示時間も長くなりより注目させることが可能となる。

【0480】

また、特定表示は演出動画の速度が変化している場合においても、消去タイミングを変更するようにしてもよい。そうすることで、演出動画に注目させることができるとともに、速度変化制御と消去制御といった制御を同時に実行する必要がなく制御の軽減が実現できる。

【0481】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

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

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ010AKS004、ステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングTA、TB、またはTC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ010AKS024、ステップ010AKS025の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングTD）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ010AKS045の処理を実行可能である）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0482】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図11は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0483】

図11に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS902）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0484】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS 903）。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S 903；Yes）、初期化处理（ステップS 908）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。

【0485】

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S 909）。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

【0486】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS 903；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S 904）。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S 904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S 904；No）、初期化处理（ステップS 908）を実行する。

20

【0487】

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S 904；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S 905）。ステップS 905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

【0488】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 905；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S 908）を実行する。

【0489】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS 905；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S 906）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

【0490】

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S 907）。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。

50

これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0491】

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S9010）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS9011）、割込みを許可する（ステップS9012）。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。

【0492】

図12-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【0493】

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

【0494】

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

【0495】

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

【0496】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0497】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

【0498】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ2

1 が、第 2 始動入賞口の内部には第 2 始動口スイッチ 2 2 B が、V 判定入賞装置 8 7 の内部には V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a および V 判定排出スイッチ 1 5 b が、それぞれ設けられている。

【0499】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

【0500】

通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0501】

20

V 判定入賞装置 8 7 は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球の V 入賞を判定するための装置である。

【0502】

V 判定入賞装置 8 7 は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V 判定入賞装置 8 7 は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1 秒間×10 回の開放期間+1 秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9 回+終了期間 1 秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約 10 個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V 判定入賞装置 8 7 における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V 判定入賞装置 8 7 上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

30

【0503】

小当たり遊技状態においては、V 判定入賞装置 8 7 内への 10 個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V 判定入賞装置 8 7 の開放制御が実行される。V 判定入賞装置 8 7 において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部 8 7 3 とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部 8 7 2 が設けられている。

40

【0504】

可動部 8 7 2 は、ソレノイド 2 2 により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部 8 7 2 の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部 8 7 2 および固定部 8 7 3 の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部 8 7 2 の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下可能となる。

【0505】

V 判定入賞装置 8 7（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可

50

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

【0506】

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

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（100%）遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

【0511】

10

20

30

40

50

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

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

【0515】

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

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

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

10

20

30

40

50

開放) されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【0519】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置7の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0520】

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

【0521】

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

【0522】

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

【0523】

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

【0524】

第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、第2始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0525】

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0526】

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

【0527】

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

10

【0528】

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

20

【0529】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。また、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当たり表示結果となれば、小当たり遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放されるので、右打ちのまま V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行う。小当たり遊技状態の開始時には、画像表示装置 5 の画面上で小当たり遊技状態が開始されることを報知する小当たり開始報知が行われる。また、小当たり遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当たりに応じて V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放される前に実行される小当たり表示の開始タイミング、または、小当たり表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

30

【0530】

小当たり遊技状態により V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下し、V 入賞領域 8 7 0 に進入して検出されて、V 入賞が発生した場合に、小当たり経由の大当たりが発生する。V 入賞が発生したときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知が行われる。また、小当たり遊技状態の終了時は、画像表示装置 5 の画面上で小当たり遊技状態が終了したことを報知する小当たり終了報知が行われる。そして、小当たり終了後に、大当たり遊技状態となって特別可変入賞球装置 7 が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。

40

【0531】

また、小当たり遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行ったときに、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入せず、V 入賞領域 8 7 0 以外の非特定領域に進入した場合には、大当たりが発生しない。このように小当たり遊技状態中に V 入賞が発生しなかったときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞に失敗したことを報知する V 入賞失敗報知が行われる。また、小当たり遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で小当たり遊技状態が終了

50

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

【 0 5 3 2 】

図 1 2 - 2 は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7 が開放する回数を示している。

10

【 0 5 3 3 】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 1 0 回で開放時間が 0 . 1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 8 7 内の V 入賞領域 8 7 0 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 1 0 個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約 3 0 個の賞球が払出され得ることが設定されている。

20

【 0 5 3 4 】

V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 8 7 の内部の V 入賞領域 8 7 0 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りが含まれる。1 6（1 5）R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 1 小当りと呼ばれる。9（8）R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 2 小当りと呼ばれる。5（4）R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 3 小当りと呼ばれる。

30

【 0 5 3 5 】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄 1 5 R 時短大当り、および、図柄 4 R 時短大当りがある。

【 0 5 3 6 】

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

40

【 0 5 3 7 】

図柄 1 5 R 時短大当りは、大入賞口が 1 5 回（1 5 R）開放される大当りである。図柄 4 R 時短大当りは、大入賞口が 4 回（4 R）開放される大当りである。小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0 . 1 秒×1 0 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 1 5 回（1 5 R）開放される大当りであり、1 6 ラウンド

50

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

【0538】

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

10

【0539】

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

20

【0540】

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

30

【0541】

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

40

【0542】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図

50

柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

図12-3は、各乱数を示す説明図である。図12-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0546】

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

【0547】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用

乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム 1 は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【0548】

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

【0549】

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

【0550】

図 12-4 は、第 1 特図当り判定テーブル、第 2 特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【0551】

図 12-4 (A) は、第 1 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 1 特図当り判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図 12-4 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【0552】

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

【0553】

図 12-4 (B) は、第 2 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 2 特図当り判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図 12-4 (B) における上段が大当り判定テーブル部であり、図 12-4 (B) における下段が、小当り判定テーブル部である。図 12-4 (B) 上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図 12-4 (B) 下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【0554】

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

【0555】

CPU 103 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 124 のカウント値（ランダム R）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を第 1 特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第 2 始動入賞につい

10

20

30

40

50

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

【0556】

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

【0557】

図12-4(C)、(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図12-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図12-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【0558】

図12-4(C)の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」と「図柄4R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図12-4(D)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【0559】

また、図12-4(C)、(D)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「8R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【0560】

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

【0561】

図12-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当り」と「小当り経由9(8)R時短大当り」と「小当り経由5(4)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り(16(15)R時短大当りとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当りとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当りとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

【0562】

図12-5および図12-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図12-5および図12-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマン

10

20

30

40

50

ドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図12-5および図12-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

【0563】

図12-5および図12-6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

10

【0564】

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

【0565】

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

20

【0566】

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

【0567】

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

【0568】

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

30

【0569】

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

【0570】

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

40

【0571】

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

【0572】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが

50

、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【0573】

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

10

【0574】

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

20

【0575】

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

【0576】

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

30

【0577】

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

40

【0578】

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

50

【0579】

図12-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する(S1211)。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【0580】

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

【0581】

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

【0582】

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

【0583】

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

【0584】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1216)とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1217)。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1218)とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数

10

20

30

40

50

指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1219）。

【0585】

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

【0586】

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

10

【0587】

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

【0588】

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

20

【0589】

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

30

【0590】

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

40

【0591】

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

【0592】

図12-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場

50

合には、処理を終了する。

【0593】

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

10

【0594】

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

20

【0595】

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

【0596】

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

30

【0597】

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

40

【0598】

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

50

【0599】

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

【0600】

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S59）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

10

【0601】

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

20

【0602】

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S61）。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0603】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図12-4（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図12-4（B）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0604】

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

40

【0605】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する（S72）。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図12-4（C）の第1特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S73）、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合（「第2」を示している場合）は、図12-4（D）の第2特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S74）、S75に進む。

【0606】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応

50

した大当り種別を大当りの種別に決定し（S75）、S81に進む。

【0607】

また、S61で大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S61のN）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S76）。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない（第1特別図柄の変動表示である）ときは、後述するS82に進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである（第2特別図柄の変動表示である）ときは、図12-4（B）の第2特図当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（S77）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図12-4（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（S77のY）、第2特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S77Y）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S78）。

10

【0608】

小当りフラグをセットした後は、図12-4（E）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（S79）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（S80）。そして、S81に移行する。一方、S77で小当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（S77のN）、後述するS82に移行する。

20

【0609】

S81では、S75またはS80で決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに記憶し（S81）、S82に進む。たとえば、大当り種別が「図柄15R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「01」が設定され、大当り種別が「図柄4R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「02」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由16（15）R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「03」が設定される。大当り種別が小当り経由9（8）R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「04」が設定される。大当り種別が小当り経由5（4）R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「05」が設定される。これらのうち、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてV入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

30

【0610】

S82では、特別図柄の停止図柄を設定する（S78）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S80で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S75で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S111）に対応した値に更新する（S79）。

40

【0611】

図12-9は、小当り開放前処理（S118）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる（S411）。次に、CPU103は、小当り遊技状態が開始されることを

50

示す小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120へ送信する(S412)。次に、CPU103は、小当りの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする(S413)。具体的に、S413では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S119)に対応した値に更新する(S414)。

【0612】

図12-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S119)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する(S430)。次に、後述するS435でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する(S431)。V判定入賞個数カウンタは、図12-9のS413により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S432)。

【0613】

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

【0614】

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

【0615】

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

【0616】

S439では、図12-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い(S439)、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S440)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、判定入賞装置87内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置87内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【0617】

S431でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV

10

20

30

40

50

入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU 1 0 3は、ソレノイド 2 2を制御することで可動部 8 7 2を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置 8 7の作動口を閉鎖する（S 4 4 1）。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置 8 7の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置 8 7が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置 8 7が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【0 6 1 8】

次に、V判定入賞装置 8 7の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし（S 4 4 2）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（S 1 2 0）に対応した値に更新し（S 4 4 3）、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置 8 7の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【0 6 1 9】

図 1 2 - 1 1は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S 1 2 0）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU 1 0 3は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し（S 4 4 1）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（S 4 4 2）。

【0 6 2 0】

S 4 4 2でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS 4 3 4またはS 4 4 5でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 3）。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域 8 7 0に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ 8 7 aがオン状態となっているか否かを判定する（S 4 4 4）。S 4 4 4でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S 4 4 4でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（S 4 4 5）。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（S 4 4 6）、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【0 6 2 1】

S 4 4 2でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 4 7）。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド 2 2の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域 8 7 0（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（S 4 4 7 A）。次に、CPU 1 0 3は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 8）。S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする（S 4 4 9）。

【0 6 2 2】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置 8 7内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置 8 7内に進入した遊技球は必ずV入賞領域 8 7 0にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる（図 1 2 - 1 0のS 4 3 5）ことに基づいて、S 4 4 9で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

10

20

30

40

50

【0623】

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

【0624】

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

【0625】

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

【0626】

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

【0627】

図12-12は、報知演出の演出例を示す表示画面図である。図12-12（a）に示すように、大当り遊技中のエンディング期間において保留記憶バッファ内の当り（大当りまたは小当り）に関する保留情報が記憶されていることを報知する報知演出が実行されることを示唆する示唆演出として画像表示装置5の画面上に示唆画像152F001が表示される。示唆演出として表示される示唆画像152F001は、その後に「V」の表示による保留連の報知演出が実行されることを示唆するV形状のエフェクト画像である。

【0628】

示唆演出の後に実行される報知演出には、第1態様による報知演出と第2態様による報知演出とが設けられている。第1態様による報知演出は、白色の小さい「V」が表示される演出である。また、第2態様による報知演出は、赤色の大きい「V」が表示される演出である。また、保留記憶バッファ内にある当りの個数を「V」の後ろの数字で示すようになっている。例えば、「V×1」は保留記憶バッファ内に当りが1つ以上あることを示し、「V×2」は保留記憶バッファ内に当りが2つ以上あることを示し、「V×3」は保留記憶バッファ内に当りが3つ以上あることを示し、「V×4」は保留記憶バッファ内に当りが4つあることを示している。「V」の後ろの数字は、表示されている数よりも多い当りが保留記憶バッファ内にあることを示す場合もある。例えば、「V×1」では、当りが1つではなく2～3である場合にも表示される可能性がある。

【0629】

図12-12（a）の状態から、報知演出が実行されなかった場合には、図12-12（b）に示すように、エンディングの映像が流れる。それに対し、図12-12（a）の状態から第1態様による報知演出が実行される場合を図12-12（c）に示す。図12-12（c）に示すように、第1態様による報知演出として、白色の小さい「V」による

10

20

30

40

50

第1態様画像152F002が表示される。図12-12(c)では、「V×1」となっているため、保留記憶バッファ内に1つ以上の当りがあることが示される。

【0630】

図12-12(a)の状態から第2態様による報知演出が実行される場合を図12-12(d)に示す。図12-12(d)に示すように、第2態様による報知演出として、赤色の大きい「V」による第2態様画像152F003が表示される。図12-12(d)では、「V×3」となっているため、保留記憶バッファ内に3つ以上の当りがあることが示される。

【0631】

図12-13は、報知演出実行有無決定テーブル、報知演出内容決定テーブル、V態様決定テーブル、当り有時示唆演出実行決定テーブル、および、当り無時示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。図12-13(A)は、報知演出を実行するか否かを決定するための報知演出実行有無決定テーブルである。図12-13(A)に示すように、設定値に応じて異なる割合で報知演出の実行有無が決定される。具体的には、設定1では報知演出実行有が35%、報知演出実行無が65%に決定され、設定2では報知演出実行有が40%、報知演出実行無が60%に決定され、設定3では報知演出実行有が45%、報知演出実行無が55%に決定され、設定4では報知演出実行有が50%、報知演出実行無が50%に決定され、設定5では報知演出実行有が55%、報知演出実行無が45%に決定され、設定6では報知演出実行有が60%、報知演出実行無が40%に決定される。つまり、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に実行有に決定される割合が高くなっている。

【0632】

図12-13(B)は、報知演出内容決定テーブルを示す図である。保留記憶バッファ内にある当り数により、実行される報知演出内容のパターンが異なっている。そして、設定値に応じて報知演出内容のパターンの決定割合が異なる。まず、保留記憶バッファ内の当り数が1のときは、設定1～設定6で共通の報知演出内容として「V×1」に決定される。当り数が1のときには、設定値によらず共通の演出が実行されることとなる。また、保留記憶バッファ内の当り数が2のときは、「V×2」または「V×1」による報知演出が実行される。設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に「V×2」の報知演出内容に決定されやすくなっている。

【0633】

また、保留記憶バッファ内の当り数が3のときは、「V×3」、「V×2」および「V×1」の中からいずれかの報知演出が実行される。設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に「V×2」や「V×3」の報知演出内容に決定されやすくなっている。また、各設定値において「V×2」よりも「V×3」の方が決定されやすくなっている。また、保留記憶バッファ内の当り数が4のときは、「V×4」、「V×3」、「V×2」および「V×1」の中からいずれかの報知演出が実行される。設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に「V×3」や「V×4」の報知演出内容に決定されやすくなっている。また、設定値が低い場合には「V×1」や「V×2」に決定される割合が高く、設定値が高い場合には「V×3」や「V×4」に決定される割合が高くなっている。

【0634】

図12-13(C)は、V態様決定テーブルを示す図である。V態様には、白色の小さいVの表示で示される第1態様と赤色の大きいVの表示で示される第2態様とが設けられている。いずれの設定値においても第2態様よりも第1態様に決定されやすくなっている。また、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に第2態様に決定される割合が高くなっている。

【0635】

図12-13(D)は、当り有時示唆演出実行決定テーブルである。保留記憶バッファ内に当りがある場合には、設定値に関わらず示唆演出が必ず実行されるように決定される。図12-13(E)は、当り無時示唆演出実行決定テーブルである。保留記憶バッファ

内に当りが無い場合には、設定値に関わらず、示唆演出の実行有が30%、示唆演出の実行無が70%の割合で決定される。

【0636】

図12-14は、報知演出処理を示すフローチャートである。報知演出処理は、先読予告設定処理（図7のS161）において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず、現在の遊技状態が大当り開始時であるか否かを判定する（152FS001）。報知演出の実行有無や報知演出の内容は、大当り開始時のタイミングで決定される。大当り開始時で無ければ（152FS001; N）、処理を終了する。大当り開始時であれば（152FS001; Y）、RAM122に設けられた保留記憶バッファ内を確認する（152FS002）。これにより、各種フラグやコマンドに関する情報が保留記憶バッファ内にあるかを確認することができる。

10

【0637】

次いで、演出制御用CPU120は、報知演出の実行がある場合に設定される報知演出済フラグが設定されているか否かを判定する（152FS003）。報知演出済フラグが設定されていれば（152FS003; Y）、処理を終了する。報知演出済フラグが設定されていなければ（152FS003; N）、大当りまたは小当りの保留記憶があるか否かを判定する（152FS004）。大当りまたは小当りの保留記憶がある場合（152FS004; Y）には、図12-13（A）に示す報知演出実行有無決定テーブルにより、設定値に応じた報知演出の実行の有無を決定する（152FS005）。

【0638】

152FS005の後、演出制御用CPU120は、報知演出の実行有に決定されたか否かを判定する（152FS006）。報知演出の実行無に決定されていた場合（152FS006; N）には、152FS010の処理へ移行する。報知演出の実行有に決定されていた場合（152FS006; Y）には、報知演出済フラグをセットする（152FS007）。次いで、図12-13（B）に示す報知演出内容決定テーブルにより、当り数と設定値とに応じた報知演出の内容を決定する（152FS008）。次いで、図12-13（C）に示すV態様決定テーブルにより、V態様を決定する（152FS009）。次いで、図12-13（D）に示す当り有時示唆演出実行決定テーブルにより、示唆演出の実行有無を決定する（152FS010）。なお、152FS010においては、示唆演出が必ず実行されるように決定される。その後、152FS011の処理へ移行する。

20

【0639】

152FS004において、大当りまたは小当りの保留記憶がないと判定された場合（152FS004; N）には、図12-13（E）に示す当り無時示唆演出実行決定テーブルにより、示唆演出の実行有無を決定する（152FS012）。その後、152FS011の処理へ移行する。152FS011の処理においては、決定された各種演出を大当りのエンディング中に実行するように設定する（152FS011）。そして、処理を終了する。

30

【0640】

〔特徴部152F、153Fにより得られる主な構成や効果〕

〔1〕 設定機能のある遊技機で保留連報知を行うと、設定値で大当り確率が異なるため保留連報知の実行割合が設定値に依存してしまい好適に報知演出を行うことができない虞がある。特徴部152Fでは、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態のエンディング期間において当り（大当りまたは小当り）に制御される保留連であることを報知する報知演出を実行する。そして特徴部152Fでは、図12-13（A）に示すように、大当りまたは小当りの保留記憶がある場合に、設定値1～6に応じて異なる割合で報知演出の実行の有無が決定される。これにより、設定値に応じて報知演出の実行割合を変えることで、状況に応じた報知演出が実行可能となる。このように、設定機能のある遊技機において好適に報知演出を行うことにより、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0641】

〔2〕 図12-13（A）に示すように、設定1よりも設定6の方が高い割合で報知

50

演出実行有に決定される。具体的には、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に報知演出実行有に決定されやすい。これにより、報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【0642】

〔3〕 図12-13(B)に示すように、設定1よりも設定6の方が当りが複数記憶されていることを示す報知演出の実行割合が高い。具体的には、保留記憶バッファ内に当りが複数記憶されている場合には、当り数と同じ数に関する報知演出が設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に実行されやすくなっている。これにより、大当り遊技状態（小当り経由の大当りを含む）に制御されると判定された当り（大当りまたは小当り）の保留情報が複数記憶されていることを示す報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0643】

〔4〕 演出制御用CPU120は、図12-12(a)に示す、示唆画像152F001による示唆演出を実行可能である。そして、図12-13(D)、(E)に示すように、示唆演出は設定1~6で共通の実行割合である。これにより、いずれの設定値であっても共通の割合で示唆演出が実行されるため、遊技者の報知演出への期待感を煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

〔5〕 設定機能のある遊技機で保留連報知を行うと、設定値で大当り確率が異なるため保留連報知の実行割合が設定値に依存してしまい好適に報知演出を行うことができない虞がある。特徴部153Fでは、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態のエンディング期間において当り（大当りまたは小当り）に制御される保留連であることを報知する報知演出を実行する。そして特徴部153Fでは、図12-13(C)に示すように、大当りまたは小当りの保留記憶がある場合に、設定値1~6に応じて異なる割合でいずれかのV態様による報知演出が実行されるように決定される。これにより、設定値に応じて報知演出の態様を変えることで、報知演出の態様による設定値の推測が可能となる。このように、設定機能のある遊技機において好適に報知演出を行うことにより、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0644】

〔6〕 図12-13(C)に示すように、設定1よりも設定6の方が高い割合で赤色大のV態様による報知演出を実行することに決定される。具体的には、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に赤色大の第2態様のV態様に決定されやすい。これにより、第2態様による報知演出が実行されることで高設定であることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

30

【0645】

〔特徴部1522F、153Fのその他の変形例〕

〔1〕 特定回数大当り遊技状態に制御された後であって、該特定回数の大当り遊技状態に制御されているときに報知演出を実行しなかった場合には、高設定（例えば、設定6）において報知演出が実行有に決定される割合よりも高い割合で報知演出を実行してもよい。具体的には、10回大当りに制御されたときに当りの保留情報が記憶されていた場合があったにも関わらず報知演出が実行されなかったときには、設定6で報知演出実行有に決定される60%よりも高い割合で報知演出を実行してもよい。あまりにも長い間報知演出が実行されないと遊技の興趣が低下してしまう虞があるが、このようにすれば報知演出が特定回数として例えば10回実行されないことによる遊技の低下を防止でき、報知演出による興趣を向上させることができる。なお、特定回数は10回に限らずいずれの回数であってもよいし、保留記憶バッファ内に当りがあるが報知演出が実行されなかった場合の大当りの回数のみを計数し、当りが無い場合の大当りの回数は計数しないようにしてもよい。また、当りの有無に関係なく報知演出が実行されない大当りの回数が多くなるほど報知演出実行有に決定される割合が高くなるようにしてもよい。

40

【0646】

〔2〕 大当り遊技状態に有利度の異なる複数の大当りを設けるようにしてもよい。例

50

例えば、ラウンド数の異なる4R大当りと、15R大当りとを設けるようにしてもよい。そして、大当り遊技状態中において、4R大当りの保留記憶がある場合には、設定1よりも設定6の方が高い割合で報知演出を実行可能であり、15R大当りの保留記憶がある場合には、設定1と設定6とで共通の割合で報知演出を実行するようにしてもよい。つまり、有利者に不利な大当りが保留記憶バッファ内にある場合には、高設定ほど報知演出が実行されやすい決定がされ、有利者に有利な大当りが保留記憶バッファ内にある場合には、設定値に関わらず共通の割合で報知演出が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、有利度の低い大当りがその後に実行される場合であっても、有利度は低いが高設定であることに期待が持てるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0647】

〔3〕 保留記憶バッファ内に当りが複数記憶されている場合に、白色小のV態様よりも赤色大のV態様による報知演出が高い割合で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、赤色大のV態様による報知演出が実行された場合には、大当り遊技状態に制御されると判定された保留情報が複数記憶されていることに期待を持たすことができ、遊技の興趣が向上する。

【0648】

〔4〕 前述した実施の形態について、所定状態（小当り）において遊技媒体が進入可能となる可変入賞手段（V入賞装置）と、可変入賞手段内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（V入賞口）と、表示結果に基づいて有利状態に制御する第1状態制御手段（一種当り）と、表示結果に基づいて所定状態（小当り）に制御して可変入賞手段内の特定領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、当該所定状態において特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて有利状態に制御する第2状態制御手段（二種当り）とを備える遊技機について説明した。要約すると、前述した実施の形態については、遊技領域に設けられたV入賞装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）について説明したが、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）に適用してもよい。このような場合であっても、設定値が高くなるにつれて報知演出の実行割合が高くなるようにすればよい。また、設定値が高くなるにつれて第2態様による報知演出が実行されやすくなるようにすればよい。このようにすれば、一種+二種の遊技機であれば、高設定であることを報知演出によりアピールすることができ、一種の遊技機であれば、設定差による大当り確率に基づかずに報知演出の実行割合を調整することが容易に可能となる。

【0649】

〔5〕 前述した実施の形態においては、報知演出が大当りのエンディング演出期間で実行される場合について説明した。しかし、報知演出は、それ以外の期間で実行されるようにしてもよい。例えば、大当り開始直後のラウンドや、大当り遊技中のラウンドで実行されるようにしてもよい。また、大当り遊技中の複数のタイミングで報知演出が実行されるようにしてもよい。例えば、ラウンド中の期間とエンディング期間とで報知演出が実行されるようにしてもよい。また、設定値に応じて複数のタイミングのうちのいずれのタイミングで報知演出が実行されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0650】

〔6〕 前述した実施の形態においては、大当りが終了するときにラウンド中に獲得した合計球数を表示するようにしてもよい。そして、その表示の実行中に大当りが終了すると見せかけて復活する演出を実行してもよい。また、その復活する演出が実行されるときに報知演出を実行してもよい。

【0651】

〔7〕 前述した実施の形態においては、大当り開始時に保留記憶バッファ内を確認し、当りの保留情報が記憶されている場合に報知演出の実行の有無の決定が1回の抽選により実行される場合について説明した。しかし、当りが複数存在する場合には、当り毎に報知演出の実行有無の抽選が実行されるようにしてもよい。また、当りの数により報知演出

10

20

30

40

50

の実行有無の割合が異なるようにしてもよい。例えば、保留記憶バッファ内に当りが複数ある場合には、当りが1つの場合よりも報知演出の実行割合が高くなる様にしてもよい。これにより、保留記憶バッファ内に当りが複数存在するという低い発生確率の状態のときに設定値の推測をしやすいようにし、このような状態となった遊技者に有利な報知を実行することができる。また、当りが記憶されている保留情報が実行されるタイミングによって、報知演出の実行割合が異なるようにしてもよい。具体的には、大当り後の次に実行される可変表示が当りとなる場合の報知演出の実行割合は、大当り後の4つ先の可変表示が当りとなる場合の報知演出の実行割合より高くなるようにしてもよい。

【0652】

〔8〕 前述した実施の形態においては、報知演出の実行割合が高設定である程高い場合について説明した。しかしながら、報知演出の実行割合が低設定である程高くなるようにしてもよい。このようにすれば、低設定であっても報知演出による大当り中の演出の興趣を向上することができる。また、低設定であっても高設定への期待感を持たせることができる。また、報知演出の実行割合を高設定と低設定とで同じとなるように調整してもよい。このようにすれば、大当り確率の高い高設定であっても大当り確率の低い低設定であっても同じ割合で報知演出が実行されるため、現在の設定値を推測し難くすることができる。

【0653】

〔9〕 前述した実施の形態においては、V態様として、白色小の第1態様と赤色大の第2態様とについて説明した。しかし、V態様としてはさらに複数種類あってもよく、色のみや形のもが異なるものであってもよい。また、特定の設定値でしか表示されない態様があってもよい。具体的には、設定4以上のとき（設定6確定等でもよい）にしか表示されない第3態様としての虹色のV態様があってもよい。また、高設定では第1態様よりも第2態様の方が高い割合で表示されるようにしてもよい。

【0654】

〔10〕 前述した実施の形態においては、示唆画像に複数種類の態様を設けるようにしてもよい。そして、実行される示唆画像の態様によって報知演出であるVの画像が獲得できるか否か（表示されるか否か）や、報知演出内容である獲得可能なVの数を示唆するようにしてもよい。具体的には、示唆画像として、白、青、赤の態様を設け、白<青<赤の順でVの獲得期待度や獲得したときのVの数の期待度が高くなるようにしてもよい。

【0655】

〔11〕 前述した実施の形態においては、V態様に高設定確定パターンを設け、所定条件が成立することによって高設定確定パターンが実行されるようにしてもよい。具体的には、設定5，6のときに保留記憶バッファ内に当りが4つあるという所定条件が成立した場合に100%の確率で報知演出が実行されるようにしてもよい。

【0656】

〔12〕 前述した実施の形態においては、特定の設定値であることが否定されるパターンを設けてもよい。具体的には、保留記憶バッファ内に当りが4つあるにも関わらず報知演出が実行されなかった場合には、設定1が否定されるようにしてもよい。このようにすれば、保留されている当りが消化される期間に対しても注目させることができる。

【0657】

〔13〕 前述した実施の形態においては、実際の当り数と同じ報知がされる方が実際の当り数と異なる報知がされるよりも高設定の期待度が高くなるようにしてもよい。具体的には、当り数が3であるときに「V×3」と報知する場合の方が、当り数が4であるときに「V×3」と報知する場合よりも、高設定の期待度が高くなるようにしてもよい。

【0658】

〔14〕 前述した実施の形態においては、報知演出の態様の変化として画面上に表示されるV態様の表示が異なる場合について説明した。しかし、報知演出の態様の変化としては、出力される音や遊技効果用のランプによる発光、振動やエアーの噴出等の変化が実行されるものであってもよい。具体的には、第1態様と第2態様とから成る報知演出にお

10

20

30

40

50

いて、画面上では同じ表示を行うが、第２態様の報知演出を行うときは、遊技中の遊技者のみが体感できるような振動を与えるようにしてもよい。このようにすれば、遊技中の遊技者のみ高設定の示唆を知ることが可能となるため、画面の表示を見た別の遊技者がその遊技台を狙って遊技することを防止することができる。また、逆に高設定であることを音やランプにより報知して高設定をアピールしてもよい。このようにすれば、高設定示唆の台で遊技をする遊技者に高揚感を与えることができる。

【０６５９】

（特徴部００３ＡＫに関する説明）

続いて、特徴部００３ＡＫについて説明する。特徴部００３ＡＫのパチンコ遊技機１は、有利状態（大当り遊技状態やＶ入賞で大当り遊技状態に制御される小当り遊技状態）に制御されるときに、有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）を報知する報知演出（保留連報知）を実行可能であり、報知演出が実行されたことにより、特定表示（有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを示す表示）を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第１態様と、当該第１態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第２態様とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、第１態様の特定表示を表示しているときであって、第２態様の特定表示を表示するための条件が成立しているときに、当該特定表示を第１態様から第２態様に变化させる变化演出を実行可能である。

【０６６０】

つまり、００３ＡＫに係るパチンコ遊技機１では、報知演出が実行されて特定表示が表示されていることにより、有利状態に制御される保留情報があること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）が示されている状況で、特定表示が更に有利度の高い表示態様に变化する場合があるようになっている。これにより、第１態様の特定表示が表示されているときに、有利度の高い態様に变化することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０６６１】

以下、特徴部００３ＡＫのパチンコ遊技機１の特徴的な部分について説明する。ここでは説明しない他の部分については、上述の基本説明のパチンコ遊技機１の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。

【０６６２】

まず、特徴部００３ＡＫのパチンコ遊技機１の動作について説明する。図１３－１は、大当り遊技状態において、特徴部００３ＡＫの保留連報知を実行するための保留連報知処理の動作を示すフローチャートである。保留連報知処理は、図７のステップＳ１７６の大当り中演出処理内で実行される。保留連報知処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留連報知の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＡＫＳ００１）。保留連報知の実行タイミングでないと判定した場合（ステップ００３ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、保留連報知設定処理を終了する。

【０６６３】

保留連報知の実行タイミングは、有利状態の開始から終了までの任意のタイミングに定められていればよい。この実施例では大当り遊技状態における所定ラウンド目（例えば４ラウンド等）のラウンド中となっている。ステップ００３ＡＫＳ００１では、例えば４ラウンドの開始時であるか否かを判定すればよい。なお、実行タイミングが複数種類あっていずれかに決定されるようにしてもよい。また、制御中の大当り遊技状態の大当り種別や保留内の大当り種別によって実行タイミングや実行タイミングの決定割合が異なるようにしてもよい。

【０６６４】

保留連報知の実行タイミングは、図１２－１に示すようなＶ判定入賞装置８７に遊技球が入賞可能な状態となる小当り遊技状態中であってもよい。即ち、保留連報知は、有利状態としてのＶ入賞が可能となる小当り遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、

実際には有利状態が開始していないが、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでのインターバルや、有利状態に制御される可変表示中（例えば実行済みの保留連報知の対象の可変表示中等）に保留連報知が実行されるようにしてもよい。なお、短期間の大当りの発生頻度が過度にならないようにするために、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでにインターバルを設ける場合等には、インターバルに保留連報知を実行することで、演出が間延びして興味が低下してしまうことを防止できる。

【0665】

保留連報知の実行タイミングであると判定した場合（ステップ003AKS001；Yes）、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ003AKS002）。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内当りがあることを示す特定表示が報知対象の当りとなるまで継続的に表示されるようになっている。そのような特定表示が表示されていることに対応して、保留連報知中フラグがオン状態であれば（ステップ003AKS002；Yes）、保留連報知設定処理を終了して新たな保留連報知は実行しない。

【0666】

なお、特定表示が表示されているときに、新たな保留連報知を実行するようにしてもよい。このような場合、新たな保留連報知が実行されたことに応じて、新たに特定表示が表示されるようにしてもよいし、特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【0667】

保留連報知中フラグがオフ状態であれば（ステップ003AKS002；No）、現在記憶されている保留番号1～3の保留情報（第2保留情報）に当り（小当りまたは大当り）となる保留情報があるか否かを判定する（ステップ003AKS003）。

【0668】

演出制御用CPU120は、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドや、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドを受信したことに基づいて、当該情報を演出制御用の保留情報として、RAM122の所定領域（演出制御用保留情報記憶領域）に記憶する。図13-2は、演出制御用保留情報記憶領域の一例を示している。図13-2に示すように、保留情報の記憶順に対応する「保留番号」と、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドから特定される「表示結果」と、が対応付けて保留情報として記憶される。図13-2における保留番号0の保留情報は、実行中の可変表示に対応する保留情報である。また、各保留情報には、保留連報知の「報知対象」であることを特定可能な情報、後述する変化演出を実行する場合の「変化タイミング」を示す情報、後述する消去演出を実行するタイミングである「消去タイミング」を示す情報が対応付けて記憶される。保留情報としてこれらの以外の情報（例えば変動パターン情報等）が対応付けて記憶されていてもよい。演出制御用保留情報記憶領域は、新たな始動入賞が発生する毎に、上限数（4個）の範囲内で新たな保留情報が記憶され、可変表示が終了または開始される毎に、保留番号0の保留情報が消去されて、保留番号1以降の保留情報が1つ若い保留番号にシフトして更新される。

【0669】

図13-2では、実行中の可変表示が小当りであり、当該小当り経由の大当り遊技状態において、保留番号2及び3の保留情報を対象に保留連報知が実行されることを示している。また、後述する変化演出や消去演出の実行タイミングも記憶されている。なお、図13-2に示す例では、図12-2に示すような当り種別（小当り経由で大当りが発生する当り種別が含まれるもの）を想定している。

【0670】

ステップ003AKS003の処理では、演出制御用保留情報記憶領域を参照し、保留番号1～3の第2保留情報に表示結果が当りとなる保留情報が格納されているか否かを判定すればよい。

【0671】

なお、演出制御用保留情報記憶領域は、第1特図に対応する保留情報と第2特図に対応する保留情報とが設けられていればよい。図13-2に示す演出制御用保留情報記憶領域は、第2特図に対応するものである。

【0672】

第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先的に実行されることから、大当たり遊技状態の終了後は高ベース状態では、通常第2特図の可変表示により遊技が進行される。そのため、この実施例では、保留連報知の対象として、第2特図（第2始動入賞口への入賞）に対応する第2保留情報について保留連報知を実行するようになっている。そのため、ステップ003AKS003では、第2保留情報に当たりとなるものがあるか否かを判定するようになっている。なお、図では省略しているが、通常状態で大当たりとなった場合には、第2保留情報の数が無いか少ないことが想定されるため、本実施例では高ベース状態（時短状態）で大当たりとなった場合に、大当たり遊技状態（有利状態）において保留連報知を実行するようになっている。なお、遊技状態によらず保留連報知を実行するにしてもよい。

10

【0673】

なお、第1特図（第1始動入賞口への入賞）に対応する第1保留情報について保留連報知を実行するにしてもよい。例えば、通常状態で大当たりとなった場合には、第1保留情報について保留連報知を実行するにしてもよい。この場合の保留連報知の演出態様を、第2保留情報についての保留連報知の演出態様と異ならせてもよい。

【0674】

20

第2保留情報は4個まで記憶可能であるが、この実施例では、保留番号1～3の第2保留情報を対象として保留連報知を実行可能となっている。そのため、ステップ003AKS003では、全ての保留番号ではなく、保留番号1～3の第2保留情報に当たりとなるものがあるか否かを判定するようになっている。

【0675】

例えば、第2保留情報が4個記憶された状態で、保留番号4のみが当たりとなる保留情報だった場合に、当該保留番号4に対して保留連報知を実行した場合、大当たり遊技状態が終了した後に、実際に保留連報知となる当たりとなる可変表示が実行されるまでに、第2特図の可変表示が3回実行されることになる。この3回の可変表示で選択され得る可変表示時間の最長時間（例えば2分）であった場合、保留連報知が実行された大当たり遊技状態終了後、大当たりとなる可変表示が開始されるまで最長約6分かかり、大当たり遊技状態となるまで最長約8分かかることになる。このように、保留連報知を実行したにも関わらず、当該保留連報知に対応する大当たりとなるまでが冗長となってしまいうことを防止するため、この実施例では、保留番号4の保留情報は保留連報知の対象外としている。これにより、保留連報知後の演出が間延びしてしまうことを防止でき、興趣低下を防止できる。

30

【0676】

なお、保留番号4の保留情報を保留連報知の対象外とすることに限定されず、保留番号4の保留情報を保留連報知の対象としてもよいし、保留番号3及び4の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。また、保留番号2以下の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。例えば、各保留情報に対応した変動パターン（変動時間）を先読みして、その変動時間に応じていずれの保留情報まで保留連報知の対象とするかを決定するにしてもよい。例えば、記憶されている保留情報に対応した総変動時間が特定の範囲内となる保留情報までを保留連報知の対象とするにしてもよい。このようにすることで、記憶されている保留情報に対応する変動時間に応じて、保留連報知後の演出の間延びを防止しつつ、保留連報知の実行機会を確保することができ、好適に保留連報知を実行できる。

40

【0677】

現在記憶されている保留番号1～3の第2保留情報に当たりとなるものがない場合は（ステップ003AKS003；No）、保留連報知設定処理を終了する。現在記憶されている保留番号1～3の第2保留情報に当たりとなるものがある場合は（ステップ003AKS003；Yes）、保留連報知を実行するか否かを判定する（ステップ003AKS00

50

4)。

【0678】

ステップ003AKS004では、例えば、図13-3(A)に示す割合で、保留連報知を実行するか否かを判定(決定)する。図13-3(A)に示すように、ステップ003AKS004では、30%の割合で保留連報知を実行すると判定され、70%の割合で保留連報知を実行しないと判定される。保留内当りが複数ある場合には、各々の保留内当りについて保留連報知を実行するか否かを判定する。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて保留連報知の実行判定割合を異ならせてもよい。また、実行判定割合も好適に保留連報知を実行できれば任意の割合でよい。

10

【0679】

続いて、ステップ003AKS004にて保留連報知を実行すると判定されたか否かを判定する(ステップ003AKS005)。保留連報知を実行しない判定された場合(ステップ003AKS005; No)、保留連報知設定処理を終了する。

【0680】

保留連報知を実行すると判定された場合(ステップ003AKS005; Yes)、消去演出の実行タイミングを決定する(ステップ003AKS006)。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内に当りがあることを示す特定表示が画像表示装置5における所定の表示エリアにおいて表示されるようになっている。そして、特定表示は、保留連報知の対象となる可変表示において消去演出が実行されることに応じて消去される。この実施例では、消去演出の実行タイミングとして、図13-4に示すように、保留連報知の対象となる可変表示におけるリーチ演出実行前のタイミングTAと、リーチ演出実行中のタイミングTBと、が設けられている。

20

【0681】

ステップ003AKS006では、例えば、図13-3(B)に示す割合で、消去演出の実行タイミングを決定する。図13-3(B)に示すように、ステップ003AKS006では、消去演出の実行タイミング(消去タイミング)として、40%の割合でタイミングTAに決定され、60%の割合でタイミングTBに決定される。保留連報知の実行対象が複数ある場合には、各々の保留内当りについて消去タイミングを決定する。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて消去タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に消去演出を実行できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、タイミングTAよりも後のタイミングであるタイミングTBに決定される割合が高くなっている。このようにすることで、タイミングTAで消去演出が実行されなかった場合でも、タイミングTBまで遊技者の期待感を維持することができる。

30

【0682】

このように、この実施例では、保留連報知の対象となる可変表示において消去演出が実行されるとともに、その可変表示において消去演出の実行タイミングが複数設けられている。これにより、消去演出により保留連報知の実行対象の可変表示が明確になるとともに、消去演出の実行タイミングが複数設けられていることで、演出のバリエーションが多彩になり、遊技の興趣が向上する。

40

【0683】

なお、消去演出の実行タイミングは、図13-4のタイミングTA、TBに限定されず、保留連報知の実行対象となる当りとなるまでの任意のタイミングであってもよい。また、実行タイミングが2種類に限定されず、3種類以上であってもよいし、保留連報知の実行対象以外の可変表示において実行されるようにしてもよい。また、消去演出の実行タイミングが一定であってもよい。さらに、消去演出の実行タイミングにおいて、消去演出が実行されるか否かを煽る演出を実行してもよい。そして、その煽る演出の演出態様によって消去演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、保留内連報知や消去演出の演出効果を向上させることができ、興趣が向上する。

50

【0684】

保留連報知の実行対象が複数ある場合、必ず保留番号が最も若い（可変表示の実行順が早い）可変表示において消去演出を実行するように、消去タイミングを設定するようにしてもよい。特定表示の消去タイミングを制御やRAM122の不具合やノイズの影響で決定できなかった場合、決定したが消去タイミングを読み出せなかった場合には、消去演出を実行できずに本来消去されるべきタイミング以降も特定表示が表示され続けてしまうおそれがある。そこで、保留連報知を実行して特定表示を表示した後は、演出制御用CPU120は、保留連報知実行後の最初の当りとなることを示す演出制御コマンド（当り開始指定コマンド等）を受信したことに基づいて、消去演出を実行するようにしてもよい。例えば、当該演出制御コマンドの受信に基づいて、第1態様の特定表示を表示している場合には、当該第1態様の特定表示を消去する消去演出を実行し、第2態様の特定表示を表示している場合には、当該第2態様の特定表示を消去して第1態様の特定表示に変更する消去演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、不具合により特定表示が表示され続けてしまうことを防止でき、遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

10

【0685】

ステップASK006にて消去演出の実行タイミングを決定した後は、保留連報知が実行されたことに応じて表示される特定表示の態様に対応した特定表示パターンを決定する（ステップ003AKS007）。

【0686】

この実施例では、特定表示の表示態様として第1態様と保留内当りが複数あることを示す第2態様とが設けられている。よって、第1態様の特定表示よりも、第2態様の特定表示の方が遊技者にとっての有利度合いが高い。このように、保留内当りが複数あることを示す第2態様を設けたことで、1回の報知で複数回当りとなることを報知可能となり、遊技者は第2態様で特定表示が表示されることを期待するようになり、演出の興趣が向上する。

20

【0687】

この実施例では、特定表示パターンとして、特定表示を第1態様で表示する特定表示パターンAと、特定表示を第2態様で表示する特定表示パターンBと、が設けられている。また、特徴部003AKに係るパチンコ遊技機1では、特定表示が第1態様で表示された後、変化演出が実行されて第2態様に変化する特定表示パターンCが設けられている。このように、特定表示が第1態様から、保留内当りが複数あることを示す表示態様であり、より有利度の高い第2態様に変化する場合があるので、第1態様の特定表示が表示されているときに変化演出が実行されて第2態様に変化することを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

【0688】

なお、第2態様は、保留内当りの数が第1態様よりも多いことを示すことで、遊技者にとっての有利度合いが高い態様となっていたが、第2態様が第1態様よりも有利度合いの高い態様であればよい。例えば、第2態様は、保留内当りの当り種別が第1態様よりも有利であることを示す態様であってもよい。例えば、第2態様は、第1態様よりも保留内当りの大当り遊技状態のラウンド数や獲得可能な賞球が多いことを示す態様としてもよいし、大当り遊技状態終了後の遊技状態（確変制御の有無や時短回数等）が有利であることを示す態様としてもよい。

40

【0689】

ステップ003AKS007では、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に応じて、例えば、図13-3（C）に示す割合で特定表示パターンを決定する。図13-3（C）に示すように、ステップ003AKS007では、保留連報知の実行対象の保留内当りが1つである場合には特定表示パターンAに決定され、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合には、40%の割合で特定表示パターンBに決定され、60%の割合で特定表示パターンCに決定される。なお、保留連報知の対象外を含む保留内当りの数、

50

保留連報知の実行対象の保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて特定表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に特定表示を表示できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合には、変化演出が実行されない特定表示パターンBよりも変化演出が実行される特定表示パターンCに決定される割合が高くなっている。このようにすることで、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合でも第1態様で表示される割合が高くなるので、特定表示が第1態様で表示された場合の遊技者の落胆を抑え、変化演出が実行される期待感を高めることができる。

【0690】

なお、この実施例では、特定表示の表示態様として、第1態様と保留内当りが複数あることを示す第2態様とが設けられていたが、特定表示の表示態様として、それぞれ保留内当りの数の期待値や当り種別の有利度合いが異なる3種類以上の表示態様が設けられていてもよい。そして、変化演出の実行に伴い、有利度合いの低い表示態様からより有利度合いの高い表示態様に变化可能に構成してもよい。例えば、第1態様と、第1態様よりも有利度合いの高い第2態様と、第2態様よりも有利度合いの高い第3態様と、を設け、第1態様から第2態様に変化し、さらに第3態様に变化する特定表示パターンや、第1態様から第3態様に变化する特定表示パターンが設けられていてもよい。このようにすることで、特定表示に係る演出が多彩になり、保留連報知中の遊技の興趣を向上させることができる。

【0691】

この実施例では、保留連報知を実行するときに、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に基づいて変化演出を実行するか否か（特定表示パターンCとするか）を決定するようになっている。このようにすることで、保留連報知実行時の保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するので、保留連報知実行後の保留情報を監視する必要がないので、処理負担を増大させることなく、変化演出を実行できる。

【0692】

ステップ003AKS007にて特定表示パターンを決定した後は、変化演出を実行すると決定された否か、即ち、特定表示パターンCに決定されたか否かを判定する（ステップ003AKS008）。

【0693】

変化演出を実行すると決定された場合（ステップ003AKS008；Yes）、変化演出の実行タイミングを決定する（ステップ003AKS009）。この実施例では、変化演出の実行タイミングとして、図13-5に示すように、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了後の1変動目の変動開始直後のタイミング1-ta、その後のタイミング1-tb、保留連報知が実行された後の2変動目の変動開始直後のタイミング2-ta、その後のタイミング2-tb、が設けられている。なお、タイミング1-ta、タイミング2-taの各変動におけるタイミング（変動開始からの時間）は同じであり、タイミング1-tb、タイミング2-tbの各変動におけるタイミングは同じであり、先頭の数値は大当り遊技状態終了後の何変動目であるかを示している。即ち、タイミング1-ta、1-tbは、大当り遊技状態終了後の1変動目のタイミングta、tbであり、タイミング2-ta、2-tbは、大当り遊技状態終了後の2変動目のタイミングta、tbであることを示している。

【0694】

なお、1の可変表示における変化演出の実行タイミングta、tbは、当該1の可変表示における消去演出の実行タイミングであるタイミングTA、TBよりも前のタイミングとなっている。このようにすることで、変化演出が実行される前に消去演出が実行されて特定表示が消去されるといった演出の不整合を防止できる。また、1の可変表示において変化演出を実行してから消去演出を実行することができるようになり、演出が多彩になり興趣が向上する。さらに、このように、予め消去演出の実行可能タイミングを変化演出の

10

20

30

40

50

実行可能タイミングよりも後に設けておくことで、各演出の実行タイミングの調整が不要になり、制御負担の増大を防止できる。

【0695】

図13-5に示すように、変化演出は、複数の可変表示のいずれかで実行されるので、演出のバリエーションが多彩になり、いずれのタイミングで特定表示が期待度の高い態様に变化する変化演出が実行されるかに注目させることができ、興味が向上する。

【0696】

ステップ003AKS009では、例えば、1回目の当りの保留番号に応じて図13-3(D)に示す割合で、変化演出の実行タイミングを決定する。図13-3(D)に示すように、ステップ003AKS009では、1回目の当りが保留番号1である場合、変化演出の実行タイミング(変化タイミング)として、保留連報知が実行された大当り遊技状態終了後の1変動目のタイミング1-taに40%の割合で決定され、タイミング1-tbに60%の割合で決定される。このように、1回目の当りが保留番号1である場合は、大当り遊技状態終了後の1変動目で消去演出が実行されて当りとなるため、当該変動で変化演出が実行される。また、1回目の当りが保留番号2である場合、変化演出の実行タイミング(変化タイミング)として、タイミング1-taに10%の割合で決定され、タイミング1-tbに20%の割合で決定され、タイミング2-taに30%の割合で決定され、タイミング2-tbに40%の割合で決定される。

【0697】

なお、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて変化タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に変化演出を実行できれば任意の割合でよい。なお、この実施例では、変化タイミングとして、実行され得る変化タイミングのうち後のタイミング決定される割合が高くなっている。このようにすることで、前の変化タイミングで変化演出が実行されなかった場合でも、後の変化タイミングまで遊技者の期待感を維持することができる。

【0698】

なお、変化演出の実行タイミングは、図13-5のタイミング1-ta、1-tb、2-ta、2-tbに限定されず、消去演出が実行されるまでの任意のタイミングであってもよい。また、実行タイミングが各変動で2種類に限定されず、各変動で3種類以上または一定であってもよい。また、変化演出の実行タイミングが予め定められた変動(例えば大当り遊技状態後の1変動目)で実行されるようにしてもよい。さらに、変化演出の実行タイミングにおいて、変化演出が実行されるか否かを煽る演出を実行してもよい。そして、その煽る演出の演出態様によって特定表示が変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、保留連報知や変化演出の演出効果を向上させることができ、興味が向上する。

【0699】

ステップ003AKS009の処理を実行した後や、変化演出を実行しないと決定された場合(ステップ003AKS008;No)、画像表示装置5等で保留連報知を実行し、図13-5に示すように、当該保留連報知の実行後に、ステップ003AKS007における決定結果に応じて、特定表示を第1態様または第2態様で画像表示装置5における表示エリアに表示するための設定を行う(ステップ003AKS010)。具体的には、保留連報知を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づいて保留連報知を実行する。そして、ステップ003AKS007において特定表示パターンAまたは特定表示パターンCに決定された場合は、特定表示を第1態様で表示し、特定表示パターンBに決定された場合は、特定表示を第2態様で表示するための制御を行う。また、RAM122には、表示中の特定態様の表示態様を特定可能な情報を記憶する特定表示態様記憶領域が設けられており、ステップ003AKS010では、表示する特定表示の表示態様(第1態様または第2態様)に対応した情報を特定表示態様記憶領域に格納する。

【0700】

その後、ステップ003AKS004、ステップ003AKS006、ステップ003AKS008における決定結果に応じて、図13-2に示す演出制御用保留情報記憶領域における保留情報の「報知対象」、「変化タイミング」、「消去タイミング」を更新する（ステップ003AKS011）。具体的には、ステップ003AKS004にて保留連報知を実行すると判定された保留情報の「報知対象」に保留連報知を実行することを示す情報（フラグ等）を記憶し、ステップ003AKS006にて決定された「消去タイミング」を報知対象の対応する保留情報に対応付けて記憶し、ステップ003AKS008にて決定された「変化タイミング」を変化タイミングに対応する保留情報に対応付けて記憶する。

【0701】

具体的には、ステップ003AKS008にてタイミング1-taまたは1-tbに決定された場合、保留番号1の保留情報の「変化タイミング」にtaまたはtbを対応付けて記憶し、タイミング2-taまたは2-tbに決定された場合、保留番号2の保留情報の「変化タイミング」にtaまたはtbを対応付けて記憶する。これにより、変動開始時に保留番号0の保留情報の「変化タイミング」を参照することで、当該変動において変化演出を実行すること、及び、変化タイミングを特定することができる。

【0702】

続いて、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグをオン状態にセットして（ステップ003AKS012）、保留連報知設定処理を終了する。

【0703】

なお、この実施例では、保留連報知の実行タイミングにおいて、特定表示の消去タイミング、及び、特定表示の変化タイミングを決定するようになっていた（ステップ003AKS006、ステップ003AKS009）。特定表示の消去タイミング、及び、特定表示の変化タイミングを、特定表示の表示中から消去するまでの任意のタイミングで決定するようにしてもよい。例えば、特定表示の表示中の変動開始時に、当該変動において変化演出を実行するか否かや、実行する場合の変化タイミングを決定するようにしてもよい。また、特定表示の表示中の変動開始時に、当該変動が保留連報知の対象変動である場合には、消去タイミングを決定するようにしてもよい。消去タイミングを決定する場合において、当該変動で変化演出を実行することが決定されている場合は、消去タイミングを変化タイミングよりも後にタイミングに決定するようにすればよい。このようにすることで、特定表示に関する演出（変化演出、消去演出）に関して不整合が生じてしまうことを防止できる。

【0704】

図13-6（A）は、変化演出設定処理の動作を示すフローチャートである。変化演出設定処理は、可変表示の開始前に図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行される。変化演出設定処理は、特定表示が第1態様で表示されているときであって、変化演出を実行すると決定されていない可変表示で、いわゆるガセの変化演出を実行するための処理である。

【0705】

ガセの変化演出とは、変化演出は特定表示の演出態様が変化することを示唆する演出であるが、その結果特定表示の演出態様が変化しない場合の変化演出である。このようなガセの変化演出を実行することで、変化演出の実行頻度が向上するので、第1態様の特定表示が表示されているときに第2態様に変化することを遊技者に期待させることの頻度を向上させることができ、遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【0706】

なお、ガセの変化演出は実行せずに、変化演出が実行された場合には、特定表示の表示態様が必ず変化するようにしてもよい。

【0707】

図13-6（A）に示すように、変化演出設定処理では、演出制御用CPU120は、

10

20

30

40

50

先ず、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第1態様で表示されているか否かを判定する（ステップ003AKS021）。特定表示が第1態様で表示されていない場合（ステップ003AKS021；No）、変化演出設定処理を終了する。

【0708】

特定表示が第1態様で表示されている場合（ステップ003AKS021；Yes）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0の保留情報の「変化タイミング」を参照することで、今回の可変表示では変化演出（ガセではない変化演出）が実行されて特定表示が変化するか否かを判定する（ステップ003AKS022）。ステップ003AKS022では、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0に変化タイミングを示す情報が記憶されているか否かを判定する。今回の可変表示で変化演出が実行されて特定表示が変化する場合には（ステップ003AKS022；Yes）、ガセの変化演出を実行しないため、変化演出設定処理を終了する。

10

【0709】

今回の可変表示で特定表示が変化しない場合には（ステップ003AKS022；No）、ガセの変化演出を実行するか否かを決定する（ステップ003AKS023）。ステップ003AKS023では、例えば、図13-6（B）に示す割合で、ガセの変化演出を実行するか否かを決定する。図13-6（B）に示すように、ステップ003AKS023では、10%の割合でガセの変化演出を実行すると決定され、90%の割合でガセの変化演出を実行しないと決定される。なお、保留内当りの数、保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じてガセの変化演出の決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適にガセの変化演出を実行できれば任意の割合でよい。

20

【0710】

なお、第1態様とはいえ特定表示が表示されており、間もなく当りとなることが確定している状況であるため、ガセの変化演出を実行すると決定される割合は、ガセの変化演出を実行しないと決定される割合よりも低いことが好ましい。即ち、ガセの変化演出の実行頻度が極端に高くないことが好ましい。このようにすることで、ガセの変化演出を実行しすぎること、特定表示が表示されて高まっている興趣が低減してしまうことを防止できる。

【0711】

続いて、ガセの変化演出を実行すると決定されたか否かを判定する（ステップ003AKS024）。ガセの変化演出を実行すると決定されていない場合（ステップ003AKS024；No）、変化演出設定処理を終了する。

30

【0712】

ガセの変化演出を実行すると決定されている場合（ステップ003AKS024；Yes）、画像表示装置5等でガセの変化演出を実行するための設定を行う（ステップ003AKS025）。ステップ003AKS025では、ガセの変化演出に対応した演出制御データに基づいて、ガセの変化演出を実行するための制御を行う。その後、変化演出設定処理を終了する。

【0713】

図13-7は、消去演出処理の動作を示すフローチャートである。消去演出処理は、可変表示中に図7のステップS172の可変表示中演出処理内で実行される。消去演出処理は、図13-1の保留連報知設定処理において決定された消去タイミングにおいて特定表示の表示態様に応じた消去演出を実行するための処理である。

40

【0714】

消去演出処理では、演出制御用CPU120は、先ず、演出制御用保留情報記憶領域及び変動開始からの経過時間に基づいて、消去演出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ003AKS031）。ステップ003AKS031では、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0の保留情報に消去タイミングを示す情報（TA、TBを示す情報）が記憶されているか否かを判定し、消去タイミングを示す情報が記憶されている場合

50

には、変動開始からの経過時間が当該消去タイミングに到達したか否かを判定する。そして、保留番号0の保留情報に消去タイミングを示す情報が記憶されており、消去タイミングに到達したと判定した場合に、消去演出の実行タイミングであると判定する。消去演出の実行タイミングでない場合（ステップ003AKS031；No）、消去演出処理を終了する。

【0715】

消去演出の実行タイミングである場合（ステップ003AKS031；Yes）、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第1態様で表示されているか否かを判定する（ステップ003AKS032）。

【0716】

特定表示が第1態様で表示されている場合（ステップ003AKS032；Yes）、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第1消去演出を実行するための設定を行う（ステップ003AKS033）。ステップ003AKS033では、第1消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第1消去演出を実行するための制御を行う。これにより、特定表示が消去されることになる。

【0717】

その後、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ003AKS034）、消去演出処理を終了する。

【0718】

特定表示が第1態様で表示されていない場合（ステップ003AKS032；No）、即ち、特定表示が第2態様で表示されている場合、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第2消去演出を実行するための設定を行う（ステップ003AKS035）。ステップ003AKS035では、第2消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第2消去演出を実行するための制御を行う。

【0719】

このように、この実施例では、特定表示が第1態様で表示されているときには第1消去演出が実行され、特定表示が第2態様で表示されているときには第1消去演出とは演出態様の異なる第2消去演出が実行されるようになっている。例えば、第2消去演出は、第1消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第1消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとっての有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

【0720】

この実施例では、第2消去演出が実行された場合、第2態様の特定表示が消去されるが、特定表示が第1態様で再度表示されるようになっている。そのため、ステップ003AKS035の処理を実行した後、画像表示装置5の表示エリアに特定表示を第1態様で表示するための表示設定を行う（ステップ003AKS036）。その後、消去演出処理を終了する。

【0721】

続いて、特徴部003AKの演出動作例について説明する。図13-8は、大当り遊技状態において保留連報知が実行される場合の演出動作例を示している。図13-8（A）は、表示結果が大当りとなったときの画像表示装置5を示している。画像表示装置5には、「大当り！」という文字が表示され、右上部分に「777」の数字（小図柄）が表示されて、表示結果が大当りとなったことが示されている。

【0722】

その後、大当り遊技状態の1ラウンド目が開始される。大当り遊技状態では、例えば図13-8（B）に示すように、画像表示装置5の左上部分に現在のラウンド表示が表示される。

【0723】

この実施例では、大当り遊技状態における4ラウンド目が保留連報知の実行タイミング

10

20

30

40

50

となっている。保留連報知を実行すると決定された場合、大当たり遊技状態におけるラウンドが消化されて、4ラウンド目になると、図13-8(C)に示すように、保留内に当りがあること（保留内連荘すること）を報知する保留連報知として、画像表示装置5の中央に「V」を示す第1態様の特定表示003AK001（第1特定表示003AK001）が表示される。第1特定表示003AK001は、図13-8(D)に示すように、画像表示装置5に右下部分に設けられた表示エリア003AK002に移動し、縮小されて表示される。このような、保留連報知及び特定表示の表示は、図13-1のステップ003AKS010の処理に基づいて実行される。

【0724】

第1特定表示003AK001は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまでは、表示エリア003AK002において継続的に表示される。これにより、保留内に当りがあること（保留内連荘となること）を継続的に報知でき、報知対象の可変表示が分かりやすくなる。

10

【0725】

なお、特定表示は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまで、常に表示されていなくてもよく、例えば所定の演出（予告演出やリーチ演出）が実行される場合等には一時的に視認不可能になるようにしてもよい。

【0726】

その後、大当たり遊技状態が終了するときには、例えば図13-8(E)に示すように、画像表示装置5に、「大当たり終了」という文字とともに、大当たり遊技状態における総賞球数の表示（「TOTAL XXXX pt」）が表示されるエンディング演出が実行されて、大当たり遊技状態が終了する。

20

【0727】

大当たり遊技状態が終了すると、図13-8(F)に示すように、画像表示装置5において、保留情報に基づく飾り図柄の可変表示が開始される。図13-8(F)では、下向き矢印での各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示していることを示している。

【0728】

大当たり遊技状態終了後の1変動目で変化演出を実行することが決定されている場合、図13-8(G)に示すように、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示され、図13-8(H)に示すようなエフェクトにより、第1特定表示003AK001が視認できなくなる。

30

【0729】

その後、エフェクトが消えると、図13-8(I)に示すように、画像表示装置5の中央に第1特定表示003AK001に代えて「W」を示す第2態様の特定表示003AK003（第2特定表示003AK003）が表示される。

【0730】

図13-8(G)～(I)に示すように、特定表示が第1特定表示003AK001から第2特定表示003AK003に変化する演出が変化演出となる。第2特定表示003AK003は、保留内に複数の当りがあることを示す特定表示の表示態様であり、第1特定表示003AK001よりも有利度が高い。このように、特定表示の有利度が向上する変化演出を実行可能とすることで、第1特定表示003AK001が表示されているときの遊技者の期待感高めることができ、興味が向上する。

40

【0731】

なお、図13-8(G)～(I)に示すような変化演出は、図7のステップS172の可変表示中演出処理内で演出制御用保留情報記憶領域が参照され、演出制御用保留情報記憶領域に変化タイミングが記憶されている場合、当該変化タイミング（タイミングt aまたはt b）において変化演出を実行するための制御が行われる。

【0732】

その後、第2特定表示003AK003は、図13-8(D)に示すように、画像表示装置5に右下部分に設けられた表示エリア003AK002に移動し、縮小されて表示さ

50

れる。

【0733】

なお、特定表示パターンとして、特定表示を最初から第2態様で表示する特定表示パターンBに決定された場合には、図13-8(C)の段階において第2特定表示003AK003が表示される保留連報知が実行されることになる。

【0734】

また、図13-6のステップ003AKS025にて、ガセの変化演出を実行するための設定が行われた場合、図13-8(G)、(H)に示すような演出と同様の演出を実行した後に、特定表示が変化せずに第1特定表示003AK001が表示される演出が実行されることになる。

【0735】

図13-9は、第1消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図13-9(A)は、画像表示装置5の表示エリア003AK002に第1特定表示003AK001が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【0736】

例えば、この変動中のタイミングTB(リーチ中のタイミング)において消去演出を実行することが決定されている場合、図13-9(B)に示すように、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される。

【0737】

そして、図13-9(C)に示すように、画像表示装置5の全体がブラックアウトして視認不可能な状態になり、第1特定表示003AK001が消去される第1消去演出が実行される。

【0738】

その後、図13-9(D)に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が大当たりとなる。このように、保留連報知の対象となる可変表示では、特定表示が消去される消去演出が実行される。これにより、特定表示を消化して当たり(大当たり)となったような演出を実行することができる。

【0739】

図13-10は、第2消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図13-10(A)は、画像表示装置5の表示エリア003AK002に第2特定表示003AK003が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【0740】

例えば、この変動中のタイミングTB(リーチ中のタイミング)において消去演出を実行することが決定されている場合、図13-10(B)に示すように、第2特定表示003AK003が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される。

【0741】

そして、図13-10(C)に示すように、画像表示装置5が切り裂かれるようなエフェクトが表示されて、第2特定表示003AK003が消去される第2消去演出が実行される。

【0742】

第2消去演出は、第1消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第1消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量(音量、光量等)の多い態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第1消去演出では音声が出力されず、第2消去演出では音声が出力されるようにしてもよい。また、第2消去演出では演出用役物が動作するのに対して、第1消去演出では演出用役物が動作しないようにしてもよいし、第1消去演出では演出用役物の動作量が第1消去演出よりも少ないようにしてもよい。このようにするこ

10

20

30

40

50

とで、特定表示の表示態様によって異なる消去演出を実行することができる。そして、遊技者の有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

【0743】

その後、図13-10(D)に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が大当たりとなる。第2消去演出が実行されると、第2特定表示003AK003は消去されるが、表示エリア003AK002には第1特定表示003AK001が表示される。これにより、第2特定表示003AK003は消去されることで大当たりとなったような演出を実行できるとともに、第1特定表示003AK001を再表示することで、さらに保留内に当たりがあることを継続して報知できる。

10

【0744】

なお、第2消去演出が実行された後、第1特定表示003AK001を再表示せずに、その後の有利状態において、再度保留連報知を実行し、当該保留連報知にお実行に応じて第1特定表示003AK001が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、第2特定表示003AK003が表示されているときに当たりとなった場合には、再度保留連報知が実行されることにあるので、保留連報知がループすること期待できるようになる。

【0745】

また、第2消去演出が実行された後、表示エリア003AK002に第2特定表示003AK003を表示したままにしてもよい。この場合、保留連報知の対象についての消去演出が実行されるまで第2特定表示003AK003が継続して表示されるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示を変更する制御負担を軽減できる。

20

【0746】

図13-9、図13-10に示すように、保留連報知の対象となる可変表示において特定表示を消去する消去演出を実行することで、保留連報知の実行対象の可変表示が分かりやすくなる。また、特定表示が消去されるときに、消去演出が実行されるので、特定表示が消去されたことが明確になり、特定表示を消去することの違和感を軽減できる。また、特定表示に対応した可変表示が明確になり、遊技者に分かりやすい遊技機を提供することができる。

【0747】

なお、図13-8に示した保留連報知の演出態様、特定表示の表示態様、変化演出の演出態様、図13-9、図13-10消去演出の演出態様は一例であり、保留連報知や特定表示は、保留内当たりがあることを報知できればよい。また、変化演出は特定表示の表示態様が変化することを示す演出であればよく、消去演出は特定表示が消去されることに伴って実行される演出であればよい。このような演出であれば、各演出は、画像表示装置5、音声、ランプ、役物の動作等の演出装置により実行される任意の演出であってよい。

30

【0748】

例えば、大当たり遊技状態終了後の時短状態で保留表示（またはアクティブ表示）の表示態様を有利状態（大当たり／小当たり）に制御される期待度が高い態様に変化させる保留変化演出を実行可能な場合において、特定表示を変化させる変化演出と保留変化演出とを同一または類似の態様で開始し、演出結果として特定表示または保留表示のいずれかが変化する演出を実行可能にしてもよい。このようにすることで、同一または類似の演出によって開始された後に特定表示が変化する場合と保留表示が変化する場合とがあるので、意外性のある演出を実行できる。このような同一または類似の演出を実行する場合には、特定表示が変化する割合よりも保留表示が変化する割合の方が高くしておくことが好ましい。このようにすることで、同一または類似の演出によって開始された後に特定表示が変化した場合の意外性を高めることができる。なお、これとは逆に特定表示を変化させる変化演出と保留変化演出とを異なる態様で実行するようにしてもよい。また、同一または類似の態様で開始される場合と、異なる態様で実行される場合と、があるようにしてもよい。このようにすることで、演出が多彩になり、興味が向上する。

40

【0749】

50

また、例えば、図13-8(G)の示した変化演出では、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示され、第2特定表示003AK003に変化するようになっていたが、第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002に表示されたまま、表示エリア003AK002に演出画像が飛んでくるような演出が実行された後に、第2特定表示003AK003に変化する（または変化しない）変化演出が実行されるようにしてもよい。

【0750】

また、図13-8(G)の示した変化演出と、図13-9(B)の示した消去演出とは同様に第1特定表示003AK001が表示エリア003AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される同様の演出が実行され、その後変化演出または消去演出に分岐するようになっていた。このようにすることで、第1特定表示003AK001が画像表示装置5の中央に拡大して表示されたときに、有利度合いが高くなる変化演出が実行されるか、当該変動で当たりとなることが報知される消去演出が実行されるかに遊技者が注目するようになり、遊技の興味が向上する。なお、上記実施例では、変化演出と消去演出との実行タイミングは異なっていたが、同じタイミングで実行可能にしてもよい。このようにすることで、変化演出と消去演出のいずれに分岐するかが分かりづらくなり、演出の興趣を向上させることができる。

【0751】

なお、変化演出と消去演出との導入部分において同様の演出を実行するものに限定されず、明確に区別できるようにしてもよいし、明確に区別できるパターンを設けてもよい。また、変化演出や消去演出の実行タイミングによって演出態様を異ならせてもよい。例えば、実行タイミングが重複しないタイミングで変化演出または消去演出を実行する場合には、いずれが実行されるかが分かるような態様で演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者を不必要に期待させてしまうことを防止できる。

【0752】

（特徴部003AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0753】

上記実施例では、特定表示は1つだけ表示されるようになっていたが、特定表示が複数同時に表示されるようにしてもよい。例えば、特定表示の表示態様により当たり種別の有利度合いを示す場合においては、特定表示の数により保留内当りの数を示すようにしてもよい。

【0754】

上記実施例では、保留連報知実行時の保留情報（当たりとなる保留情報数）に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するようになっていた（図13-1のステップ003AKS007）。これに対して、保留連報知が実行されて特定表示が表示されている間に新たに記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0755】

図13-11は、特定表示が表示されている間に新たに記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行するか否かを決定する変形例における変化演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図13-11に示す変化演出設定処理では、図13-6に示す変化演出設定処理と同様に処理については、同じステップ番号を付して説明を省略する。変形例の図13-11に示す変化演出設定処理では、ガセの変化演出の実行有無を決定する処理に加えて、特定表示を変化させる変化演出の実行有無も決定する。

【0756】

具体的には、ステップ003AKS041～ステップ003AKS043の処理が追加されている。図13-11に示すように、特定表示が第1態様で表示されており（ステップ003AKS021；Yes）、今回の可変表示で特定表示が変化しない場合には（ス

10

20

30

40

50

テップ003AKS022; No)、演出制御用保留情報記憶領域を参照して、保留連報知後に保留内当りが増加したか否かを判定する(ステップ003AKS042)。ステップ003AKS042では、例えば、保留連報知時の保留情報の数を記憶しておき、その後に行われた変動回数から新たに記憶された保留情報を特定し、その中に当りとなる保留情報があるか否かを判定する。保留連報知後に保留内当りが増加していなければ(ステップ003AKS041; No)、ステップ003AKS023に移行してガセの変化演出を実行するか否かを決定する。

【0757】

保留連報知後に保留内当りが増加していれば(ステップ003AKS041; Yes)、表示中に第1態様の特定表示について、今回の変動中に変化演出を実行して第2態様に变化させるための設定を行う(ステップ003AKS042)。変化演出に対応した演出制御データに基づいて、変化演出を実行するための制御を行う。そして、演出制御用保留情報記憶領域における増加した保留内当りに対応する保留情報の「報知対象」を更新して(ステップ003AKS043)、変化演出設定処理を終了する。

10

【0758】

このように、変形例では、保留連報知を実行した後に記憶された保留情報に基づいて変化演出を実行できるので、保留連報知後の始動入賞の状況に応じて柔軟に変化演出を実行可能となり、変化演出の実行機会を増やすことができる。

【0759】

上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例でしめした演出を好適に実行できれば任意でよい。

20

【0760】

(特徴部003AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部003AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部003AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

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

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出(例えば保留連報知)を実行可能な報知演出実行手段(例えばステップ003AKS004、ステップ003AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

30

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段(例えばステップ003AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定表示手段は、

特定表示を、少なくとも第1態様(例えば第1特定表示003AK001)と、当該第1態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第2態様(例えば第2特定表示003AK003)とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

第1条件が成立したこと(例えばステップ003AKS003にてYesと判定されること)に基づいて前記第1態様の特定表示を表示可能であり、前記第1条件とは異なる第2条件が成立したこと(例えばステップ003AKS007にて保留内当りが複数あること、ステップ003AKS041にてYesと判定されること)に基づいて前記第2態様の特定表示を表示可能であり、

40

前記第1態様の特定表示を表示しているときであって、前記第2条件が成立しているときに、当該特定表示を前記第1態様から前記第2態様に变化させる変化演出(例えば図13-8(G)~(I))を実行可能である。

このような構成によれば、特定表示に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0761】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

50

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示が実行されるまで継続して表示される（例えば図13-8～図13-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【0762】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示における複数のタイミングのいずれかで消去される（例えば図13-4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなるとともに、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0763】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

特定表示を消去するときに特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行する消去演出実行手段（例えば図13-7の消去演出処理を実行する演出制御用CPU120）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示を消去するときの違和感を軽減できる。

【0764】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留情報の上限数となる保留情報を対象として報知演出を実行しないように制限する報知演出制限手段（例えばステップ003AKS003の処理を実行する演出制御用CPU120）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示期間が長くなることで、遊技者に間延び間を与えてしまうことを低減できる。

【0765】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記第2条件は、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が複数記憶されていること（例えばステップ003AKS007にて保留内当りが複数あること、ステップ003AKS041にてYesと判定されること）により成立するようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出が実行された後に、複数回有利状態に制御される場合があるので、遊技の興趣が向上する。

【0766】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、特定表示を表示するときに、前記第2条件が成立していること（例えばステップ003AKS007にて保留内当りが複数あること）に基づいて前記変化演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に変化演出を実行できる。

【0767】

（8）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記特定表示手段は、前記第1態様の特定表示を表示した後に、前記第2条件が成立したこと（例えばステップ003AKS041にてYesと判定されること）に基づいて前記変化演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に変化演出を実行できる。

【0768】

（9）上記（1）から（8）のいずれかの遊技機において、

前記変化演出の実行タイミングが複数ある（例えば図13-5）ようにしてもよい。

このような構成によれば、いずれのタイミングで変化演出が実行されるかに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0769】

（10）上記（1）から（9）のいずれかの遊技機において、

10

20

30

40

50

特定表示が前記第1態様から前記第2態様に変化することを示唆し、前記第1態様のまま変化しない擬似変化演出（例えばガセの変化演出）を実行可能である（例えばステップ003AKS025の処理を実行可能である）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第1態様から第2態様に変化するか否かを効果的に煽ることができ、遊技の興趣が向上する。

【0770】

（特徴部004AKに係る手段の説明）

特徴部003AKは、特徴部004AKを含んでいる。

（1）特徴部004AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部004AK（003AK）に係るパチンコ遊技機1）であって、可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば演出制御用保留情報記憶領域）と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ003AKS004、ステップ003AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ003AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えば図13-7の消去演出処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定表示手段は、特定表示を、少なくとも第1態様（例えば第1特定表示003AK001）と、当該第1態様よりも遊技者にとっての有利度の高い第2態様（例えば第2特定表示003AK003）とを含む複数種類の表示態様のうちいずれかにより表示可能であり、

前記消去演出実行手段は、前記第1態様の特定表示と、前記第2態様の特定表示と、で異なる実行態様で前記特定表示消去演出を実行する（例えば図13-9、図13-10）。

このような構成によれば、遊技者にとっての有利度合いに合った特定表示消去演出を実行でき、特定表示消去演出の演出効果を高めることができ、興趣が向上する。

【0771】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示が実行されるまで継続して表示される（例えば図13-8～図13-10）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【0772】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

特定表示は、当該特定表示に対応した可変表示における複数のタイミングのいずれかで消去される（例えば図13-4）ようにしてもよい。

このような構成によれば、報知演出の実行対象が分かりやすくなるとともに、演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

【0773】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

少なくとも前記保留記憶手段が記憶可能な保留情報の上限数となる保留情報を対象として報知演出を実行しないように制限する報知演出制限手段（例えばステップ003AKS003の処理を実行する演出制御用CPU120）を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定表示の表示期間が長くなることで、遊技者に間延び間を与えてしまうことを低減できる。

【0774】

10

20

30

40

50

（特徴部 010AK に関する説明）

続いて、特徴 010AK について説明する。特徴部 010AK のパチンコ遊技機 1 は、有利状態（大当り遊技状態や V 入賞で大当り遊技状態に制御される小当り遊技状態）に制御されるときに、有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていること（保留内大当りがあること、保留内連荘すること）を報知する報知演出（保留連報知）を実行可能であり、報知演出が実行されたことにより、特定表示（有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを示す表示）を表示可能な特定表示手段と、特定表示に対応した可変表示の所定タイミングにおいて、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（消去演出）を実行可能な消去演出実行手段と、を備える。このような消去演出を実行することで、保留連報知の対象が分かりやすくなる。また、消去演出が実行されるまで特定表示が継続して表示されるので、継続的に保留内大当りがあることを報知可能となる。

10

【0775】

そして、特徴部 010AK では、特定表示が表示されているときに、所定事象が発生したことにより所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、所定タイミングよりも後の特定タイミングで当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である。即ち、特徴部 010AK に係るパチンコ遊技機 1 では、不具合等の所定事象が発生して所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合には、特定タイミングで特定表示が消去されるので、保留連報知の対象となる有利状態に制御されたにも関わらず、特定表示が表示され続けて遊技者に不信感を与えてしまうこと防止できる。これにより、保留連報知を好適に実行できる。

20

【0776】

以下、特徴 010AK のパチンコ遊技機 1 の特徴的な部分について説明する。ここでは説明しない他の部分については、上述の基本説明のパチンコ遊技機 1 の構成や他の特徴部の構成を適宜採用すればよい。

【0777】

まず、特徴 010AK のパチンコ遊技機 1 の動作について説明する。図 14-1 は、大当り遊技状態において、特徴部 010AK の保留連報知を実行するための保留連報知処理の動作を示すフローチャートである。保留連報知処理は、図 7 のステップ S176 の大当り中演出処理内で実行される。保留連報知処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、保留連報知の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ 010AKS001）。保留連報知の実行タイミングでないと判定した場合（ステップ 010AKS001；No）、保留連報知設定処理を終了する。

30

【0778】

保留連報知の実行タイミングは、有利状態の開始から終了までの任意のタイミングに定められていればよい。この実施例では大当り遊技状態における所定ラウンド目（例えば 4 ラウンド等）のラウンド中となっている。ステップ 010AKS001 では、例えば 4 ラウンドの開始時であるか否かを判定すればよい。なお、実行タイミングが複数種類あっていずれかに決定されるようにしてもよい。また、制御中の大当り遊技状態の大当り種別や保留内の大当り種別によって実行タイミングや実行タイミングの決定割合が異なるようにしてもよい。

40

【0779】

保留連報知の実行タイミングは、図 12-1 に示すような V 判定入賞装置 87 に遊技球が入賞可能な状態となる小当り遊技状態中であってもよい。即ち、保留連報知は、有利状態としての V 入賞が可能となる小当り遊技状態中に実行されるようにしてもよい。また、実際には有利状態が開始していないが、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでのインターバルや、有利状態に制御される可変表示中（例えば実行済みの保留連報知の対象の可変表示中等）に保留連報知が実行されるようにしてもよい。なお、短期間の大当りの発生頻度が過度にならないようにするために、飾り図柄が当りの組合せで揃った後の有利状態が開始するまでにインターバルを設ける場合等には、インターバルに

50

保留連報知を実行することで、演出が間延びして興味が低下してしまうことを防止できる。

【0780】

保留連報知の実行タイミングであると判定した場合（ステップ010AKS001；Yes）、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ010AKS002）。この実施例では、保留連報知が実行されたことに応じて、保留内当りがあることを示す特定表示が報知対象の当りとなるまで継続的に表示されるようになっている。そのような特定表示が表示されていることに対応して、保留連報知中フラグがオン状態であれば（ステップ010AKS002；Yes）、保留連報知設定処理を終了して新たな保留連報知は実行しない。

10

【0781】

なお、特定表示が表示されているときに、新たな保留連報知を実行するようにしてもよい。このような場合、新たな保留連報知が実行されたことに応じて、新たに特定表示が表示されるようにしてもよいし、特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【0782】

保留連報知中フラグがオフ状態であれば（ステップ010AKS002；No）、現在記憶されている保留番号1～3の保留情報（第2保留情報）に当り（小当りまたは大当り）となる保留情報があるか否かを判定する（ステップ010AKS003）。

【0783】

演出制御用CPU120は、例えば主基板11から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドや、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドを受信したことに基づいて、当該情報を演出制御用の保留情報として、RAM122の所定領域（演出制御用保留情報記憶領域）に記憶する。図14-2は、演出制御用保留情報記憶領域の一例を示している。図14-2に示すように、保留情報の記憶順に対応する「保留番号」と、先読み判定の判定結果を指定するための演出制御コマンドから特定される「表示結果」と、が対応付けて保留情報として記憶される。図14-2における保留番号0の保留情報は、実行中の可変表示に対応する保留情報である。また、各保留情報には、保留連報知の「報知対象」であることを特定可能な情報に対応付けて記憶される。保留情報としてこれらの以外の情報（例えば変動パターン情報等）が対応付けて記憶されていてもよい。演出制御用保留情報記憶領域は、新たな始動入賞が発生する毎に、上限数（4個）の範囲内で新たな保留情報が記憶され、可変表示が終了または開始される毎に、保留番号0の保留情報が消去されて、保留番号1以降の保留情報が1つ若い保留番号にシフトして更新される。

20

【0784】

図14-2では、実行中の可変表示が小当りであり、当該小当り経由の大当り遊技状態において、保留番号2及び3の保留情報を対象に保留連報知が実行されることを示している。なお、図14-2に示す例では、図12-2に示すような当り種別（小当り経由で大当りが発生する当り種別が含まれるもの）を想定している。

30

【0785】

ステップ010AKS003の処理では、演出制御用保留情報記憶領域を参照し、保留番号1～3の第2保留情報に表示結果が当りとなる保留情報が格納されているか否かを判定すればよい。

40

【0786】

なお、演出制御用保留情報記憶領域は、第1特図に対応する保留情報と第2特図に対応する保留情報とが設けられていればよい。図14-2に示す演出制御用保留情報記憶領域は、第2特図に対応するものである。

【0787】

第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先的に実行されることから、大当り遊技状態の終了後は高ベース状態では、通常第2特図の可変表示により遊技が進行される。そのため、この実施例では、保留連報知の対象として、第2特図（第2始動入賞口への

50

入賞)に対応する第2保留情報について保留連報知を実行するようになっている。そのため、ステップ010AKS003では、第2保留情報に当たりとなるものがあるか否かを判定するようになっている。なお、図では省略しているが、通常状態で大当たりとなった場合には、第2保留情報の数が無いか少ないことが想定されるため、本実施例では高ベース状態(時短状態)で大当たりとなった場合に、大当たり遊技状態(有利状態)において保留連報知を実行するようになっている。なお、遊技状態によらず保留連報知を実行するようにしてもよい。

【0788】

また、第1特図(第1始動入賞口への入賞)に対応する第1保留情報について保留連報知を実行するようにしてもよい。例えば、通常状態で大当たりとなった場合には、第1保留情報について保留連報知を実行するようによ

10

【0789】

もよい。この場合の保留連報知の演出態様を、第2保留情報についての保留連報知の演出態様と異ならせてもよい。

第2保留情報は4個まで記憶可能であるが、この実施例では、保留番号1~3の第2保留情報を対象として保留連報知を実行可能となっている。そのため、ステップ010AKS003では、全ての保留番号ではなく、保留番号1~3の第2保留情報に当たりとなるものがあるか否かを判定するようになっている。

【0790】

例えば、第2保留情報が4個記憶された状態で、保留番号4のみが当たりとなる保留情報だった場合に、当該保留番号4に対して保留連報知を実行した場合、大当たり遊技状態が終了した後に、実際に保留連報知となる当たりとなる可変表示が実行されるまでに、第2特図の可変表示が3回実行されることになる。この3回の可変表示で選択され得る可変表示時間の最長時間(例えば2分)であった場合、保留連報知が実行された大当たり遊技状態終了後、大当たりとなる可変表示が開始されるまで最長約6分かかり、大当たり遊技状態となるまで最長約8分かかることになる。このように、保留連報知を実行したにも関わらず、当該保留連報知に対応する大当たりとなるまでが冗長となってしまうことを防止するため、この実施例では、保留番号4の保留情報は保留連報知の対象外としている。これにより、保留連報知後の演出が間延びしてしまうことを防止でき、興趣低下を防止できる。

20

【0791】

なお、保留番号4の保留情報を保留連報知の対象外とすることに限定されず、保留番号4の保留情報を保留連報知の対象としてもよいし、保留番号3及び4の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。また、保留番号2以下の保留情報を保留連報知の対象外としてもよい。例えば、各保留情報に対応した変動パターン(変動時間)を先読みして、その変動時間に応じていずれの保留情報まで保留連報知の対象とするかを決定するようによ

30

【0792】

もよい。例えば、記憶されている保留情報に対応した総変動時間が特定の範囲内となる保留情報までを保留連報知の対象とするようにしてもよい。このようにすることで、記憶されている保留情報に対応する変動時間に応じて、保留連報知後の演出の間延びを防止しつつ、保留連報知の実行機会を確保することができ、好適に保留連報知を実行できる。

現在記憶されている保留番号1~3の第2保留情報に当たりとなるものがない場合は(ステップ010AKS003;No)、保留連報知設定処理を終了する。現在記憶されている保留番号1~3の第2保留情報に当たり(小当たりまたは大当たり)となるものがある場合は(ステップ010AKS003;Yes)、保留連報知を実行するか否かを判定する(ステップ010AKS004)。

40

【0793】

ステップ010AKS004では、例えば、図14-3(A)に示す割合で、保留連報知を実行するか否かを判定(決定)する。図14-3(A)に示すように、ステップ010AKS004では、30%の割合で保留連報知を実行すると判定され、70%の割合で保留連報知を実行しないと判定される。なお、保留内当たりの数、保留内当たりが大当たりであるか小当たりであるか、当たり種別(ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等)等に応じて

50

保留連報知の実行判定割合を異ならせてもよい。また、実行判定割合も好適に保留連報知を実行できれば任意の割合でよい。

【0794】

続いて、ステップ010AKS004にて保留連報知を実行すると判定されたか否かを判定する（ステップ010AKS005）。保留連報知を実行しない判定された場合（ステップ010AKS005；No）、保留連報知設定処理を終了する。

【0795】

保留連報知を実行すると判定された場合（ステップ010AKS005；Yes）、保留連報知が実行されたことに応じて表示される特定表示の態様に対応した特定表示パターンを決定する（ステップ010AKS006）。

【0796】

この実施例では、特定表示の表示態様として第1態様と保留内当りが複数あることを示す第2態様とが設けられている。よって、第1態様の特定表示よりも、第2態様の特定表示の方が遊技者にとっての有利度合いが高い。このように、保留内当りが複数あることを示す第2態様を設けたことで、1回の報知で複数回当たりとなることを報知可能となり、遊技者は第2態様で特定表示が表示されることを期待するようになり、演出の興趣が向上する。

【0797】

この実施例では、特定表示パターンとして、特定表示を第1態様で表示する特定表示パターンAと、特定表示を第2態様で表示する特定表示パターンBと、が設けられている。

【0798】

ステップ010KS006では、保留連報知の実行対象の保留内当りの数に応じて、例えば、図14-3（B）に示す割合で特定表示パターンを決定する。図14-3（B）に示すように、ステップ010AKS006では、保留連報知の実行対象の保留内当りが1つである場合には特定表示パターンAに決定され、保留連報知の実行対象の保留内当りが2つ以上である場合には、20%の割合で特定表示パターンAに決定され、80%の割合で特定表示パターンBに決定される。このようにすることで、特定表示が第2態様で表示された場合は保留内当りが2つ以上あることを報知できる。また、保留内当りが2つ以上である場合でも、特定表示パターンAに決定されることがあるようになっている。よって、特定表示が第1態様で表示された場合でも、保留内当りが2つ以上ある場合があるため、特定表示が第1態様で表示された場合の遊技者の落胆を低減することができる。

【0799】

なお、この決定割合は一例であり、保留連報知の対象外を含む保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当たりであるか小当たりであるか、当たり種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて特定表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。即ち、特定表示の表示態様により当りの数以外の有利度合いを示唆するようにしてもよい。また、決定割合も好適に特定表示を表示できれば任意の割合でよい。

【0800】

また、特定表示の表示態様として、第1態様及び第2態様とは有利度合いが異なる他の表示態様が設けられていてもよいし、特徴部003AKと同様に、第1態様から第2態様に変化する変化演出を実行可能としてもよい。

【0801】

ステップ010AKS006にて特定表示パターンを決定した後には、画像表示装置5等で保留連報知を実行し、当該保留連報知の実行後に、ステップ010AKS006における決定結果に応じて、特定表示を第1態様または第2態様で画像表示装置5における表示エリアに表示するための設定を行う（ステップ010AKS007）。具体的には、保留連報知を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づいて保留連報知を実行する。そして、ステップ010AKS006において特定表示パターンAに決定された場合は、特定表示を第1態様で表示し、特定表示パターンBに決定された場合は、特定表示を第2態様で表示するための制御を行う。また、RAM122には、表

10

20

30

40

50

示中の特定態様の表示態様を特定可能な情報を記憶する特定表示態様記憶領域が設けられており、ステップ010AKS006では、表示する特定表示の表示態様（第1態様または第2態様）に対応した情報を特定表示態様記憶領域に格納する。

【0802】

その後、ステップ010AKS004における決定結果に応じて、図14-2に示す演出制御用保留情報記憶領域における保留情報の「報知対象」を更新する（ステップ010AKS008）。具体的には、ステップ010AKS004にて保留連報知を実行すると判定された保留情報の「報知対象」に保留連報知を実行することを示す情報（フラグ等）を記憶する。

【0803】

続いて、保留連報知が実行されて特定表示が表示中（保留連報知中）であることを示す保留連報知中フラグをオン状態にセットして（ステップ010AKS009）、保留連報知設定処理を終了する。

【0804】

図14-4は、特徴部010AKの消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図14-4に示すように、大当り遊技状態（大当り遊技状態がON）において保留連報知が実行されると、特定表示が表示される（特定表示がON）。

【0805】

その後、大当り遊技状態が終了すると、記憶されている保留情報に基づいて変動（可変表示）が実行される（変動がON）。その変動が保留連報知の対象変動であった場合、当該変動（保留連報知対象変動）において消去演出が実行される。この実施例では、図14-4に示すように、消去演出の実行タイミング（消去タイミング）として、変動開始直後のタイミングTAと、ノーマルリーチ開始時（左右図柄揃い時）のタイミングTBと、スーパーリーチ発展後のタイミングTCと、が設けられている。

【0806】

この実施例では、保留連報知対象変動の変動開始時に、演出制御用CPU120が、主基板11から受信する演出制御コマンドに基づいて消去演出の実行タイミングをいずれかに決定するようになっている。変動開始時には、図14-4に示すように、背景指定コマンド（ここでは第2時短状態指定コマンド）、変動特図指定コマンド（ここでは第2図柄変動指定コマンド）、表示結果指定コマンド、変動パターン指定コマンドといった複数の演出制御コマンドが送信される。そして、この実施例では、変動パターンから特定される演出の有無や変動時間に基づいて消去演出の実行タイミングが決定される。

【0807】

このように、変動開始時にコマンドを正常に受信し、演出制御用CPU120が正常な処理を実行した場合には、消去演出の実行タイミングとしてタイミングTA、TB、TCのいずれかに決定される。しかしながら、コマンドを正常に受信できなかった場合や、演出制御基板12側のエラー等の何らかの事象（所定事象）の発生により、消去演出の実行タイミングが正常に決定されなかった場合、保留連報知対象変動において消去演出が実行されずに、特定表示が表示されたままになってしまうおそれがある。

【0808】

そのような異常時（所定事象の発生時）には、特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1では、図14-4に示すように、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンドともいう）を受信したことに基づいて、小当り経由大当りの大当り遊技状態中であるタイミングTDにおいて特定表示を消去するようになっている。

【0809】

即ち、小当り開始指定コマンドを受信時に当該小当りが保留連報知の対象であるのにも関わらず、消去演出が実行されずに特定表示が表示されたままである場合には、タイミングTDにおいて特定表示を消去する。このようにすることで、正常に消去演出が実行されなかった場合でも、特定表示を好適に消去することができる。そして、保留連報知の対象の小当り（小当り経由大当り）となったにも関わらず、特定表示が消去されずに未だ当り

10

20

30

40

50

となる権利が残っていると遊技者に誤解させてしまうことを防止できる。

【0810】

なお、小当り経由でない図柄大当りとなった場合には、大当り開始指定コマンドを受信したに基づいてタイミングTDにおいて特定表示を消去すればよい。

【0811】

図14-4に示すように、所定事象発生時の特定表示の消去タイミングTD（特定タイミング）は、正常時の特定表示の消去タイミングTA～TC（所定タイミング）よりも後のタイミングとなっている。このようにすることで、消去演出が実行され得る所定タイミングがまだ残っているにも関わらず、特定タイミングとなって特定表示が消去されてしまい、違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0812】

図14-5（A）は、消去演出設定処理の動作を示すフローチャートである。消去演出設定処理は、可変表示中に図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行される。消去演出設定処理は、特定表示を消去する変動（当りとなる変動）である場合に、消去演出の実行タイミングを決定するための処理である。

【0813】

図14-5（A）に示す消去演出設定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、RAM122の受信コマンドバッファを確認すること等により、主基板11から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ010AKS021）。変動パターン指定コマンドを受信していなければ（ステップ010AKS021；No）、消去演出設定処理を終了する。

【0814】

変動パターン指定コマンドを受信していれば（ステップ010AKS021；Yes）、保留連報知中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ010AKS022）。保留連報知中フラグがオフ状態である場合（ステップ010AKS022；No）、消去演出設定処理を終了する。

【0815】

保留連報知中フラグがオン状態である場合（ステップ010AKS022；Yes）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0を確認すること等により、今回の変動が保留連報知の報知対象であるか否かを判定する（ステップ010AKS023）。保留連報知の報知対象でない場合（ステップ010AKS023；No）、消去演出設定処理を終了する。

【0816】

保留連報知の報知対象である場合（ステップ010AKS023；Yes）、受信した変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンに基づいて、消去演出の実行タイミングを決定する（ステップ010AKS024）。

【0817】

ステップ010AKS024では、変動パターンに応じて、例えば図14-5（B）に示す割合で消去演出の実行タイミングを決定する。この実施例では、保留連報知の対象となる当りの変動パターンとして、例えば図14-5（C）に示すように、リーチの煽りを実行せず直で当り図柄（例えば同じ数字の飾り図柄の並び）が揃う変動パターンAと、ノーマルリーチの後に当り図柄が揃う変動パターンBと、ノーマルリーチ後にスーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後当り図柄が揃う変動パターンCと、が設けられている。

【0818】

図14-5（B）、（C）に示すように、変動パターンAは変動時間が短く、例えば図14-4に示すタイミングTBに到達する前に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターンAである場合には、100%タイミングTAに決定される。

【0819】

また、変動パターンBは変動時間が中程度であり、例えば図14-4に示すタイミング

10

20

30

40

50

T Bに到達後でありタイミングT Cに到達する前に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターンBである場合には、50%の割合でタイミングT Aに決定され、50%の割合でタイミングT Bに決定される。

【0820】

また、変動パターンCは変動時間が長く、例えば図14-4に示すタイミングT Cに到達後に変動が終了する変動パターンとなっている。そのため、変動パターンが変動パターンCである場合には、50%の割合でタイミングT Aに決定され、25%の割合でタイミングT Bに決定され、25%の割合でタイミングT Cに決定される。

【0821】

このように、この実施例では、変動パターンに応じた消去演出を実行できる実行タイミングに決定されるようになっている。これにより、好適な実行タイミングで消去演出を実行できる。なお、保留内当りの数、保留連報知の実行対象の保留内当りが大当りであるか小当りであるか、当り種別（ラウンド数、確変制御や時短制御の有無等）等に応じて消去演出の実行タイミングの決定割合を異ならせてもよい。また、決定割合も好適に消去演出をできれば任意の割合でよい。

10

【0822】

続いて、ステップ010AKS024にて決定された実行タイミングにおいて消去演出を実行するための設定を行う（ステップ010AKS025）。ステップ010AKS025では、例えば、ステップ010AKS024にて決定された実行タイミング（タイミングT A、T B、またはT C）において、消去演出を実行するための演出制御データを読み出して、当該演出制御データに基づく演出制御を開始する。その後、消去演出設定処理を終了する。

20

【0823】

図14-6は、消去演出処理の動作を示すフローチャートである。消去演出処理は、可変表示中に図7のステップS172の可変表示中演出処理内で実行される。消去演出処理は、図14-5（A）の消去演出設定処理において決定された特定表示の消去タイミングにおいて、特定表示の表示態様に応じた消去演出を実行するための処理である。

【0824】

図14-6に示す消去演出処理では、演出制御用CPU120は、先ず、消去演出設定処理における消去タイミングの決定結果及び変動開始からの経過時間に基づいて、消去演出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップ010AKS031）。ステップ010AKS031では、今回の変動が保留連報知の報知対象であって、消去演出設定処理において消去タイミングが決定されている場合、当該消去タイミング（タイミングT A、T B、またはT C）となったか否かを判定する。消去演出の実行タイミングでない場合（ステップ010AKS031；No）、消去演出処理を終了する。

30

【0825】

消去演出の実行タイミングである場合（ステップ010AKS031；Yes）、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第1態様で表示されているか否かを判定する（ステップ010AKS032）。

【0826】

40

特定表示が第1態様で表示されている場合（ステップ010AKS032；Yes）、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第1消去演出を実行するための設定を行う（ステップ010AKS033）。ステップ010AKS033では、第1消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第1消去演出を実行するための制御を行う。これにより、特定表示が消去されることになる。

【0827】

その後、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットする（ステップ010AKS034）。

【0828】

特定表示が第1態様で表示されていない場合（ステップ010AKS032；No）、

50

即ち、特定表示が第2態様で表示されている場合、画像表示装置5において、特定表示を消去する消去演出として第2消去演出を実行するための設定を行う（ステップ010AKS035）。ステップ010AKS035では、第2消去演出に対応した演出制御データに基づいて、第2消去演出を実行するための制御を行う。

【0829】

このように、この実施例では、特定表示が第1態様で表示されているときには第1消去演出が実行され、特定表示が第2態様で表示されているときには第1消去演出とは演出態様の異なる第2消去演出が実行されるようになっている。例えば、第2消去演出は、第1消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第1消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。

10

このようにすることで、遊技者にとっての有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

【0830】

このように、この実施例では特定表示の表示態様に応じて消去演出の演出態様を異ならせているが、特定表示の表示態様によらず同じ消去演出を実行するようにしてもよいし、同じ消去演出が実行される場合があるようにしてもよい。また、消去演出の実行タイミング等の他の条件に応じて消去演出の演出態様を異ならせてもよい。

20

【0831】

この実施例では、第2消去演出が実行された場合、第2態様の特定表示が消去されるが、特定表示が第1態様で再度表示されるようになっている。そのため、ステップ010AKS035の処理を実行した後、画像表示装置5の表示エリアに特定表示を第1態様で表示するための表示設定を行う（ステップ010AKS036）。

【0832】

ステップ010AKS034またはステップ010AKS036の処理を実行した後は、今回の可変表示において消去演出を実行済みであることを示す消去演出済みフラグをオン状態にセットして（ステップ010AKS037）、消去演出設定処理を終了する。

30

【0833】

保留連報知の対象変動の開始時に図14-5（A）の消去演出設定処理において正常に消去タイミングが決定された場合には、図14-6に示す消去演出設定処理が実行されることで、特定表示を消去する消去演出が実行されることになる。

【0834】

これに対して、変動パターン指定コマンドを取りこぼした場合、受信したがノイズ等で正常なコマンドを受信できなかった場合、消去演出設定処理の処理エラー、変動パターンに対して誤って消去演出が実行できない消去タイミングに決定された場合（例えば変動パターンAに対してタイミングTB、TCに決定された場合）といった所定事象が発生して、消去タイミングが決定されなかった場合や、正常に消去演出が実行されずに特定表示が消去されなかった場合は、図7のステップS173の特図当り待ち処理内にて、図14-7に示す第2消去演出設定処理が実行されることで、特定表示が消去されることになる。

40

【0835】

図14-7に示す第2消去演出設定処理では、演出制御用CPU120は、まず、RAM122の受信コマンドバッファを確認すること等により、主基板11から当り開始指定コマンド（小当り開始指定コマンド、大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを判定する（ステップ010AKS041）。当り開始指定コマンドを受信していなければ（ステップ010AKS041；No）、第2消去演出設定処理を終了する。

【0836】

当り開始指定コマンドを受信していれば（ステップ010AKS041；Yes）、演出制御用保留情報記憶領域の保留番号0を確認すること等により、今回実行された変動（今回の当り）が保留連報知の報知対象であるか否かを判定する（ステップ010AKS042）。保留連報知の報知対象でない場合（ステップ010AKS042；No）、第2消去演出設定処理を終了する。

50

【0837】

保留連報知の報知対象である場合（ステップ010AKS042；Yes）、今回実行された変動において消去演出が実行済みであることを示す消去演出済みフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ010AKS043）。消去演出済みフラグがオン状態であれば（ステップ010AKS043；Yes）、今回の保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行された場合であるので、消去演出済みフラグをオフ状態にリセットして（ステップ010AKS044）、第2消去演出設定処理を終了する。

【0838】

消去演出済みフラグがオフ状態であれば（ステップ010AKS043；No）、今回の保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行されていない場合であるので、大当り遊技状態（小当り経由大当り）中のタイミングであるタイミングTDにおいて消去演出を実行するための設定を行う（ステップ010AKS045）。このように、保留連報知の報知対象の変動において正常に消去演出が実行されなかった場合に、当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて特定表示を消去する制御を特定制御ともいう。

【0839】

その後、特定表示態様記憶領域を参照することで、特定表示は第1態様で表示されているか否かを判定する（ステップ010AKS046）。特定表示が第1態様で表示されている場合（ステップ010AKS046；Yes）、保留連報知中フラグをオフ状態にリセットし（ステップ010AKS047）、第2消去演出設定処理を終了する。

【0840】

特定表示が第1態様で表示されていない場合（ステップ010AKS046；No）、即ち、特定表示が第2態様で表示されている場合、画像表示装置5の表示エリアに特定表示を第1態様で表示するための表示設定を行い（ステップ010AKS048）、第2消去演出設定処理を終了する。このように、特定表示が第2態様で表示されている場合であって、消去演出が正常に実行されなかった場合には、正常の消去演出が実行された場合と同様に、第2態様の特定表示を第1態様に変化させる制御が行われる。このようにすることで、遊技者にとって有利な第2態様の特定表示が表示され続けて遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0841】

続いて、特徴部010AKの演出動作例について説明する。図14-8は、大当り遊技状態において保留連報知が実行され、保留連報知対象変動において消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図14-8（A）は、大当りとなったときの画像表示装置5を示している。画像表示装置5には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「777」の数字（小図柄）が表示されて、大当り（図柄大当りまたは小当り経由大当り）となったことが示されている。

【0842】

その後、大当り遊技状態の1ラウンド目が開始される。大当り遊技状態では、例えば図14-8（B）に示すように、画像表示装置5の左上部分に現在のラウンド表示が表示される。

【0843】

この実施例では、大当り遊技状態における4ラウンド目が保留連報知の実行タイミングとなっている。保留連報知を実行すると決定された場合、大当り遊技状態におけるラウンドが消化されて、4ラウンド目になると、図14-8（C）に示すように、保留内に当りがあること（保留内連荘すること）を報知する保留連報知として、画像表示装置5の中央に「V」を示す第1態様の特定表示010AK001（第1特定表示010AK001）が表示される。第1特定表示010AK001は、図14-8（D）に示すように、画像表示装置5に右下部分に設けられた表示エリア010AK002に移動し、縮小されて表示される。このような、保留連報知及び特定表示の表示は、図14-1のステップ010AKS007の処理に基づいて実行される。

【0844】

第1特定表示010AK001は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまでは、表示エリア010AK002において継続的に表示される。これにより、保留内に当りがあること（保留内連荘となること）を継続的に報知でき、報知対象の可変表示が分かりやすくなる。

【0845】

なお、特定表示は、保留連報知の実行後少なくとも報知対象の当りとなる可変表示が実行されるまで、常に表示されていなくてもよく、例えば所定の演出（予告演出やリーチ演出）が実行される場合等には一時的に視認不可能になるようにしてもよい。

【0846】

その後、大当り遊技状態が終了するときには、例えば図14-8（E）に示すように、画像表示装置5に、「大当り終了」という文字とともに、大当り遊技状態における総賞球数の表示（「TOTAL XXXX pt」）が表示されるエンディング演出が実行されて、大当り遊技状態が終了する。

【0847】

大当り遊技状態が終了すると、図14-8（F）に示すように、画像表示装置5において、保留情報に基づく飾り図柄の可変表示が開始される。図14-8（F）では、下向き矢印での各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄が可変表示していることを示している。

【0848】

保留連報知の対象変動である場合、例えば、図14-8（G）に示すように、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となる。

【0849】

例えば、この変動中のタイミングTB（ノーマルリーチ開始時のタイミング）において消去演出を実行することが決定されている場合、図14-8（H）に示すように、第1特定表示010AK001が表示エリア010AK002から飛び出して、画像表示装置5の中央に拡大して表示される。

【0850】

そして、図14-8（I）に示すように、画像表示装置5の全体がブラックアウトして視認不可能な状態になり、第1特定表示010AK001が消去される第1消去演出が実行される。

【0851】

その後、図14-8（I）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が当り図柄となる。このように、保留連報知の対象となる可変表示では、特定表示が消去される消去演出が実行される。これにより、特定表示を消化して当り（大当り）となったような演出を実行することができる。

【0852】

図14-9は、大当り遊技状態において保留連報知が実行され、保留連報知対象変動において消去演出が実行されなかった場合の演出動作例を示している。図14-9（A）～（G）の演出動作については、図14-8（A）～（G）の演出動作と同様である。保留連報知対象変動の開始時に所定事象（コマンド取りこぼしや演出制御基板12におけるエラー等）が発生したことにより、消去演出の実行タイミングを正常に決定できなかった場合、図14-9（H）に示すように、消去演出が実行されずに、表示エリア010AK002に第1特定表示010AK001が表示されたまま表示結果が当り図柄となる。

【0853】

その後、小当り開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を受信したことにより、図14-9（I）に示すように、画像表示装置5には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当り」という文字が表示され、右上部分に「777」の数字（小図柄）が表示されて、大当り（小当り経由大当り）となったことが報知される。

【0854】

続いて、小当り遊技状態においてV入賞が発生したことに基づき、大当り遊技状態の1ラウンド目が開始されるが、図14-9（J）に示すように、表示エリア010AK00

10

20

30

40

50

2 から第 1 特定表示 0 1 0 A K 0 0 1 が消去されている。これがタイミング T D における消去演出となる。

【0855】

この実施例では、画像表示装置 5 に複数の表示レイヤが設けられており、各表示レイヤに異なる画像を表示させることができるようになっている。そして、各表示レイヤには表示優先順位が設定されており、表示優先順位の高い表示レイヤの画像が遊技者から見て手前側に表示される。図 1 4 - 9 (I) に示すように大当たりとなったことを報知する演出（ファンファーレ演出）は、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 よりも表示レイヤが上位に設定されることにより、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2（特定表示）よりも優先的に表示されるようになっている。このように、表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2（特定表示）が非表示となった、ファンファーレ演出中のタイミング T D において特定表示を消去することで、突然特定表示が消去されるといった違和感を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【0856】

なお、消去演出が正常に実行されなかった場合に特定表示を消去する特定タイミングは大当たり遊技状態のタイミング T D に限定されない。例えば、特定タイミングは、変動中のタイミングであってもよいし、図柄揃い時のタイミングであってもよい。この場合、特定タイミングは、違和感なく特定表示を消去できるタイミングであることが好ましい。例えば、特定タイミングを変動中とする場合には、消去演出を実行する所定タイミングのうち最も遅い所定タイミングよりも後のタイミングであることが好ましい。このようにすることで、演出の不整合を防止でき、未だ消去演出が実行され得る段階で消去演出によらず特定表示が消去されて、遊技者に違和感や不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0857】

また、特定タイミングは、他の演出の実行タイミングと同じタイミングとして、他の演出実行中に特定表示を消去するようにしてもよい。このようにすることで、特定表示を違和感なく消去させることができる。例えば、特定タイミングを、役物を動作させる演出の実行タイミングとしてもよい。そして、例えば、役物を動作させる演出に伴って画像表示装置 5 に役物動作エフェクトを表示する場合には、当該役物動作エフェクトの表示レイヤを特定表示よりも上位に設定し、役物動作エフェクトの表示中に特定表示を消去するようにしてもよい。このようにすることで、役物を動作させる演出中に、違和感なく特定表示を消去することができる。なお、特定タイミングを大当たり遊技状態とした場合、当り指定コマンドを受信したことに基づいて特定表示を消去するようになっていたが、変動中や図柄確定時に特定タイミングを設ける場合は、変動開始からの経過時間や、図柄確定指定コマンドの受信に基づいて特定表示を消去するにすればよい。

【0858】

図 1 4 - 1 0 は、第 2 消去演出が実行される場合の演出動作例を示している。図 1 4 - 1 0 (A) は、画像表示装置 5 の表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 に「W」を示す第 2 態様の特定表示 0 1 0 A K 0 0 3（第 2 特定表示 0 1 0 A K 0 0 3）が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

【0859】

例えば、この変動中のタイミング T B において消去演出を実行することが決定されている場合、図 1 4 - 1 0 (B) に示すように、第 2 特定表示 0 1 0 A K 0 0 3 が表示エリア 0 1 0 A K 0 0 2 から飛び出して、画像表示装置 5 の中央に拡大して表示される。

【0860】

そして、図 1 4 - 1 0 (C) に示すように、画像表示装置 5 が切り裂かれるようなエフェクトが表示されて、第 2 特定表示 0 1 0 A K 0 0 3 が消去される第 2 消去演出が実行される。このように、第 2 消去演出の演出態様は、図 1 4 - 8 (I) に示した第 1 消去演出の演出態様と異なっている。

【0861】

第 2 消去演出は、第 1 消去演出よりも遊技者にとって有利な状況で実行されるため、第

1 消去演出よりも派手な態様、激しい態様、演出量（音量、光量等）の多い態様で実行されるようにしてもよい。例えば、第1消去演出では音声が出力されず、第2消去演出では音声が出力されるようにしてもよい。また、第2消去演出では演出用役物が動作するのに対して、第1消去演出では演出用役物が動作しないようにしてもよいし、第1消去演出では演出用役物の動作量が第1消去演出よりも少ないようにしてもよい。このようにすることで、特定表示の表示態様によって異なる消去演出を実行することができる。そして、遊技者の有利度合いに合った消去演出を実行でき、消去演出の演出効果を高めることができ、興味が向上する。

【0862】

その後、図14-10（D）に示すように、中の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止して表示結果が大当たりとなる。第2消去演出が実行されると、第2特定表示010AK003は消去されるが、表示エリア010AK002には第1特定表示010AK001が表示される。これにより、第2特定表示010AK003は消去されることで大当たりとなったような演出を実行できるとともに、第1特定表示010AK001を再表示することで、さらに保留内に当たりがあることを継続して報知できる。

10

【0863】

なお、第2消去演出が実行された後、第1特定表示010AK001を再表示せずに、その後の有利状態において、再度保留連報知を実行し、当該保留連報知にお実行に応じて第1特定表示010AK001が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、第2特定表示010AK003が表示されているときに当たりとなった場合には、再度保留連報知が実行されることにあるので、保留連報知がループすること期待できるようになる。

20

【0864】

図14-10に示すように、保留連報知の対象となる可変表示において特定表示を消去する消去演出を実行することで、保留連報知の実行対象の可変表示が分かりやすくなる。また、特定表示が消去されるときに、消去演出が実行されるので、特定表示が消去されたことが明確になり、特定表示を消去することの違和感を軽減できる。また、特定表示に対応した可変表示が明確になり、遊技者に分かりやすい遊技機を提供することができる。

【0865】

図14-11は、第2特定表示010AK003が表示されているときに、保留連報知対象変動において消去演出（第2消去演出）が実行されなかった場合の演出動作例を示している。図14-11（A）は、画像表示装置5の表示エリア010AK002に「W」を示す第2態様の特定表示010AK003（第2特定表示010AK003）が表示されており、左右の飾り図柄表示エリアに「7」の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。

30

【0866】

保留連報知対象変動の開始時に所定事象（コマンド取りこぼしや演出制御基板12におけるエラー等）が発生したことにより、消去演出の実行タイミングを正常に決定できなかった場合、図14-11（B）に示すように、消去演出が実行されずに、表示エリア010AK002に第2特定表示010AK003が表示されたまま表示結果が当たり図柄となる。

40

【0867】

その後、小当たり開始指定コマンド（ファンファーレコマンド）を受信したことにより、図14-11（C）に示すように、画像表示装置5には、ピースをしたキャラクタ画像と「大当たり」という文字が表示され、右上部分に「777」の数字（小図柄）が表示されて、大当たり（小当たり経由大当たり）となったことが報知される。

【0868】

続いて、大当たり遊技状態の1ラウンド目が開始されるが、図14-11（D）に示すように、表示エリア010AK002の第2特定表示010AK003が第1特定表示010AK001に変更されている。これがタイミングTDにおける第2消去演出となる。

【0869】

50

このように、第2特定表示010AK003が表示されているときに、保留連報知対象変動において消去演出（第2消去演出）が実行されなかった場合には、タイミングTDにおいて第2特定表示010AK003が第1特定表示010AK001に変更する制御が実行される。これにより、大当り遊技状態（小当り遊技状態）に制御されたにも関わらず、遊技者にとって有利な態様である第2態様の特定表示が表示されて続けて遊技者を過度に期待させたり、その後期待した程有利にならずに遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0870】

（特徴部010AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。例えば、特徴部003AKに係る変化演出を実行するようにしてもよい。また、特徴部003AKや特徴部004AKの手段を特徴部010AKに採用してもよい。

【0871】

上記実施例では、特定表示は1つだけ表示されるようになっていたが、特定表示が複数同時に表示されるようにしてもよい。例えば、特定表示の表示態様により当り種別の有利度合いを示す場合においては、特定表示の数により保留内当りの数を示すようにしてもよい。

【0872】

上記実施例の保留連報知、特定表示、消去演出、特定タイミングにおいて特定表示を消去する際の演出態様や表示態様は一例であり、各演出の演出態様や表示態様は任意でよい。例えば、上記実施例では特定表示や消去演出の演出態様が複数種類あったが、一種類であってもよい。

【0873】

上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。

【0874】

（特徴部010AKに係る手段の説明）

（1）特徴部010AKに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部010AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

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

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されることに対応した保留情報が記憶されていることを報知する報知演出（例えば保留連報知）を実行可能な報知演出実行手段（例えばステップ010AKS004、ステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

前記報知演出が実行されたことにより、特定表示を表示可能な特定表示手段（例えばステップ010AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定表示に対応した可変表示の所定タイミング（例えばタイミングTA、TB、またはTC）において、当該特定表示を消去する特定表示消去演出（例えば消去演出）を実行可能な消去演出実行手段（例えばステップ010AKS024、ステップ010AKS025の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

特定表示が表示されているときに、所定事象（例えば変動パターンコマンドの取りこぼしや消去演出設定処理のエラー）が発生したことにより前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えばタイミングTD）で当該特定表示を消去する特別制御を実行可能である（例えばステップ010AKS045の処理を実行可能である）。

10

20

30

40

50

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

【0875】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板11、遊技制御用マイクロコンピュータ100、CPU103)と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板12、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から可変表示開始時に情報(例えば変動パターン指定コマンド)を正常に受信できなかったことにより、前記所定タイミングで当該特定表示が消去されなかった場合、前記遊技制御手段から前記有利状態開始時に受信する情報(例えば当り開始指定コマンド)に基づいて前記特別制御を実行可能であるようにしてもよい。

10

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

【0876】

(3) 上記(2)の遊技機において、

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

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

20

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

【0877】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記所定タイミングは複数あり、

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

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

30

【0878】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

40

【0879】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0880】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され

50

、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【 0 8 8 1 】

1 パチンコ遊技機

4 A 第 1 特別図柄表示装置

4 B 第 2 特別図柄表示装置

5 画像表示装置

1 0 3 C P U

1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

30

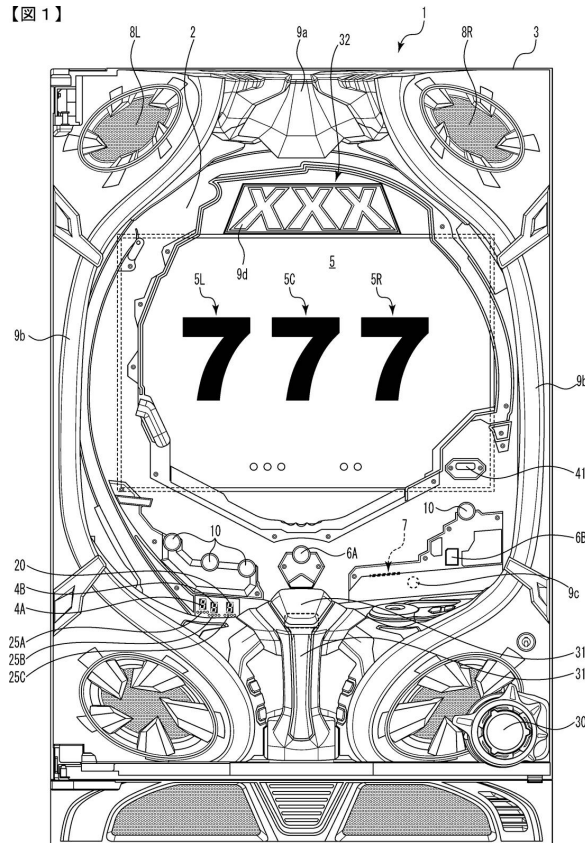
40

50

【図面】

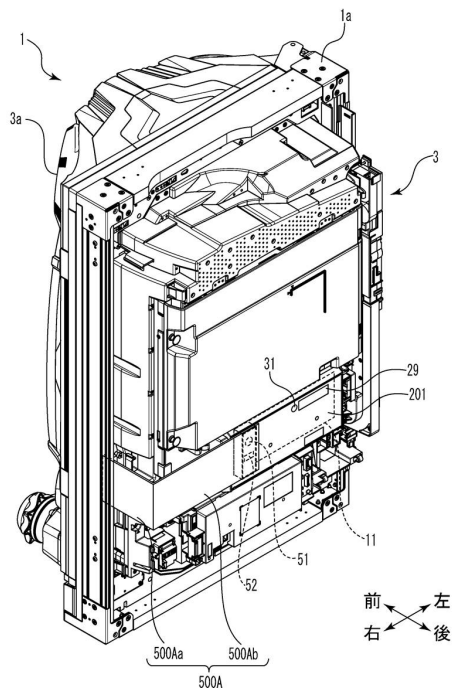
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

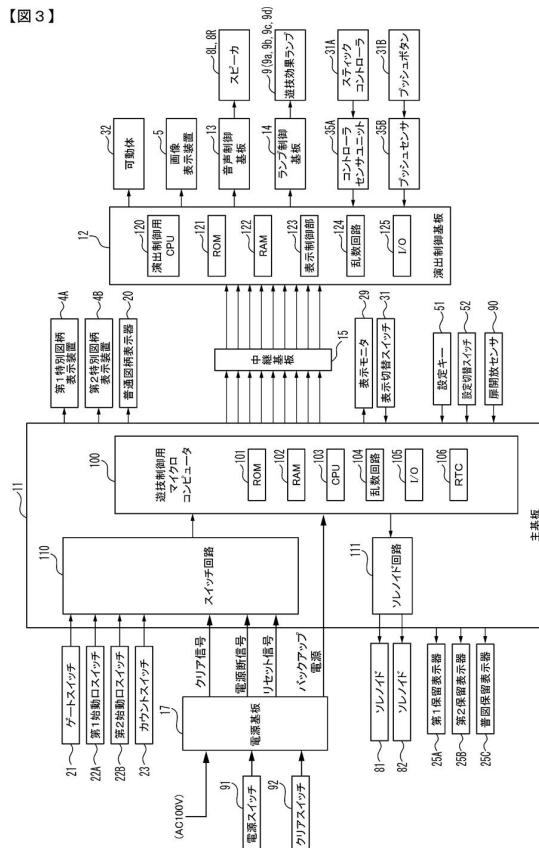


10

20

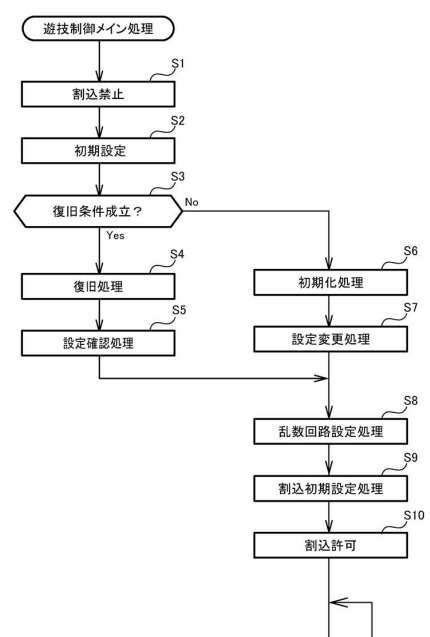
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



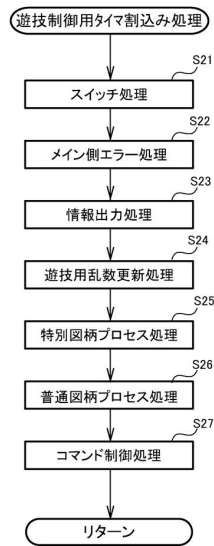
30

40

50

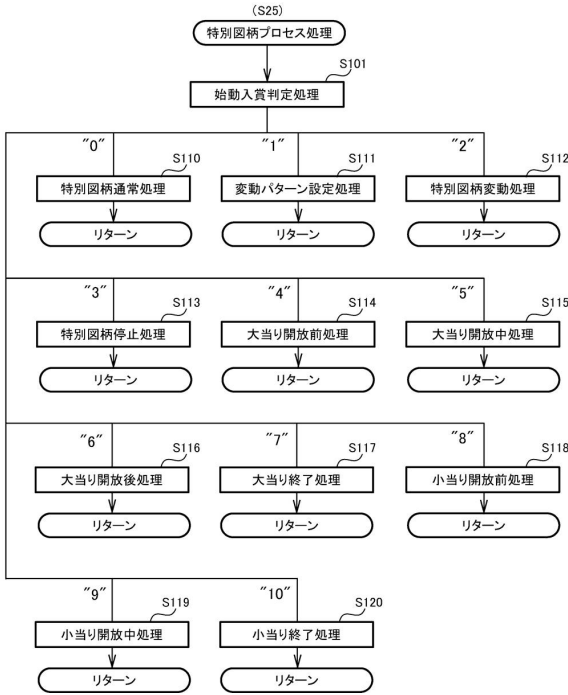
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

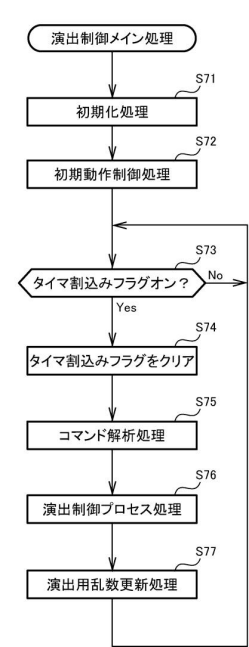
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/260)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

【図 8】



(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/260)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

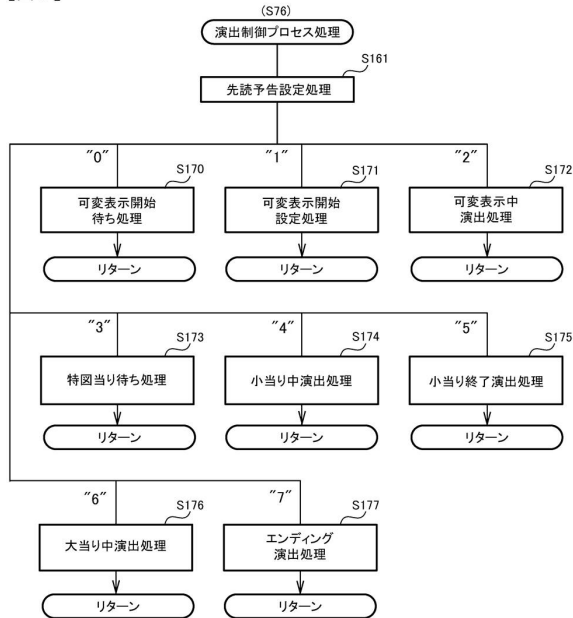
30

40

50

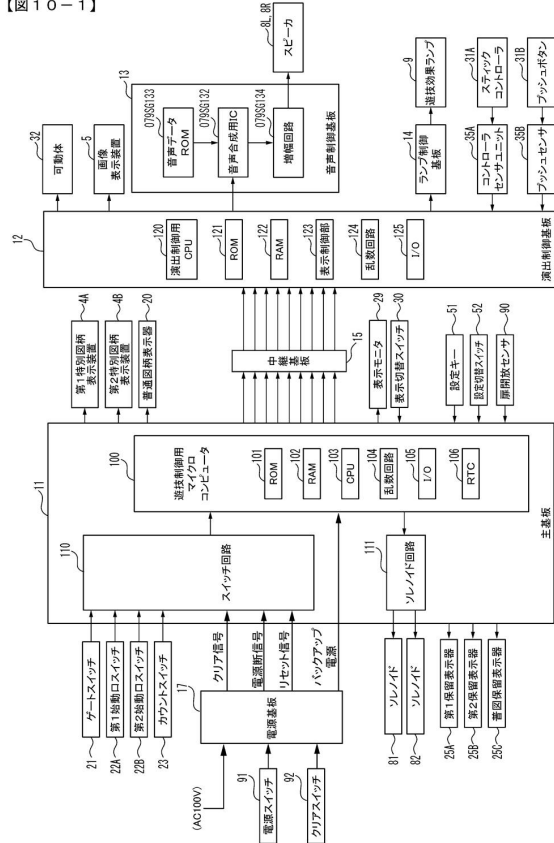
【図 9】

【図 9】



【図 10-1】

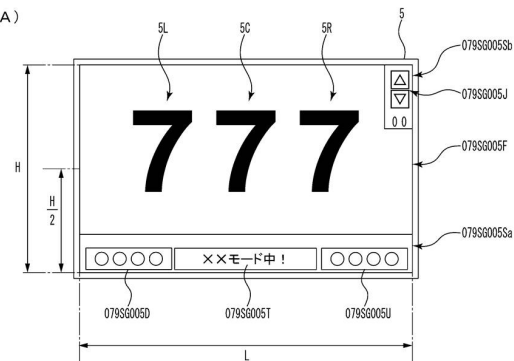
【图 10-1】



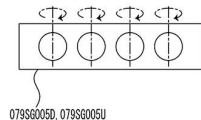
【図 10-2】

【图 10-2】

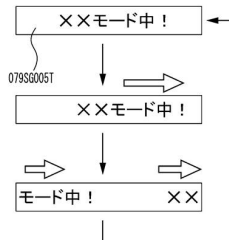
(A)



(B) 保留記憶表示エリア



(C) テロップ表示エリア



(D) 第4図柄

・可変表示中



- ・はずれ

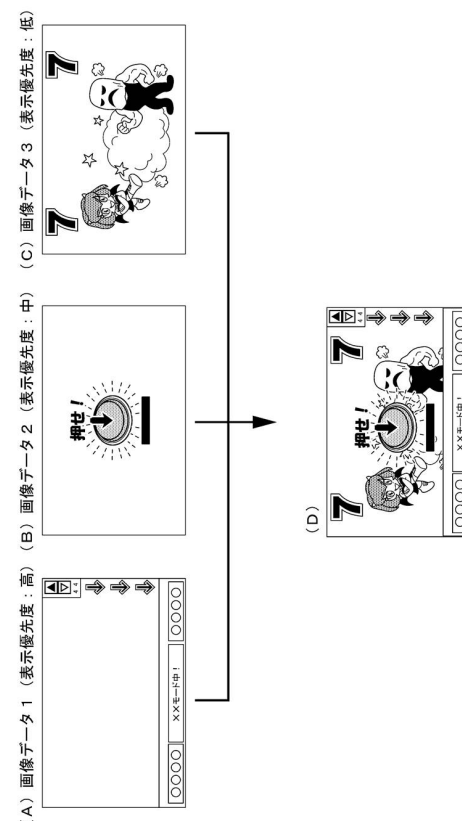


・大当たりまたは小当たり



【図 10-3】

【图 10-3】



【図 10-4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10-6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10-5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 10-7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50

【図 10-8】

【図 10-8】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチβ2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

【図 10-9】

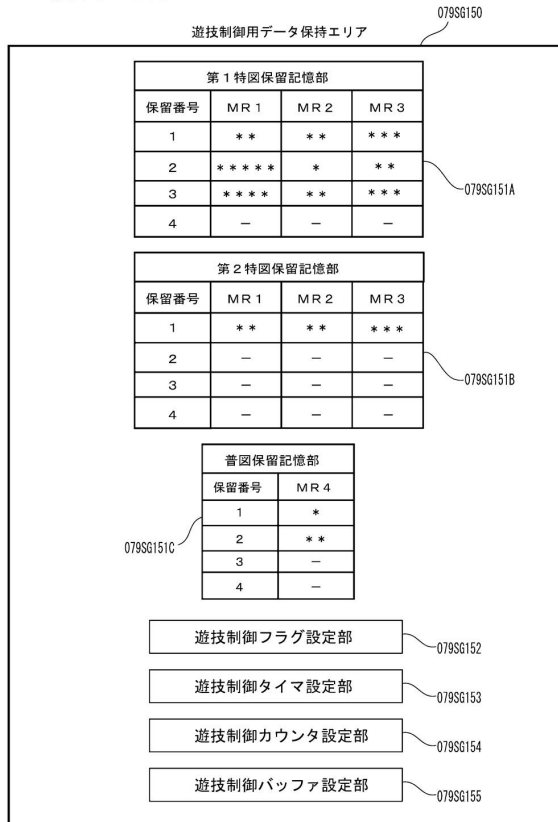
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	太当り用変動パターンテーブルA	太当り用変動パターンテーブルB	特図制御用変動パターンテーブル	はずれ用変動パターンテーブルA	はずれ用変動パターンテーブルB	はずれ用変動パターンテーブルC	はずれ用変動パターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

10

【図 10-10】

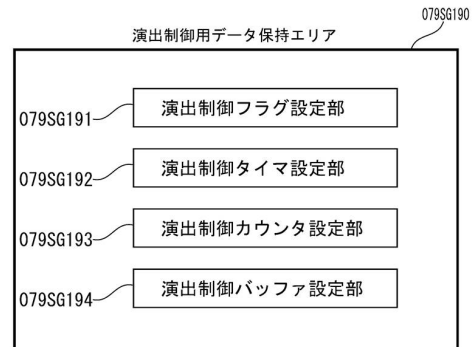
【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

079SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
第2特図保留記憶	1-4	0000 (H)	0000 (H)
	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

20

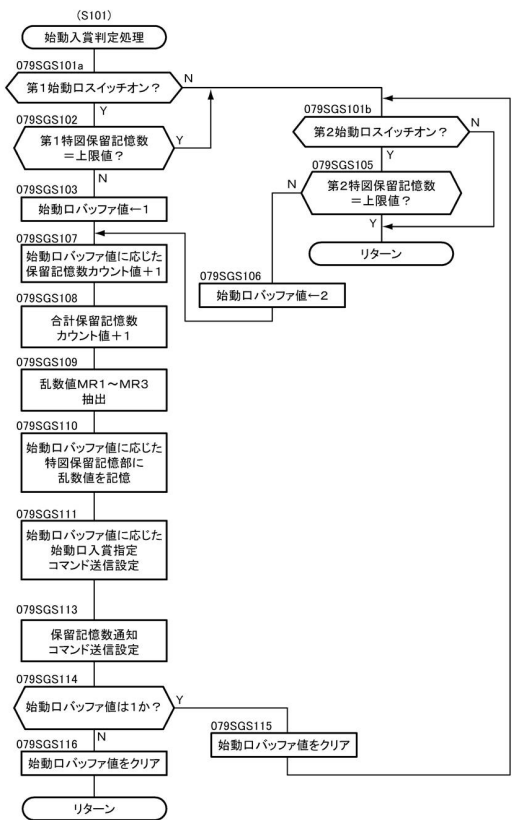
30

40

50

【図 10-12】

【図 10-12】



【図 10-13】

【図 10-13】

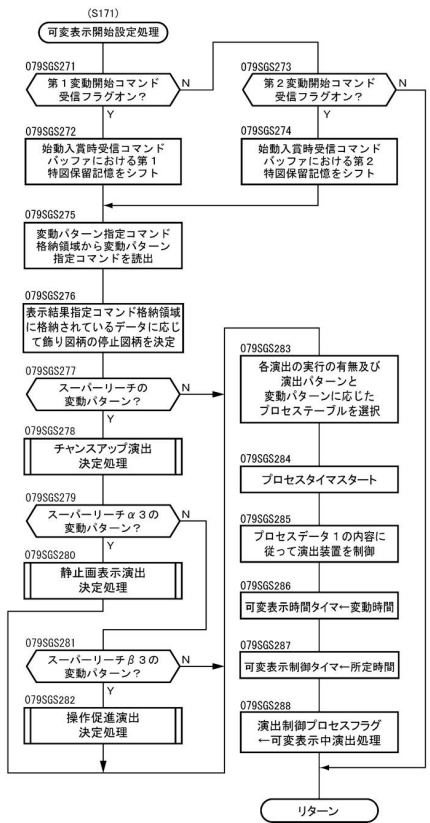


10

20

【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当たり	80%	20%

30

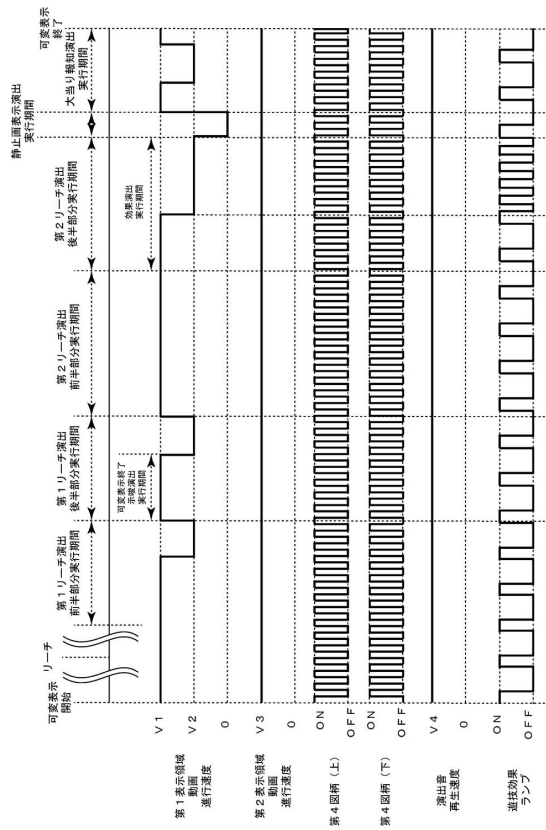
40

50

【図 10-20】

【図 10-20】

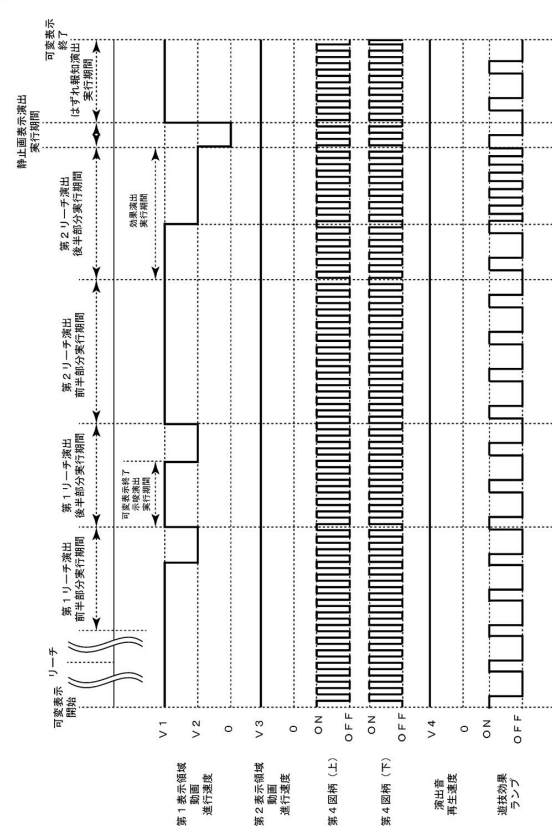
スーパーリーチα3 (大当り) の可変表示



【図 10-21】

【図 10-21】

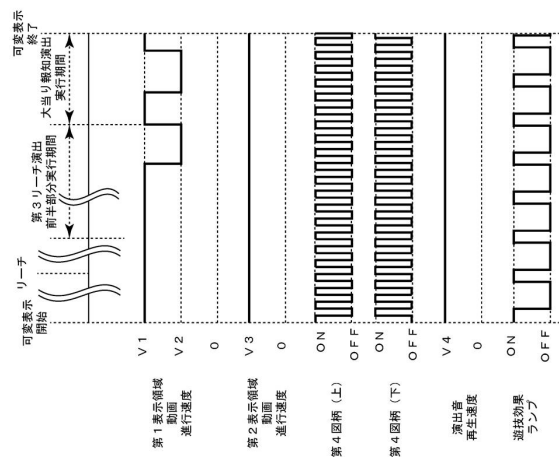
スーパーリーチα3 (はずれ) の可変表示



【図 10-22】

【図 10-22】

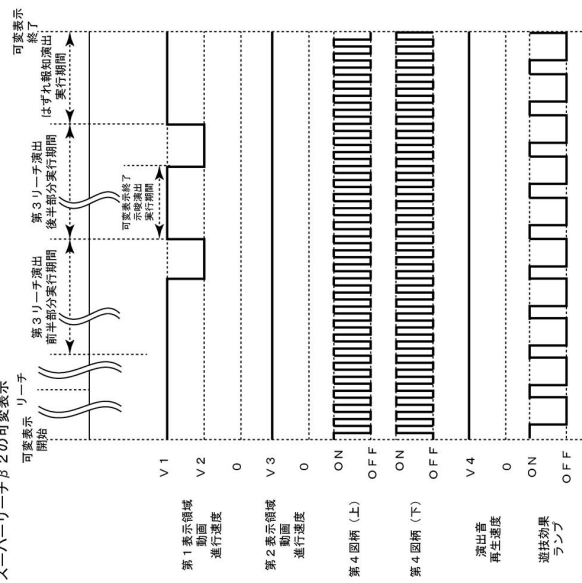
スーパーリーチβ1の可変表示



【図 10-23】

【図 10-23】

スーパーリーチβ2の可変表示



10

20

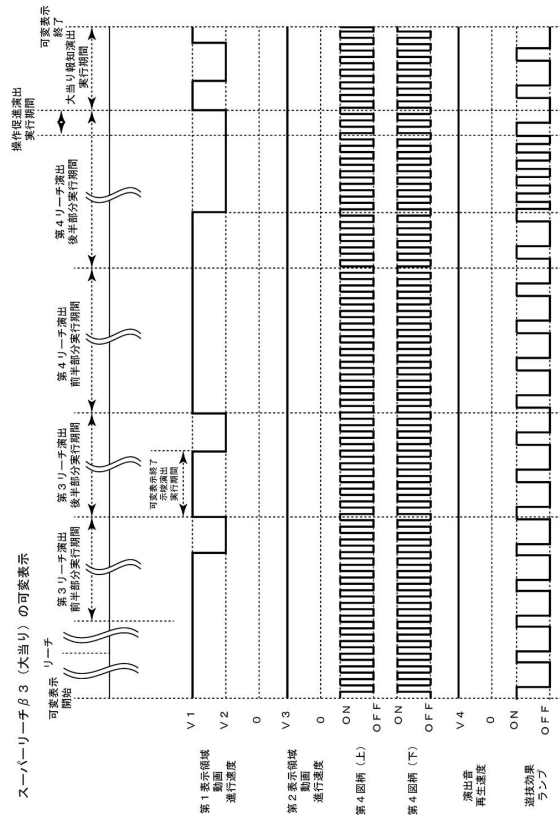
30

40

50

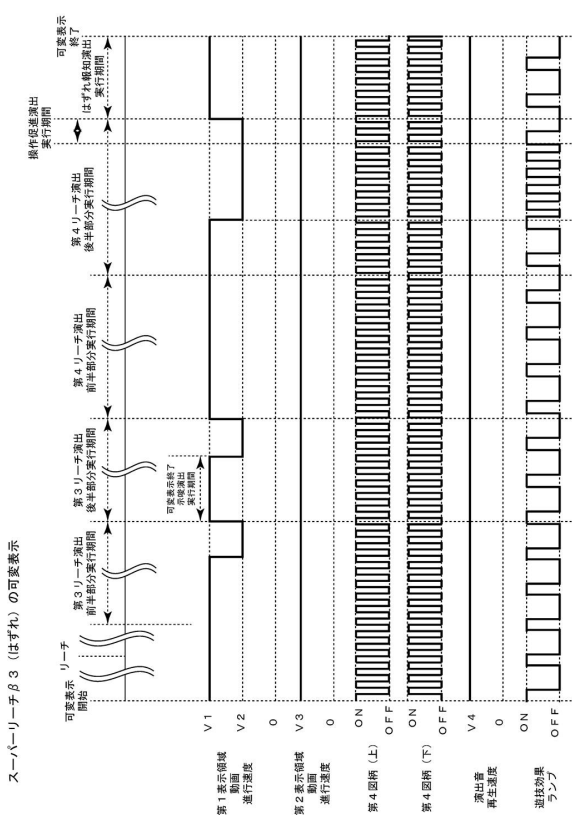
【図10-24】

【図10-24】



【図10-25】

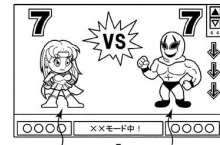
【図10-25】



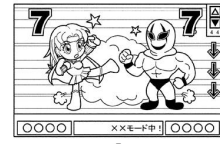
【図10-26】

【図10-26】 第1リーチ演出前半

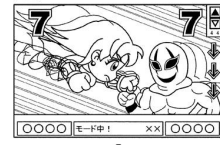
(A)



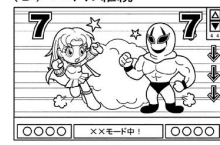
(B)



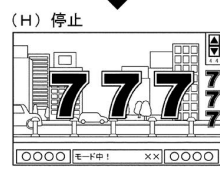
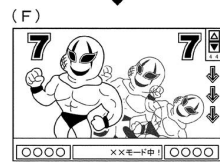
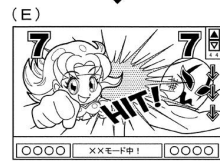
(C)



(D) バトル継続



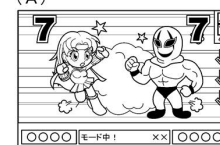
【図10-27】へ



【図10-27】

【図10-27】 第1リーチ演出後半

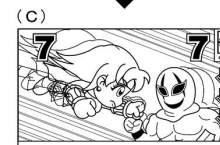
(A)



(B)



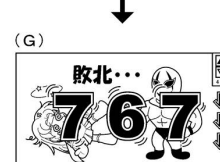
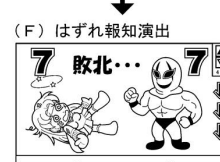
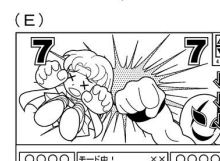
(C)



(D)



第2リーチ演出へ



10

20

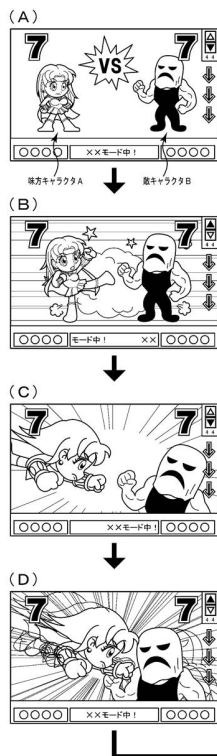
30

40

50

【図 10-28】

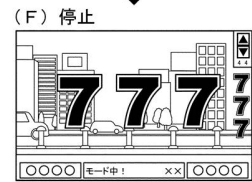
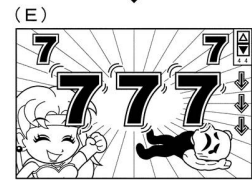
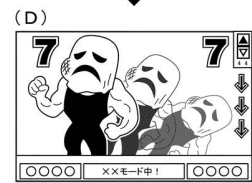
【図 10-28】 第 2 リーチ演出



【図 10-29】 ~ 【図 10-30】 ~

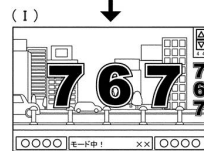
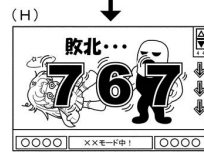
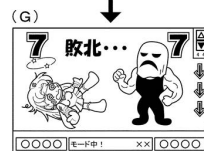
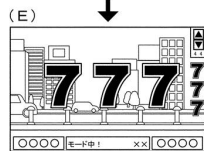
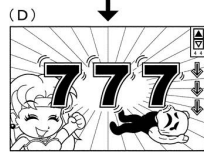
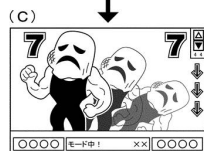
【図 10-29】

【図 10-29】 第 2 リーチ演出



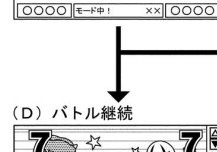
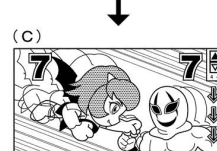
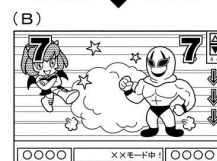
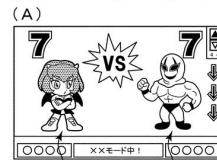
【図 10-30】

【図 10-30】 第 2 リーチ演出

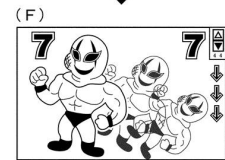


【図 10-31】

【図 10-31】 第 3 リーチ演出前半



【図 10-32】 ~



10

20

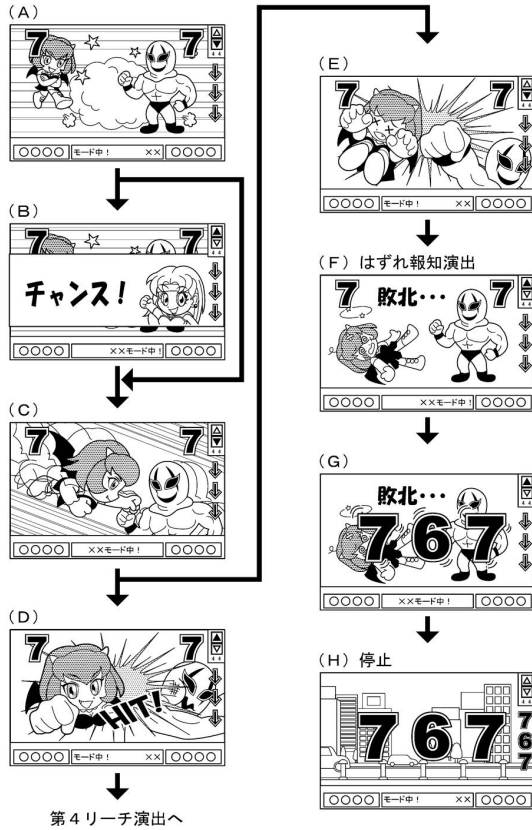
30

40

50

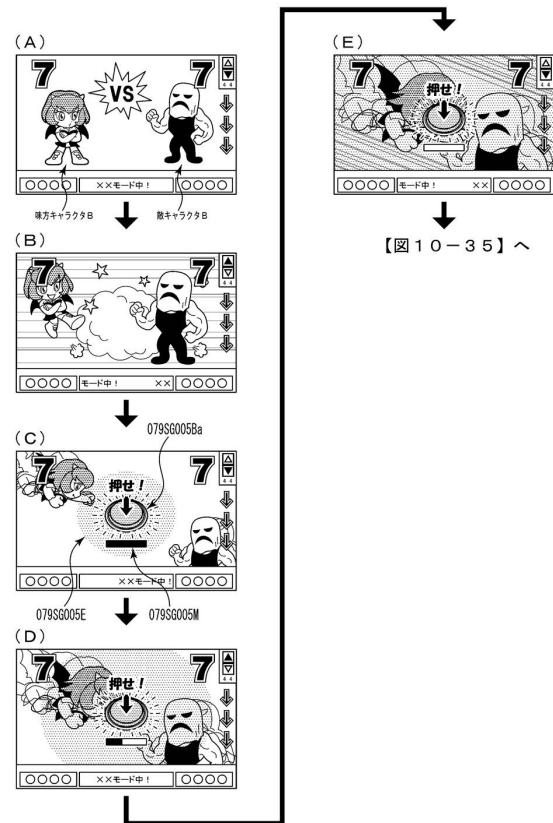
【図 10-32】

【図 10-32】 第3リーチ演出後半



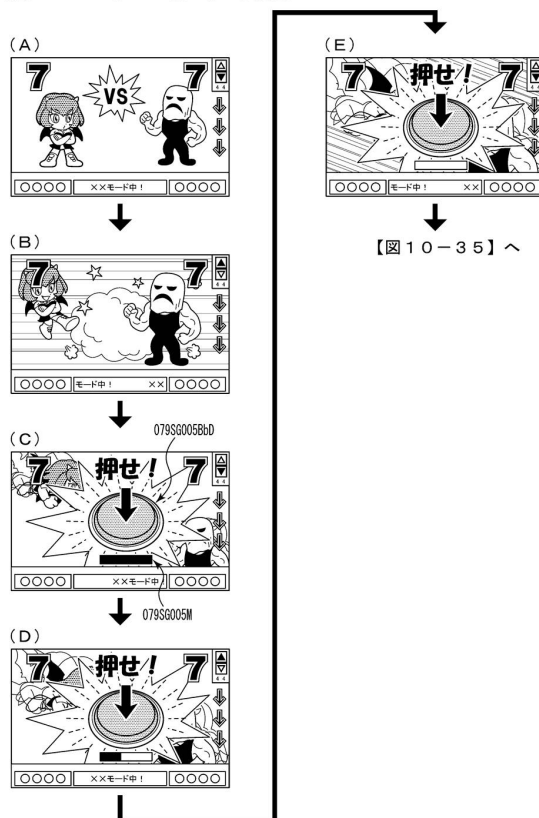
【図 10-33】

【図 10-33】 第4リーチ演出A



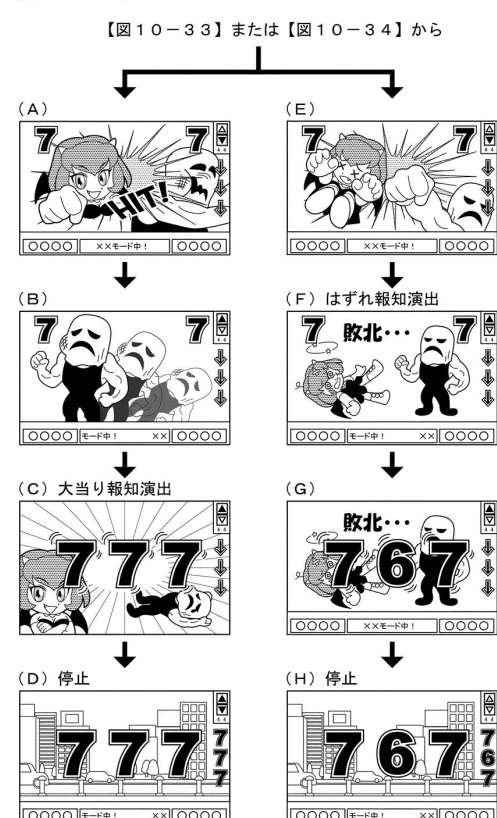
【図 10-34】

【図 10-34】 第4リーチ演出B



【図 10-35】

【図 10-35】



10

20

30

40

50

【図 10-36】

【図 10-36】 変形例 079SG-2

(A) 静止画表示演出



(B) 第2リーチ演出終了後

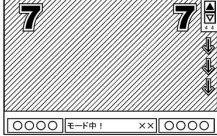


079SG005Ea

(C)



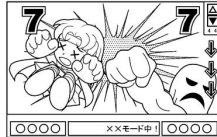
(D)



(E)



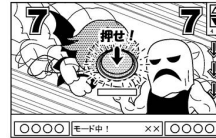
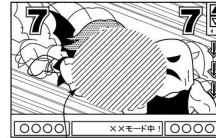
(F)



【図 10-37】

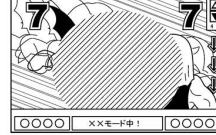
【図 10-37】 変形例 079SG-2

(A) 操作促進演出

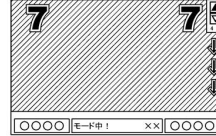
(B) ボタン操作または操作受付期間
終了に基づいて第4リーチ演出終了後

079SG005Ea

(C)



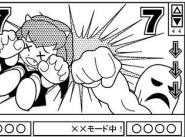
(D)



(E)



(F)



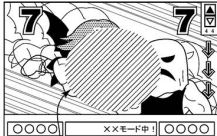
【図 10-38】

【図 10-38】 変形例 079SG-3

(A) 第4リーチ演出終了

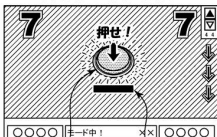


(B) 報知演出に移行



079SG005Ea

(C)

(D) 報知演出の一部として
操作促進演出実行

079SG005Ba

079SG005M

(E)

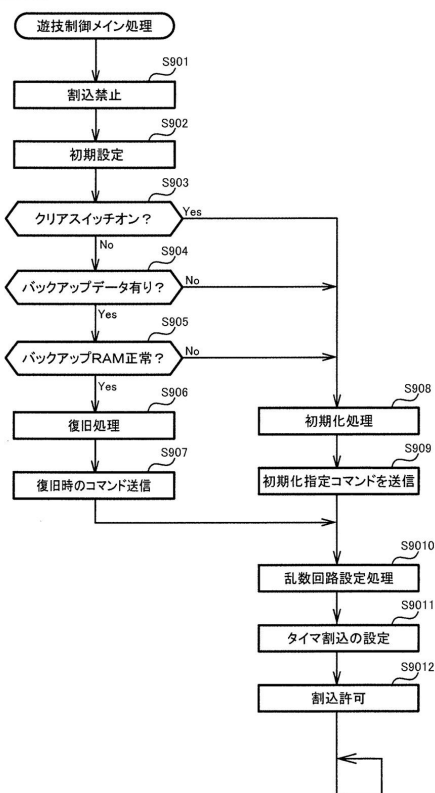


(F)



【図 11】

【図 11】



10

20

30

40

50

【図 12-5】

【図12-5】

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

【図 12-6】

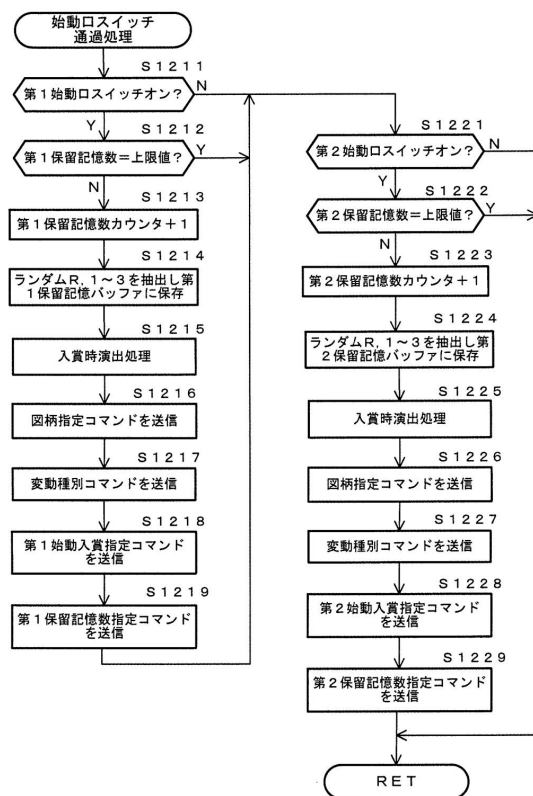
【図12-6】

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

10

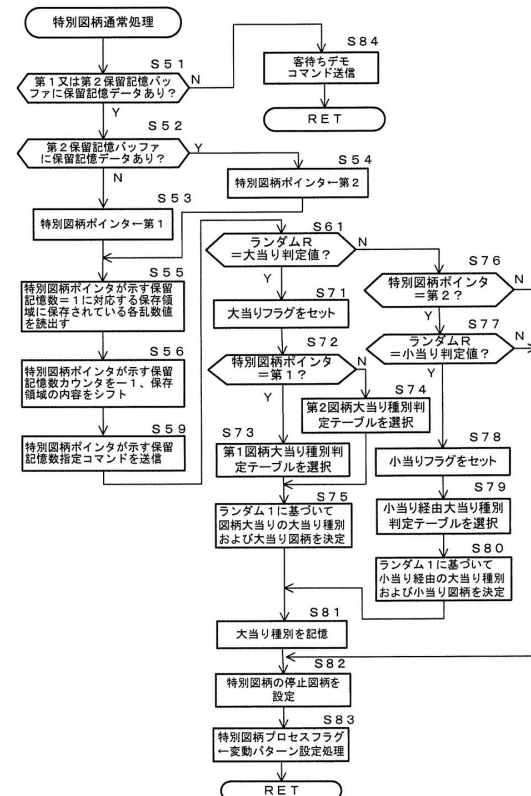
【図 12-7】

【図12-7】



【図 12-8】

【図12-8】



20

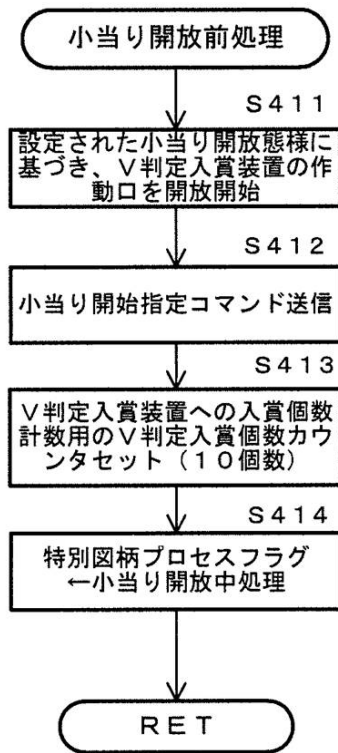
30

40

50

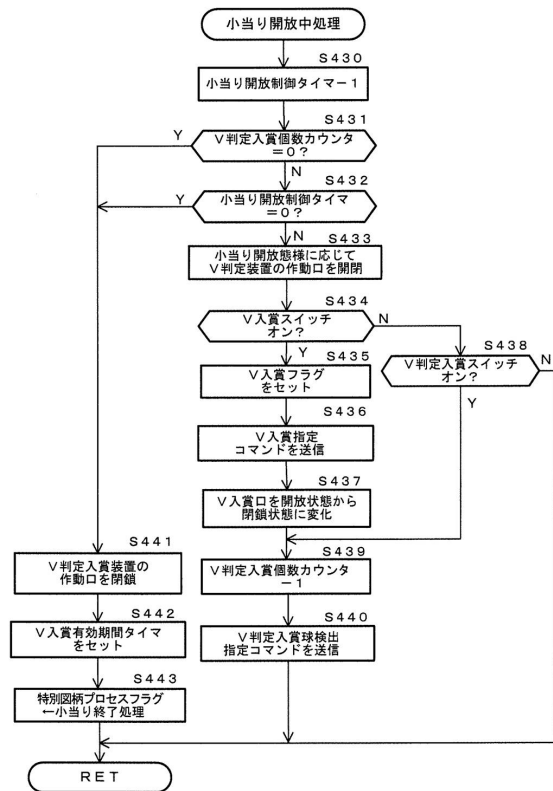
【図 12-9】

【図12-9】



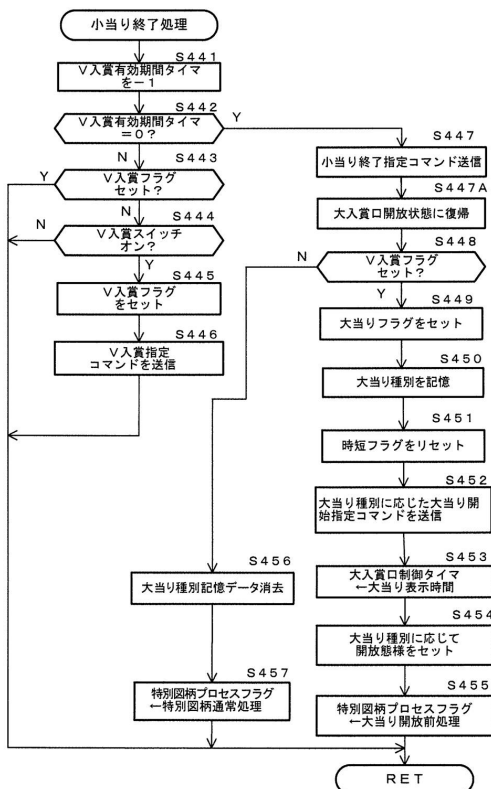
【図 12-10】

【図12-10】



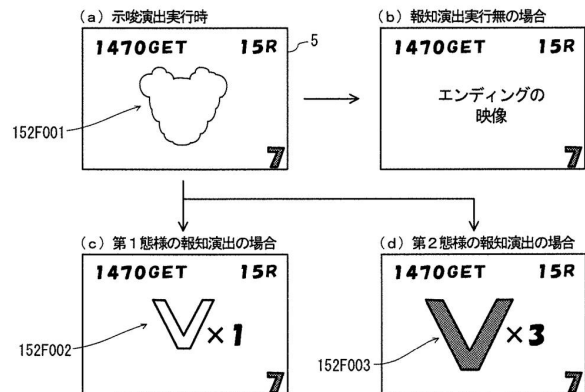
【図 12-11】

【図12-11】



【図 12-12】

【図12-12】



10

20

30

40

50

【図 1 2 - 1 3】

【図 12-13】

(A) 報知演出実行有無決定テーブル

報知演出実行有無	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
実行有	35	40	45	50	55	60
実行無	65	60	55	50	45	40

(B) 報知演出内容決定テーブル

当り数	報知演出内容	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1	V×1	100	100	100	100	100	100
2	V×2	5	10	15	20	25	30
	V×1	95	90	85	80	75	70
3	V×3	10	15	20	25	30	35
	V×2	5	10	15	20	25	30
	V×1	85	75	65	55	45	35
4	V×4	15	20	25	30	35	40
	V×3	10	15	20	25	30	35
	V×2	40	35	30	25	20	15
	V×1	35	30	25	20	15	10

(C) V 態様決定テーブル

V 態様	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
第 1 態様 (白色小)	90	85	80	75	70	65
第 2 態様 (赤色大)	10	15	20	25	30	35

(D) 当り有時示唆演出実行決定テーブル

示唆演出	設定 1 ~ 6
実行有	100
実行無	0

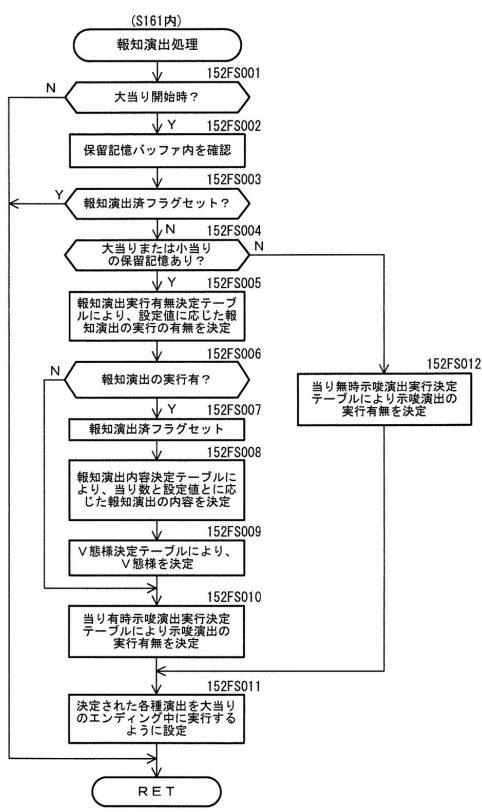
(E) 当り無時示唆演出実行決定テーブル

示唆演出	設定 1 ~ 6
実行有	30
実行無	70

※「当り」には、大当りと小当りとを含む。

【図 1 2 - 1 4】

【図 12-14】

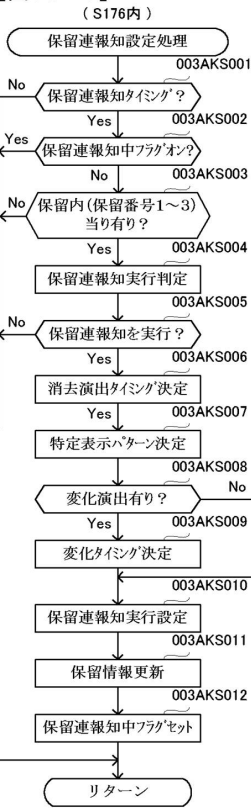


10

20

【図 1 3 - 1】

【図 13-1】



【図 1 3 - 2】

【図 13-2】
演出制御用保留情報記憶領域

保留番号	表示結果	報知対象	変化タイミング*	消去タイミング*
0	小当り			
1	ハズレ		tb	
2	小当り	○		TA
3	小当り	○		TB
4	ハズレ			

30

40

50

【図 13-3】

【図13-3】

(A) 003AKS004Iにおける実行判定割合

保留連報知実行有無	
実行有り	実行無し
30%	70%

(B) 003AKS006Iにおける決定割合

消去演出タイミング決定割合	
タイミングTA	タイミングTB
40%	60%

(C) 003AKS007Iにおける決定割合

特定表示パターン	報知対象の保留内当り数		特定表示の態様
	1	2以上	
特定表示パターンA	100%	0%	第1態様
特定表示パターンB	0%	40%	第2態様
特定表示パターンC	0%	60%	第1態様→変化演出→第2態様

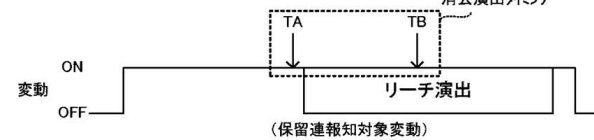
(D) 003AKS009Iにおける決定割合

1回目当り 保留番号	変化演出タイミング決定割合			
	タイミング 1-ta	タイミング 1-tb	タイミング 2-ta	タイミング 2-tb
1	40%	60%	-	-
2	10%	20%	30%	40%

【図 13-4】

【図13-4】

消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャート

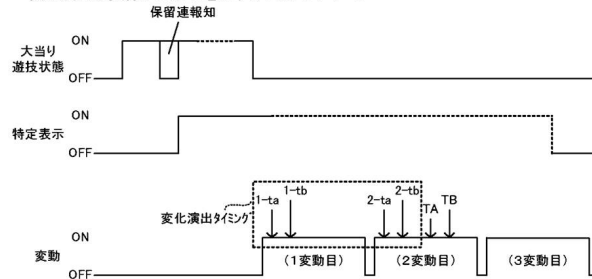


10

【図 13-5】

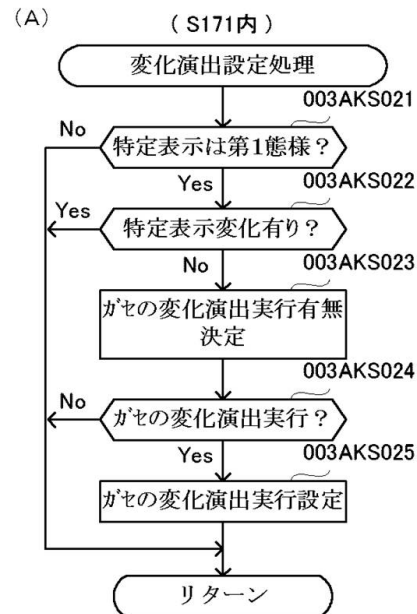
【図13-5】

変化演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



【図 13-6】

【図13-6】



20

30

(B) 003AKS023における決定割合

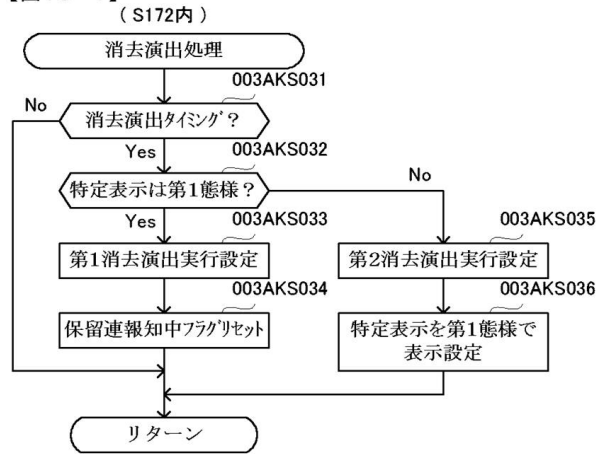
変化演出実行有無	
実行有り	実行無し
10%	90%

40

50

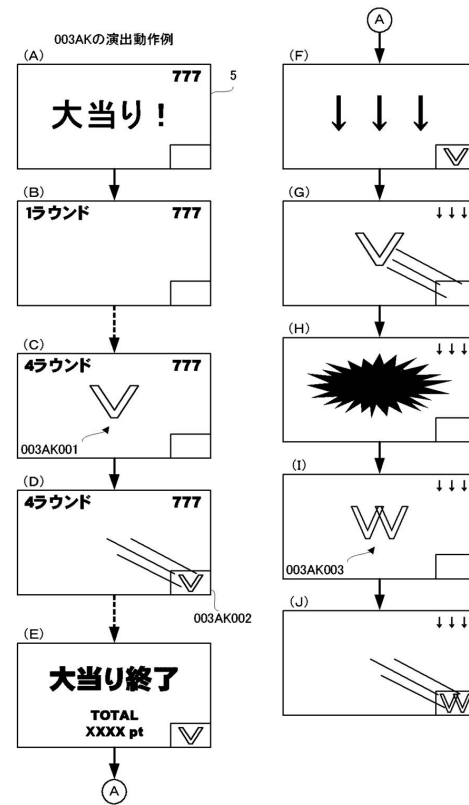
【図 13-7】

【図13-7】



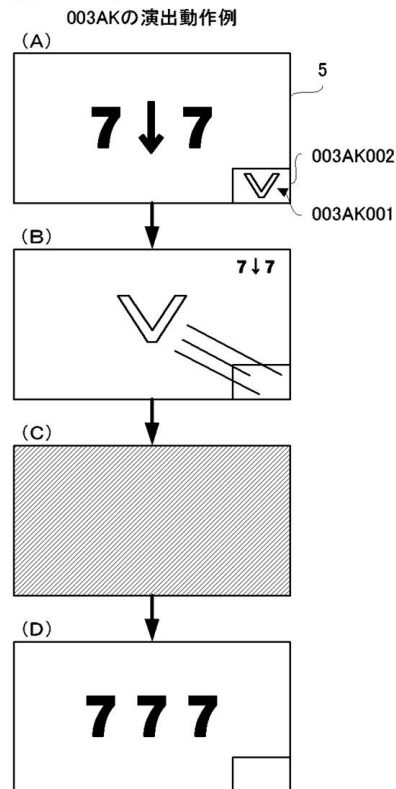
【図 13-8】

【図13-8】



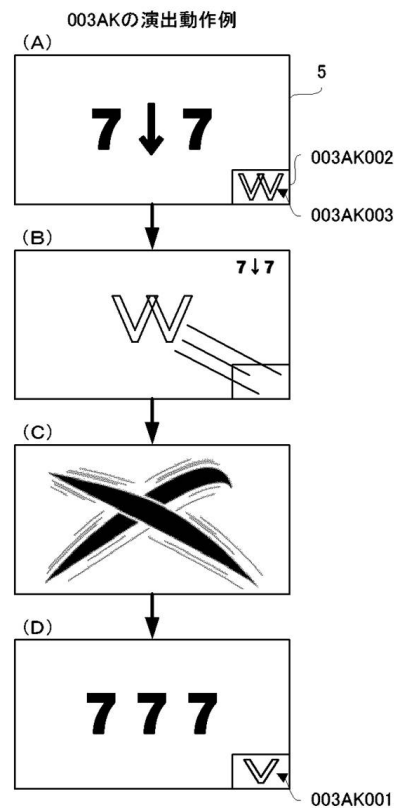
【図 13-9】

【図13-9】



【図 13-10】

【図13-10】



10

20

30

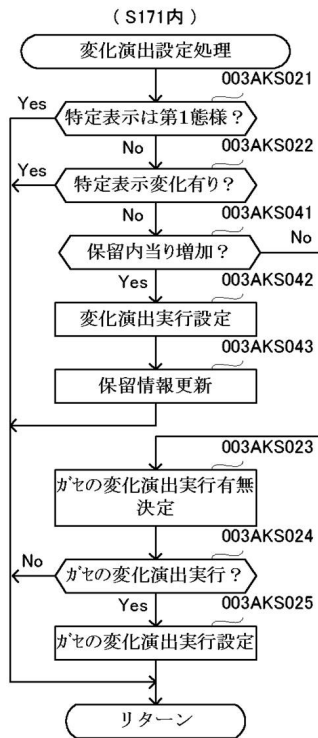
40

50

【図 13-11】

【図13-11】

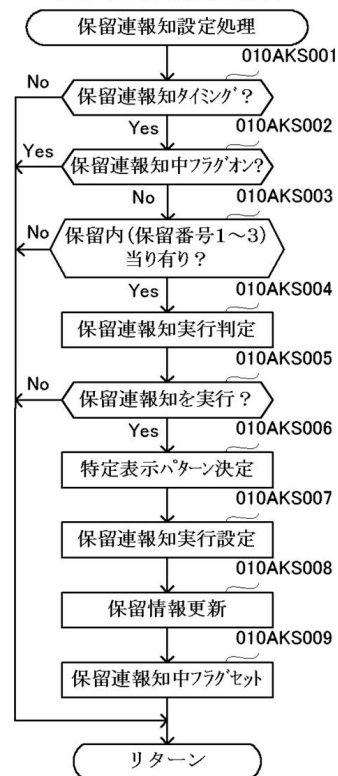
<変形例>



【図 14-1】

【図14-1】

(S176 大当り中演出処理内)



【図 14-2】

【図14-2】

演出制御用保留情報記憶領域

保留番号	表示結果	報知対象
0	小当り	
1	ハズレ	
2	小当り	○
3	小当り	○
4	ハズレ	

【図 14-3】

【図14-3】

(A) 010AKS004における実行判定割合

保留連報知実行有無	
実行有り	実行無し
30%	70%

(B) 010AKS006における決定割合

特定表示パターン	報知対象の保留内当り数		特定表示の態様
	1	2以上	
特定表示パターンA	100%	20%	第1態様
特定表示パターンB	0%	80%	第2態様

10

20

30

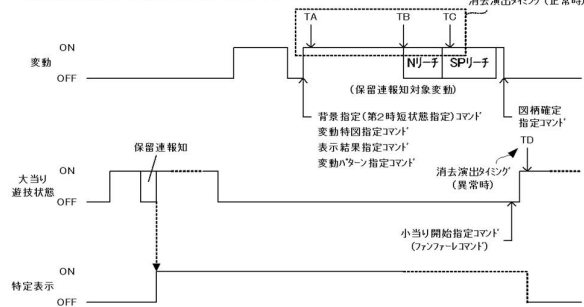
40

50

【図 14-4】

【図14-4】

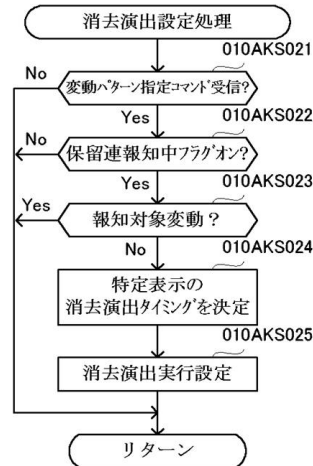
消去演出の実行タイミングを示すタイミングチャート



【図 14-5】

【図14-5】

(A) (S171 可変表示開始設定処理内)



(B) 010AKS024における決定割合

変動パターン	消去演出タイミング決定割合		
	タイミングTA	タイミングTB	タイミングTC
変動パターンA	100%	0%	0%
変動パターンB	50%	50%	0%
変動パターンC	50%	25%	25%

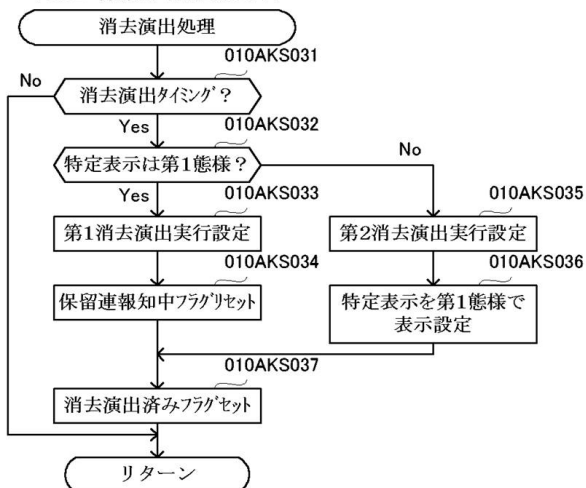
(C) 変動パターンの内容

変動パターン	演出内容	変動時間
変動パターンA	直当り	短
変動パターンB	ノーマルリーチ→当り	中
変動パターンC	ノーマルリーチ→SPリーチ→当り	長

【図 14-6】

【図14-6】

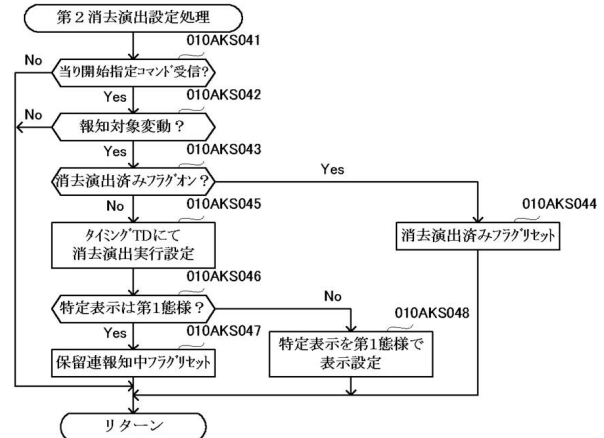
(S172 可変表示中演出処理内)



【図 14-7】

【図14-7】

(S173 特図当り待ち処理内)



10

20

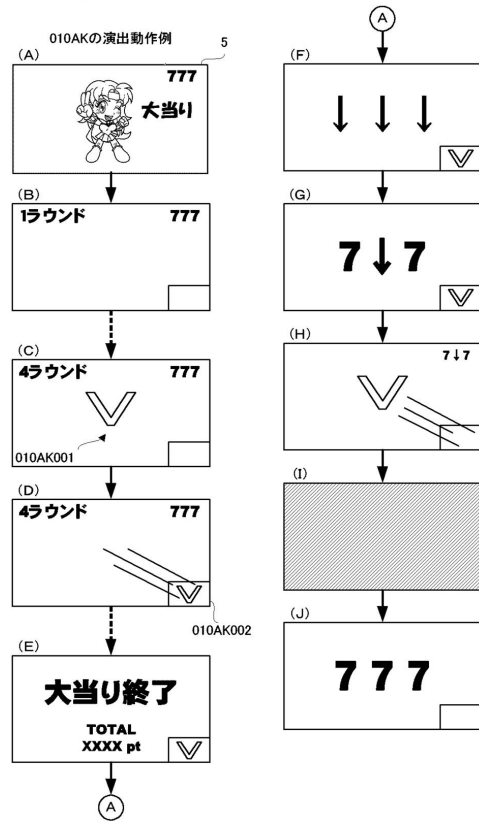
30

40

50

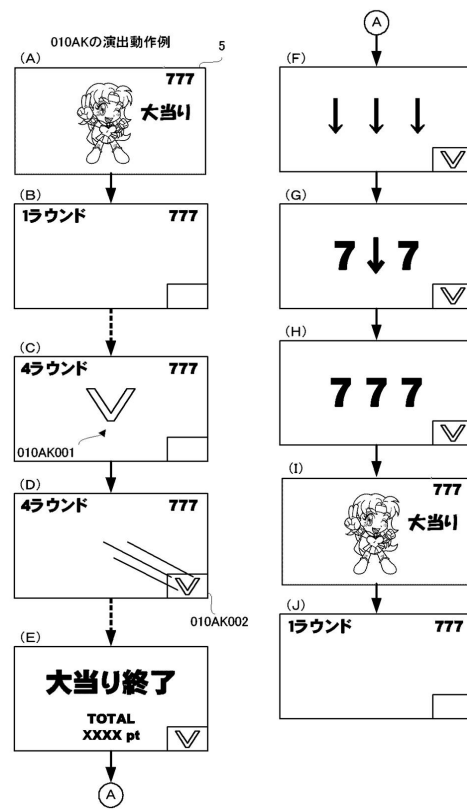
【図 14-8】

【図 14-8】



【図 14-9】

【図 14-9】

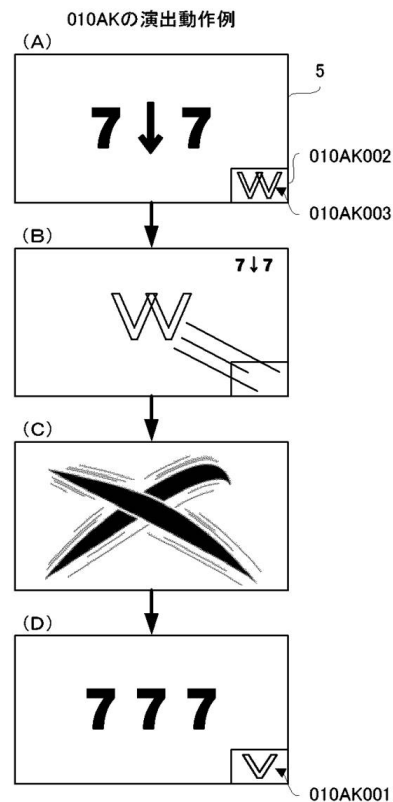


10

20

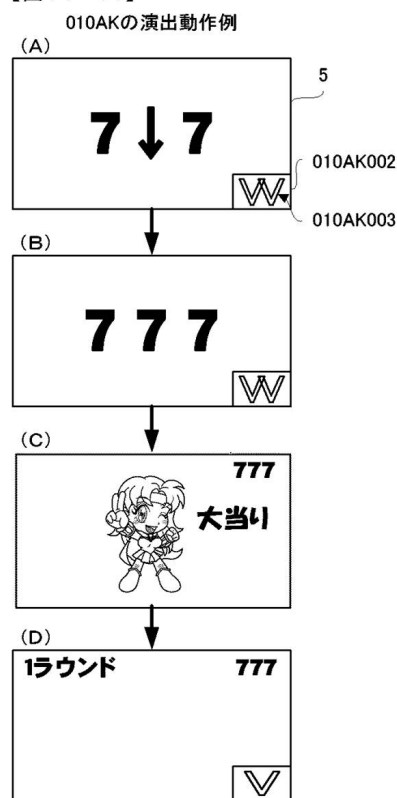
【図 14-10】

【図 14-10】



【図 14-11】

【図 14-11】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開２０１８－０１９７８４（ＪＰ，Ａ）
 特開２００２－３４６１１１（ＪＰ，Ａ）
 特開２０１７－１９２４１７（ＪＰ，Ａ）
 特開２０１７－１２１４４６（ＪＰ，Ａ）
 特開２０１５－２１３６６８（ＪＰ，Ａ）
 特開２０１８－００８１３９（ＪＰ，Ａ）
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 6 3 F 7 / 0 2