

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6872221号  
(P6872221)

(45) 発行日 令和3年5月19日 (2021.5.19)

(24) 登録日 令和3年4月21日 (2021.4.21)

(51) Int. Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 89 頁)

|           |                              |           |                     |
|-----------|------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2016-192958 (P2016-192958) | (73) 特許権者 | 599104196           |
| (22) 出願日  | 平成28年9月30日 (2016.9.30)       |           | 株式会社サンセイアールアンドディ    |
| (65) 公開番号 | 特開2018-51131 (P2018-51131A)  |           | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番1  |
| (43) 公開日  | 平成30年4月5日 (2018.4.5)         |           | 3号                  |
| 審査請求日     | 令和1年9月16日 (2019.9.16)        | (74) 代理人  | 100150430           |
|           |                              |           | 弁理士 河野 元            |
|           |                              | (72) 発明者  | 橋本 貴晶               |
|           |                              |           | 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番1  |
|           |                              |           | 3号 株式会社サンセイアールアンドディ |
|           |                              |           | 内                   |
|           |                              | 審査官       | 荒井 隆一               |

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】

所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、  
前記特別遊技の終了後の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記特定結果には、第1特定結果と第2特定結果とがあり、

前記遊技状態設定手段は、前記判定の結果が前記第1特定結果である場合に実行される前記特別遊技の終了後の遊技状態を、前記判定の結果が前記特定結果となる確率が所定確率よりも高くなる高確率状態に設定し、前記判定の結果が前記第2特定結果である場合に実行される前記特別遊技の終了後の遊技状態を、前記確率が前記所定確率である低確率状態に設定し、

前記演出実行手段は、前記演出として、第1演出画像と第2演出画像を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記第1演出画像と前記第2演出画像を前記表示領域に表示しつつ、前記第1演出画像と前記第2演出画像の夫々の前記表示領域を占める割合の大小関係を変化させた後、前記第1演出画像と前記第2演出画像の何れか一方を前記表示領域の全体に表示し、

前記所定表示演出にて前記第1演出画像と前記第2演出画像の何れか一方を前記表示領域の全体に表示した後、その全体に表示した演出画像に応じた態様の演出を実行し、

10

20

前記所定表示演出には、前記第1演出画像を前記表示領域の全体に表示する第1所定表示演出と、前記第2演出画像を前記表示領域の全体に表示する第2所定表示演出と、があり、

前記判定の結果が前記第1特定結果であることに基づく前記識別情報の変動表示にて前記所定表示演出が実行される場合、前記第2所定表示演出よりも前記第1所定表示演出の実行可能性が高く、

前記判定の結果が前記第2特定結果であることに基づく前記識別情報の変動表示にて前記所定表示演出が実行される場合、前記第1所定表示演出よりも前記第2所定表示演出の実行可能性が高い

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、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入球すると識別情報（例えば特別図柄や演出図柄等）の変動表示を行い、識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果になると、遊技者に所定の利益が付与され得る特別遊技が実行可能となる遊技機が広く知られている。この種の遊技機では、識別情報の変動表示中に、遊技者の期待感を高めるための様々な演出を行うことにより、遊技興趣の向上が図られている（例えば特許文献1を参照）。当該演出としては、例えば、現在実行中の識別情報の変動表示あるいは後に実行されることが決まっている識別情報の変動表示に関し、表示結果が特定表示結果となる期待度（信頼度）を示唆する演出や、表示結果が導出されるまでの変動態様（リーチ演出の有無、リーチ演出の種類、発展有無など）を示唆する演出等が挙げられる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-95470号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

前述した期待感を高めるための演出は、機種によって演出内容（例えば、モチーフや登場するキャラクタ等）が異なるものの、演出手法（例えば、演出の展開やパターン等）は然程変わらないことから画一的になりやすく、遊技興趣の向上に繋がり難いという問題があった。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の興味を惹きつける斬新な演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前述の課題を解決するために、本発明は以下の構成を採用した。

すなわち、本発明の遊技機は、

所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

前記特別遊技の終了後の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記識別情報の変動表示に伴って所定の演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記特定結果には、第1特定結果と第2特定結果とがあり、

前記遊技状態設定手段は、前記判定の結果が前記第1特定結果である場合に実行される前記特別遊技の終了後の遊技状態を、前記判定の結果が前記特定結果となる確率が所定確

10

20

30

40

50

率よりも高くなる高確率状態に設定し、前記判定の結果が前記第2特定結果である場合に実行される前記特別遊技の終了後の遊技状態を、前記確率が前記所定確率である低確率状態に設定し、

前記演出実行手段は、前記演出として、第1演出画像と第2演出画像を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記第1演出画像と前記第2演出画像を前記表示領域に表示しつつ、前記第1演出画像と前記第2演出画像の夫々の前記表示領域を占める割合の大小関係を変化させた後、前記第1演出画像と前記第2演出画像の何れか一方を前記表示領域の全体に表示し、

前記所定表示演出にて前記第1演出画像と前記第2演出画像の何れか一方を前記表示領域の全体に表示した後、その全体に表示した演出画像に応じた態様の演出を実行し、

前記所定表示演出には、前記第1演出画像を前記表示領域の全体に表示する第1所定表示演出と、前記第2演出画像を前記表示領域の全体に表示する第2所定表示演出と、があり、

前記判定の結果が前記第1特定結果であることに基づく前記識別情報の変動表示にて前記所定表示演出が実行される場合、前記第2所定表示演出よりも前記第1所定表示演出の実行可能性が高く、

前記判定の結果が前記第2特定結果であることに基づく前記識別情報の変動表示にて前記所定表示演出が実行される場合、前記第1所定表示演出よりも前記第2所定表示演出の実行可能性が高い

ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

以上の本発明によれば、遊技者の興味を惹きつける斬新な演出を実現して、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例に係る遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】大当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は当り判定テーブルであり、(B)は大当り種別判定テーブルであり、(C)は普通図柄当り判定テーブルであり、(D)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】メイン割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

- 【図 2 1】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 1】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】特別電動役物処理（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 4】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 1】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】変動開始時演出処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】煽り演出設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】煽り演出パターン決定テーブルである。
- 【図 4 5】バトル煽り演出の実行契機となる保留を示す説明図である。
- 【図 4 6】（a）はバトル演出モード中の普段（通常）の変動演出の実行状態を示す図であり、（b）は煽り演出画像 A E（味方パネル画像 M P、敵パネル画像 T P）を示す図である。
- 【図 4 7】（a）は味方カットイン演出画像を示す図であり、（b）は敵カットイン演出画像を示す図である。 30
- 【図 4 8】バトル煽り演出での演出表示内容の遷移を示す図である。
- 【図 4 9】（a）は実施例 2 の煽り変動演出パターン決定テーブルであり、（b）は実施例 2 の煽り変動演出パターン毎の煽り演出の流れ（進行態様）を示す表である。
- 【図 5 0】演出画像の画面占有率変化に係る別例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 9】
- 次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。以下では、遊技に用いる遊技媒体が遊技球とされ、当該遊技球を遊技盤面に向けて発射することで遊技を進行させることが可能なパチンコ遊技機（弾球遊技機）に、本発明を適用した例を説明する。尚、以下では、始動口への遊技球の入球に基づいて特別図柄の変動表示を行い、当該特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）が付与され得る大当り遊技（特別遊技）が実行可能となる所謂「1 種タイプ」のパチンコ遊技機を例に説明する。 40
- 【実施例 1】
- 【0 0 1 0】
- 図 1 乃至図 3 に示すように、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えており、遊技盤 2 は遊技機枠 5 0 から着脱自在に構成されている。図 3 は、遊技盤 2 を遊技機枠 5 0 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 5 0 は、装飾面を有する前面枠 5 1 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 5 2 と、パチンコ遊技機 1 をホールの島設備に取り付けるための外枠 5 3 と、を有して構成され 50

ており、前面枠 5 1、本体枠 5 2 及び外枠 5 3 は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

#### 【0011】

また、前面枠 5 1 には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル 6 0、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿） 6 1、及び打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿） 6 2 が設けられている。また前面枠 5 1 には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第 1 演出ボタン 6 3 a、第 2 演出ボタン 6 3 b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 6 3」ともいう）が設けられており、この他、装飾用の枠ランプ 6 6 及びスピーカ 6 7 等も設けられている。

10

#### 【0012】

演出ボタン 6 3 は、遊技者による入力が可能で入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けすることができる。例えば、遊技演出の実行中に第 1 演出ボタン 6 3 a または第 2 演出ボタン 6 3 b を操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン 6 3 の構成は本実施例の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであれば足り、例えば、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。

#### 【0013】

20

遊技盤 2 には、発射ハンドル 6 0 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技釘 1 6 が突設されており、レール部材 4 の先端には、球戻り防止片 6 が設けられている。球戻り防止片 6 は、一旦遊技領域へ誘導された遊技球を発射装置側へ戻るのを防止するためのものである。また、遊技盤 2 には、装飾用の盤面ランプ 5（図 5 を参照）も設けられている。

#### 【0014】

遊技領域 3 の中央付近には、演出用の表示装置（演出表示装置）として、液晶表示器（液晶表示装置）からなる画像表示装置 7 が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7 a（表示領域）には、演出図柄 8 L、8 C、8 R（単に「演出図柄 8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域 7 b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、当該演出図柄 8 L、8 C、8 R は、後述の第 1 特別図柄の変動表示及び第 2 特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。演出図柄表示領域 7 b は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄 8 L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8 C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8 R が表示される。

30

#### 【0015】

演出図柄 8 L、8 C、8 R はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域 7 b に停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a（「第 1 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 1 特別図柄の変動表示の結果や、第 2 特別図柄表示器 4 1 b（「第 2 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 2 特別図柄の変動表示の結果、つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果を、遊技者が認識し易いように表示する。尚、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということがある。また、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」「第 2 特図」ということがある。

40

#### 【0016】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなり、その大当たりの種別が 1 6 R 大当たりや 6 R 大当たり等になった場合には、「777」などの 3 桁同一のゾロ目（特定態様、特定表示結果）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、特別図柄当否判定の結果が

50

大当たりとなり、その大当たりの種別が2 R大当たりとなった場合には、「1 3 5」などの予め設定したチャンス図柄（特定態様、特定表示結果）や「3 ★ 3」などの専用図柄（特定態様、特定表示結果）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「6 3 7」や「3 7 3」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目図柄（非特定態様、非特定表示結果）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器4 1 aや第2特別図柄表示器4 1 bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7 bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7 b）の全体としてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。

10

#### 【0017】

画像表示装置7の表示画面7 a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、大当たり遊技に伴って実行される大当たり遊技演出（特別遊技演出）や、客待ち用のデモ演出などが表示される。演出図柄遊技演出や大当たり遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像など、演出図柄以外の様々な演出画像も表示される。また、画像表示装置7の表示画面7 aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9 aを表示する第1演出保留表示領域9 c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9 bを表示する第2演出保留表示領域9 d（第2演出保留表示部）とが設けられている。第1演出保留や第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器4 3 aにて表示される第1特図保留の記憶数や第2特図保留表示器4 3 bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

20

#### 【0018】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7 bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。また、センター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらに、センター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材（盤面ランプ5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

30

#### 【0019】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材14が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、大当たりの可能性が比較的高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材14が下方に落下し、当該可動装飾部材14が表示画面7 aの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は大当たりへの期待感を高めることとなる。遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定（第1特別図柄当否判定）が実行されると共に第1特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

40

#### 【0020】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への

50

遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定（第1特別図柄当否判定）が実行されると共に第1特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

#### 【0021】

第1始動口20の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第2始動口21を備える可変入賞装置22（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第2始動口21への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第2特別図柄の当否判定（第2特別図柄当否判定）が実行されると共に第2特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

#### 【0022】

可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の動作によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様（開状態）へと変化可能である。つまり、可動部材23は、所定の動作（開閉動作）を行うことで、第2始動口21への遊技球の入球可能性を変化させるものである。この可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5参照）により駆動される。本実施例では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

#### 【0023】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30（「第1可変入球口」ともいう）を備えた第1大入賞装置31が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1大入賞装置31は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

#### 【0024】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方であってセンター装飾体10の右下部には、第2大入賞口35（「第2可変入球口」ともいう）を備えた第2大入賞装置36が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材（羽根部材）37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図5参照）により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第2大入賞装置36は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

#### 【0025】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると、第2始動口21は開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入賞口27が設けられている。本実施例では、一般入賞口27を4個設けてあり、そのうちの3個を第1始動口20の左方に設けられた左一般入賞口とし、1個を第1大入賞口30の右方に設けられた右一般入賞口としている。第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35および一般入賞口27は、それぞれ賞球の払い出し契機となる入球口であり、各入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（賞球）が払い出される。具体的には、第1始動口20の賞球数は「5

10

20

30

40

50

」、第2始動口21の賞球数は「3」、第1大入賞口20および第2大入賞口35の賞球数は「15」、一般入賞口27の賞球数は「10」としている。

#### 【0026】

このように複数の入球口（第1始動口20、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、一般入賞口27及びゲート28）等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2領域）3Bと、に分けることができる。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を「左打ち」といい、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を「右打ち」という。ここで、複数の入球口のうち、第1始動口20および3個の左一般入賞口27は、遊技領域3のうち左遊技領域3Aを流下する遊技球が入球可能となるように設けてあり、第2始動口21、第1大入賞口30、第2大入賞口35、右一般入賞口27およびゲート28は、遊技領域3のうち右遊技領域3Bを流下する遊技球が入球可能となるように設けてある。このため、本パチンコ遊技機1では、遊技開始の際には、原則、左打ちにて第1始動口20への入球を狙う。一方、第1始動口20への入球に基づく当否判定において大当たりとなり遊技状態が変化した際には、原則、右打ちにてゲート28、第2始動口21、第1大入賞口30および第2大入賞口35への入球を狙うこととなる。

#### 【0027】

また、図3および図4に示すように、遊技盤2の右下部には主表示器40が配置されている。主表示器40には、第1特別図柄を変動表示および停止表示する第1特別図柄表示器41a（第1特別図柄表示部）と、第2特別図柄を変動表示および停止表示する第2特別図柄表示器41b（第2特別図柄表示部）と、普通図柄を変動表示および停止表示する普通図柄表示器42（普通図柄表示部）と、が含まれている。また、主表示器40には、第1特別図柄に係る当否判定情報（第1特図保留）の記憶数を表示する第1特図保留表示器43aと、第2特別図柄に係る当否判定情報（第2特図保留）の記憶数を表示する第2特図保留表示器43bと、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器44と、が含まれている。さらに、主表示器40には、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の結果が当たりになったことを示す当り表示器48と、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の結果が大当たりになった場合に実行される大当たり遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45と、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46と、遊技球の発射方向、すなわち右打ちを行うべき状態か左打ちを行うべき状態かを示す発射方向表示器47と、が含まれている。主表示器40に含まれるこれらの各種表示器は、後述の主制御部によって表示制御される。

#### 【0028】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41ということがある。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43ということがある。

#### 【0029】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第1始動口20または第2始動口21への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合、すなわち、特別図柄の停止表示の態様（特別図柄の変動表示の表示結果）が大当たりを示す特定態様（特定表示結果）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類に応じた開放パターンにて第1大入賞口30または第2大入賞口35を開放させる大当たり遊技（特別遊技）が行われる。尚、大当たり遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。



## 【0030】

図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i~p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果として「16R第1大当り」、「6R第2大当り」、「6R第3大当り」、「6R第4大当り」および「6R第5大当り」の5種類の大当りが設けられており（図8を参照）、第1特別図柄表示器41aのLEDは、それら5種類の大当りの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を採ることが可能となっている。具体的には、第1特別図柄当否判定の結果が16R第1大当りとなった場合には「ijn」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（16R第1大当り図柄）、6R第2大当りとなった場合には「ino」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（6R第2大当り図柄）、6R第3大当りとなった場合には「inp」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（6R第3大当り図柄）、6R第4大当りとなった場合には「ijo」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（6R第4大当り図柄）、6R第5大当りとなった場合には「jno」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（6R第5大当り図柄）。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

10

## 【0031】

また、第2特別図柄表示器41bは、「a~h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。本実施例では、第2特別図柄当否判定の結果として「16R第6大当り」、「16R第7大当り」、「12R第8大当り」、「6R第9大当り」、「2R第10大当り」、「16R第11大当り」および「2R第12大当り」の7種類の大当りが設けられており（図8を参照）、第2特別図柄表示器41bのLEDは、それら2種類の大当りの各々に応じた表示態様（特定態様、特定表示結果）を採ることが可能となっている。具体的には、第2特別図柄当否判定の結果が16R第6大当りとなった場合には「abd」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（16R第6大当り図柄）、16R第7大当りとなった場合には「abg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（16R第7大当り図柄）、12R第8大当りとなった場合には「abc」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（12R第8大当り図柄）、6R第9大当りとなった場合には「afg」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（6R第9大当り図柄）、2R第10大当りとなった場合には「abde」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（2R第10大当り図柄）、16R第11大当りとなった場合には「abe」の3個のLEDを点灯させて残りを消灯させ（16R第11大当り図柄）、2R第12大当りとなった場合には「abdh」の4個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（2R第12大当り図柄）。また、外れとなった場合には、「eh」の2個のLEDを点灯させて残りを消灯させる（外れ図柄）。

20

30

## 【0032】

尚、特別図柄の停止表示態様（停止図柄）は、これらに限定されるものではなく、任意に設定することができる。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば、予め定められた順序で光が左から右へ繰り返し流れるように各LEDを点灯させる態様とすることができる。

40

## 【0033】

ここで、特別図柄表示部41（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）は、識別情報としての特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）を表示するもので、画像表示装置7は、識別情報としての演出図柄を表示するものである。このことから、特別図柄表示部41（第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b）や画像表示装置7のことを「識別情報表示手段」ということがある。

## 【0034】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう

50

）を取得し、取得した各種情報は、主制御部のRAMに形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球であれば第1特図保留として第1特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第2始動口21への入球であれば第2特図保留として第2特図保留記憶部（図示せず）に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留（取得情報）の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値はそれぞれ「4」となっている。これら第1特図保留記憶部および第2特図保留記憶部を、夫々「第1取得情報記憶手段」および「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

#### 【0035】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20または第2始動口21への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

#### 【0036】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には、第1特図保留表示器43aは「uv」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものとなっている。例えば、保留数が「0」の場合は「u□v□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「u□v●」というように「u」のLEDを消灯し「v」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「u●v□」というように「u」のLEDを赤色で点灯させ「v」のLEDを消灯する表示態様とし、保留数が「3」の場合は「u●v●」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4（上限数）」の場合は「u▲v▲」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

#### 【0037】

また、第2特図保留表示器43bは「wx」の2個のLEDで構成されており、第2特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第2特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「w□x□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数「1」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

#### 【0038】

普通図柄の変動表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

#### 【0039】

具体的には、図4に示す通り、普通図柄表示器42は「st」の2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s■t■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s□t■」というように「t」のLEDのみが点灯し

10

20

30

40

50

た態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

#### 【0040】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数は所定数までとされており、本実施例におけるその上限値は「4」となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

10

#### 【0041】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には、普図保留表示器44は「q r」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「q □ r □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「q □ r ●」というように「q」のLEDを消灯し「r」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数「2」～「4」についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

20

#### 【0042】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。本実施例のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90（「サブ制御部」ともいい「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置7や演出表示器102、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。

30

#### 【0043】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機1の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板80を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板106、ランプ制御基板107及び画像制御基板100を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板90を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板109を収納する電源基板ケースが設けられている。

40

#### 【0044】

主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。遊技制御用マイコン81は、入出力回路87（I/Oポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路87は、遊技制御用マイコ

50

ン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 8 1 の RAM には、前述した特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部）と普図保留記憶部とが設けられている。また、主制御基板 8 0（遊技制御用マイコン 8 1）の RAM（主制御 RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

#### 【0045】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的には、センサ類として、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a および一般入賞口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「遊技球検知手段」ともいう。

10

#### 【0046】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知するものである。一般入賞口センサ 2 7 a は、各一般入賞口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入賞口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

20

#### 【0047】

また、ソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 および第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。

#### 【0048】

さらに、主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4、ラウンド表示器 4 5、遊技状態表示器 4 6、発射方向表示器 4 7 および当り表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

30

#### 【0049】

また、主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及びカードユニット 1 3 5（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0（図 1 を参照）が含まれる。

40

#### 【0050】

払出制御基板 1 1 0 は、所定のプログラムに従って遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号やパチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3

50

5からの信号に基づいて、払出装置120の払出モータ121を駆動して賞球の払い出しを行ったり貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。遊技者による発射装置112の発射ハンドル60の操作があった場合には、タッチスイッチ114が発射ハンドル60への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御されることとなる。尚、本実施例では、発射モータ113の駆動により発射装置112が連続して発射可能な遊技球の数は1分間で約100個となっている。

#### 【0051】

また、主制御基板80は、サブ制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80とサブ制御基板90との接続は、主制御基板80からサブ制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板80とサブ制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

#### 【0052】

図5に示すように、サブ制御基板90には、所定のプログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。演出制御用マイコン91は、入出力回路95を介して他の基板等とデータの送受信を行う。尚、入出力回路95は演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよく、ROMは外付けであってもよい。また、サブ制御基板90（演出制御用マイコン91）のRAM（演出制御RAM）の所定アドレスには、各種フラグや各種計数カウンタに用いるための記憶領域が確保されている。

#### 【0053】

サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。尚、サブ制御基板90（サブ制御部）や画像制御基板100（画像制御部）、音声制御基板106（音声制御部）、ランプ制御基板107（ランプ制御部）は、遊技の状況に応じて表示演出や音演出、ランプ演出等の各種演出を実行する演出実行手段として機能するものである。

#### 【0054】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン101（「画像制御用マイコン」）のCPUに、画像表示装置7、演出表示器102、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2保留表示器103bの表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAMは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROMには、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御用マイコン101は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROMから画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【0055】

演出表示器102は、2個のLEDからなり、演出図柄8の変動表示および停止表示に合わせて変動表示および停止表示を行い、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出図柄8の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第1特図保留表示器103aおよび演出第2保留表示器103bも同様に2個のLEDからなる。そして、2個のLEDの点灯・消灯または色の組合せにより、演出第1特図保留表示器103aは第1演出保留表示領域9cに表示される保留個数および第1特図保留表示器43aで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第2特図保留表示器103bは第2演出保留表示領域9dに表示され

10

20

30

40

50

る保留個数および第2特図保留表示器43bで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面7a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材14を動作させて表示画面7aの演出図柄表示領域7b（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄8や第1演出保留9a、第2演出保留9b等、表示画面7aに表示される各種画像の一部または全部が視認できない状態になることがあるため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン101に換えて、または加えて、VDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

#### 【0056】

また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御用マイコン101に音声制御を実行させてもよい。この場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。

#### 【0057】

また、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROMに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

#### 【0058】

さらに、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。前述したように、可動装飾部材14は、センター装飾体10（装飾部材13の後方）に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板90のROMに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。また、可動装飾部材14は複数の装飾LED14cを含んで構成されており（図5を参照）、装飾LEDの発光態様（点灯/消灯/点滅や発光色等）を決める発光パターンデータも、可動装飾部材14の動作パターンデータに含まれている。このため、可動装飾部材14の動作には、可動装飾部材14の上下動だけでなく、装飾LED14cの発光（点灯/点滅等）も含まれることとなる。

#### 【0059】

また、サブ制御基板90には、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63b（図1を参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63aまたは第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからの信号がサブ制御基板90に入力される。尚、第1演出ボタン検知スイッチ63cおよび第2演出ボタン検知スイッチ63dを総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

#### 【0060】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御（取得情報判定手段）について説明する。本実施例では、特別図柄当否判定の結果として「大当たり」と「外れ」

10

20

30

40

50

がある。「大当たり」のときには特別図柄表示部 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示され、「外れ」のときには特別図柄表示部 4 1 に「外れ図柄」が停止表示される。特別図柄当否判定で大当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類（大当たり種別）に応じた開放パターンにて大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5）を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」という。

#### 【0061】

本実施例の大当たりには複数の種別がある。具体的には、図 6 に示すように、大当たりとして「1 6 R（ラウンド）第 1 大当たり」、「6 R 第 2 ～第 5 大当たり」、「1 6 R 第 6 大当たり」、「1 6 R 第 7 大当たり」、「1 2 R 第 8 大当たり」、「6 R 第 9 大当たり」、「2 R 第 1 0 大当たり」、「1 6 R 第 1 1 大当たり」および「2 R 第 1 2 大当たり」の計 1 2 種類を設けている。これらの大当たりのうち、第 1 特別図柄に係る大当たりである「1 6 R 第 1 大当たり」および「6 R 第 2 ～第 5 大当たり」と、第 2 特別図柄に係る大当たりである「1 6 R 第 6 大当たり」および「1 6 R 第 1 1 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0（下アタッカー）を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「1 6 R 第 1 大当たり」、「1 6 R 第 6 大当たり」および「1 6 R 第 1 1 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数（ラウンド数）が 1 6 回で、開放時間が 1 回の開放（1 ラウンド）につき 2 5 秒の大当たりである。また、「6 R 第 2 ～第 5 大当たり」は、何れも、第 1 大入賞口 3 0 の開放回数（ラウンド数）が 6 回で、開放時間が 1 回の開放（1 ラウンド）につき 2 5 秒の大当たりである。尚、ラウンドを、単に「R」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

#### 【0062】

一方、第 2 特別図柄に係る大当たりである「1 6 R 第 7 大当たり」、「1 2 R 第 8 大当たり」、「6 R 第 9 大当たり」、「2 R 第 1 0 大当たり」および「2 R 第 1 2 大当たり」は、第 2 大入賞口 3 5（上アタッカー）を用いた大当たり遊技に係る大当たりである。具体的には、「1 6 R 第 7 大当たり」、「1 2 R 第 8 大当たり」および「6 R 第 9 大当たり」は、第 2 大入賞口 3 5 の開放回数（ラウンド数）が夫々 1 6 回、1 2 回、6 回で、開放時間が何れも 1 回の開放（1 ラウンド）につき 2 5 秒の大当たりである。また、「2 R 第 1 0 大当たり」および「2 R 第 1 2 大当たり」は、何れも、第 2 大入賞口 3 5 の開放回数（ラウンド数）が 2 回、開放時間が何れも 1 回の開放（1 ラウンド）につき 0. 1 秒の大当たりである。特別図柄表示部 4 1 は、これらの大当たり種別に応じた大当たり図柄が停止表示される。

#### 【0063】

尚、1 6 R 第 1 大当たり、1 6 R 第 6 大当たり、1 6 R 第 7 大当たりおよび 1 6 R 第 1 1 大当たりのことを総じて「1 6 R 大当たり」ともいい、6 R 第 2 ～第 5 大当たりおよび 6 R 第 9 大当たりのことを総じて「6 R 大当たり」ともいい、2 R 第 1 0 大当たりおよび 2 R 第 1 2 大当たりのことを総じて「2 R 大当たり」ともいう。また、1 2 R 第 8 大当たりのことを単に「1 2 R 大当たり」ともいう。

#### 【0064】

本実施例のパチンコ遊技機 1 では、発生（当選）した大当たりの種別に応じて、その大当たり遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態や時短状態、高ベース状態等に移行させる。すなわち、特別図柄当否判定の結果が大当たりで、その大当たりの種別が前述の 1 6 R 第 1 大当たり、6 R 第 2 大当たり、1 6 R 第 6 大当たり、1 6 R 第 7 大当たり、1 2 R 第 8 大当たり、6 R 第 9 大当たりおよび 2 R 第 1 0 大当たりの何れかとなった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の「高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。これに対して、特別図柄当否判定の結果が大当たりで、その大当たりの種別が前述の 6 R 第 3 ～第 5 大当たり、1 6 R 第 1 1 大当たりおよび 2 R 第 1 2 大当たりの何れかとなった場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を後述の「低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態」とする。このことから、1 6 R 第 1 大当たり、6 R 第 2 大当たり、1 6 R 第 6 大当たり、1 6 R 第 7 大当たり、1 2 R 第 8 大当たり、6 R 第 9 大当たりおよび 2 R 第 1 0 大当たりは「確変大当たり」として捉えることができ、6 R 第 3 ～第 5 大当たり、1 6 R 第 1 1 大当たりおよび 2 R 第 1 2 大当たりは「非確変大当たり」（通常大当たり、時短大当たり）として捉えることができる。また、2 R 大当たり（2 R 第 1 0 大当たり、2 R 第 1 2 大当たり）は、前述したように第 2 大入賞口 3 5 を 1 ラウンド

につき0.1秒で開放（一瞬開閉）させる大当たりであり、このように極短時間で開放する第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性は低く、したがって、第2大入賞口35への入球の基づく賞球を獲得できる可能性も低い。このような2R大当たりは、所謂「出球なし大当たり」ともいい、そのうち2R第10大当たりのことを「出球なし確変大当たり」ともいい、2R第12大当たりのことを「出球なし通常（時短）大当たり」ともいう。

#### 【0065】

また、本実施例では、第2大入賞口35（上アタッカー）を開放させる大当たりのうち、16R第7大当たり、12R第8大当たりおよび6R第9大当たりについては、大当たりの発生や大当たり遊技の開始の際、何れのラウンド数の大当たり遊技が行われるのかを、遊技者にとって分かり難いものとしている。すなわち、これらの大当たりについては、画像表示装置7（表示画面7a）に表示される演出図柄8の停止表示態様やその他の演出を通じて、これから行われる大当たり遊技の正確なラウンド数を把握（判別）し難くしている。このため、これらの大当たりは、ラウンドがどこまで続く分からない状況下でラウンドを消化しつつ、6ラウンドや12ラウンドの終了を迎えるタイミング（ラウンド分岐）で、ラウンドがさらに続くか否かに注目するといった遊技性となっている。このような大当たりは、所謂「ランプアップボーナス」と呼ばれるもので、以下、この大当たりのことを「RUB」と表記することもある。

#### 【0066】

第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当たりとなった場合における各大当たりへの振分確率は、16R第1大当たりが5%、6R第2大当たりが55%、6R第3大当たりが5%、6R第4大当たりが15%、6R第5大当たりが20%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当たりとなった場合における各大当たりへの振分確率は、16R第6大当たりが35%、16R第7大当たり、12R第8大当たりおよび6R第9大当たりがそれぞれ8%（つまり、RUBが24%）、2R第10大当たりが1%、16R第11大当たりが20%、2R第12大当たりが20%となっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定（特図2当否判定）により大当たりとなった場合には、第1始動口20への入球に基づく当否判定（特図1当否判定）により大当たりとなった場合に比べ、16R大当たりの出現率（振分確率）が高くなっている。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（特図1当否判定）において大当たりとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（特図2当否判定）において大当たりとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。このため、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

#### 【0067】

ここで、本パチンコ遊技機1では、大当たりか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当たりとなった場合の大当たりの種類の判定は「大当たり種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「0～629」までの範囲で値をとり、大当たり種別決定用乱数は「0～99」までの範囲で値をとる。また、第1始動口20や第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数および大当たり種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

#### 【0068】

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数であり、「0～198」までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数であり、「0～240」までの範囲で値をとる。

#### 【0069】



次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 1 は、特別図柄および普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能および開放延長機能の各機能が作動状態または非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」や「確変状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」や「通常状態」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図 8（A）を参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

10

#### 【0070】

また、特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 9 を参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

20

#### 【0071】

特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しないものとなっている。このため、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなる。具体的に、時短状態では、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図 8（C）を参照）。

30

#### 【0072】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D）を参照）。さらに時短状態では、可変入賞装置 22（第 2 始動口 21）の開放時間延長機能が作動し、補助遊技における第 2 始動口 21 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。加えて時短状態では、可変入賞装置 22 の開放回数増加機能が作動し、補助遊技における第 2 始動口 21 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。具体的には、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置 22（第 2 始動口 21）の可動部材 23 が 0.2 秒の開放動作を 1 回行い、時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置 22（第 2 始動口 21）の可動部材 23 が 2.0 秒の開放動作を 3 回行うものとなっている。

40

#### 【0073】

普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 22 の開放時間延長機能および開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第 2 始動口 21 が頻繁に開放され、第 2 始動口 21 へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手

50

持ちの遊技球（持ち球）を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

【0074】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能および開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」（高頻度状態発生手段）ということもできる。

【0075】

本実施例のパチンコ遊技機1では、前述したように、16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りの何れかの何れかになった場合の大当り遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。この高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態であり、遊技者にとってはいわゆる「確変状態」となる。

【0076】

また、6R第3～第5大当り、16R第11大当りおよび2R第12大当りの何れかになった場合の大当り遊技後（特別遊技後）の遊技状態は、特別図柄の通常状態（低確率状態）になるとともに、特別図柄の時短状態かつ高ベース状態となる（図6を参照）。この遊技状態を特に「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りに当選してその大当り遊技が実行されることにより終了する。

【0077】

尚、本実施例のパチンコ遊技機1では、遊技状態として「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確高ベース状態」の3つの遊技状態を設定可能としているが、これに加え、特別図柄の高確率状態かつ特別図柄の非時短状態かつ低ベース状態、すなわち「高確低ベース状態」を設定可能としてもよい。

【0078】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。このため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより、左打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域3Bを狙って遊技球を発射すべきことを報知する（右打ち指示報知）。

【0079】

これに対して、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域3Aへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっており、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより、右打ちを行う場合に比べ、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域3Aを狙って遊技球を発射すべきことを報知する（左打ち指示報知）。

【0080】

ここで、発射方向表示器47は「y z」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y□z□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y■z■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

#### 【0081】

##### 〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図36に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部80による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示す主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず、初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0082】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図7に示した種々の乱数カウンタの値を1加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板80のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

#### 【0083】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば4ms周期で主制御基板80のCPUに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにCPUに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

#### 【0084】

##### 〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず、出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚、コマンドは、例えば2バイトの情報からなる。上位1バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報である。

#### 【0085】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a等（図5を参照））が検知した検知信

号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯検知センサ（図示せず）からの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAMの出力バッファに記憶する。

#### 【0086】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

#### 【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図動作処理（S207）、保留球数処理（S208）および電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10を参照）、割り込みパルスが入力されると（約4ms後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

#### 【0088】

〔始動口センサ検知処理〕

図12に示すように、始動口センサ検知処理（S204）では、まず、遊技球がゲート28を通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。遊技球がゲート28を通過していなければ（S301でNO）、S305の処理に移行し、ゲート28を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4未満であるか否かを判定する（S302）。

#### 【0089】

普通図柄保留球数が4未満でなければ（S302でNO）、S305の処理に移行する。一方、普通図柄保留球数が4未満であれば（S302でYES）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H、図7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

#### 【0090】

S305では、第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第2始動口21に遊技球が入球していない場合（S305でNO）には、S309の処理に移行し、第2始動口21に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図2保留球数（第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4（上限数）未満であるか否かを判定する（S306）。そして、特図2保留球数が4未満でない場合（S306でNO）には、S309の処理に移行し、特図2保留球数が4未満である場合には（S306でYES）、特図2保留球数に1を加算する（S307）。

#### 【0091】

続いて特図2関係乱数取得処理（S308）を行う。特図2関係乱数取得処理（S308）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—A）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—AS）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル—TRND—T1）を取得し（つまり図7（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第2特図保

10

20

30

40

50

留記憶部 85b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

#### 【0092】

続いて第 1 始動口 20 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 20a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S309)。第 1 始動口 20 に遊技球が入球していない場合 (S309 で NO) には処理を終えるが、第 1 始動口 20 に遊技球が入球した場合には (S309 で YES)、特図 1 保留球数 (第 1 特図保留の数、具体的には主制御部 80 の RAM に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値) が 4 (上限数) 未満であるか否かを判定する (S310)。そして、特図 1 保留球数が 4 未満でない場合 (S310 で NO) には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が 4 未満である場合には (S310 で YES)、特図 1 保留球数に「1」を加算する (S311)。

10

#### 【0093】

続いて特図 1 関係乱数取得処理 (S312) を行う。特図 1 関係乱数取得処理 (S312) では、特図 2 関係乱数取得処理 (S308) と同様に、RAM の更新値記憶領域 (図示せず) に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値 (ラベルー TRND-A)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値 (ラベルー TRND-AS) および変動パターン乱数カウンタの値 (ラベルー TRND-T1) を取得し (つまり図 7 (A) に示す乱数値を取得し)、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部のうち現在の特図 1 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

#### 【0094】

[始動入球時処理]

20

図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、始動口センサ検知処理 (S204) に次いで始動入球時処理 (S205) を行う。図 13 に示すように、始動入球時処理 (S205) では、まず、特図 2 保留球数が「1」増加したか否かを判定する (S315)。そして、特図 2 保留球数が「1」増加したと判定した場合 (S315 で YES)、S316 の処理に移行する。これは、第 2 始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理 (S204) における S307 で特図 2 保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、特図 2 保留球数が増加していないと判定した場合 (S315 で NO)、S319 の処理に移行する。

#### 【0095】

S316 では、直前の始動口センサ検知処理 (S204) における特図 2 関係乱数取得処理 (S308) で取得して第 2 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値 (取得情報) を読み出す (S316)。次いで、読み出した第 2 特別図柄に係る取得乱数値を判定する (S317)。S317 では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (特別図柄当否判定用乱数値) については、現在の遊技状態 (低確率状態か高確率状態か) に応じて大当たりか外れかを判定し、当該判定の結果が大当たりである場合には、さらに大当たりの種別を判定する。この S317 による判定は、第 2 特図保留についての当否判定 (大当たりか否かの判定) を、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202) における当否判定 (S1303, S1304) に先立って行う事前判定 (所謂「保留先読み」) に相当するものである。

30

#### 【0096】

尚、大当たりか否かの事前判定は、大当たり判定テーブル (図 8 (A) を参照)、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当たり判定テーブル、通常状態 (低確率状態) であれば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用 (低確率状態用) の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用 (高確率状態用) の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値 (特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等) と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとする。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

40

#### 【0097】

50

次いでS318では、S317による判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報（当否情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）を示す情報、変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S318）。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の値の一部または全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【0098】

10

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか等を、サブ制御部90が識別できるものとされている。また、本実施例では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部90は、受信した特図2始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当たりと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

【0099】

20

尚、不正防止の観点から、S316で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報とを含むコマンドデータを特図2始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

【0100】

次いでS319では、前述の特図2に係る処理と同様に、特図1保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図1保留球数が「1」増加したと判定した場合（S319でYES）、S320の処理に移行する。これは、第1始動口に遊技球が入球したことに基

30

づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図1保留球数に「1」を加算した

場合が該当する。一方、S319で、特図1保留球数が増加していないと判定した場合（S319でNO）、そのまま処理を終える。

【0101】

S320では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S320）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S320でYES）、そのまま処理を終える。一方、S320で時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S320でNO）、S321以降の事前判定に係る処理に進む。ここで、時短フラグがONである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図2の当否判定（図8（B）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例では、後述するように第2特図保留の消化（第2特別図柄の変動表示）を第1特図保留の消化（第1特別図柄の変動表示）に優先して実行するもの（所謂特図2優先変動機）としている。このような構成において、例えば、特図1の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当たりであることが明示された場合、遊技者は、第2特図保留の優先消化を利用して、任意のタイミングで第2特図保留を意図的に無くして（「0」にして）、事前判定の結果が示された特図1に係る大当たりを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このように大当たりの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合には（S320でYES）、S321以降の特図1の事前判定に係る処理を行わず、本処理を終えることとしている。

40

50

## 【0102】

S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図1関係乱数取得処理(S312)で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読み出し(S321)、読み出した取得乱数値について事前判定を行う(S322)。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする(S323)。尚、S322の事前判定(保留先読み)は、後述の特図1当否判定処理(S1207)における当否判定(S1603,S1604)に先立って行うものである。

## 【0103】

## [普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理(S205)に次いで、図14に示す普図動作処理(S206)を行う。普図動作処理(S206)では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には(S401でYES)、普通図柄待機処理(S402)を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には(S401でNO、S403でYES)、普通図柄変動中処理(S404)を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には(S401、S403で共にNO、S405でYES)、普通図柄確定処理(S406)を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には(S401、S403、S405の全てがNO)、普通電動役物処理(S407)を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

## 【0104】

## [普通図柄待機処理]

図15に示すように、普通図柄待機処理(S402)では、まず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し(S501)、「0」であれば(S501でYES)、この処理を終える。一方「0」でなければ(S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行い(S502)、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う(S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図8(D)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。普通図柄変動パターン選択処理(S503)を終えたら、後述の普通図柄乱数シフト処理(S504)を行い、次いで、普通図柄変動開始処理(S505)を行い、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

## 【0105】

## [普通図柄当否判定処理]

図16に示すように、普通図柄当否判定処理(S502)では、まず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル—TRND—H)を読み出す(S601)。次いで、時短フラグがONであるか否か(すなわち遊技状態が時短状態であるか否か)を判定する(S602)。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合(S602でYES)、図8(C)に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル(当り判定値が「0」～「239」)に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し(S604)、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル—TRND—H)が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合(S602でNO)、図8(C)に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル(当り判定値が「0」、「1」)に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し(S603)、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否

10

20

30

40

50

判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でN0）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

#### 【0106】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

図17に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）では、まず、普通図柄保留球数を1デクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「0」）にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

10

#### 【0107】

〔普通図柄変動中処理〕

図18に示すように、普通図柄変動中処理（S404）では、まず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し（S801）、経過していなければ（S801でN0）、処理を終える。一方、経過していれば（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットする（S802）とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする（S803）。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行って（S804）、この処理を終える。

20

#### 【0108】

〔普通図柄確定処理〕

図19に示すように、普通図柄確定処理（S406）では、まず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがONでなければ（S901でN0）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S905）、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば（S901でYES）、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する（S902）。そして、時短状態中であれば（S902でYES）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする（S903）。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

30

#### 【0109】

これに対して、非時短状態中であれば（S902でN0）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする（S906）。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2秒の開放を1回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット（S903、S906）に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし（S904）、この処理を終える。

#### 【0110】

〔普通電動役物処理〕

図20に示すように、普通電動役物処理（S407）では、まず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

40

#### 【0111】

普図当り終了フラグがONでなければ（S1001でN0）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でN0）、第2始動口21を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でN0）、処理を終え、至っていれば（S1003でYES）、第2始動口21を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば（S1002でYES）、第2始動口21を開

50



鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

#### 【0112】

そして、第2始動口21の閉鎖処理（S1006）に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1ディクリメントし（S1007）、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否か判定する（S1008）。「0」でなければ（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）  
10 処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

#### 【0113】

これに対して、S1001において普図当り終了フラグがONであれば（S1001でYES）、S903またはS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにするとともに（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、  
20 次回の割り込み処理において、普図動作処理（図13）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

#### 【0114】

##### [特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図動作処理（S207）を行う。特図動作処理（S207）では、図21に示すように、特別図柄表示部41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には（S1101、S1103、S1105の  
30 全てがNO）、大当り遊技としての特別電動役物処理（S1107）を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0115】

##### [特別図柄待機処理]

図22に示すように、特別図柄待機処理（S1102）では、まず、第2始動口21の保留球数（即ち特図2保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。特図2保留球数が「0」である場合（S1201でYES）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図1保留球数も「0」である場合（S1206でYES）、即ち、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1211）、待機画面とする処理中であれば（S1211でYES）、処理を終え、待機画面とする処理中でなければ（S1211でNO）、待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する（S1212）。  
40

#### 【0116】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合（S1201でNO）、即ち、第2始動口21への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理（S1202）、特図2変動パターン選択処理（S1203）、特図2乱数シフト処理（S1204）、特図2変動開始処理（S1205）をこの順に行う。また、特図2保留球数が  
50

「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理（S1207）、特図1変動パターン選択処理（S1208）、特図1乱数シフト処理（S1209）、特図1変動開始処理（S1210）をこの順に行う。このように本実施例では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合（S1201でYES）に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化（第2特別図柄の変動表示）は、第1特図保留の消化（第1特別図柄の変動表示）に優先して実行される。そして本実施例では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている（図8（B））。

10

**【0117】**

〔特図2当否判定処理〕

図23に示すように、特図2当否判定処理（S1202）では、まず、判定値として、RAMの第2特図保留記憶部85bの最下位の領域（即ち第2特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—A）を読み出す（S1301）。次いで、確変フラグがONであるか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1302）。そして、高確率状態でなければ（S1302でNO）、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル（図8（A））のうち通常状態用の大当たり判定テーブル（大当たり判定値が「3」及び「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、大当たり判定テ

20

**【0118】**

大当たり判定（S1303、S1304）の結果が「大当たり」と判定した場合（S1305でYES）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—AS）を読み出して、図8（B）に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し（S1307）、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し（S1308）、大当たりフラグをONにして（S1309）、処理を終える。一方、大当たり判定（S1303、S1304）の結果が「大当たり」でないと判定した場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1306）、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。ここで、大当たり判定（特別図柄当否判定）や大当たり種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当たり判定を行い何れの大当たり図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

30

**【0119】**

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプ、6R用ランプ、12R用ランプ及び16R用ランプの4個のLEDで構成されている（図4を参照）。そして、例えば2R大

40

**【0120】**

50

## 〔特図 2 変動パターン選択処理〕

特別図柄待機処理（図 2 2）では、特図 2 当否判定処理（S1202）に次いで、特図 2 変動パターン選択処理を行う（S1203）。図 2 4 及び図 2 5 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理（S1203）では、まず、遊技状態が時短状態であるか否か（時短フラグが ON であるか否か）を判定する（S1401）。S1401 で、時短状態でないと判定した場合（S1401 で NO）、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する（S1402）。S1402 で、大当たりフラグが ON であると判定した場合（S1402 で YES）、非時短状態大当たり用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ大当たり該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。本実施例では、変動パターン P 1 乃至 P 3 の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404 の処理に移行する。

## 【 0 1 2 1 】

一方、S1402 で、大当たりフラグが ON でないと判定した場合（S1402 で NO）、次いで第 2 特別図柄の保留数が「1」又は「2」であるか否かを判定する（S1405）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は「1」～「4」の何れかの値とされる。そして、S1405 で、保留数が「1」又は「2」であると判定した場合（S1405 で YES）、第 1 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「1, 2」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1406）。本実施例では、変動パターン P 4 乃至 P 7 の何れかが選択される。一方、S1405 で、保留数が「1」又は「2」でない、すなわち「3」又は「4」であると判定した場合（S1405 で NO）、第 2 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態かつ外れかつ保留球数「3, 4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターン P 8 乃至 P 11 の何れかが選択される。また、第 1 保留数外れ用テーブルは、第 2 保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間（12000ms）も、第 2 保留数外れ用テーブルのもの（4000ms）よりも長い時間とされている。

## 【 0 1 2 2 】

また、S1401 で、時短状態であると判定した場合（S1401 で YES）、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する（S1408）。S1408 で、大当たりフラグが ON であると判定した場合（S1408 で YES）、時短状態大当たり用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ大当たり該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。本実施例では、変動パターン P 12 乃至 P 14 の何れかが選択される。

## 【 0 1 2 3 】

一方、S1408 で、大当たりフラグが ON でないと判定した場合（S1408 で NO）、次いで保留数が「1」であるか否かを判定する（S1410）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「1」～「4」の何れかの値とされている。S1410 で、保留数が「1」であると判定した場合（S1410 で YES）、第 3 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「1」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターン P 15 乃至 P 18 の何れかが選択される。また、S1410 で、保留数が「1」でない、すなわち、保留数が「2」～「4」の何れかであると判定した場合（S1410 で NO）、第 4 保留数外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態かつ外れかつ保留球数「2～4」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターン P 19 乃至 P 22 の何れかが選択される。ここで、

時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態でかつ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

#### 【0124】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を行い（S1404）、処理を終える。その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする等の処理を行う。また、この処理でセットされた変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部90に送信される。

10

#### 【0125】

##### 〔特図2乱数シフト処理〕

図26に示すように、特図2乱数シフト処理（S1204）では、まず、特図2保留球数を1ディクリメントする（S1501）。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1503）、この処理を終える。

20

#### 【0126】

特図2乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図22に示す特図2変動開始処理（S1205）を実行する。特図2変動開始処理（S1205）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

#### 【0127】

図22の特別図柄待機処理（S1102）において、特図2保留球数が「0」であり、かつ、特図1保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）には、特図1当否判定処理（S1207）、特図1変動パターン選択処理（S1208）、特図1乱数シフト処理（S1209）、特図1変動開始処理（S1210）をこの順に行う。

30

#### 【0128】

##### 〔特図1当否判定処理〕

図27に示すように、特図1当否判定処理（S1207）では、図23に示した特図2当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601～S1609）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル—TRND—A）を読み出して処理を行う。

#### 【0129】

##### 〔特図1変動パターン選択処理〕

図28及び図29に示すように、特図1変動パターン選択処理（S1208）では、図24及び図25に示した特図2変動パターン選択処理（S1403）と同様の流れで処理（S1701～S1712）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

40

#### 【0130】

##### 〔特図1乱数シフト処理〕

図30に示すように、特図1乱数シフト処理（S1209）では、まず、特図1保留球数を1ディクリメントする（S1801）。次いで、第1特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする（S2002）。そして、第1特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1803）、この処理を終える。

50

## 【0131】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図22に示す特図1変動開始処理(S1210)を実行する。特図1変動開始処理(S1210)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

## 【0132】

[特別図柄変動中処理]

図31に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)では、まず、特別図柄の変動時間(図22のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9を参照)が経過したか否かを判定する(S1901)。変動時間が経過していないと判定した場合(S1901でNO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

10

## 【0133】

一方、変動時間が経過したと判定した場合(S1901でYES)、変動停止コマンドをセットする(S1902)。そして、確変フラグがONであるか否かを判定し(S1903)、ONであれば(S1903でYES)、確変カウンタを1減算し(S1904)、確変カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1905)。S1905で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定した場合と(S1903でNO)、確変カウンタが「0」でないと判定した場合には(S1905でNO)、S1907の処理に移行する。

20

## 【0134】

そしてS1907では、時短フラグがONであるか否かを判定し(S1907)、時短フラグがONであると判定した場合(S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し(S1908)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定し(S1909)、「0」であれば(S1909でYES)、時短フラグをOFFにし(S1910)、S1911の処理に進む。また、時短フラグがONでないと判定した場合と(S1907でNO)時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合には(S1909でNO)、S1911の処理に移行する。

## 【0135】

S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする(S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い(S1912)、この処理を終える。

30

## 【0136】

[特別図柄確定処理]

図32に示すように、特別図柄確定処理(S1106)では、まず、大当たりフラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当たりフラグがONであれば(S2001でYES)、次いで確定した大当たりの種別が16R大当たりであるか否かを判定し、16R大当たりであると判定した場合(S2002でYES)、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「16」をセットし(S2003)、S2009の処理に移行する。一方、S2002で、大当たりの種別が16R大当たりでないと判定した場合(S2002でNO)、確定した大当たりの種別が12R大当たりであるか否かを判定し(S2004)、12R大当たりであると判定した場合(S2004でYES)、ラウンドカウンタの値に「12」をセットし(S2005)、S2009の処理に移行する。一方、S2004で、大当たり種別が12R大当たりでないと判定した場合(S2004でNO)、確定した大当たりの種別が6R大当たりであるか否かを判定し(S2006)、6R大当たりであると判定した場合(S2006でYES)、ラウンドカウンタの値に「6」をセットし(S2007)、S2009の処理に移行する。一方、S2006で、大当たりの種別が6R大当たりでないと判定した場合(S2006でNO)、確定した大当たりの種別は2R大当たりであるため、ラウンドカウンタの値に「2」をセットし(S2008)、S2009の処理に移行する。

40

## 【0137】

S2009では、確定した大当たりの種別(種類)に応じた大入賞口開放パターンをセットし(S2009)、S2010の処理に移行する。ここで、前述したように、大入賞口の開放パターン

50

は、大当りの種別に応じて定められているので、今回確定した大当りに対応する大入賞口開放パターンをセットする（図6を参照）。そして、夫々の大当り遊技において、S2009でセットした大入賞口開放パターンに基づく大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放動作が実行される。

#### 【0138】

S2010では、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットする（S2010）。本実施例では、オープニングコマンドとして、16R第1大当りに対応する第1オープニングコマンド、6R第2～第5大当りに対応する第2オープニングコマンド、16R第6大当りに対応する第3オープニングコマンド、RUB（16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当り）に対応する第4オープニングコマンド、2R大当り（2R第10大当り、2R第12大当り）に対応する第5オープニングコマンドおよび16R第11大当りに対応する第6オープニングコマンドの計6種類が設けられている。S2010では、今回確定した大当り（開始する大当り）の種別に応じたオープニングコマンドがセットされる。そして、主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドに基づいて所定の遊技演出の実行処理を行う。

#### 【0139】

オープニングコマンドをセットしたら、大当り遊技のオープニング期間を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「4」にセットする（S2012）。また、S2001において大当りフラグがONでないと判定した場合（S2001でNO）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2013）、処理を終える。尚、オープニング期間は、大当り遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行不能とした後に設定される期間であり、「開始期間」ともいう。また、この「開始期間」において実行する演出を「開始演出（オープニング演出）」ともいう。本実施例では、確定した大当りの種別と、その大当りが確定したとき（つまり、大当り図柄が停止表示されたとき）の遊技状態とによって、オープニング期間（オープニング時間）が決まるものとなっており、前述のオープニングコマンドによってオープニング期間が特定可能となっている。よって、オープニングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該オープニングコマンドにより特定される大当り種別およびオープニング期間に基づいて、オープニング演出を行うことが可能となっている。

#### 【0140】

##### [特別電動役物処理（大当り遊技）]

図33に示すように、特別電動役物処理（S1107）ではまず、確変フラグがONであるか否かを判定し（S2101）、確変フラグがONであると判定した場合（S2101でYES）、確変フラグをOFFにし（S2102）、次いで、時短フラグがONであるか否かを判定する（S2103）。S2103で、時短フラグがONであると判定した場合（S2103でYES）、時短フラグをOFFにし（S2104）、S2105の処理に移行する。尚、S2101で確変フラグがONでないと判定した場合（S2101でNO）、S2102の処理を行うことなくS2103の処理に移行し、S2103で時短フラグがONでないと判定した場合（S2103でNO）、S2104の処理を行うことなくS2105の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態かつ非時短状態に制御される。本実施例では、非時短状態中は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

#### 【0141】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2105）。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）の開放処理が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。大当り終了フラグがONでなければ（S2105でNO）、次いでラウンドの開始時期であるか否かを判定する（S2106）。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウ

ンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるか否かによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、かつ、所定のインターバル期間が終了している否かによって判定する。

#### 【0142】

S2106で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2106でYES）、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし（S2107）、大入賞口開放処理を行う（S2108）。これにより、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。尚、S2107では、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当りの種別に応じて定められた大入賞口開放パターン、すなわち、前述のS2009でセットした大入賞口開放パターンに基づいて大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させるべく、開閉部材を動作（開動作）させる。

10

#### 【0143】

一方、S2106で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2106でNO）、S2112の処理に移行する。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、1ラウンド開始前のオープニング期間中やラウンド遊技中、ラウンド遊技終了後のインターバル期間中（大入賞口閉鎖処理中）等を挙げることができる。

20

#### 【0144】

S2112では、大入賞口開放動作の実行中であるか否か、すなわち、S2108の処理によって開放された大入賞口が未だ開放中（ラウンド遊技中）であるか否かを判定する（S2112）。その結果、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）でないと判定した場合（S2112でNO）、S2116の処理に移行し、大入賞口開放動作の実行中（ラウンド遊技中）であると判定した場合（S2112でYES）、実行中のラウンド遊技の終了条件（ラウンド終了条件）が成立したか否かを判定する（S2113）。

#### 【0145】

ここで、本実施例のラウンド終了条件として、（1）実行中のラウンド遊技において定められた大入賞口の開放時間（例えば、25s）、つまりラウンド遊技の実行時間が経過したこと、（2）実行中のラウンド遊技において大入賞口に予め定められた規定数（例えば、10球）の遊技球が入球したこと、の2つの条件が定められている。そして、何れか一方の条件が成立すると、当該先に成立した条件に基づいてラウンド終了条件が成立したこととなる。S2113で、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合（S2113でNO）、処理を終える。

30

#### 【0146】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2113でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2114）、S2115の処理に移行する。S2114では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。

40

#### 【0147】

S2115では、大入賞口閉鎖処理を行い（S2115）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開閉部材を動作（閉動作）させて、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態とする。また、大入賞口閉鎖処理では、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖状態に保つ閉鎖時間、すなわちインターバル時間をセットする。次いで、S2116でインターバル時間が経過したか否かを判定し（S2116）、経過していない（インターバル期間中である）と判定した場合（S2116でNO）、処理を終える。一方、S2116でインターバル時間が経過したと判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」であ

50

るか否かを判定する（S2118）。S2118で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2118でNO）、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」であると判定した場合（S2118でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットすると共に（S2119）、大当りのエンディング期間を開始し（S2120）、大当り終了フラグをONにし（S2121）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当り遊技における全てのラウンド遊技を終了すると「0」になる。

#### 【0148】

S2119では、予め定められた複数のエンディングコマンドの中から、今回の大当り発生時の遊技状態や今回の大当りの種別、大当り遊技後の遊技状態等に応じたエンディングコマンドが選択され、当該選択されたコマンドがセットされる。こうしてセットされるエンディングコマンドの種類によって、実行される（設定される）エンディング期間（エンディング時間）が決まるものとなっている。エンディング期間は、大当り遊技における大入賞口（第1大入賞口30および第2大入賞口35）の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。エンディング期間（終了期間）では、第1大入賞口30および第2大入賞口35は閉鎖状態とされている。この「終了期間」に実行する演出を「終了演出（エンディング演出）」ともいう。

#### 【0149】

そして、主制御部80（遊技制御用マイコン81）は、S2119でセットしたエンディングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該エンディングコマンドを受信したサブ制御部90は、当該エンディングコマンドに基づいて所定のエンディング演出の実行処理を行う。

#### 【0150】

また、S2105において、大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2105でYES）、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング時間が経過したか否か、すなわち、前述のS2120の処理で開始したエンディング期間の終了タイミングか否かを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当りフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理（図21）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。尚、以上の特別電動役物処理（S1108）を実行する遊技制御用マイコン81は、「特別遊技実行手段」として機能するものといえる。

#### 【0151】

##### 〔遊技状態設定処理〕

図34に示すように、遊技状態設定処理（S2124）ではまず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、16R第1大当り、6R第2大当り、16R第6大当り、16R第7大当り、12R第8大当り、6R第9大当りおよび2R第10大当りの7種類を確変大当りとしていることから、S2201では、それら7種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにするとともに（S2202）、確変カウンタに「10, 000」をセットし（S2203）、さらに時短フラグをONにするとともに（S2204）、時短カウンタに「10, 000」をセットして（S2205）、処理を終える。

#### 【0152】

ここで、確変カウンタにセットする値は、高確率における特別図柄当否判定を実行可能な回数である。本実施例においてセットする「10, 000」という値（10, 000回）は、高確率状態における大当り確率や遊技店の1日の営業時間、当該営業時間内に実行可能な特図当否判定の回数等を考慮すると、実質的には次回の大当りが発生するまで又は

10

20

30

40

50



営業時間が終了するまで、高確率状態を保証しているのと同じことである。従って、遊技状態が高確率状態に設定された場合には、次回の大当たりが発生するまで高確率状態が保証されるといってもよい（実質的に同義である）。また、確変フラグがONの場合には、時短カウンタにも同様に「10, 000」がセットされるため、この高確率状態が設定されている間、時短状態（開放延長状態）も共に設定されるといってよい。尚、本実施例の様に、確変カウンタおよび時短カウンタに「10, 000」の値を設定して、実質的に次回大当たりまで高確高ベース状態を設定するようにしてもよいし、確変フラグおよび時短フラグがONの場合には、カウンタに値をセットすることなく、次回大当たりが発生するまで高確高ベース状態を設定する様な制御を採用してもよい。

#### 【0153】

一方、S2201で、確変大当たりでないと判定した場合（S2201でNO）、すなわち、今回終了したのが非確変大当たり（通常大当たり）に係る大当たり遊技である場合、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにするとともに（S2206）、時短カウンタに「100」をセットして（S2207）、処理を終える。本実施例では、前述したように、6R第3～第5大当たり、16R第11大当たりおよび2R第12大当たりの5種類を非確変大当たりとしているので、これら5種類のうちの何れかに係る大当たり遊技が終了すると、遊技状態が、低確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）となる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（特別図柄当否判定が100回行われること）、及び次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタおよび確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数を合算した回数を計数するものである。

#### 【0154】

##### 〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理（S207）に次いで、保留球数処理（S208）を行う。図35に示すように、保留球数処理（S208）では、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数および普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等）に送信するための保留球数コマンドを、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。この保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）は、次の割り込み処理（S105）での出力処理（S201）によって出力され、割り込み処理毎に、保留球数に係るデータ（保留球数コマンド）の出力バッファへのセット（S2502）と、出力処理（S201）とが順次行われる。尚、特図保留球数が加算された際の特図保留球数のデータ、すなわち始動入球（始動入賞）の発生に伴う特図保留球数のデータについては、前述の始動入球コマンドに含めるか、加算後（始動入球後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを始動入球コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。また、特図保留球数が減算された際の保留球数のデータ、すなわち特別図柄の変動開始（特図保留の消化）に伴う特図保留球数のデータについては、前述の変動開始コマンドに含めるか、減算後（特図保留消化後）の特図保留球数を示す保留球数コマンドを変動開始コマンドとともに出力バッファにセットするものとしてもよい。

#### 【0155】

##### 〔電源断監視処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。図36に示すように、電源断監視処理（S209）では、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力が無ければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変か否か、当り遊技中か否か、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONにし（S2603）、その後は割り込み処理（図11）に戻ることなくループ処理をする。

#### 【0156】

##### 〔サブ制御メイン処理〕

次に、図 37～図 43 に基づいて、演出制御用マイコン 91 の動作（サブ制御部 90 による制御処理）について説明する。尚、演出制御用マイコン 91 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、サブ制御基板 90（サブ制御部）の RAM に設けられている。サブ制御基板 90 に備えられた演出制御用マイコン 91 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、サブ制御基板 90 の ROM から図 37 に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU 初期化処理を行う（S4001）。CPU 初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、CPU 92 の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

10

#### 【0157】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつサブ制御基板 90 の RAM の内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がNOであれば（S4002でNO）、サブ制御基板 90 の RAM の初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば（S4002でYES）、サブ制御基板 90 の RAM を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであっても RAM の内容が正常でない場合には（S4002でNO）、サブ制御基板 90 の RAM を初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったが RAM の内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、RAM を初期化しない。RAM を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例 1 では、演出制御用マイコン 91 においても、図 11 に示す遊技制御用マイコン 81 による電源断監視処理（S209）と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータがサブ制御基板 90 の RAM に記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時（電断復帰時）に、サブ制御基板 90 の RAM の初期化（S4003）が行われ限り、演出制御用マイコン 91 による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

20

#### 【0158】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様（変動演出パターン）を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとする。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

30

40

#### 【0159】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の RAM 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106 およびランプ制御基板 107 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及

50

び可動装飾部材14等)を用いて各種の演出(演出図柄遊技演出や、大当たり遊技に係る特別遊技演出等)を実行する。演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する(S4007)。以降、S4004~S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理(S4008)、2msタイマ割り込み処理(S4009)、及び10msタイマ割り込み処理(S4010)の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置7の表示画面7a(演出図柄表示領域7b)上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

#### 【0160】

[受信割り込み処理]

受信割り込み処理(S4008)では、図38に示すように、ストロブ信号(STB信号)がONか否か、すなわち主制御基板80から送られたストロブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する(S4101)。そして、S4101で、ストロブ信号がONでないと判定した場合(S4101でNO)、処理を終える。一方、S4101で、ストロブ信号がONであると判定した場合(S4101でYES)、主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板90のRAMに格納し(S4102)、処理を終える。この受信割り込み処理(S4008)は、他の割り込み処理(S4009、S4010)に優先して実行される処理である。

#### 【0161】

[2msタイマ割り込み処理]

2msタイマ割り込み処理(S4009)は、サブ制御基板90に2ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図39に示すように、2msタイマ割り込み処理(S4009)では、まず、演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいてスイッチデータ(エッジデータ及びレベルデータ)を作成する入力処理を行う(S4201)。次いで、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理(S4202)と、可動装飾部材14(電氣的駆動源)を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理(S4203)とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の10msタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

#### 【0162】

[10msタイマ割り込み処理]

10msタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板90に10ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図40に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)では、まず、後述する受信コマンド解析処理(S4302)を行う。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い(S4303)、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4304)。その後、ランプデータ(盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ)を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4305)。

#### 【0163】

[受信コマンド解析処理]

図41に示すように、受信コマンド解析処理(S4302)では、まず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し(S4395)、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合(S4395でNO)、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合(S4395でYES)、演出保留情報記憶処理(S4400)を行って、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理(S4400)は、S4395で受信した始動入球コマンド(特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド)に含まれる各種情報(事前判定結果、大当たり種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報)を、特別図柄の種類(

10

20

30

40

50

第1特別図柄、第2特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

10

#### 【0164】

次に、S4401では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4403では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4404）。変動演出終了処理（S4404）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4403で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。尚、変動演出とは、演出図柄8の変動表示やリーチ演出など、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

20

#### 【0165】

続いて、S4405では、主制御基板80から大当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4408）。ここで、大当り遊技関連コマンドとは、大当り遊技の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド（S2010を参照）、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド（S2107を参照）、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド（S2114を参照）、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド（S2119を参照）等が該当する。S4405では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4405でNO）、S4407の処理に移行し、受信していれば（S4405でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当り遊技関連演出）の実行に係る処理を行う（S4406）。例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした大当りに係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、大当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出等の大当り遊技に関連する演出を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

30

40

#### 【0166】

最後にS4407の処理を行い、本処理を終える。S4407では、その他の処理として、前述し

50

た各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4407）。

#### 【0167】

##### 〔変動演出開始処理〕

次に、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。図42に示すように、変動演出開始処理（S4402）では、まず、変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様、停止表示する演出図柄等を決定する。

10

#### 【0168】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P22）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当たり種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

20

#### 【0169】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

30

#### 【0170】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の表示態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとして、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。本実施例では、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードD、Eは低確高ベース状態および高確高ベース状態の何れかに制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することができる。一方、演出モードがDまたはEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態（時短状態）であるのか高確高ベース状態（確変遊技状態）であるのかを把握することは困難である。その意味において演出

40

50

モードD、Eは、確率非報知モードといえる。尚、本実施例では、16R第1大当り、16R第6大当りおよびRUBの何れかに係る大当り遊技の終了後は演出モードCとなり、6R第2～5大当りの何れかに係る大当り遊技の終了後は演出モードDとなり、16R第11大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードBとなり、2R大当りに係る大当り遊技の終了後は演出モードEとなる。

#### 【0171】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行う変動演出のパターン（変動演出パターン）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターンP1）」（図9を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、演出モード（モードステータス）に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル（図示せず）がサブ制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。

#### 【0172】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数およびS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出（変動演出）において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）等が決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当り態様、特定態様）を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個が大当り態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）され、残り1個が変動表示を続けている状態で、残り1個の演出図柄が大当り態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。このようなリーチ演出のことを「特定演出」ともいう。

#### 【0173】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目とされる。一方、特別図柄当否判定の結果が大当りであって、16R第1大当り及び16R第6大当りの何れかの場合は「777」のゾロ目とされ、6R第2～第5大当り及び16R第11大当りの何れかの場合は「777」以外の奇数図柄のゾロ目または「666」等の偶数図柄のゾロ目とされ、RUBに相当する大当りの場合は「3★3」等のRUB専用出目（専用図柄）とされる。また、2R大当りの場合は、外れのときと同じ態様（バラケ目）で3個の演出図柄8L、8C、8Rを停止表示するものとしている。但し、2R大当りについては、「135」等の予め定めたチャンス目を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄8の停止表示態様は一例であり、大当りとなったときに停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能であ

る。

#### 【0174】

本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄8の変動態様（変動演出パターン）として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ（「SPリーチ」ともいう）A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が30000ms以上の変動パターン（図9を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。

10

#### 【0175】

また、本実施例では、前述したように、16R第1大当たり、16R第6大当たりおよびRUBの何れかに係る大当たり遊技終了後の高確高ベース状態（確変遊技状態）では、演出モードが「C」に設定される。本実施例の演出モードCは、味方キャラクタ（「味方キャラ」ともいう）と敵キャラクタ（「敵キャラ」ともいう）の対決を描いたバトル演出モードとなっている。バトル演出モードでは、図46（a）に示すように、バトル演出モード専用の背景画像BHが表示されるなかで、演出図柄8の変動表示（変動演出）が行われる。背景画像BHは、味方キャラクタが歩く様子を描いたキャラクタ画像CGを表示画面7aの略中央に表示するものとなっている。

20

#### 【0176】

バトル演出モード中の変動演出は、大別すると、味方キャラと敵キャラの対決（バトル）に発展しない「非バトル演出」（非リーチ演出）と、バトルに発展する「バトルリーチ演出」の2つに分類される。このうち、「非バトル演出」は、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に設定（実行）されるもので、具体的には、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報がP18～P22の何れか（図9を参照）である場合に設定（実行）される変動演出（外れ変動演出）である。

30

#### 【0177】

一方、「バトルリーチ演出」は、特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合に設定（実行）されるもので、具体的には、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報がP12～P14の何れか（図9を参照）である場合に設定（実行）される変動演出（当り変動演出）である。つまり、バトル演出モード（高確高ベース状態）にてバトルリーチ演出が開始された場合（バトルに発展した場合）、その時点で大当たりが確定することとなる。バトルリーチ演出には、味方キャラが勝利する「第1バトルリーチ演出」と、味方キャラが敗北（敵キャラが勝利）する「第2バトルリーチ演出」とが設けられており、それぞれのバトルリーチ演出に、味方キャラが先制攻撃するパターン（味方先制パターン）と、敵キャラが先制攻撃するパターン（敵先制パターン）とが設けられている。

40

#### 【0178】

第1バトルリーチ演出（味方キャラ勝利）は、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される大当たり種別（図柄情報）が16R第6大当たり及びRUBの何れか（図6、図8を参照）である場合に設定（実行）される。一方、第2バトルリーチ演出（味方キャラ敗北）は、同じく大当たり種別（図柄情報）が16R第11大当たり及び2R大当たりの何れか（図6、図8を参照）場合に設定（実行）される。そして、第1バトルリーチ演出（味方キャラ勝利）が設定される場合、敵先制パターンの設定可能性（選択可能性）より味方先制パターンの設定可能性（選択可能性）の方が高くなっており（例えば、敵先制パタ

50

ーンが30%、味方先制パターンが70%)、第2バトルリーチ演出(味方キャラ敗北)が設定される場合、味方先制パターンの設定可能性(選択可能性)より敵先制パターンの設定可能性(選択可能性)の方が高くなっている(例えば、味方先制パターンが30%、敵先制パターンが70%)。

#### 【0179】

次いで、S4506では、予行演出の設定に係る処理(予告演出設定処理)を行う(S4506)。本実施例では、S4400で記憶した演出保留情報(事前判定結果)に基づく予告演出(保留先読み予告)や、現在の特図変動表示(変動演出)に係る予告演出(当該変動予告)など、種々の予告演出が実行可能となっていることから、S4506では、各予告演出について、実行するか否か(実行有無)を判定したり、実行する予告演出の実行パターン(予告演出パターン)を設定したりする。具体的には、S4501において取得した予告演出決定用乱数と、サブ制御基板90のROMに記憶された予告演出決定テーブルとに基づいて、予告演出の実行有無や予告演出パターンを決定し、この決定結果に基づいて予告演出パターンを設定する。

10

#### 【0180】

尚、S4400で記憶される演出保留情報の記憶内容(演出保留情報記憶領域の記憶内容)や、S4502での変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄当否判定の結果(今回の特図変動表示に係る当否判定の結果)、同じく変動開始コマンドの解析結果により特定される特別図柄の変動パターン情報(今回の特図変動表示に係る変動パターンや停止図柄)によって、S4506で設定する予告演出パターン、すなわち、実行する予告演出の種類(予告種)や態様、予告演出の有無等は、異なるものとなる。また、予告演出を実行する場合、複数の予告演出のうち、一の予告演出(一種類の予告演出)を行うこともあれば、二以上の予告演出(複数種の予告演出)を複合して行うこと、すなわち、一の変動表示中(変動演出中)に複数種の予告演出を各々の実行タイミングで行うこともある。

20

#### 【0181】

次いで、S4507では、S4505で設定した変動演出パターンおよびS4506で設定した予告演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出(変動演出表示、予告演出等)を開始するための変動演出開始コマンドをサブ出力バッファにセットし(S4507)、変動演出開始処理を終える。S4507でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の変動演出用画像データ(演出図柄8の変動開始、変動中、変動停止等を示す画像データ)と、変動演出開始コマンドに基づき特定される予告演出パターン、すなわちS4506で設定された予告演出パターンに対応する所定の予告演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出表示や予告演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示(点滅表示)も実行する。

30

#### 【0182】

ここで、本実施例では、バトル演出モード(演出モードC)で出現し得る予告演出として、バトル煽り演出を設けている。バトル煽り演出は、主に、S4400で記憶した演出保留情報(事前判定結果)に基づく予告演出(保留先読み予告)と、現在の特図変動表示(変動演出)に係る予告演出(当該変動予告)とを含む演出で、保留先読み予告に係る煽り演出を経て、当該変動予告に係る煽り演出を行う構成となっている。以下では、予告演出設定処理(S4506)の中で行われるバトル煽り演出設定処理と、バトル煽り演出の詳細について説明する。

40

#### 【0183】

[バトル煽り演出設定処理]

図43に示すように、バトル煽り演出設定処理(S4600)では、まず、後述のS4604の処理でセットされる演出カウンタの値が「0(ゼロ)」であるか否かを判定し(S4601)、「0」であれば(S4601でYES)、S4602の処理を行い、「0」でなければ(S4601でNO)、

50



S4602～S4604の処理を行うことなく、S4605の処理に移行する。ここで、演出カウンタは、後述のバトル煽り演出実行判定（S4602）でバトル煽り演出を行う旨の判定結果が得られた場合にセットされるもので、バトル煽り演出の実行回数を示すカウンタである。本実施例では、バトル煽り演出を実行する場合、特別図柄の変動表示1回、すなわち、演出図柄8の変動表示（変動演出）1回につき、バトル煽り演出を1回行うこととしている。演出カウンタの値が「0」でないということは（S4601でNO）、既にバトル煽り演出を実行（開始）しており当該演出の実行回数が未だ残っていること、すなわち、バトル煽り演出の実行期間中であることを意味する。このため、S4601で演出カウンタの値が「0」でないとは判定した場合には、新たにバトル煽り演出を開始するための処理を行う必要がないことから、S4602～S4604の処理を行うことなく、S4605の処理に移行するのである。尚、バトル演出モード中の遊技状態は高確高ベース状態であり、右打ちにより遊技球を第2始動口21に入球させて遊技を進める状態である。このため、バトル煽り演出の実行対象となる特別図柄の変動表示は、原則、第2特別図柄の変動表示（第2特図保留）である。

#### 【0184】

次いで、S4602では、バトル煽り演出を実行（開始）するか否かの判定（バトル煽り演出実行判定）を行う（S4602）。本実施例では、バトル煽り演出の実行条件を次のように定めてある。まず、1つ目の条件（第1条件）として、現在の特図2保留球数が所定数以上であること、具体的には「3」以上であることを定めている。これは、バトル演出モード中は高確高ベース状態であって変動時間短縮機能が働くことから、1回あたりの特別図柄変動時間（特図変動時間）が短時間となりやすく（図9の時短状態を参照）、バトル煽り演出による演出効果を高めるには、ある程度の実行期間が必要となるからである。そこで、本実施例では、特図2保留球数が「3」以上であること、すなわち、連続3回以上（上限4回）の特別図柄の変動表示が確保されていることを、バトル煽り演出の実行条件の一つとしている。このため、バトル煽り演出を実行する場合、連続する複数回（本例では3回または4回）の特別図柄（第2特図）の変動表示（演出図柄8の変動表示）に亘って実行することとなる。尚、特図2保留球数に係る判定は、前述のS4400で記憶される演出保留情報（演出保留情報記憶領域の記憶内容）に基づいて行う。

#### 【0185】

次に、2つ目の条件（第2条件）として、バトル煽り演出の実行抽選に当選することを定めている。この実行抽選は、第1条件を満たしている場合、すなわち、特図2保留球数が「3」または「4」である場合に行うもので、S4501で取得した予告演出決定用乱数を用いた抽選としている。この実行抽選に当選した場合、バトル煽り演出を実行する旨の判定結果（S4603でYES）となり、落選した場合、バトル煽り演出を実行しない旨の判定結果（S4603でNO）となる。

#### 【0186】

本実施例では、バトル煽り演出の実行抽選に当選する確率を、特定保留の有無、すなわち、3個以上の第2特図保留のうち3個目または4個目の第2特図保留が特定保留であるか否かによって異ならせている。具体的には、本実施例では、予告演出決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としており、3個以上の第2特図保留の中に特定保留が含まれていない場合、予告演出決定用乱数の値が「0～9」であれば当選（バトル煽り演出を実行する旨の判定結果）となり、それ以外であれば落選（バトル煽り演出を実行しない旨の判定結果）となる。つまり、特図2保留球数が「3」以上であって特定保留が存在しない場合、バトル煽り演出の実行確率は10%（10／100）となっている。

#### 【0187】

一方、3個目または4個目の第2特図保留が特定保留である場合、予告演出決定用乱数の値が「41～70」であれば当選（バトル煽り演出を実行する旨の判定結果）となり、それ以外であれば落選（バトル煽り演出を実行しない旨の判定結果）となる。つまり、特図2保留球数が「3」以上であって特定保留が存在する場合、バトル煽り演出の実行確率は30%（30／100）となっている。

#### 【0188】

ここで、特定保留について説明する。前述したように、バトル演出モード中の変動演出は、主に「非バトル演出（非リーチ演出）」と「バトルリーチ演出」とにより構成されるもので、バトルリーチ演出が開始された場合（バトルに発展した場合）、その時点で大当りが確定するものとなっている。つまり、バトル演出モード中に16R第6大当り、RUB、16R第11大当り及び2R大当り（図6、図8を参照）の何れかに当選した場合、当該大当りに係る第2特図図柄の変動表示に対応する変動演出としてバトルリーチ演出が行われる。そこで、本実施例では、バトルリーチ演出の実行契機となる大当りの保留（大当り保留）を特定保留としている。また、バトルリーチ演出のうち第1バトルリーチ演出（味方キャラ勝利）の実行契機となる16R第6大当り及びRUBの大当り保留を第1特定保留とし、第2バトルリーチ演出（味方キャラ敗北）の実行契機となる16R第11大当り及び2R大当り保留を第2特定保留としている。つまり、特定保留として第1特定保留と第2特定保留を設定してある。このような特定保留（第1特定保留または第2特定保留）であるか否かの判定も、特図2保留球数に係る判定（第1条件に係る判定）と同様、前述のS4400で記憶される演出保留情報（演出保留情報記憶領域の記憶内容）に基づいて行う。尚、16R第6大当り、RUB、16R第11大当り及び2R大当りの何れにも該当しない保留（バトルリーチ演出の実行契機とならない保留）のことを「非特定保留」ともいう。つまり、非バトル演出の実行契機となる保留（外れ保留）は「非特定保留」ということになる。

10

#### 【0189】

このように、本実施例では、バトル演出モード中に特図2保留球数が「3」以上となり、そのとき記憶されている第2特図保留の3個目または4個目が特定保留である場合、特定保留でない場合に比べ高い確率でバトル煽り演出の実行条件が成立し、バトル煽り演出が実行（開始）されることとなる。このバトル煽り演出の実行（開始）により、特定保留が発生した（記憶された）可能性があること、すなわち、バトル煽り演出を経てバトルリーチ演出が行われる（つまり、大当りが確定する）可能性があることを、遊技者に示唆（予告）することが可能となる。つまり、バトル煽り演出は、バトルリーチ演出の実行可能性や大当りの可能性を示唆する予告演出ともいえる。また、特定保留が存在しないものの、実行抽選に当選してバトル煽り演出が行われることもあるが、この場合はバトルリーチ演出が行われることはないので、この場合のバトル煽り演出は所謂ガセ演出（ガセ予告）となる。

20

30

#### 【0190】

以上の2つの条件を基にバトル煽り演出の実行判定を行い（S4602）、実行しないこととなった場合には（S4603でN0）、そのまま処理を終え、実行することとなった場合には（S4603でYES）、その実行回数を定める値を演出カウンタにセットする（S4604）。ここでは、特定保留が存在する（記憶されている）のであれば、特定保留に該当する特図2保留球数をセットし、特定保留が存在しない（記憶されていない）のであれば、現在の特図2保留球数をセットする。具体的には、特定保留が存在する場合、例えば、3個目の第2特図保留が特定保留であれば（図45（a）を参照）、演出カウンタに「3」をセットし、4個目の第2特図保留が特定保留であれば（図45（b）を参照）、演出カウンタに「4」をセットする。また、特定保留が存在しない場合、例えば、そのとき（S4602の実行判定時）の特図2保留球数が「3」であれば（図45（c）を参照）、演出カウンタに「3」をセットし、特図2保留球数が「4」であれば（図45（d）を参照）、演出カウンタに「4」をセットする。こうして演出カウンタに値をセットする契機となる第2特図保留（3個目の第2特図保留または4個目の第2特図保留）が、バトル煽り演出の実行契機となる。

40

#### 【0191】

尚、本実施例では、S4604での演出カウンタのセットに伴い、当該セットした値を、サブ制御基板90のRAMに設けられた所定の記憶領域（実行回数記憶領域）に記憶することとしている。S4604でセットした演出カウンタの値は、後述のS4606の処理による減算の対象となるが、実行回数記憶領域に記憶する演出カウンタの値（初期セット値）は減算の対

50

象とならず、演出カウンタの値が「0」になるまで記憶される。このように実行回数記憶領域に、S4604でセットした演出カウンタの値（初期セット値）を記憶するのは、2回目以降の煽り演出パターンの設定（S4605）にあたり、当該設定がバトル煽り演出の何回目に該当するのかを、現在の演出カウンタの値と、記憶した演出カウンタの初期セット値との比較により特定可能とするためである。

#### 【0192】

次いで、S4605では、実行するバトル煽り演出の演出パターン（煽り演出パターン）を設定する（S4605）。S4605での煽り演出パターンの設定は、S4604の処理（演出カウンタセット）に続いて行う場合と、S4601で演出カウンタの値が「0」でない（「1」以上である）と判定したこと（S4601でN0）に続いて行う場合との2通りがある。この2通りのうち、前者の場合には、バトル煽り演出の1回目（初回）の演出パターンを設定することとなり、後者の場合には、バトル煽り演出の2回目以降の演出パターンを設定することとなる。本実施例では、1回目の演出パターンについては、予め定められた煽り演出パターンを設定し、2回目以降の演出パターンについては、S4501で取得した予告演出決定用乱数と、図44に示す煽り演出パターン決定テーブルに基づいて決定（選択）した煽り演出パターンを設定する。このS4605で設定する煽り演出パターンは、前述のS4506の処理（予告演出設定処理）で設定する予告演出パターンの一種となる。尚、煽り演出パターンや煽り演出パターン決定テーブルなど、バトル煽り演出の詳細については後述する。

#### 【0193】

S4605にて煽り演出パターンを設定したら、演出カウンタの値を1減算し（S4606）、処理を終える。この後、前述のS4507にて、S4605で設定した煽り演出パターンを指定する情報（特定可能な情報）含んだ変動演出開始コマンドがサブ出力バッファにセットされ、画像制御基板100に送信される。そして、画像制御用マイコン101が、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターンに対応する変動演出用画像データおよび煽り演出パターンに対応する所定の煽り演出用画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる演出表示を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。

#### 【0194】

##### [バトル煽り演出]

次に、バトル煽り演出について詳しく説明する。前述したように、バトル煽り演出を実行する場合には、バトル煽り演出設定処理（S4600）のS4605にて煽り演出パターンを設定し、この設定した煽り演出パターンに基づいてバトル煽り演出を行うものとなっている。本実施例では、前述のように、連続する3回または4回の特別図柄（ここでは第2特図）の変動表示に亘って（跨って）、バトル煽り演出を行うこととしている。このバトル煽り演出を構成する3回または4回の煽り演出のうち、1回目の煽り演出の演出パターンは、演出保留情報の内容（演出保留情報記憶領域の記憶内容）に関係なく、図46（b）に示す煽り演出画像を画像表示装置7の表示画面7aに表示するものとなっている。

#### 【0195】

具体的に、バトル演出モードでは、図46（a）に示すように、普段は、バトル演出モード専用の背景画像BHが表示される。この背景画像BHを背景に演出図柄8の変動表示（変動演出）が行われるなか、バトル煽り演出の実行条件が成立すると（S4602,S4603でYES）、S4605で1回目の煽り演出の演出パターンが設定され、これに基づく煽り演出画像AE（図46（b）を参照）が、次の演出図柄8の変動表示（第2特図の変動表示）の開始に伴い表示画面7aに表示される。図46（b）に示す煽り演出画像AEは、背景画像BHに替わって背景として表示されるもので、バトル煽り演出（バトル煽り演出の実行期間）が終了するまで表示される。よって、バトル煽り演出の実行期間中は、煽り演出画像AEを背景に演出図柄8の変動表示（変動演出）が行われる。このことから、煽り演出画像AEは背景画像の一種であるともいえる。尚、図46（b）では、説明の便宜上、変動中の演出図柄8や第2演出保留9b（図46（a）を参照）を示していない。

#### 【0196】

図46(b)に示すように、煽り演出画像AEは、主として、味方キャラの顔が描かれたパネルを模した味方パネル画像MPと、敵キャラの顔が描かれたパネルを模した敵パネル画像TPとからなる。1回目の煽り演出の演出パターンでは、味方パネル画像MPが表示画面7aの右側から左側に向かって出現(移動表示)するとともに、敵パネル画像TPが表示画面7aの左側から右側に向かって出現(移動表示)し、両パネルが表示画面7aの左右方向の略中央で衝突して対峙する態様となっている。図46(b)は、1回目の煽り演出の実行により、味方パネル画像MPと敵パネル画像TPが夫々左右から出現して表示画面7aの略中央(図46中の「0」の位置)で衝突して対峙した様子(初期状態)を示している。図46(b)中、左右方向の略中央で上下に延びる鋸歯状の線は、衝突した状態にある味方パネル画像MPと敵パネル画像TPとの境界を示すものとして表示される境界線Lである。尚、図46(b)中、境界線Lとは別に上下に延びる3本の点線と、「+1」、「0」、「-1」の符号は、いずれも、バトル煽り演出の演出パターン(進行態様)を説明するために便宜上付したのものであり、実際に表示されるものではない。

10

**【0197】**

この1回目の煽り演出の後、前述のS4604でセットした演出カウンタの値に基づく回数分の煽り演出、すなわち、演出カウンタに「3」をセットしたのであれば2~3回目の煽り演出、「4」をセットしたのであれば2~4回目の煽り演出が行われる。この2回目以降の煽り演出では、煽り演出毎に、境界線Lが「0」、「+1」、「-1」の何れかの位置に表示されるよう、味方パネル画像MPおよび敵パネル画像TP(つまり、煽り演出画像AE)が左方向または右方向に移動表示する。この移動表示により、味方パネル画像MPと敵パネル画像TPの押し合いを表した演出表示が実現される。

20

**【0198】**

また、本実施例では、このような2回目以降の煽り演出において、味方パネル画像MPおよび敵パネル画像TP(煽り演出画像AE)が左方向または右方向へ移動する際に、図47に示すようなカットイン演出画像を表示画面7a上に表示するカットイン演出を併せて行う。カットイン演出には、味方パネル画像MPに表示される味方キャラのカットインを発生させる味方カットイン演出と、敵パネル画像TPに表示される敵キャラのカットインを発生させる敵カットイン演出とがあり、夫々のカットイン演出を、図47に示すカットイン演出画像を用いて行うものとなっている。

**【0199】**

30

味方カットイン演出および敵カットイン演出の夫々のカットイン演出画像(味方カットイン演出画像および敵カットイン演出画像)には、カットイン領域RY(カットイン枠)の上下方向の長さが異なる2種類のカットイン演出画像が存在する。具体的には、カットイン領域RY(カットイン枠)の上下方向の長さを相対的に長くした大カットイン演出画像(表示サイズ大)と、カットイン領域RY(カットイン枠)の上下方向の長さを相対的に短くした小カットイン演出画像(表示サイズ小)を、味方カットイン演出画像と敵カットイン演出画像の夫々に設けている。図47(a)に、味方カットイン演出用の大カットイン演出画像MC1と小カットイン演出画像MC2を示し、図47(b)に、敵カットイン演出用の大カットイン演出画像TC1と小カットイン演出画像TC2を示している。尚、大カットイン演出画像MC1を用いた味方カットイン演出のことを「味方カットイン大」ともいい、小カットイン演出画像MC2を用いた味方カットイン演出のことを「味方カットイン小」ともいい、大カットイン演出画像TC1を用いた敵カットイン演出のことを「敵カットイン大」ともいい、小カットイン演出画像TC2を用いた敵カットイン演出のことを「敵カットイン小」ともいう。

40

**【0200】**

本実施例では、2回目以降の煽り演出において、味方パネル画像MPおよび敵パネル画像TP(煽り演出画像AE)が左方向(「+1」側)に移動する場合、原則、味方カットイン小または味方カットイン大を実行する(発生させる)ものとし(図48(a1),(a2)を参照)、右方向(「-1」側)に移動する場合、原則、敵カットイン小または敵カットイン大を実行する(発生させる)ものとしている(図48(b1),(b2)を参

50

照)。但し、味方カットイン小と敵カットイン小については、味方パネル画像M Pおよび敵パネル画像T P（煽り演出画像A E）が左右方向の何れに移動しない場合にも実行する（発生させる）ことがある。

#### 【0201】

このようにして行われる2回目以降の煽り演出において、境界線Lが「0」の位置（初期位置）にあるときは、表示画面7 aに表示される味方パネル画像M Pの表示画面7 aを占める割合と、同じく敵パネル画像T Pの表示画面7 aを占める割合（「画面占有率」ともいう）が、互いに略等しいものとなる（図46（b）を参照）。これに対し、境界線Lが「+1」の位置にあるときは（図48（a2）を参照）、味方パネル画像M Pの画面占有率が敵パネル画像T Pの画面占有率よりも大きくなる。換言すると、敵パネル画像T Pの画面占有率が味方パネル画像M Pの画面占有率よりも小さくなる。また、煽り演出画像A Eの境界線Lが「-1」の位置にあるときは（図48（b2）を参照）、味方パネル画像M Pの画面占有率が敵パネル画像T Pの画面占有率よりも小さくなる。換言すると、敵パネル画像T Pの画面占有率が味方パネル画像M Pの画面占有率よりも大きくなる。このような味方パネル画像M Pと敵パネル画像T Pの夫々の画面占有率の変化により、味方パネル画像M Pと敵パネル画像T Pの押し合い状況の優劣を表現している。例えば、図48（a2）に示すように、味方パネル画像M Pの画面占有率が敵パネル画像T Pの画面占有率よりも大きいときには味方優勢（敵劣勢）となり、図48（b2）に示すように、敵パネル画像T Pの画面占有率が味方パネル画像M Pの画面占有率よりも大きいときには敵優勢（味方劣勢）となる。

#### 【0202】

そして、最終回の煽り演出では、それまでの味方パネル画像M Pと敵パネル画像T Pの押し合いを経て、表示画面7 aの全体に味方パネル画像M Pまたは敵パネル画像T Pを表示するか（図48（c）、（d）を参照）、それまで表示していた煽り演出画像A E（味方パネル画像M Pおよび敵パネル画像T P）を表示画面7 a上から消去して、図46（a）に示す背景画像B Hを表示した状態に戻す。本実施例では、特定保留が存在せずにバトル煽り演出を実行（開始）した場合（つまり、ガセ予告の場合）、それまで表示していた煽り演出画像A Eを消去するものとしている。

#### 【0203】

これに対し、特定保留の存在（記憶）を契機にバトル煽り演出を実行（開始）した場合、その特定保留（第1特定保留または第2特定保留）の消化に伴う変動表示でのバトルリーチ演出の演出パターンに応じたパネル画像（味方パネル画像M Pまたは敵パネル画像T P）を、表示画面7 aの全体に表示するものとしている。具体的には、バトルリーチ演出（第1バトルリーチ演出または第2バトルリーチ演出）の演出パターンが「味方先制パターン」であれば、味方パネル画像M Pを画面全体に表示し（図48（c）を参照）、「敵先制パターン」であれば、敵パネル画像T Pを画面全体に表示する（図48（d）を参照）。つまり、特定保留の存在（記憶）を契機とするバトル煽り演出における最終回の煽り演出では、それまでに行った煽り演出での味方パネル画像M Pと敵パネル画像T Pの押し合いの結果が示される。尚、味方パネル画像M Pを表示画面7 aの全体に表示することで、味方パネル画像M Pの画面占有率が100%となり、敵パネル画像T Pを表示画面7 aの全体に表示することで、敵パネル画像T Pの画面占有率が100%となる。

#### 【0204】

以上が本実施例のバトル煽り演出の概要であるが、このようなバトル煽り演出のうち、2回目以降の煽り演出の演出パターン、すなわち、2回目以降の煽り演出での煽り演出画像A Eの表示態様が、前述のS4605の処理において、演出図柄8の変動表示の開始毎（変動演出の開始毎）に設定される。この設定に際して参照されるのが、図44に示す煽り演出パターン決定テーブルである。図44に示すように、本実施例では、煽り演出パターン決定テーブルとして2種類のテーブルを用意している。そのうち、図44（a）に示すテーブルは、2回目以降の煽り演出のうち、最終回より前の回の煽り演出の演出パターンを決定するために用いるもので、図44（b）に示すテーブルは、最終回の煽り演出の演出

パターンを決定するために用いるものである。例えば、S4604で演出カウンタに「3」をセットしたのであれば、2回目の煽り演出パターンは図44(a)に示すテーブルを用いて決定し、3回目の煽り演出パターンは図44(b)に示すテーブルを用いて決定する。また、S4604で演出カウンタに「4」をセットしたのであれば、2回目および3回目の煽り演出パターンは図44(a)に示すテーブルを用いて決定し、4回目の煽り演出パターンは図44(b)に示すテーブルを用いて決定する。

#### 【0205】

つまり、図44(a)の煽り演出パターン決定テーブルは、バトル煽り演出の実行条件成立の契機となった第2特図保留（「実行契機保留」ともいう。図45を参照）よりも前に記憶されている第2特図保留（「前保留」ともいう）の消化に伴う第2特図の変動表示（演出図柄8の変動表示）での煽り演出の演出パターンを決定するために用いるものである。このテーブルによる煽り演出パターンの決定は、実行契機保留が特定保留であるか否かの判定結果（事前判定結果）に基づいて行われる。このことから、図44(a)の煽り演出パターン決定テーブルは、保留先読み予告用（「先読み用」ともいう）の煽り演出パターン決定テーブルといえる。

10

#### 【0206】

一方、図44(b)の煽り演出パターン決定テーブルは、実行契機保留の消化に伴う第2特図の変動表示（演出図柄8の変動表示）での煽り演出の演出パターンを決定するために用いるものである。このテーブルによる煽り演出パターンの決定は、実行契機保留の消化に伴う変動表示（当該変動）の変動演出パターンに基づいて行われる。このことから、図44(b)の煽り演出パターン決定テーブルは、当該変動予告用（「当該変動用」ともいう）の演出パターン決定テーブルといえる。

20

#### 【0207】

これらの煽り演出パターン決定テーブルについて詳しく説明すると、まず、図44(a)に示す先読み用の煽り演出パターン決定テーブルは、実行契機保留の事前判定結果（先読み結果）毎に、煽り演出パターンを「±0（味方カットイン小）」、「味方+1（味方カットイン小）」、「味方+1（味方カットイン大）」、「±0（敵カットイン小）」、「味方-1（敵カットイン小）」、「味方-1（敵カットイン大）」の何れかに決定することが可能なデータ構造となっている。具体的には、実行契機保留の事前判定結果毎に、予告演出決定用乱数値を、決定可能（選択可能）な煽り演出パターンの種別である「±0（味方カットイン小）」、「味方+1（味方カットイン小）」、「味方+1（味方カットイン大）」、「±0（敵カットイン小）」、「味方-1（敵カットイン小）」、「味方-1（敵カットイン大）」の夫々について割り当てたものとなっている。本実施例では、予告演出決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としていることから、「0～99」の範囲内で乱数値（判定用データ）を割り当てている。

30

#### 【0208】

このようなデータ構造について補足すると、前述したように、S4603では、バトル煽り演出の実行判定を行うにあたり、S4400で記憶した演出保留情報（演出保留情報記憶領域の記憶内容）を参照して、3個目または4個目の第2特図保留が特定保留であるか否かの判定を行っている。そして、特定保留である場合、その特定保留に該当する3個目または4個目の第2特図保留が実行契機保留となり、特定保留でない場合、特定保留に該当しない3個目または4個目の第2特図保留が実行契機保留となる（図45を参照）。この実行契機保留が特定保留であるか否か（つまり、実行契機保留の事前判定結果）に応じて、煽り演出パターンの決定条件（判定用データの振り分け）を定めているのである。

40

#### 【0209】

先読み用の煽り演出パターン決定テーブルでは、実行契機保留の事前判定結果（先読み結果）として、「第1特定保留」、「第2特定保留」、「ガセ」の3つをテーブル列に設定している。このうち「ガセ」は、実行契機保留が特定保留でない場合（非特定保留である場合）に参照される列である。つまり、特定保留が記憶されていない状況（図45(c)、(d)を参照）でバトル煽り演出が行われる場合に参照される列である。また、「第

50

「1 特定保留」は、実行契機保留が、第 1 バトルリーチ演出（味方キャラ勝利）の実行契機となる 1 6 R 第 6 大当たり及び R U B の何れかに係る大当たり保留である場合に参照される列である。つまり、第 1 特定保留が記憶されている状況で（第 1 バトルリーチ演出の実行を前提として）バトル煽り演出が行われる場合に参照される列である。また、「第 2 特定保留」は、実行契機保留が、第 2 バトルリーチ演出（味方キャラ敗北）の実行契機となる 1 6 R 第 1 1 大当たり及び 2 R 大当たりの何れかに係る大当たり保留である場合に参照される列である。つまり、第 2 特定保留が記憶されている状況で（第 2 バトルリーチ演出の実行を前提として）バトル煽り演出が行われる場合に参照される列である。

#### 【0 2 1 0】

次に、先読み用の煽り演出パターン決定テーブルにより決定可能（選択可能）な煽り演出パターンについて説明する。図 4 4（a）に示すように、本実施例では、先読み予告としての煽り演出に関し、味方パネル画像 M P の移動（移動量）を基準に煽り演出パターンを定めている。具体的に、「± 0」の煽り演出パターンは、表示画面 7 a に表示している味方パネル画像 M P が左右何れの方向にも移動しないパターンで、味方パネル画像 M P の画面占有率（換言すると、敵パネル画像 T P の画面占有率）が変化しないパターンである。例えば、図 4 6（b）に示す状態から「± 0」の煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）が移動せず、境界線 L が「0」の位置に表示されたままとなる。

#### 【0 2 1 1】

また、「味方 + 1」の煽り演出パターンは、表示画面 7 a に表示している味方パネル画像 M P が左方向（図 4 6（b）の「+ 1」側）に移動して、敵パネル画像 T P を左側に押すパターンで、味方パネル画像 M P の画面占有率が大きくなる（換言すると、敵パネル画像 T P の画面占有率が小さくなる）パターンである。例えば、図 4 6（b）に示す状態から「味方 + 1」の煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）が左方向に移動し、境界線 L が「+ 1」の位置に表示される（図 4 8（a 2）を参照）。尚、「味方 + 1」の煽り演出パターンは、図 4 6（b）に示す「+ 1」、「0」、「- 1」の夫々の間隔を 1 段階とした場合、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）を左方向に 1 段階移動させるパターンである。このため、例えば、図 4 8（b 2）に示す状態から「味方 + 1」の煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）が左方向に 1 段階移動して、境界線 L が「0」の位置に表示される（図 4 6（b）を参照）。

#### 【0 2 1 2】

また、本実施例では、先読み用の煽り演出パターン決定テーブルによる煽り演出パターンに基づく味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）の移動表示（前保留消化時の煽り演出による移動表示）を、図 4 6（b）に示す「- 1」～「+ 1」の範囲内で行うこととしている。このため、例えば、図 4 8（a 2）に示す状態から「味方 + 1」の煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）が移動せず、境界線 L が「+ 1」の位置に表示されたままとなる。

#### 【0 2 1 3】

また、「味方 - 1」の煽り演出パターンは、表示画面 7 a に表示している味方パネル画像 M P が右方向（図 4 6（b）の「- 1」側）に移動して、敵パネル画像 T P により右側に押されるパターンで、味方パネル画像 M P の画面占有率が小さくなる（換言すると、敵パネル画像 T P の画面占有率が大きくなる）パターンである。例えば、図 4 6（b）に示す状態から「味方 - 1」の煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）が右方向に移動し、境界線 L が「- 1」の位置に表示される（図 4 8（b 2）を参照）。尚、「味方 - 1」の煽り演出パターンは、「味方 + 1」の煽り演出パターンと同様に、味方パネル画像 M P（および敵パネル画像 T P）を、図 4 6（b）に示す「- 1」～「+ 1」の範囲内で右方向に 1 段階移動させるパターンである。このため、例えば、図 4 8（a 2）に示す状態から「味方 - 1」の

煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）が右方向に1段階移動して、境界線Lが「0」の位置に表示される（図46（b）を参照）。また、図48（b2）に示す状態から「味方-1」の煽り演出パターンに基づく煽り演出を行うと、当該煽り演出では、味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）が移動せず、境界線Lが「-1」の位置に表示されたままとなる。

#### 【0214】

また、本実施例では、前述したように、味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）の移動表示に際し、カットイン演出を行うこととしている。このことから、「±0」、「味方+1」、「味方-1」の各煽り演出パターンは、それぞれ、カットイン演出の演出パターンも含むものとなっている。具体的には、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなる「味方+1」の煽りパターン（味方優勢のパターン）として、「味方カットイン小」のカットイン演出を含むものと、「味方カットイン大」のカットイン演出を含むものとを設けてある。また、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなる「味方-1」の煽りパターン（味方劣性のパターン）として、「敵カットイン小」のカットイン演出を含むものと、「敵カットイン大」のカットイン演出を含むものとを設けてある。

#### 【0215】

さらに、味方パネル画像MPの画面占有率が変化しない「±0」の煽り演出パターンとして、「味方カットイン小」のカットイン演出を含むものと、「敵カットイン小」のカットイン演出を含むものとを設けてある。このように「±0」の煽り演出パターンに「カットイン小」のカットイン演出を含めるのは、「カットイン大」のカットイン演出との差別化を図るためである。すなわち、本実施例では、「カットイン大」のカットイン演出が行われた場合（発生した場合）、必ず味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）が左右何れかの方向に移動することとし、「カットイン小」のカットイン演出が行われた場合（発生した場合）、味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）が左右何れかの方向に移動することもあれば移動しないこともあるようにするためである。

#### 【0216】

「カットイン大」のカットイン演出を含む煽り演出パターンに基づく煽り演出では、図48（a1）や図48（b1）に示すようにカットイン演出を行った後、図48（a2）や図48（b2）に示すように味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）が左方向または右方向に移動表示する。また、「カットイン小」のカットイン演出を含む煽り演出パターンに基づく煽り演出では、図47（a）に示す小カットイン演出画像MC2や図47（b）に示す小カットイン演出画像TC2によるカットイン演出を行った後、味方パネル画像MP（および敵パネル画像TP）を左方向または右方向に移動表示する、もしくは、移動表示せずそのままの位置に表示する。

#### 【0217】

つまり、カットイン演出の実行により表示画面7aに表示されるカットイン演出画像の画面占有率が相対的に大きい場合には、当該カットイン演出の種類（味方カットインまたは敵カットイン）に対応するパネル画像（味方パネルMPまたは敵パネル画像TP）の画面占有率が、当該カットイン演出の実行を契機に1段階大きくなる。一方、カットイン演出の実行により表示画面7aに表示されるカットイン演出画像の画面占有率が相対的に小さい場合には、当該カットイン演出の種類（味方カットインまたは敵カットイン）に対応するパネル画像（味方パネルMPまたは敵パネル画像TP）の画面占有率が、当該カットイン演出の実行を契機に1段階大きくなるか、変化しないこととなる。

#### 【0218】

これらの先読み用の煽り演出パターンが定められた煽り演出パターン決定テーブル（図44（a）を参照）を用いて、前保留消化に伴う変動演出での煽り演出の演出パターンを決定（選択）する場合、実行契機保留が第1特定保留であるときには、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなる「味方+1」の煽り演出パターンの選択率（65%）の方が、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなる「味方-1」の煽り演出パターンの選択率（25%）に比べ高くなっている。また、カットイン演出に着目した場合、味方カット



イン演出を含む煽り演出パターンの選択率（70％）の方が、敵カットイン演出を含む煽り演出パターンの選択率（30％）に比べ高くなっており、なかでも、味方カットイン大（画面占有率大）を含む煽り演出パターンの選択率（40％）が高いものとなっている。

#### 【0219】

一方、実行契機保留が第2特定保留であるときには、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなる「味方－1」の煽り演出パターンの選択率（65％）の方が、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなる「味方＋1」の煽り演出パターンの選択率（25％）に比べ高くなっている。また、カットイン演出に着目した場合、敵カットイン演出を含む煽り演出パターンの選択率（70％）の方が、味方カットイン演出を含む煽り演出パターンの選択率（30％）に比べ高くなっており、なかでも、敵カットイン大（画面占有率大）を含む煽り演出パターンの選択率（40％）が高いものとなっている。

10

#### 【0220】

ここで、前述したように、第1特定保留は、第1バトルリーチ演出の実行契機となる大当たり保留（16R第6大当たり、RUB）であり、第1バトルリーチ演出には、味方先制パターンと敵先制パターンとが存在する。また、第2特定保留は、第2バトルリーチ演出の実行契機となる大当たり保留（16R第11大当たり、2R大当たり）であり、第2バトルリーチ演出にも、味方先制パターンと敵先制パターンとが存在する。そして、前述したように、第1バトルリーチ演出では、味方先制パターンの方が敵先制パターンに比べ選択可能性（選択率）が高くなっており、第2バトルリーチ演出では、敵先制パターンの方が味方先制パターンに比べ選択可能性（選択率）が高くなっている。

20

#### 【0221】

これに準じて、先読み用の煽り演出パターン決定テーブルでは、実行契機保留が第1特定保留である場合、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなる煽り演出パターンが選択されやすくなっており、実行契機保留が第2特定保留である場合、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなる（敵パネル画像TPの画面占有率が大きくなる）煽り演出パターンが選択されやすくなっている。また、カットイン演出に着目しても、実行契機保留が第1特定保留である場合、味方カットイン演出を含む煽り演出パターンが選択されやすくなっており、実行契機保留が第2特定保留である場合、敵カットイン演出を含む煽り演出パターンが選択されやすくなっている。

#### 【0222】

このことから、前保留消化に伴う変動演出での煽り演出のうち、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなったり、味方カットイン演出が発生したりする演出は、「味方先制のバトルリーチ演出の実行」や「16R第6大当たり若しくはRUBの発生」の可能性が高まる演出といえる。つまり、遊技者にとって有利な遊技展開になる可能性の高いこと示唆する期待度の高い演出といえる。一方、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなったり、敵カットイン演出が発生したりする演出は、「敵先制のバトルリーチ演出の実行」や「16R第11大当たり若しくは2R大当たりの発生」の可能性が高まる演出といえる。つまり、遊技者にとって不利な遊技展開になる可能性のあること示唆する演出といえる。

30

#### 【0223】

また、図44（a）に示すように、実行契機保留が非特定保留（外れ保留）であるとき、すなわちガセである場合、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなる「味方＋1」の煽り演出パターンの選択率（34％）と、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなる「味方－1」の煽り演出パターンの選択率（34％）とが同じとなっている。また、カットイン演出に着目しても、味方カットイン演出を含む煽り演出パターンの選択率（50％）と、敵カットイン演出を含む煽り演出パターンの選択率（50％）とが同じとなっている。そして、これらガセの場合の選択率と、実行契機保留が第1特定保留の場合の選択率とを比較すると、「味方＋1」の煽り演出パターンについては、第1特定保留に係る選択率（65％）の方が高くなっている。また、ガセの場合の選択率と、実行契機保留が第2特定保留の場合の選択率とを比較すると、「味方－1」の煽り演出パターンについては、第2特定保留に係る選択率（65％）の方が高くなっている。このことから、味方パネ

40

50

ル画像MPの画面占有率が大きくなったり、味方カットイン演出が発生したりする演出は、16R第6大当りやRUBの発生可能性が高いこと（大当り信頼度）を示唆する演出ともいえる。一方、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなったり、敵カットイン演出が発生したりする演出は、16R第11大当りや2R大当りの発生可能性が高いこと（大当り信頼度）を示唆する演出ともいえる。

#### 【0224】

次に、図44（b）に示す当該変動用の煽り演出パターン決定テーブルについて説明する。当該変動用の煽り演出パターン決定テーブルは、実行契機保留の消化に伴う変動演出の演出パターンに応じて、決定可能（選択可能）な煽り演出パターンの種別を「味方パネル全体表示」、「敵パネル全体表示」、「パネル消去」の何れかとしている。つまり、当該変動演出の演出パターンに即した煽り演出の演出パターンが選択される。このテーブルによる演出パターンの決定（選択）は、実行契機保留の消化に伴う第2特図の変動表示に係る変動演出パターン、すなわち、当該第2特図の変動表示の実行（開始）に際し前述のS4505の処理で設定した変動演出パターンに基づいて行う。尚、図44（b）に示すテーブルの中で、「○」は選択対象となる（選択される）演出パターンを指しており、「－」は選択対象とならない（選択されない）演出パターンを指している。

10

#### 【0225】

具体的に、実行契機保留が第1特定保留の場合であって、当該変動演出の演出パターン（つまり、S4505で設定した変動演出パターン）が「味方先制パターンの第1バトルリーチ演出」である場合、最終回の煽り演出の演出パターンは「味方パネル全体表示」となる（図48（c）を参照）。また、実行契機保留が第1特定保留の場合であって、当該変動演出の演出パターンが「敵先制パターンの第1バトルリーチ演出」である場合、最終回の煽り演出の演出パターンは「敵パネル全体表示」となる（図48（d）を参照）。また、実行契機保留が第2特定保留の場合であって、当該変動演出の演出パターンが「味方先制パターンの第2バトルリーチ演出」である場合、最終回の煽り演出の演出パターンは「味方パネル全体表示」となる（図48（c）を参照）。また、実行契機保留が第2特定保留の場合であって、当該変動演出の演出パターンが「敵先制パターンの第2バトルリーチ演出」である場合、最終回の煽り演出の演出パターンは「敵パネル全体表示」となる（図48（d）を参照）。さらに、実行契機保留が非特定保留の場合、すなわち当該変動演出の演出パターンが「非バトル演出」（外れ変動演出）である場合、最終回の煽り演出の演出パターンは「パネル消去」となる（図46（a）を参照）。

20

30

#### 【0226】

このように、当該変動用の煽り演出パターン決定テーブルを用いて決定（設定）した煽り演出パターンに基づく最終回の煽り演出は、当該煽り演出が行われる変動演出の演出パターンに対応する態様、すなわち、実行契機保留の消化に伴う変動演出の演出パターンに対応する態様で行われる。そして、実行契機保留が特定保留であった場合、最終回の煽り演出で味方パネル画像MPおよび敵パネル画像TPの何れかを表示画面7aの全体に表示した後の当該変動演出では、その画面全体に表示したパネル画像の種類（味方または敵）に応じた先制パターン（味方または敵）によるバトルリーチ演出（後演出）が行われる。このことから、本実施例のバトル煽り演出は、全体を通じて、後に実行されるバトルリーチ演出の態様を示唆する演出ともいえる。

40

#### 【0227】

##### 〔実施例1の作用効果〕

以上の実施例1のパチンコ遊技機1では、バトル煽り演出の演出パターン（煽り演出パターン）として、表示画面7aに表示されるパネル画像（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）の表示画面7aを占める割合（画面占有率）が異なる複数の煽り演出パターンを備えており（図44を参照）、これら複数の煽り演出パターンの中から選択されるパターンに基づいてバトル煽り演出が実行されるものとなっている。このため、バトル煽り演出を実行する場合に選択される煽り演出パターンによっては、表示画面7aに表示されるパネル画像（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）の表示画面7aを占める割合が、

50

前に実行された煽り演出（先の煽り演出）と同じになることもあれば、先の煽り演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、バトル煽り演出（１回目の煽り演出、２回目以降の煽り演出、最終回の煽り演出）に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【０２２８】

換言すると、実施例１のパチンコ遊技機１では、演出図柄の変動表示（変動演出）に関連するパネル画像（味方パネル画像ＭＰ、敵パネル画像ＴＰ）を表示画面７ａに表示するバトル煽り演出を実行可能となっている。そして、バトル煽り演出では、表示画面７ａに表示されるパネル画像（味方パネル画像ＭＰ、敵パネル画像ＴＰ）の表示画面７ａを占める割合が、バトル煽り演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、バトル煽り演出（１回目の煽り演出、２回目以降の煽り演出、最終回の煽り演出）に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

#### 【０２２９】

また、実施例１のパチンコ遊技機１では、第２特図保留に係る演出保留情報（演出保留情報記憶領域の記憶内容）に基づいて煽り演出パターンが選択可能となっている。こうして選択される煽り演出パターンに基づいてバトル煽り演出を実行する場合、当該バトル煽り演出の実行態様、すなわち、パネル画像（味方パネル画像ＭＰ、敵パネル画像ＴＰ）の表示態様（表示画面７ａを占める割合）によって、第２特図保留の事前判定結果に関する情報や、該判定結果に基づく特別図柄や演出図柄の変動表示に関する情報等を示唆することが可能となる。これにより、バトル煽り演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

#### 【０２３０】

また、実施例１のパチンコ遊技機１では、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示の各々について煽り演出パターンが選択可能となっており、こうして煽り演出パターンが選択された場合、該選択された煽り演出パターンに基づく演出が、連続する複数回の変動表示の各々で実行されるものとなっている。すなわち、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示に跨ってバトル煽り演出が実行可能となっている。これにより、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【０２３１】

30

また、実施例１のパチンコ遊技機１では、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示毎に煽り演出を実行するにあたり、少なくとも１回の変動表示に係る煽り演出パターンが、他の変動表示に係る煽り演出パターンと異なる場合がある。このため、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示毎に煽り演出が行われる場合、該複数回の変動表示を通じてバトル煽り演出によるパネル画像（味方パネル画像ＭＰ、敵パネル画像ＴＰ）の表示画面７ａを占める割合が変化し得るものとなる。これにより、連続する複数回の特別図柄（演出図柄）の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【０２３２】

また、実施例１のパチンコ遊技機１では、バトル煽り演出後に行われるバトルリーチ演出を、バトル煽り演出の結果に応じた態様、すなわち、バトル煽り演出での味方パネル画像ＭＰと敵パネル画像ＴＰの押し合いの結果に応じた態様（味方先制または敵先制）で、実行することが可能となっている。具体的に、バトル煽り演出のうち最終回の煽り演出でパネル画像が表示画面７ａを最終的に占める割合（本実施例では味方パネル画像ＭＰまたは敵パネル画像ＴＰの画面占有率が１００％）に応じた態様で、バトルリーチ演出が実行される。これにより、バトル煽り演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

#### 【０２３３】

また、実施例１のパチンコ遊技機１では、バトル煽り演出のなかでカットイン演出が実行可能となっており、煽り演出パターンとして、カットイン演出の実行に際し表示画面７ａに表示されるカットイン演出画像の表示画面７ａを占める割合が異なる複数の煽り演出パターン（つまり、カットイン演出パターン）を備えるものとなっている（図４４（ａ）

50

、図47、図48(a1)、(b1)等を参照)。このため、煽り演出パターンが選択されると、該選択された煽り演出パターンに基づいて煽り演出とともにカットイン演出が実行されるが、選択される煽り演出パターン(カットイン演出パターン)によっては、カットイン演出画像の表示画面7aを占める割合が、前に実行されたカットイン演出(先のカットイン演出)と同じになることもあれば、先のカットイン演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、バトル煽り演出中のカットイン演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0234】

また、実施例1のパチンコ遊技機1では、バトル煽り演出にて「味方カットイン小」または「敵カットイン小」のカットイン演出が行われた場合、原則、そのカットイン演出を契機にパネル画像(味方パネル画像MP、敵パネル画像TP)の表示画面7aを占める割合が変化することもある(図44(a)の煽り演出パターンを参照)。また、バトル煽り演出にて「味方カットイン大」または「敵カットイン大」のカットイン演出が行われた場合、原則、そのカットイン演出を契機にパネル画像(味方パネル画像MP、敵パネル画像TP)の表示画面7aを占める割合が変化することもある(図44(a)の煽り演出パターンを参照)。つまり、バトル煽り演出にてカットイン演出が行われた場合、パネル画像(味方パネル画像MP、敵パネル画像TP)の表示画面7aを占める割合が変化し得るものとなっている。このため、カットイン演出の実行により、パネル画像(味方パネル画像MP、敵パネル画像TP)の表示画面7aを占める割合が変化すること、遊技者に報知することが可能となる。これにより、バトル煽り演出だけでなくカットイン演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0235】

また、実施例1のパチンコ遊技機1では、バトル煽り演出の実行契機となる特別図柄(本例では第2特別図柄)の変動表示に係る判定の結果、すなわち、実行契機保留の判定結果(事前判定結果)が、大当たりである場合と、大当たりでない場合(外れの場合)とで、選択されやすい煽り演出パターンが異なるものとなっている(図44を参照)。これにより、バトル煽り演出が実行されたときのパネル画像やカットイン演出画像の表示画面7aを占める割合によって、大当たりの可能性を示唆することが可能となる。この結果、バトル煽り演出やカットイン演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0236】

また、実施例1のパチンコ遊技機1では、バトル煽り演出の実行契機となる特別図柄(本例では第2特別図柄)の変動表示に係る判定の結果、すなわち、実行契機保留の判定結果(事前判定結果)が、16R第6大当たり及びRUBの何れか(つまり、第1特定保留)である場合と、16R第11大当たり及び2R大当たりの何れか(つまり、第2特定保留)である場合とで、選択されやすい煽り演出パターンが異なるものとなっている。これにより、バトル煽り演出が実行されたときのパネル画像やカットイン演出画像の表示画面7aを占める割合によって、16R第6大当たり若しくはRUBの可能性や、これら大当たりに比べ遊技者にとっての有利度(優位性)が低い16R第11大当たり若しくは2R大当たりの可能性を示唆することが可能となる。この結果、バトル煽り演出やカットイン演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0237】

また、実施例1のパチンコ遊技機1では、バトル煽り演出の実行契機となる特別図柄の変動表示に係る変動演出の態様が、「第1バトルリーチ演出」である場合(第1特定保留)と「第2バトルリーチ演出」である場合(第2特定保留)とで、選択されやすい煽り演出パターンが異なるものとなっている(図44を参照)。また、第1バトルリーチ演出の場合には味方先制パターンとなる可能性が高く、第2バトルリーチ演出の場合には敵先制パターンとなる可能性が高いものとなっている。これにより、バトル煽り演出が実行されたときのパネル画像やカットイン演出画像の表示画面7aを占める割合によって、変動演出の態様が第1バトルリーチ演出である可能性や第2バトルリーチ演出である可能性を示唆することが可能となり、さらには、そのバトルリーチ演出が味方先制である可能性や敵

先制である可能性を示唆することが可能となる。この結果、バトル煽り演出やカットイン演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【実施例 2】

【0238】

次に、本発明の実施例 2 について説明する。実施例 1 では、連続する複数回（3 回または 4 回）の特別図柄の変動表示に跨ってバトル煽り演出を行うこととしていた。これに対して、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 では、1 回の特別図柄の変動表示中にバトル煽り演出を行うものとしている。以下、本実施例の構成等について詳しく説明する。尚、実施例 1 と共通する構成や作用効果等についての詳細な説明は省略する。

【0239】

10

本実施例では、低確低ベース状態および低確高ベース状態では設定されず、高確高ベース状態（演出モード C）で設定可能（選択可能）な変動演出パターンとして「煽り変動演出パターン」を備えている。煽り変動演出パターンに基づく演出図柄 8 の変動表示の基本態様は、変動表示の開始後、仮停止表示と再度の変動表示（再変動）とを所定回数繰り返す態様となっている。すなわち、特別図柄の 1 回の変動表示中に演出図柄 8 が複数回の変動表示を行う所謂「疑似連」の態様となっている。そして、この疑似連を構成する複数回の演出図柄 8 の変動表示の各々で、実施例 1 と同様に 1 回目～最終回の煽り演出を行うものとなっている。これが、本実施例の煽り変動演出パターンに基づくバトル煽り変動演出である。

【0240】

20

本実施例の煽り変動演出パターンは、「保留先読み予告に係る煽り演出」と「当該変動予告に係る煽り演出」とから構成される実施例 1 のバトル煽り演出が実行されていない場合、すなわち、実施例 1 で説明したバトル煽り演出の実行期間中でない場合に、設定（選択）され得る。これは、複数回の特別図柄の変動表示に跨るバトル煽り演出の実行と、疑似連を利用したバトル煽り演出（煽り変動演出）の実行とが被らないようにするためである。

【0241】

また、煽り変動演出パターンは、特別図柄の変動パターン（図 9 を参照）が P 1 2、P 1 3、P 1 5、P 1 6、P 1 9 および P 2 1 の何れかである場合、すなわち、変動時間が 4 5 0 0 0 m s または 7 5 0 0 0 m s の変動パターンである場合に、設定（選択）され得る。これは、変動時間が長い程、疑似連による演出図柄 8 の変動表示（再変動）の回数を多くすることが可能で、その回数（再変動回数、疑似連回数）が多い程、バトル煽り演出の演出効果を高められるからである。

30

【0242】

変動演出パターンの選択および設定は、前述した変動演出開始処理（S4402）の S4501 で取得した変動演出決定用乱数と、S4504 でセットした変動演出パターン決定テーブルとに基づいて行われる。S4504 では、現在の演出モードに対応する複数の変動演出パターン決定テーブルの中から選択してセットするが、本実施例では、高確高ベース状態（演出モード C）に対応する変動演出パターン決定テーブルの一つとして、図 4 9（a）に示す煽り変動演出パターン決定テーブルを備えている。

40

【0243】

本実施例では、S4504 でセットする変動演出パターン決定テーブルを選択する過程で、変動開始コマンドにより特定される変動パターンが、煽り変動演出パターンと、煽り変動演出パターン以外の変動演出パターン（通常変動演出パターン）と、の何れにも対応している場合、バトル煽り演出の実行期間中でなければ、煽り変動演出（つまり、疑似連によるバトル煽り演出）を実行するか否かを、S4501 で取得した変動演出決定用乱数を用いた判定（抽選）により決定する。そして、煽り変動演出を実行する旨の判定結果が得られた場合、参照する変動演出パターン決定テーブルとして煽り変動演出パターン決定テーブルを選択し、これをセットする。

【0244】

50

尚、煽り変動演出を実行する旨の結果が得られる確率（当選確率）、すなわち、煽り変動演出パターン決定テーブルが選択（セット）される確率は、変動開始コマンドにより特定される特別図柄当否判定の結果が大当たりであるか否か（もしくは変動パターンが大当たり変動パターンであるか否か）によって、異なるものとなっている。具体的に、本実施例では、変動演出決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としており、特別図柄当否判定の結果が大当たりである場合、変動演出決定用乱数の値が「41～70」であれば、煽り変動演出を実行する旨の判定結果となり、それ以外は煽り変動演出を実行しない旨の判定結果となるものとしている（実行確率30%）。一方、特別図柄当否判定の結果が外れである場合、変動演出決定用乱数の値が「16～25」であれば、煽り変動演出を実行する旨の判定結果となり、それ以外は煽り変動演出を実行しない旨の判定結果となるものとしている（実行確率10%）。 10

#### 【0245】

つまり、特別図柄の変動パターンが煽り変動演出パターンにも対応している場合、当該変動が大当たり変動であれば、バトル煽り演出の実行期間中でないことを条件に、30%の確率で煽り変動演出を実行することとなる。これに対し、当該変動が外れ変動であれば、10%の確率で煽り変動演出を実行することとなる。このことから、煽り変動演出の実行可能性は、外れの場合よりも大当たりの場合の方が高いものとなっている。

#### 【0246】

ここで、本実施例の煽り変動演出パターン決定テーブルおよび煽り変動演出について説明する。本実施例の煽り変動演出パターン決定テーブルは、図49（a）に示すように、特別図柄当否判定および大当たり種別判定の結果（「当該変動判定結果」ともいう）に応じて、実行する煽り変動演出パターンを「パターンA～F」の何れかに決定することが可能なデータ構造となっている。具体的には、当該変動判定結果毎に、変動演出決定用乱数値を、決定可能（選択可能）な煽り変動演出パターンの種別である「パターンA～F」の夫々について割り当てたものとなっている。本実施例では、変動演出決定用乱数の乱数範囲を「0～99」としていることから、「0～99」の範囲内で乱数値（判定用データ）を割り当てている。 20

#### 【0247】

尚、当該変動判定結果は、変動開始コマンドの解析結果から得られる特別図柄当否判定の結果や停止図柄に係る図柄情報（大当たり種別）により特定することが可能である。また、図49に示すテーブルの中で「ー」としているのは、変動演出決定用乱数値を割り当てていないことを示しているもので、これに該当する煽り変動演出パターンは選択対象とならない（選択されない）。 30

#### 【0248】

本実施例の煽り変動演出パターン決定テーブルでは、当該変動判定結果として、「第1特定結果」、「第2特定結果」、「外れ」の3つをテーブル列に設定している。このうち、「第1特定結果」は、当該変動判定結果が16R第6大当たり及びRUBの何れかに係る大当たりである場合に参照される列である。また、「第2特定結果」は、当該変動判定結果が16R第11大当たり及び2R大当たりの何れかに係る大当たりである場合に参照される列である。また、「外れ」は、特別図柄当否判定の結果が外れ（非特定結果）の場合に参照される列である。 40

#### 【0249】

ここで、図49（a）の煽り変動演出パターン決定テーブルに示す「パターンA～F」は、図49（b）に示すように、バトル煽り演出を構成する個々の煽り演出の実行態様（煽り演出の流れ）を定めるものである。そして、これら煽り変動演出パターンに基づく煽り演出の後には、実施例1と同様にバトルリーチ演出が行われるが、このバトルリーチ演出は、当該変動判定結果に応じた態様で行われる。例えば、当該変動判定結果が第1特定結果であって煽り変動演出パターンがパターンAの場合、パターンAの煽り演出を経て「第1バトルリーチ演出（味方キャラ勝利）」が行われ、当該変動判定結果が第2特定結果であって煽り変動演出パターンがパターンAの場合、パターンAの煽り演出を経て「第2 50

バトルリーチ演出（味方キャラ敗北）」が行われる。つまり、バトルリーチ演出前のバトル煽り演出はパターンAとなり、バトル煽り演出後のバトルリーチ演出は当該変動判定結果に応じた態様となる。また、当該変動判定結果が外れの場合、バトル煽り演出後にバトルリーチ演出は行われず、非バトル演出（外れ変動演出）となる。

#### 【0250】

本実施例の煽り変動演出（煽り変動演出パターン）は、前述した実施例1における「味方+1（味方カットイン大）」、「味方-1（敵カットイン大）」、「味方パネル全体表示」、「敵パネル全体表示」および「パネル消去」の煽り演出パターンに基づくバトル煽り演出（図46（b）、図48等を参照）を、疑似連を構成する複数回の演出図柄8の変動表示の各々で行うものとしている。また、本実施例の煽り変動演出（煽り変動演出パターン）は、演出図柄8の変動表示を4回行うものとしている。すなわち、特別図柄の変動表示を開始すると、当該変動表示中に演出図柄8が「変動表示（1回目変動）→仮停止表示→再変動表示（2回目変動）→仮停止表示→再変動表示（3回目変動）→仮停止表示→再変動表示（4回目変動）」を行い、特別図柄の停止表示（確定停止）に合わせて、演出図柄8が停止表示（確定停止）する。つまり、演出図柄8の再変動（疑似連続変動）を3回行うものとなっている。

#### 【0251】

煽り変動演出パターンについてさらに説明すると、「パターンA～F」における演出図柄8の1回目変動では、当該変動の開始に伴い、画像表示装置7の表示画面7a上に煽り演出画像AEを表示する（図46（b）を参照）。すなわち、味方パネル画像MPが表示画面7aの右側から左側に向かって出現（移動表示）するとともに、敵パネル画像TPが表示画面7aの左側から右側に向かって出現（移動表示）し、両パネルが表示画面7aの左右方向の略中央で衝突して対峙する演出を行う。この後、図49（b）に示すように、各パターンに応じた態様で煽り演出を行う。尚、本実施例では、演出図柄8の1回目変動で、味方パネル画像MPおよび敵パネル画像TPが出現して対峙する演出（図46（b）を参照）と、1回目の煽り演出を行うこととしている。

#### 【0252】

具体的には、図49（b）に示すように、「パターンA」では、演出図柄8の1回目変動で「味方+1（味方カットイン大）」（図48（a1）、（a2））、2回目変動で「味方-1（敵カットイン大）」（図48（b1）、図46（b））、3回目変動で「味方+1（味方カットイン大）」（図48（a1）、（a2））、4回目変動で「味方パネル全体表示」（図48（c））をそれぞれ行う。つまり、3回目の煽り演出までを「味方優勢」に見せて、最後に（4回目変動で）味方が押し切る演出を行う。そして、4回目変動では、味方パネル全体表示後、当該変動判定結果（第1特定結果または第2特定結果）に応じた態様のバトルリーチ演出（第1バトルリーチ演出または第2バトルリーチ演出）を、味方先制パターンで行う。これは、最後の煽り演出（4回目変動）が味方パネル全体表示だからである。このパターンは、煽り演出が味方優勢で進んで、最後、遊技者にとって有利な遊技展開となる可能性が持てる味方先制のバトルリーチ演出に発展することとなるので、遊技者にとっては期待感の高まる演出といえる。

#### 【0253】

また、「パターンB」では、演出図柄8の1回目変動で「味方-1（敵カットイン大）」（図48（b1）、（b2））、2回目変動で「味方+1（味方カットイン大）」（図48（a1）、図46（b））、3回目変動で「味方-1（敵カットイン大）」（図48（b1）、（b2））、4回目変動で「味方パネル全体表示」（図48（c））をそれぞれ行う。つまり、3回目の煽り演出までを「味方劣勢（敵優勢）」に見せて、最後に（4回目変動で）味方が逆転で押し切る演出を行う。そして、4回目変動では、味方パネル全体表示後、当該変動判定結果（第1特定結果または第2特定結果）に応じた態様のバトルリーチ演出（第1バトルリーチ演出または第2バトルリーチ演出）を、味方先制パターンで行う。このパターンは、煽り演出が味方劣勢（敵優勢）で進んでいたにもかかわらず、最後、遊技者にとって有利な遊技展開となる可能性が持てる味方先制のバトルリーチ演出

に発展することとなるので、遊技者にとっては、不利な遊技展開となる可能性を回避できたことによる安堵感を覚えるとともに期待感の高まる演出といえる。

【0254】

また、「パターンC」では、演出図柄8の1回目変動～3回目変動を「パターンB」と同じ態様で行い、4回目変動で「敵パネル全体表示」(図48(d))を行う。つまり、3回目の煽り演出までを「味方劣勢(敵優勢)」に見せて、最後に(4回目変動で)敵が押し切る演出を行う。そして、4回目変動では、敵パネル全体表示後、当該変動判定結果(第1特定結果または第2特定結果)に応じた態様のバトルリーチ演出(第1バトルリーチ演出または第2バトルリーチ演出)を、敵先制パターンで行う。このパターンは、煽り演出が味方劣勢(敵優勢)で進んで、最後、遊技者にとって不利な遊技展開となる可能性のある敵先制のバトルリーチ演出に発展することとなるので、遊技者にとっては落胆を覚える演出といえる。

10

【0255】

また、「パターンD」では、演出図柄8の1回目変動～3回目変動を「パターンA」と同じ態様で行い、4回目変動で「敵パネル全体表示」(図48(d))を行う。つまり、3回目の煽り演出までを「味方優勢」に見せて、最後に(4回目変動で)敵が逆転で押し切る演出を行う。そして、4回目変動では、敵パネル全体表示後、当該変動判定結果(第1特定結果または第2特定結果)に応じた態様のバトルリーチ演出(第1バトルリーチ演出または第2バトルリーチ演出)を、敵先制パターンで行う。これは、最後の煽り演出(4回目変動)が敵パネル全体表示だからである。このパターンは、煽り演出が味方優勢で進んでいたにもかかわらず、最後、遊技者にとって不利な遊技展開となる可能性のある敵先制のバトルリーチ演出に発展することとなるので、遊技者にとっては落胆を覚える演出といえる。

20

【0256】

また、「パターンE」では、演出図柄8の1回目変動～3回目変動を「パターンA」や「パターンC」と同じ態様で行い、4回目変動で「パネル消去」(図46(a))を行う。つまり、3回目の煽り演出までを「味方優勢」に見せて、最後に(4回目変動で)バトルに発展することなく非バトル演出を行う。このパターンは、煽り演出が味方優勢で進んでいたにもかかわらず、最後、遊技者にとって有利な遊技展開となる可能性が持てる味方先制のバトルリーチ演出に発展せず非バトル演出が行われることとなるので、遊技者にとっては落胆を覚える演出といえる。

30

【0257】

また、「パターンF」では、演出図柄8の1回目変動～3回目変動を「パターンB」や「パターンD」と同じ態様で行い、4回目変動で「パネル消去」(図46(a))を行う。つまり、3回目の煽り演出までを「味方劣勢(敵優勢)」に見せて、最後に(4回目変動で)バトルに発展することなく非バトル演出を行う。このパターンは、煽り演出が味方劣勢(敵優勢)で進んでいたものの、最後、遊技者にとって不利な遊技展開となる可能性のある敵先制のバトルリーチ演出に発展せず非バトル演出が行われることとなるので、遊技者にとっては、不利な遊技展開となる可能性を回避できたことによる安堵感を覚える演出といえる。

40

【0258】

図49(a)の煽り変動演出パターン決定テーブルを用いて煽り変動演出パターン(演出図柄8の変動態様)を決定(選択)する場合、当該変動演出に係る特別図柄の当否判定および大当たり種別判定の結果(つまり、当該変動判定結果)が第1特定結果であるときには、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなるパターンA、Dの選択率(55%)の方が、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなるパターンB、Cの選択率(45%)に比べ高くなっており、パターンA～Dのうち、最後に味方パネル画像MPが全体表示されるパターンAの選択率(40%)が最も高いものとなっている。また、最後に味方パネル画像MPが全体表示されるパターンA、Bの選択率(70%)の方が、最後に敵パネル画像TPが全体表示されるパターンC、Dの選択率(30%)に比べ高くなっている。さ

50



らに、カットイン演出に着目した場合、味方カットイン大を2回含むパターンA、Dの選択率（55%）の方が、敵カットイン大を2回含むパターンB、Cの選択率（45%）に比べ高くなっており、パターンA～Dのうち、最後に味方パネル画像MPが全体表示されるパターンAの選択率（40%）が最も高いものとなっている。

#### 【0259】

一方、当該変動判定結果が第2特定結果であるときには、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなるパターンB、Cの選択率（55%）の方が、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなるパターンA、Dの選択率（45%）に比べ高くなっており、パターンA～Dのうち、最後に敵パネル画像TPが全体表示されるパターンCの選択率（40%）が最も高いものとなっている。また、最後に敵パネル画像TPが全体表示されるパターンC、Dの選択率（70%）の方が、最後に味方パネル画像MPが全体表示されるパターンA、Bの選択率（30%）に比べ高くなっている。さらに、カットイン演出に着目した場合、敵カットイン大を2回含むパターンB、Cの選択率（55%）の方が、味方カットイン大を2回含むパターンA、Dの選択率（45%）に比べ高くなっており、パターンA～Dのうち、最後に敵パネル画像TPが全体表示されるパターンCの選択率（40%）が最も高いものとなっている。

10

#### 【0260】

ここで、前述したように、第1特定結果は、第1バトルリーチ演出の実行契機となる16R第6大当たり及びRUBの何れかに係る大当たりであり、第1バトルリーチ演出には、味方先制パターンと敵先制パターンとが存在する。また、第2特定結果は、第2バトルリーチ演出の実行契機となる16R第11大当たり及び2R大当たりの何れかに係る大当たりであり、第2バトルリーチ演出にも、味方先制パターンと敵先制パターンとが存在する。そして、第1バトルリーチ演出が行われる場合、味方先制パターンの方が敵先制パターンに比べ選択可能性（選択率）が高くなっており、第2バトルリーチ演出が行われる場合、敵先制パターンの方が味方先制パターンに比べ選択可能性（選択率）が高くなっている。すなわち、本実施例の煽り変動演出パターン決定テーブルでは、当該変動判定結果が第1特定結果である場合、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなり最後に味方パネル画像MPが全体表示される煽り変動演出パターン（パターンA）が選択されやすくなっており、当該変動判定結果が第2特定結果である場合、味方パネル画像MPの画面占有率が小さく（敵パネル画像TPの画面占有率が大きく）なり最後に敵パネル画像TPが全体表示される煽り変動演出パターン（パターンC）が選択されやすくなっている。

20

30

#### 【0261】

また、カットイン演出に着目しても、当該変動判定結果が第1特定結果である場合、味方カットイン大を2回行って最後に味方パネル画像MPが全体表示される煽り変動演出パターン（パターンA）が選択されやすくなっており、当該変動判定結果が第2特定結果である場合、敵カットイン大を2回行って最後に敵パネル画像TPが全体表示される煽り変動演出パターン（パターンC）が選択されやすくなっている。

#### 【0262】

このことから、煽り変動演出のうち、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなったり、味方カットイン大のカットイン演出がより多く発生したりする演出は、「味方先制のバトルリーチ演出の実行」や「16R第6大当たり若しくはRUBの発生」の可能性が高まる演出といえる。つまり、遊技者にとって有利な遊技展開になる可能性の高いこと示唆する期待度の高い演出といえる。一方、煽り変動演出のうち、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなったり、敵カットイン大のカットイン演出がより多く発生したりする演出は、「敵先制のバトルリーチ演出の実行」や「16R第11大当たり若しくは2R大当たりの発生」の可能性が高まる演出といえる。つまり、遊技者にとって不利な遊技展開になる可能性のあること示唆する演出といえる。

40

#### 【0263】

また、当該変動判定結果が外れ（非特定結果）である場合、すなわちガセである場合、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなって最後にパネル画像が消去される煽り変動

50

演出パターン（パターンE）の選択率（50％）と、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなって最後にパネル画像が消去される煽り変動演出パターン（パターンF）の選択率（50％）とが同じとなっている。そして、これら外れ（ガセ）の場合の選択率と、当該変動判定結果が第1特定結果の場合の選択率とを比較すると、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなる煽り変動演出パターン（パターンA、D、E）については、第1特定結果に係る選択率（55％）の方が高くなっている。また、外れ（ガセ）の場合の選択率と、当該変動判定結果が第2特定結果の場合の選択率とを比較すると、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなる煽り変動演出パターン（パターンB、C、F）については、第2特定結果に係る選択率（55％）の方が高くなっている。このことから、味方パネル画像MPの画面占有率が大きくなったり、味方カットイン大のカットイン演出が発生したりする演出は、16R第6大当りやRUBの発生可能性が高いこと（大当り信頼度）を示唆する演出ともいえる。一方、味方パネル画像MPの画面占有率が小さくなったり、敵カットイン大のカットイン演出が発生したりする演出は、16R第11大当りや2R大当りの発生可能性が高いこと（大当り信頼度）を示唆する演出ともいえる。

10

#### 【0264】

##### 〔実施例2の作用効果〕

以上の実施例2のパチンコ遊技機1においても、前述した実施例1と同様の作用効果を奏することが可能である。すなわち、連続する複数回（実施例1では3回または4回）の特別図柄の変動表示に跨ってバトル煽り演出を行う構成の実施例1と同様、疑似連を構成する複数回の演出図柄8の変動表示に跨ってバトル煽り演出を行う場合にも、バトル煽り演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、また、バトル煽り演出でのパネル画像の移動に際して行うカットイン演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

#### 【0265】

また、実施例2では、疑似連を利用してバトル煽り演出を行う構成としているので、実施例1のように複数回の特別図柄の変動表示を必要としない。すなわち、実施例1では、バトル煽り演出の実行条件の一つとして、特図2保留球数が所定数以上（実施例1では「3」以上）であることを定めていた（第1条件）。この点、本実施例では、特別図柄の1回の変動表示中に演出図柄8が複数回の変動表示を行う疑似連を利用して、この疑似連を構成する複数回の変動表示に跨ってバトル煽り演出を行うので、特図2保留球数が所定数未満（例えば「2」や「1」）であっても、バトル煽り演出を実行する（出現させる）ことが可能となる。これにより、本実施例では、バトル煽り演出の実行機会を増やすことが可能となる。

30

#### 【0266】

以上、本発明の実施形態として実施例1、2を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することが可能である。

#### 【0267】

例えば、前述の実施例では、バトル煽り演出の実行中（実行期間中）、表示画面7aに表示される煽り演出画像AEの画面左右方向への移動（移動表示）により、パネル画像（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）の表示画面7aを占める割合（画面占有率）が変化し得るものとしていたが、演出画像の表示画面7aを占める割合が変化する（異なる）態様は、これに限定されるものではない。例えば、図50に示すように、演出画像の拡大または縮小により、演出画像の表示画面7aを占める割合（画面占有率）が変化する（異なる）ようにしてもよい。

40

#### 【0268】

具体的に、例えば、図50（a）に示す味方パネル画像MP2および敵パネル画像TP2を基準の大きさ（表示サイズ）とした場合、図50（b）に示すように、味方パネル画像MP2を拡大して基準よりも大きくするとともに、敵パネル画像TP2を縮小して基準よりも小さくしたり、図50（c）に示すように、味方パネル画像MP2を縮小して基準

50

よりも小さくするとともに、敵パネル画像TP2を拡大して基準よりも大きくしたりするようにしてもよい。このように、味方パネル画像MP2や敵パネル画像TP2等の演出画像の拡大縮小、すなわち表示サイズが変化する（異なる）ことにより、画面占有率が変化する（異なる）ようにすることも可能である。尚、このことは、カットイン演出でのカットイン演出画像についても当て嵌まる。

#### 【0269】

また、前述の実施例では、煽り演出画像AE（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）の移動表示を、図46（b）に示す「-1」～「+1」の範囲内の3段階で行うこととしていたが、移動表示の段階（移動量）をさらに細かく設定し、煽り演出パターンを多様化してもよい。

10

#### 【0270】

また、前述の実施例では、煽り演出画像AE（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）を左右に移動させて煽り演出（押し合い演出）を行うこととしていたが、移動の方向は左右に限定されるものではなく、上下方向や斜め方向あるいはそれら方向の組み合わせ等、種々の態様を採ることが可能である。

#### 【0271】

また、前述の実施例では、バトル煽り演出の演出パターンとして、図44に示す煽り演出パターン（実施例1）や図49に示す煽り変動演出パターン（実施例2）を例示したが、演出パターンの数や内容は前述の実施例に限定されるものではなく、より多くの演出パターンを設けることが可能である。例えば、前述の実施例では、説明の便宜上、煽り演出画像AE（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）の移動表示が1段階ずつ行われるものとしていたが、2段階のパターンや0.5段階のパターンなど、種々のパターンを設けることが可能である。

20

#### 【0272】

また、前述の実施例では、味方パネル画像MPと敵パネル画像TPをそれぞれ1種類としていた。すなわち、一の味方キャラクタの顔が描かれた味方パネル画像MPと、一の敵キャラクタの顔が描かれた敵パネル画像TPとを、バトル煽り演出で表示するものとしていた。これに代えて、味方パネル画像および敵パネル画像の一方または両方を複数種設け、バトル煽り演出の実行に際し、当該バトル煽り演出で表示するパネル画像をランダムに選択する構成としたり、遊技者による入力（例えば演出ボタン63の操作）に基づき選択可能とする構成としたりすることも可能である。

30

#### 【0273】

また、前述の実施例では、バトル煽り演出の実行中（実行期間中）、煽り演出画像AEとして味方パネル画像MPと敵パネル画像TPを表示するものとし、味方パネル画像MPの画面占有率および敵パネル画像TPの画面占有率が異なる（変化する）複数の煽り演出パターンを設けていた。これに代えて若しくは加えて、煽り演出画像として3以上の演出画像（例えば、3以上のパネル画像）を表示する煽り演出を設け、各演出画像の画面占有率が異なる（変化する）複数の煽り演出パターンを設けてもよい。あるいは、煽り演出画像として1つの演出画像（例えば、1つのパネル画像）を表示する煽り演出を設け、当該演出画像の画面占有率が異なる（変化する）複数の煽り演出パターンを設けてもよい。

40

#### 【0274】

また、前述の実施例では、バトル煽り演出を、低確低ベース状態および低確高ベース状態では実行せず、高確高ベース状態（演出モードC）で実行するものとしていたが、低確低ベース状態や低確高ベース状態でも実行可能としてもよい。

#### 【0275】

また、前述の実施例では、複数回の変動表示に跨って表示される演出画像の表示画面7aを占める割合（画面占有率）が、変動表示毎に変化し得る演出として、味方パネル画像MPと敵パネル画像TPの押し合いにより画面占有率が変化し得る演出（バトル煽り演出）を例示したが、演出画像の表示画面7aを占める割合（画面占有率）が変化し得る演出は、これに限定されるものでなく、演出態様は特に問わない。

50

## 【0276】

また、前述の実施例では、表示画面7aを占める割合（画面占有率）が変化する演出画像として、背景画像ともいえる煽り演出画像AE（パネル画像）やカットイン演出画像を例示したが、画面占有率が変化する演出画像はこれに限定されるものではない。例えば、演出図柄8を構成する画像（図柄画像）や、特図保留を示す画像（演出保留画像）、遊技者に演出ボタン63の操作を促す際に表示する画像（ボタン画像）、変動演出中の各種予告（例えば群予告、セリフ予告、ステップアップ予告等）を行う際に表示する画像（予告画像）などの画面占有率が変化するよう構成してよい。

## 【0277】

また、前述した実施例では、演出表示装置（演出表示手段）として、液晶表示器（液晶表示装置）からなる画像表示装置7を設け、画像表示装置7の表示画面7aに、変動演出で表示する演出図柄8や背景画像、バトル煽り演出で表示する煽り演出画像AE（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）、カットイン演出で表示するカットイン演出画像（味方カットイン演出画像MC1、MC2、敵カットイン演出画像TC1、TC2）など、種々の演出図柄や演出画像を表示するものとしていたが、演出表示装置は、液晶表示器（液晶表示装置）からなる画像表示装置7に限定されるものでない。例えば、ドットマトリクス表示器やLED表示器、有機EL表示器など、種々の表示器を演出表示装置として用いることが可能であり、このような液晶以外の演出表示装置にて、前述した実施例と同様のバトル煽り演出やカットイン演出等を行うことも可能である。

## 【0278】

また、前述の実施例では、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先消化の制御処理としたが、これに限らず、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先消化の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留と第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とを並行して実行可能な制御処理としてもよい。

## 【0279】

また、前述の実施例では、大当たり図柄の種類に基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、大入賞口（Vアタッカー）に確変作動口としての特定領域（V領域）を備え、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過（V通過）したか否かに基づいて確率変動機能を作動させるか否かを決定する1種タイプのパチンコ遊技機（所謂「V確機」）にも本発明を適用することが可能である。あるいは、特別図柄当否判定の結果が小当たりとなることで入球可能となる大入賞口内に特定領域（V領域）を備え、小当たり遊技の際にその大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過（V通過）すると大当たりとなり、大当たり遊技が実行される1種2種タイプのパチンコ遊技機にも本発明を適用することも可能である。

## 【0280】

ここで、前述した実施例と、課題を解決するための手段の欄に記載した発明の主要な構成との対応関係を示しておく。まず、S4504～S4506の処理（図42を参照）やS4605の処理（図43を参照）等を行う演出制御用マイコン91（サブ制御部90）が「パターン選択手段」の一態様に相当し、S4507の処理（図42を参照）によりセットされた変動開始コマンドを送信する演出制御用マイコン91（サブ制御部90）および変動開始コマンドに基づいて変動演出やバトル煽り演出等の演出表示を画像表示装置7で行う画像制御用マイコン101（画像制御部100）が「演出実行手段」の一態様に相当する。

## 【0281】

また、パネル画像（味方パネル画像MP、敵パネル画像TP）やカットイン演出画像（味方カットイン演出画像MC1、MC2、敵カットイン演出画像TC1、TC2）が「所定表示」の一態様に相当し、バトル煽り演出やカットイン演出が「所定表示演出」の一態

様に相当し、煽り演出パターン決定テーブル（図４４を参照）に規定される煽り演出パターンや、煽り変動演出パターン決定テーブル（図４９を参照）に規定される煽り変動演出パターンが「所定表示演出パターン」の一態様に相当する。

#### 【０２８２】

また、バトルリーチ演出（第１バトルリーチ演出、第２バトルリーチ演出）が「所定表示演出後の演出」の一態様に相当し、１６Ｒ第６大当たり及びＲＵＢ（図６、図８を参照）が「第１特定結果」の一態様に相当し、１６Ｒ第１１大当たり及び２Ｒ大当たり（図６、図８を参照）が「第２特定結果」の一態様に相当し、第１バトルリーチ演出や味方先制パターンのバトルリーチ演出が「第１変動態様」の一態様に相当し、第２バトルリーチ演出や敵先制パターンのバトルリーチ演出が「第２変動態様」の一態様に相当する。

10

#### 【０２８３】

[その他]

本明細書に開示した実施形態（実施例）に基づいて導き出すことが可能な発明を、以下に開示しておく。

#### 【０２８４】

A１．所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

20

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記所定表示の前記表示領域を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

30

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【０２８５】

上記A１．の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示領域に表示される所定表示の表示領域を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示領域に表示される所定表示の表示領域を占める割合が、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

#### 【０２８６】

A２．所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

50

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記所定表示の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0287】

上記A2.の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示領域に表示される所定表示の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示領域に表示される所定表示の表示サイズが、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

20

#### 【0288】

A3. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

30

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記所定演出画像の前記表示画面を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

#### 【0289】

上記A3.の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示画面に表示される所定演出画像の表示画面を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示画面に表示される所定演出画像の表示画面を占める割合が、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

50

## 【0290】

A 4. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記所定演出画像の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

## 【0291】

上記 A 4. の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示画面に表示される所定演出画像の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示画面に表示される所定演出画像の表示サイズが、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

## 【0292】

尚、上記 A 3 および A 4 の遊技機において、所定演出画像は、画像表示手段の表示画面に表示可能な演出画像であって、識別情報の変動表示に関連するものであればよく、その種類（所定表示演出の種類）は特に問わない。例えば、特別図柄の変動表示に合わせて変動表示する演出図柄を示す画像（図柄画像）や、表示画面に背景として表示される背景画像、所定のキャラクタを示すキャラクタ画像、特図保留を示す保留画像、遊技者による入力に用いる入力手段（演出ボタンなど）を模した画像、群予告やカットイン予告等の各種予告画像など、種々の画像を所定演出画像とすることが可能である。

## 【0293】

A 5. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記複数の所定表示の各々の前記表示領域を占める割合が異なる複数の所

10

20

30

40

50

定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0294】

上記A5.の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示領域に表示される複数の所定表示の各々の表示領域を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示領域に表示される複数の所定表示の各々の表示領域を占める割合が、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0295】

A6. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記複数の所定表示の各々の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0296】

上記A6.の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示領域に表示される複数の所定表示の各々の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示領域に表示される複数の所定表示の各々の表示サイズが、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0297】

A7. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段

10

20

30

40

50



と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記複数の所定演出画像の各々の前記表示画面を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0298】

上記A7.の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示画面に表示される複数の所定演出画像の各々の表示画面を占める割合が異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示画面に表示される複数の所定演出画像の各々の表示画面を占める割合が、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0299】

A8. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

予め定められた複数の演出パターンの中から演出パターンを選択するパターン選択手段と、

前記パターン選択手段により選択された演出パターンに基づいて演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出には、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出が含まれており、

前記複数の演出パターンには、少なくとも、前記所定表示演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記複数の所定演出画像の各々の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンが含まれており、

前記パターン選択手段は、前記複数の所定表示演出パターンの中から所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された所定表示演出パターンに基づいて前記所定表示演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0300】

上記A8.の遊技機では、所定表示演出の演出パターン（所定表示演出パターン）として、表示画面に表示される複数の所定演出画像の各々の表示サイズが異なる複数の所定表示演出パターンを備えており、これら複数の所定表示演出パターンの中から選択されるパターンに基づいて所定表示演出が実行されるものとなっている。このため、所定表示演出を実行する場合に選択される所定表示演出パターンによっては、表示画面に表示される複

数の所定演出画像の各々の表示サイズが、前に実行された所定表示演出（先の所定表示演出）と同じになることもあれば、先の所定表示演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0301】

尚、上記A7およびA8の遊技機において、所定演出画像は、画像表示手段の表示画面に表示可能な演出画像であって、識別情報の変動表示に関連するものであればよく、その種類（所定表示演出の種類）は特に問わない。例えば、特別図柄の変動表示に合わせて変動表示する演出図柄を示す画像（図柄画像）や、表示画面に背景として表示される背景画像、所定のキャラクタを示すキャラクタ画像、特図保留を示す保留画像、遊技者による入力に用いる入力手段（演出ボタンなど）を模した画像、群予告やカットイン予告等の各種予告画像など、種々の画像を所定演出画像とすることが可能である。

10

#### 【0302】

A9. 上記A1. ないしA8. の何れか一つの遊技機において、

遊技球の検知に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、

前記判定は前記取得情報に基づいて行われるもので、

前記パターン選択手段は、前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報に基づいて前記所定表示演出パターンを選択可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0303】

20

上記A9. の遊技機では、判定の実行契機となる取得情報が取得情報記憶手段に記憶可能となっており、取得情報記憶手段に記憶された取得情報に基づいて所定表示演出パターンが選択可能となっている。こうして選択される所定表示演出パターンに基づいて所定表示演出を実行する場合、当該所定表示演出の実行態様（所定表示の表示領域を占める割合、所定表示の表示サイズ、所定演出画像の表示画面を占める割合、所定演出画像の表示サイズなど）によって、取得情報記憶手段に記憶された取得情報に対応する判定の結果に関する情報や、該判定の結果に基づく識別情報の変動表示に関する情報等を示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0304】

B1. 上記A1. ないしA9. の何れか一つの遊技機において、

30

前記パターン選択手段は、前記識別情報の変動表示が複数回連続して行われる場合の変動表示毎の前記所定表示演出パターンを選択可能であり、

前記演出実行手段は、前記パターン選択手段により選択された前記変動表示毎の前記所定表示演出パターンに基づいて、前記所定表示演出を前記変動表示毎に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0305】

上記B1. の遊技機では、連続する複数回の識別情報の変動表示の各々について所定表示演出パターンが選択可能となっており、こうして所定表示演出パターンが選択された場合、該選択された所定表示演出パターンに基づく所定表示演出が、連続する複数回の変動表示の各々で実行されるものとなっている。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

#### 【0306】

B2. 上記B1. の遊技機において、

前記パターン選択手段は、前記変動表示毎の前記所定表示演出パターンのうち、少なくとも一の所定表示演出パターンについて、他の所定表示演出パターンと異なるパターンを選択する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0307】

上記B2. の遊技機では、連続する複数回の識別情報の変動表示毎に所定表示演出を実行するにあたり、少なくとも1回の変動表示に係る所定表示演出の演出パターンが、他の

50

変動表示に係る所定表示演出の演出パターンと異なる場合がある。このため、連続する複数回の識別情報の変動表示毎に所定表示演出が行われる場合、該複数回の変動表示を通じて所定表示演出の実行態様（所定表示の表示領域を占める割合、所定表示の表示サイズ、所定演出画像の表示画面を占める割合、所定演出画像の表示サイズなど）が変化し得るものとなる。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0308】

B3. 上記A1の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示領域に所定のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

10

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記カットイン演出画像の前記表示領域を占める割合が異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0309】

B4. 上記A2.の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示領域に所定のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記カットイン演出画像の表示サイズが異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

20

ことを特徴とする遊技機。

【0310】

B5. 上記A3.の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示画面に所定のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記カットイン演出画像の前記表示画面を占める割合が異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

30

【0311】

B6. 上記A4.の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示画面に所定のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記カットイン演出画像の表示サイズが異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

【0312】

上記B3.ないしB6.の遊技機では、所定表示演出としてカットイン演出を実行可能となっており、所定表示演出パターンとして、カットイン演出の実行態様（カットイン演出画像の表示領域を占める割合、カットイン演出画像の表示サイズ、カットイン演出画像の表示画面を占める割合など）が異なる複数のカットイン演出パターンを備えるものとなっている。このため、カットイン演出パターンが選択されると、該選択されたカットイン演出パターンに基づいてカットイン演出が実行されるが、選択されるカットイン演出パターンによっては、カットイン演出画像の表示領域または表示画面を占める割合や、カットイン演出画像の表示サイズが、前に実行されたカットイン演出（先のカットイン演出）と同じになることもあれば、先のカットイン演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、カットイン演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

50

## 【0313】

B7. 上記A5. の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示領域に複数のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記複数のカットイン演出画像の各々の前記表示領域を占める割合が異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

## 【0314】

B8. 上記A6. の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示領域に複数のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示領域に表示される前記複数のカットイン演出画像の各々の表示サイズが異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

## 【0315】

B9. 上記A7. の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示画面に複数のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記複数のカットイン演出画像の各々の前記表示画面を占める割合が異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

## 【0316】

C1. 上記A8. の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出として、前記表示画面に複数のカットイン演出画像を表示するカットイン演出を実行可能であり、

前記複数の所定表示演出パターンとして、前記カットイン演出の実行に際し前記表示画面に表示される前記複数のカットイン演出画像の各々の表示サイズが異なる複数のカットイン演出パターンを備えている

ことを特徴とする遊技機。

## 【0317】

上記B7.、ないしC1. の遊技機では、所定表示演出としてカットイン演出を実行可能となっており、所定表示演出パターンとして、カットイン演出の実行態様（複数のカットイン演出画像の各々の表示領域を占める割合、複数のカットイン演出画像の各々の表示サイズ、複数のカットイン演出画像の各々の表示画面を占める割合など）が異なる複数のカットイン演出パターンを備えるものとなっている。このため、カットイン演出パターンが選択されると、該選択されたカットイン演出パターンに基づいてカットイン演出が実行されるが、選択されるカットイン演出パターンによっては、複数のカットイン演出画像の各々の表示領域または表示画面を占める割合や、複数のカットイン演出画像の各々の表示サイズが、前に実行されたカットイン演出（先のカットイン演出）と同じになることもあれば、先のカットイン演出に比べて小さくなったり大きくなったりすることもある。これにより、カットイン演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

## 【0318】

C2. 上記A1.、ないしC1. の何れか一つの遊技機において、

前記複数の所定表示演出パターンには、前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記特定結果である場合に選択される可能性の高いパターンと、前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記特定結果でない場合に選択される可能性の高いパターンと、が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

【0319】

上記C2.の遊技機では、所定表示演出の実行契機となる識別情報の変動表示に係る判定の結果が特定結果である場合と、そうでない場合とで、選択されやすい所定表示演出パターンの種類を異ならせることが可能となる。これにより、例えば、所定表示が表示領域を占める割合、所定表示の表示サイズ、所定演出画像の表示画面を占める割合、所定演出画像の表示サイズ、カットイン演出画像の表示画面を占める割合、カットイン演出画像の表示サイズ等によって、判定の結果が特定結果である可能性、すなわち、特別遊技が実行される可能性を示唆することが可能となる。この結果、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

【0320】

C3.上記A1.ないしC1.の何れか一つの遊技機において、

前記特定結果として、少なくとも第1特定結果と第2特定結果とを有し、

前記複数の所定表示演出パターンには、前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記第1特定結果である場合に選択される可能性の高いパターンと、前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記第2特定結果である場合に選択される可能性の高いパターンと、が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

【0321】

20

上記C3.の遊技機では、所定表示演出の実行契機となる識別情報の変動表示に係る判定の結果が第1特定結果である場合と、第2特定結果である場合とで、選択されやすい所定表示演出パターンの種類を異ならせることが可能となる。これにより、例えば、所定表示が表示領域を占める割合、所定表示の表示サイズ、所定演出画像の表示画面を占める割合、所定演出画像の表示サイズ、カットイン演出画像の表示画面を占める割合、カットイン演出画像の表示サイズ等によって、判定の結果が第1特定結果である可能性や第2特定結果である可能性を示唆することが可能となる。この結果、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0322】

C4.上記A1.ないしC1.の何れか一つの遊技機において、

前記識別情報の変動態様として、少なくとも第1変動態様と第2変動態様とを有し、

前記複数の所定表示演出パターンには、前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動態様が前記第1変動態様である場合に選択される可能性の高い所定表示演出パターンと、前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動態様が前記第2変動態様である場合に選択される可能性の高い所定表示演出パターンと、が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

【0323】

30

上記C4.の遊技機では、所定表示演出の実行契機となる識別情報の変動態様が第1変動態様である場合と、第2変動態様である場合とで、選択されやすい所定表示演出パターンの種類を異ならせることが可能となる。これにより、例えば、所定表示が表示領域を占める割合、所定表示の表示サイズ、所定演出画像の表示画面を占める割合、所定演出画像の表示サイズ、カットイン演出画像の表示画面を占める割合、カットイン演出画像の表示サイズ等によって、識別情報の変動態様が第1変動態様である可能性や第2変動態様である可能性を示唆することが可能となる。この結果、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

【0324】

C5.所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出を実行する演出実行手段を備え、

50

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示領域に表示される前記所定表示の前記表示領域を占める割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0325】

上記C5.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示領域に表示される所定表示の表示領域を占める割合が、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

#### 【0326】

C6. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示領域に表示される前記複数の所定表示の各々の前記表示領域を占める割合が変化し得る

20

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0327】

上記C6.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する複数の所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示領域に表示される複数の所定表示の各々の表示領域を占める割合が、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0328】

C7. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

30

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示画面に表示される前記所定演出画像の前記表示画面を占める割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0329】

40

上記C7.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する所定演出画像を画像表示手段の表示画面に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示画面に表示される所定演出画像の表示画面を占める割合が、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

#### 【0330】

C8. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

50

所定の演出を実行する演出実行手段と、  
を備え、

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示画面に表示される前記複数の所定演出画像の各々の前記表示画面を占める割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0331】

上記C8.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する複数の所定演出画像を画像表示手段の表示画面に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示画面に表示される複数の所定演出画像の各々の表示画面を占める割合が、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

【0332】

C9. 上記C5. ないしC8. の何れか一つの遊技機において、

遊技球の検知に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、

前記判定は前記取得情報に基づいて行われるもので、

前記演出実行手段は、前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報に基づいて前記所定表示演出を実行可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

【0333】

上記C9.の遊技機では、判定の実行契機となる取得情報が取得情報記憶手段に記憶可能となっており、取得情報記憶手段に記憶された取得情報に基づいて所定表示演出が実行可能となっている。これにより、所定表示演出が実行されたときの所定表示が表示領域を占める割合や、所定演出画像が表示画面を占める割合によって、取得情報記憶手段に記憶された取得情報に対応する判定の結果に関する情報や、該判定の結果に基づく識別情報の変動表示に関する情報等を示唆することが可能となる。この結果、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

30

【0334】

D1. 上記C5. ないしC9. の何れか一つの遊技機において、

前記演出実行手段は、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って前記所定表示演出を実行可能であり、

前記識別情報の変動表示毎に前記割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0335】

上記D1.の遊技機では、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って所定表示演出が実行可能となっており、変動表示毎に、所定表示の表示領域を占める割合や所定演出画像の表示画面を占める割合が変化し得るものとなっている。これにより、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

40

【0336】

D2. 上記C5. ないしD1. の何れか一つの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記演出として所定のカットイン演出を実行可能であり、

前記所定表示演出にて前記カットイン演出が行われた場合に、前記割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0337】

上記D2.の遊技機では、所定表示演出にて所定のカットイン演出が行われた場合に、表示領域に表示される所定表示の表示領域を占める割合や、表示画面に表示される所定演出画像の表示画面を占める割合が変化し得るものとなっている。このため、カットイン演出によって、それらの割合が変化する可能性のあることを報知することが可能となる。こ

50

れにより、所定表示演出だけでなくカットイン演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0338】

D3. 上記C5. ないしD2. の何れか一つの遊技機において、

前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記特定結果であるか否かに基づいて、前記割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0339】

上記H. の遊技機では、所定表示演出が実行されたときの所定表示が表示領域を占める割合や所定演出画像が表示画面を占める割合によって、判定の結果が特定結果である可能性、すなわち、特別遊技が実行される可能性を示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

10

【0340】

D4. 上記C5. ないしD2. の何れか一つの遊技機において、

前記特定結果として、少なくとも第1特定結果と第2特定結果とを有し、

前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記第1特定表示および前記第2特定結果の何れであるかに基づいて、前記割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0341】

20

上記D4. の遊技機では、所定表示演出が実行されたときの所定表示が表示領域を占める割合や所定演出画像が表示画面を占める割合によって、判定の結果が第1特定結果である可能性や第2特定結果である可能性を示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0342】

D5. 上記C5. ないしD2. の何れか一つの遊技機において、

前記識別情報の変動態様として、少なくとも第1変動態様と第2変動態様とを有し、

前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動態様が前記第1変動態様および前記第2変動態様の何れであるかに基づいて、前記割合が変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

30

【0343】

上記D5. の遊技機では、所定表示演出が実行されたときの所定表示が表示領域を占める割合や所定演出画像が表示画面を占める割合によって、所定表示演出の実行契機となる識別情報の変動態様が第1変動態様であるのか第2変動態様であるのかを示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0344】

D6. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出を実行する演出実行手段を備え、

40

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示領域に表示される前記所定表示の表示サイズが変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0345】

上記D6. の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示領域に表示される所定表示の表示サイズが、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に

50



遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0346】

D7. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示領域に表示される前記複数の所定表示の各々の表示サイズが変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

10

【0347】

上記D7.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する複数の所定表示を所定の表示領域に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示領域に表示される複数の所定表示の各々の表示サイズが、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0348】

D8. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示画面に表示される前記所定演出画像の表示サイズが変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

20

【0349】

上記D8.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する所定演出画像を画像表示手段の表示画面に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演出では、表示画面に表示される所定演出画像の表示サイズが、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0350】

D9. 所定の判定の結果に基づいて識別情報の変動表示を行い、前記判定の結果が特定結果である場合、遊技者に所定の利益を付与し得る特別遊技が実行可能となる遊技機であって、

所定の演出画像を表示可能な表示画面を有する画像表示手段と、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記演出として、少なくとも、前記識別情報の変動表示に関連する複数の所定演出画像を前記表示画面に表示する所定表示演出を実行可能であり、

前記所定表示演出では、前記表示画面に表示される前記複数の所定演出画像の各々の表示サイズが変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

40

【0351】

上記D9.の遊技機では、識別情報の変動表示に関連する複数の所定演出画像を画像表示手段の表示画面に表示する所定表示演出を実行可能となっている。そして、所定表示演

50

出では、表示画面に表示される複数の所定演出画像の各々の表示サイズが、例えば、所定表示演出の開始当初に比べ小さくなったり大きくなったりする等、変化し得るものとなっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0352】

E1. 上記D6. ないしD9. の何れか一つの遊技機において、  
遊技球の検知に基づいて取得された取得情報を記憶可能な取得情報記憶手段を備え、  
前記判定は前記取得情報に基づいて行われるもので、  
前記演出実行手段は、前記取得情報記憶手段に記憶された取得情報に基づいて前記所定表示演出を実行可能である  
ことを特徴とする遊技機。

10

【0353】

上記E1. の遊技機では、判定の実行契機となる取得情報が取得情報記憶手段に記憶可能となっており、取得情報記憶手段に記憶された取得情報に基づいて所定表示演出が実行可能となっている。これにより、所定表示演出が実行されたときの所定表示の表示サイズや所定演出画像の表示サイズによって、取得情報記憶手段に記憶された取得情報に対応する判定の結果に関する情報や、該判定の結果に基づく識別情報の変動表示に関する情報等を示唆することが可能となる。この結果、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0354】

E2. 上記D6. ないしE1. の何れか一つの遊技機において、  
前記演出実行手段は、連続する複数回の識別情報の変動表示に跨って前記所定表示演出を実行可能であり、  
前記識別情報の変動表示毎に前記表示サイズが変化し得る  
ことを特徴とする遊技機。

20

【0355】

E3. 上記D6. ないしE2. の何れか一つの遊技機において、  
前記演出実行手段は、前記演出として所定のカットイン演出を実行可能であり、  
前記所定表示演出にて前記カットイン演出が行われた場合に、前記表示サイズが変化し得る  
ことを特徴とする遊技機。

30

【0356】

上記E3. の遊技機では、所定表示演出にて所定のカットイン演出が行われた場合に、表示領域に表示される所定表示の表示サイズや、表示画面に表示される所定演出画像の表示サイズが変化し得るものとなっている。このため、カットイン演出によって、それらの表示サイズが変化し得る可能性のあることを報知することが可能となる。これにより、所定表示演出だけでなくカットイン演出にも遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0357】

E4. 上記D6. ないしE3. の何れか一つの遊技機において、  
前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前記特定結果であるか否かに基づいて、前記表示サイズが変化し得る  
ことを特徴とする遊技機。

40

【0358】

上記E4. の遊技機では、所定表示演出が実行されたときの所定表示の表示サイズや所定演出画像の表示サイズによって、判定の結果が特定結果である可能性、すなわち、特別遊技が実行される可能性を示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0359】

E5. 上記D6. ないしE3. の何れか一つの遊技機において、  
前記特定結果として、少なくとも第1特定結果と第2特定結果とを有し、  
前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動表示に係る前記判定の結果が前

50

記第1特定表示および前記第2特定結果の何れであるかに基づいて、前記表示サイズが変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0360】

上記E5.の遊技機では、所定表示演出が実行されたときの所定表示の表示サイズや所定演出画像の表示サイズによって、判定の結果が第1特定結果である可能性や第2特定結果である可能性を示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0361】

E6.上記D6.ないしE3.の何れか一つの遊技機において、

10

前記識別情報の変動態様として、少なくとも第1変動態様と第2変動態様とを有し、

前記所定表示演出の実行契機となる前記識別情報の変動態様が前記第1変動態様および前記第2変動態様の何れであるかに基づいて、前記表示サイズが変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【0362】

上記E6.の遊技機では、所定表示演出が実行されたときの所定表示の表示サイズや所定演出画像の表示サイズによって、所定表示演出の実行契機となる識別情報の変動態様が第1変動態様であるのか第2変動態様であるのかを示唆することが可能となる。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【0363】

20

E7.上記C5.ないしE6.の何れか一つの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記所定表示演出後の演出を、該所定表示演出の結果に応じた態様で実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0364】

上記E7.の遊技機では、所定表示演出後に行われる演出（後演出）を、当該所定表示演出の結果に応じた態様で、実行することが可能となっている。これにより、所定表示演出に遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

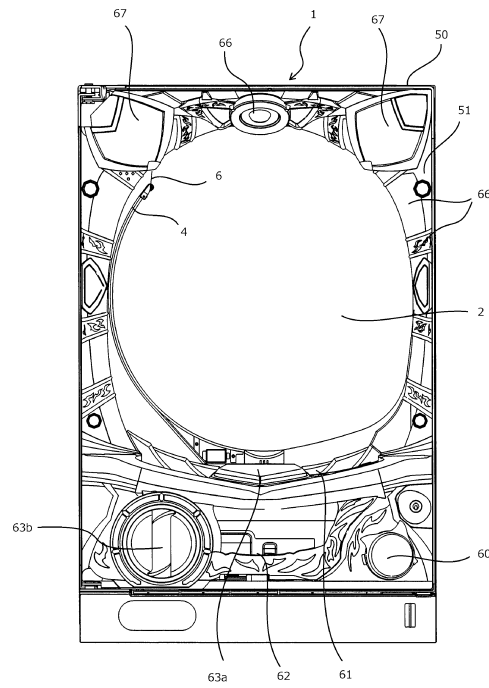
【符号の説明】

【0365】

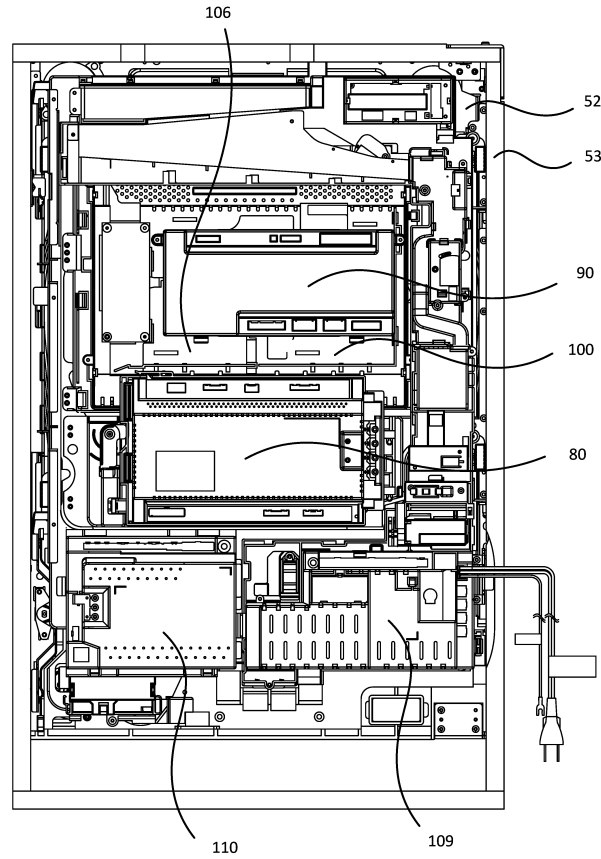
30

1 パチンコ遊技機、7 画像表示装置、7a 表示画面、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部）、81 遊技制御用マイコン、90 サブ制御基板（サブ制御部）、91 演出制御用マイコン、100 画像制御基板（画像制御部）、101 画像制御用マイコン、AE 煽り演出画像、MP 味方パネル画像、TP 敵パネル画像、MC1 大カットイン演出画像（味方）、MC2 小カットイン演出画像（味方）、TC1 大カットイン演出画像（敵）、TC2 小カットイン演出画像（敵）。

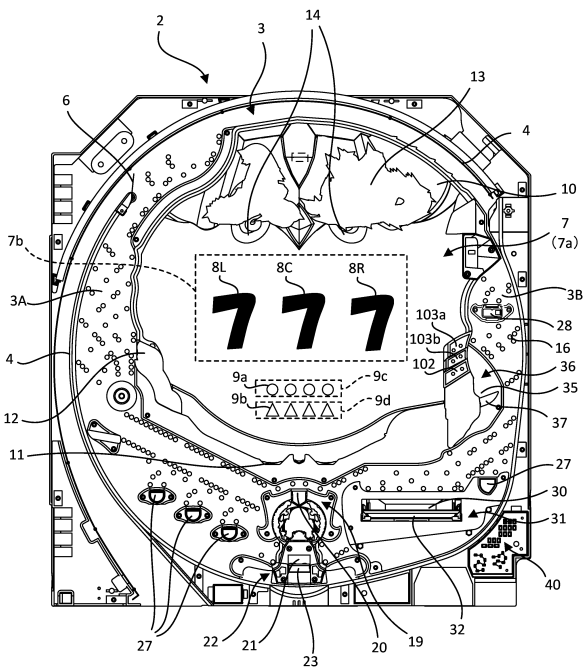
【図 1】



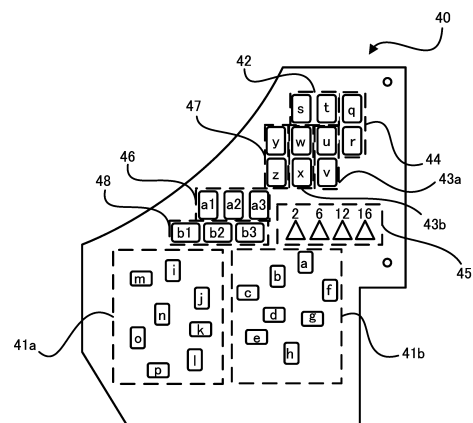
【図 2】



【図 3】



【図 4】

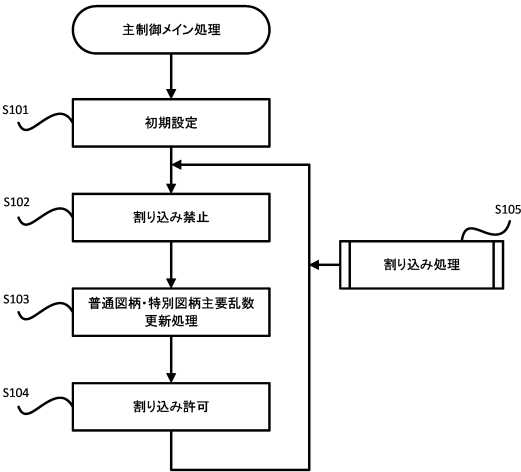




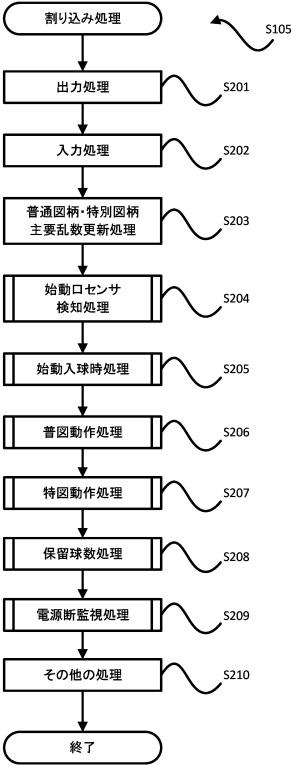
【図 9】

| 状態    | 判定結果 | 保留球数 | 変動/シャーン乱数値 | 変動/シャーン | 変動時間   | テーブル内での出現率 |
|-------|------|------|------------|---------|--------|------------|
| 非待機状態 | 大当り  | -    | 0~74       | P1      | 7500ms | 75/199     |
|       |      |      | 75~144     | P2      | 4500ms | 70/199     |
|       |      |      | 145~188    | P3      | 3000ms | 54/199     |
|       |      |      | 0~4        | P4      | 7500ms | 5/199      |
| 非待機状態 | 外れ   | 1, 2 | 5~18       | P5      | 4500ms | 14/199     |
|       |      |      | 19~38      | P6      | 3000ms | 20/199     |
|       |      | 3, 4 | 39~198     | P7      | 1200ms | 160/199    |
|       |      |      | 0~4        | P8      | 7500ms | 5/199      |
| 待機状態  | 大当り  | -    | 5~9        | P9      | 4500ms | 5/199      |
|       |      |      | 10~19      | P10     | 3000ms | 10/199     |
|       |      | 1    | 20~198     | P11     | 400ms  | 178/199    |
|       |      |      | 0~24       | P12     | 7500ms | 25/199     |
| 待機状態  | 外れ   | 1    | 25~153     | P13     | 4500ms | 129/199    |
|       |      |      | 154~198    | P14     | 3000ms | 45/199     |
|       |      |      | 0~1        | P15     | 7500ms | 2/199      |
|       |      |      | 2~4        | P16     | 4500ms | 3/199      |
| 待機状態  | 外れ   | 2~4  | 5~9        | P17     | 3000ms | 5/199      |
|       |      |      | 10~198     | P18     | 1200ms | 189/199    |
|       |      |      | 0~1        | P19     | 7500ms | 2/199      |
|       |      |      | 2~4        | P20     | 4500ms | 3/199      |
| 待機状態  | 外れ   | 2~4  | 5~9        | P21     | 3000ms | 5/199      |
|       |      |      | 10~198     | P22     | 200ms  | 189/199    |

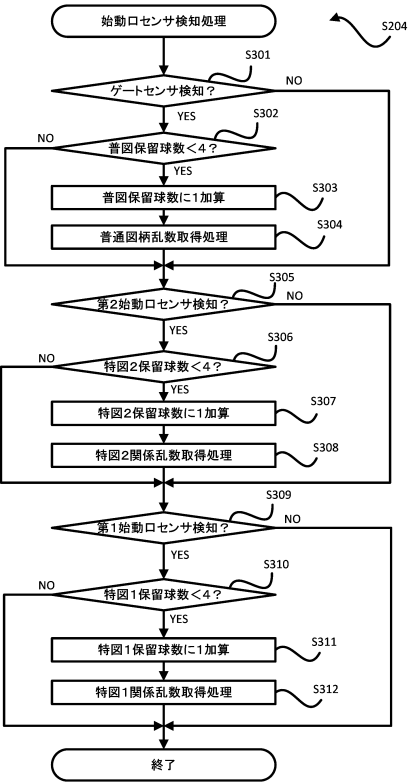
【図 10】



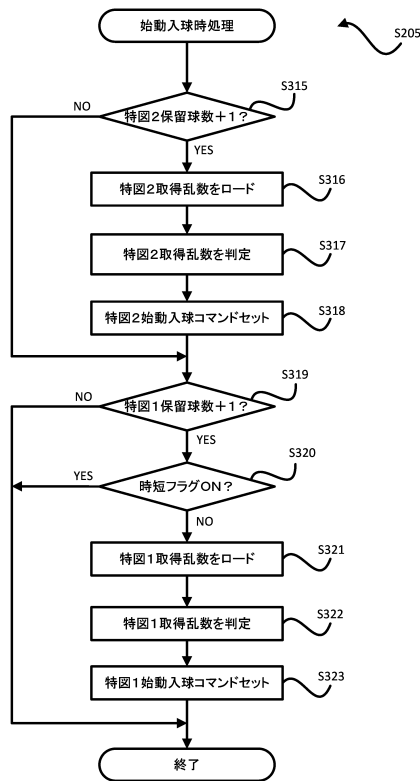
【図 11】



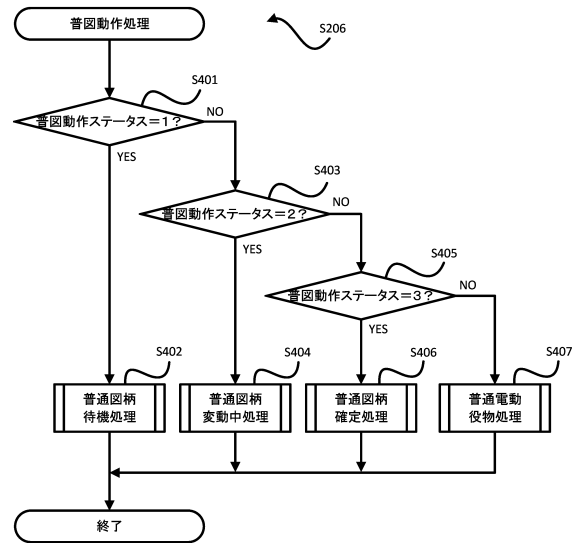
【図 12】



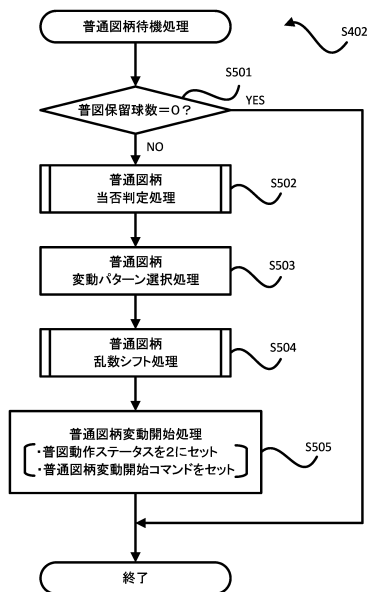
【図 13】



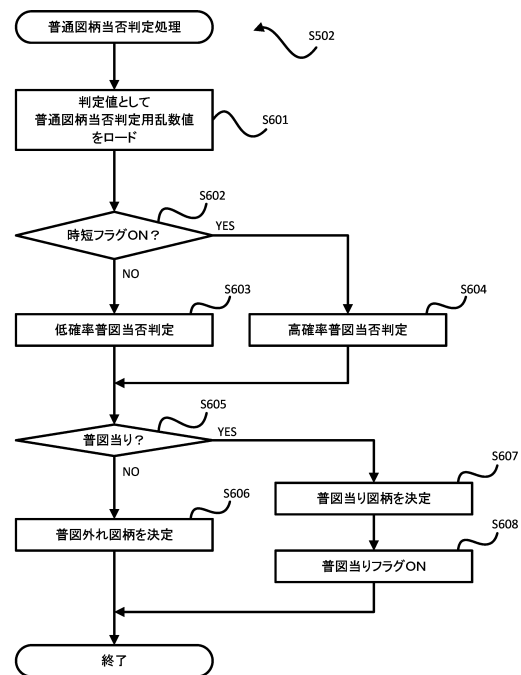
【図 14】



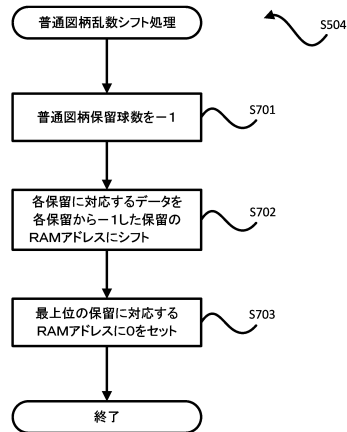
【図 15】



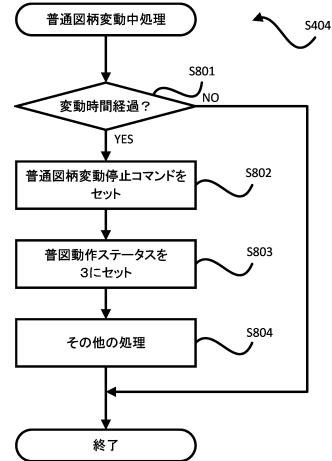
【図 16】



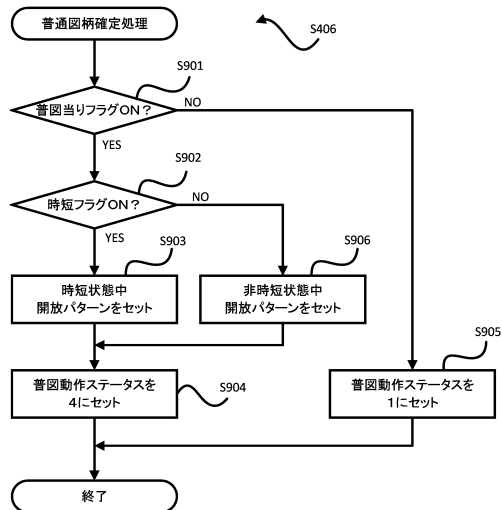
【図 17】



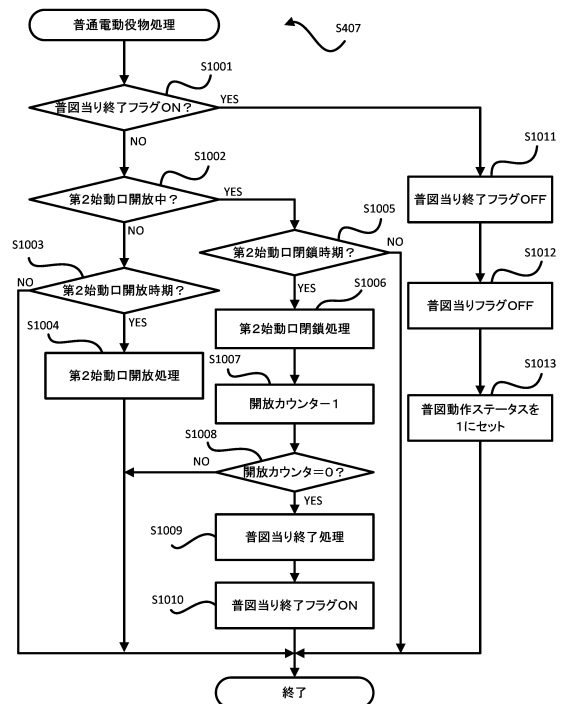
【図 18】



【図 19】

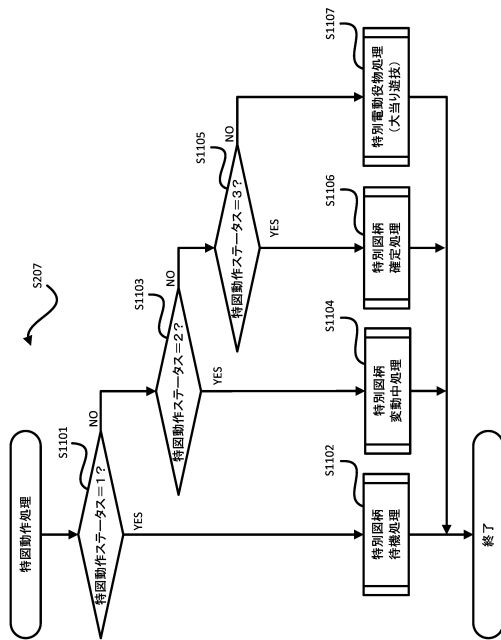


【図 20】

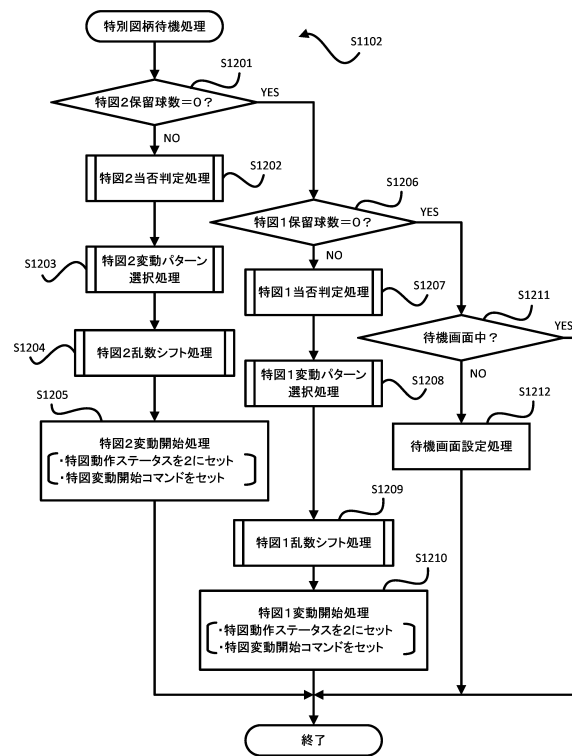




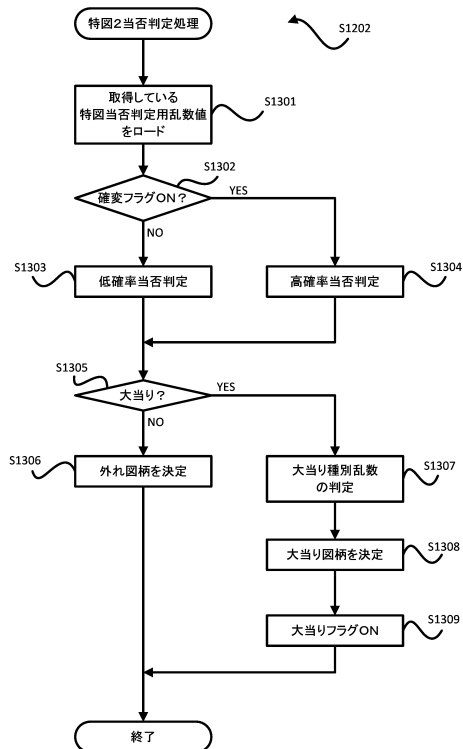
【図 2 1】



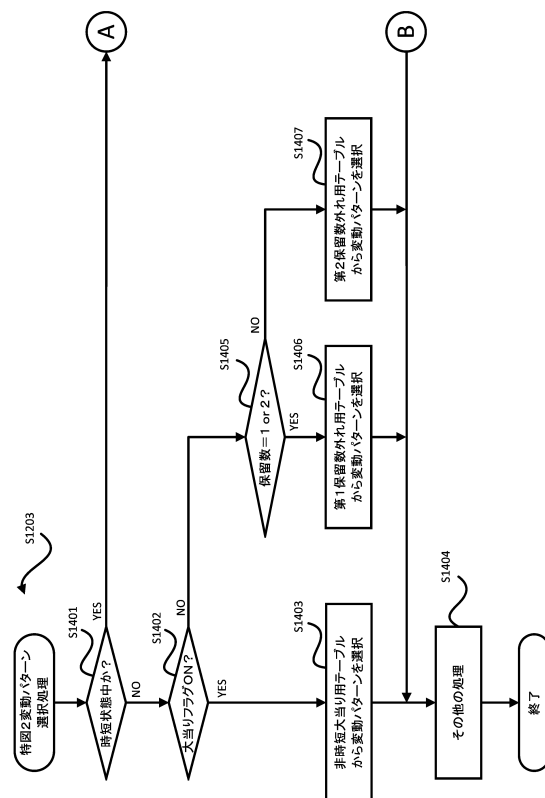
【図 2 2】



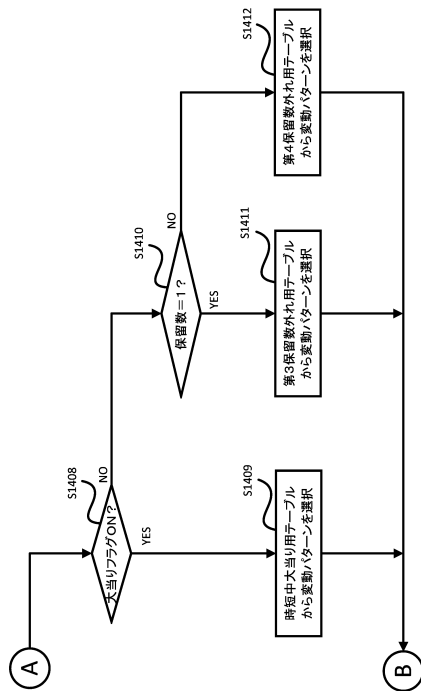
【図 2 3】



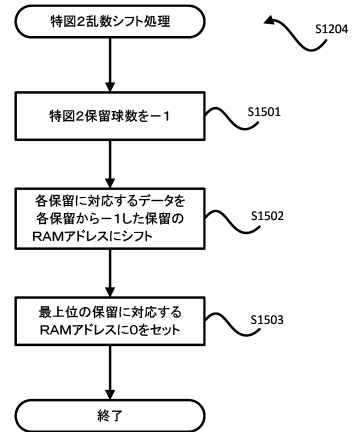
【図 2 4】



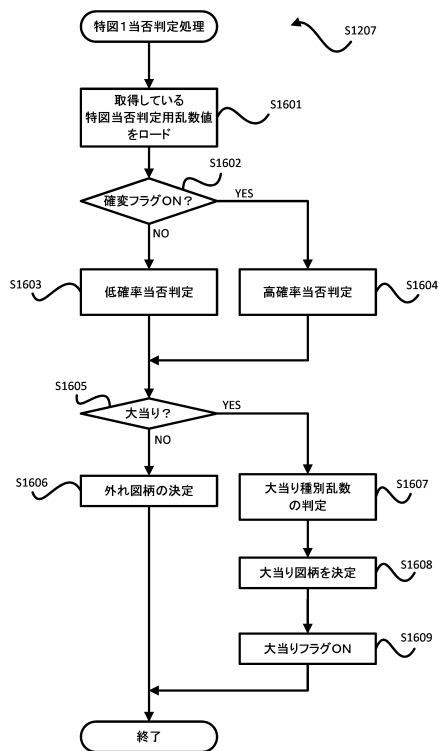
【図 2 5】



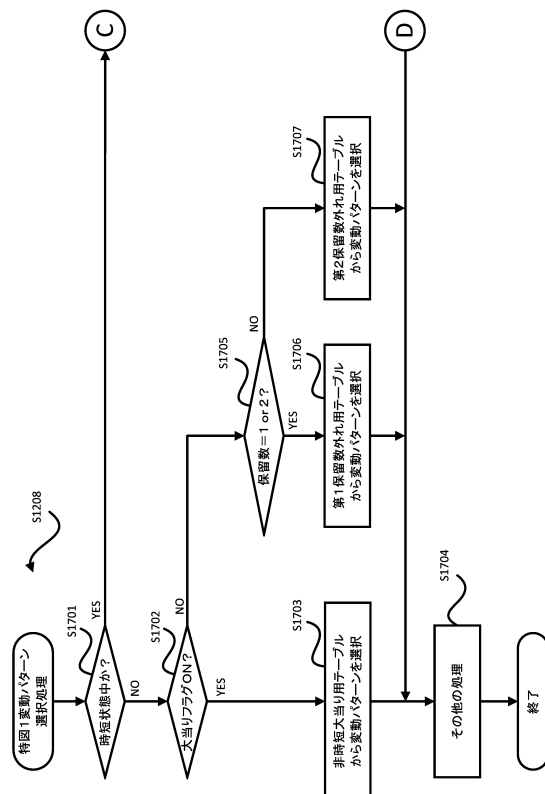
【図 26】



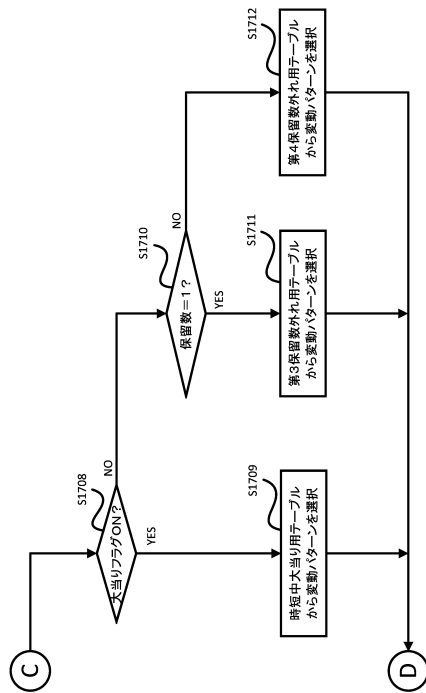
【図 27】



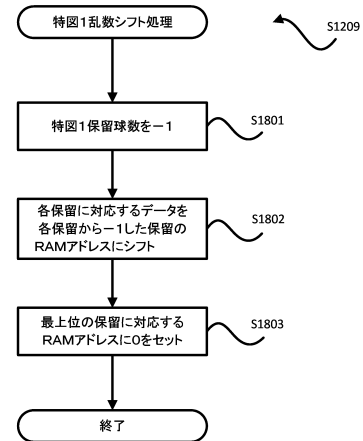
【图 28】



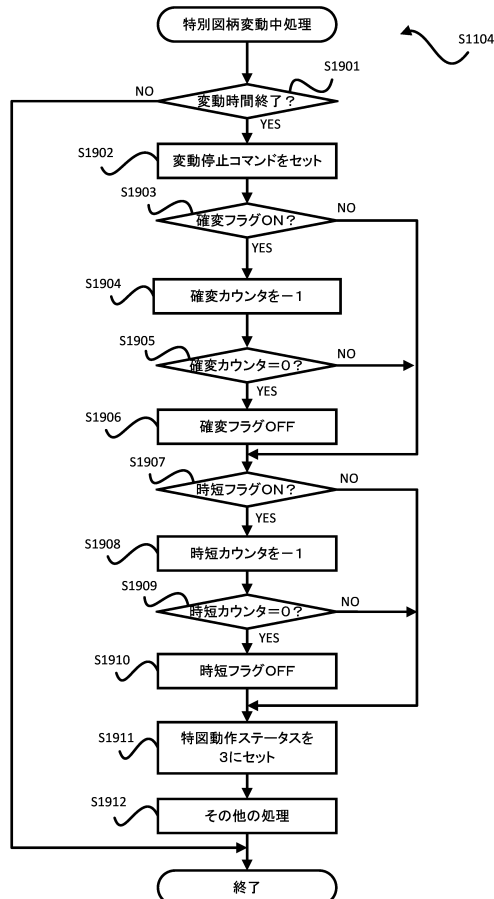
【図 29】



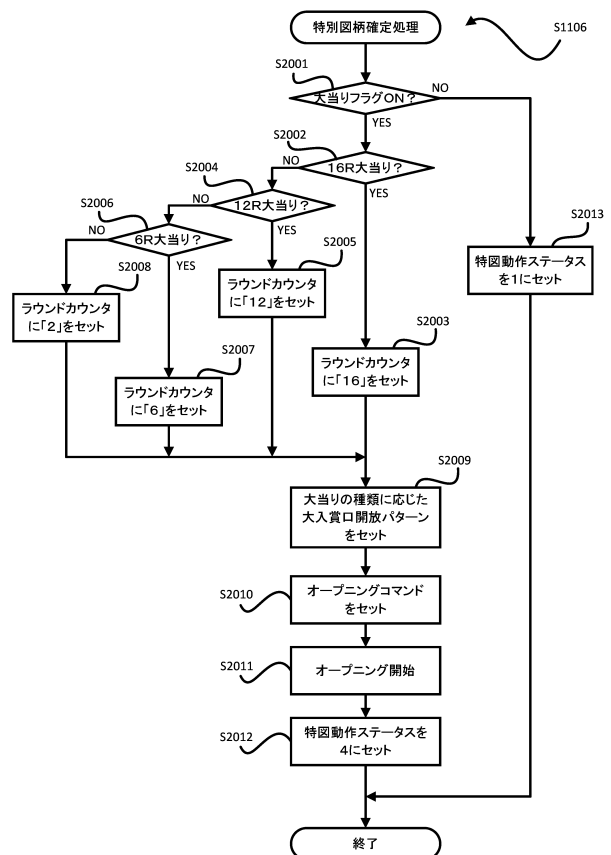
【図 30】



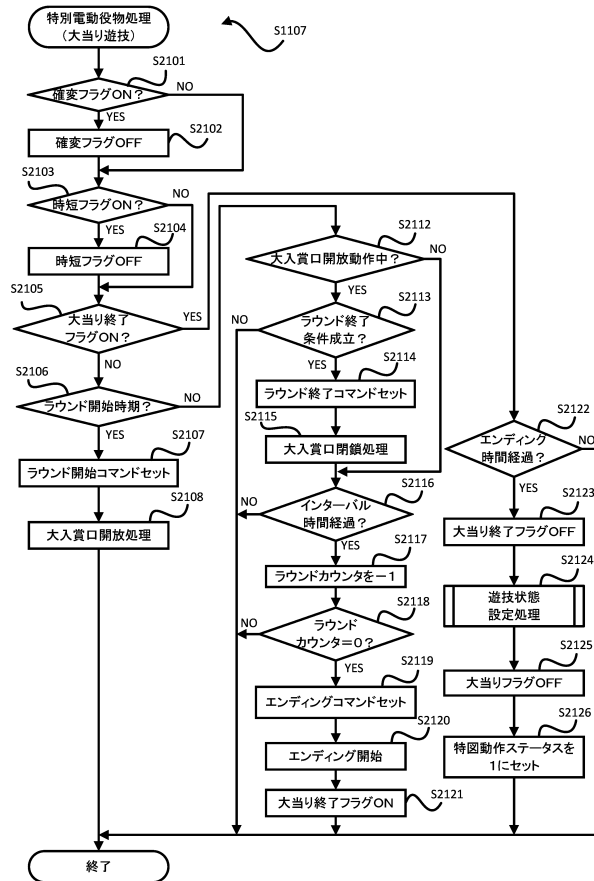
【図 31】



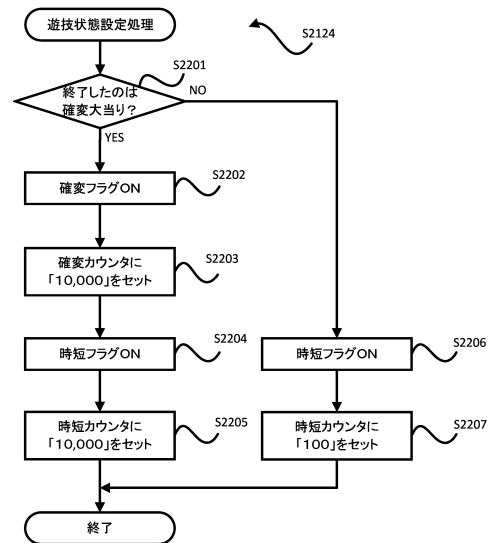
【図 32】



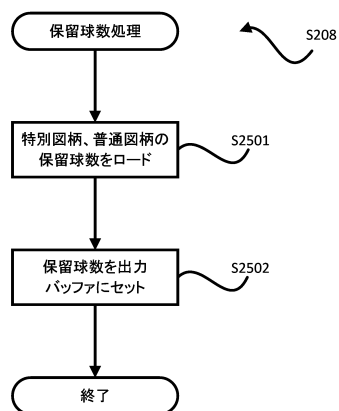
【図 3 3】



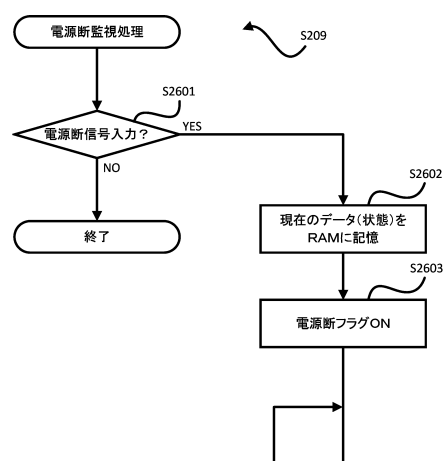
【図 3 4】



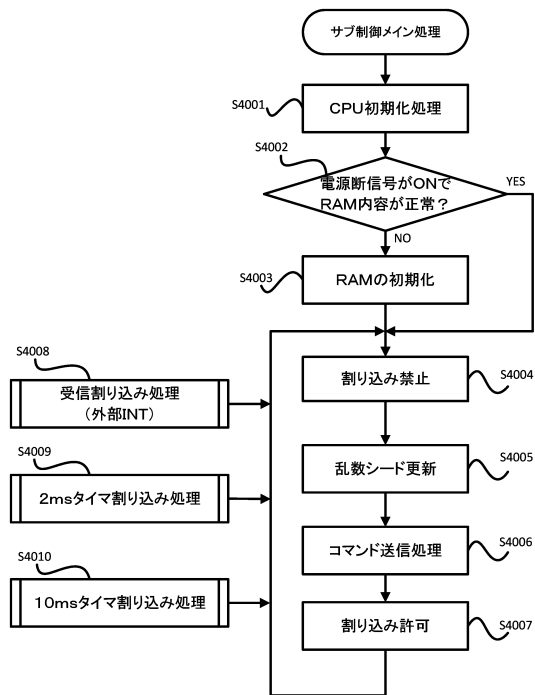
【図 3 5】



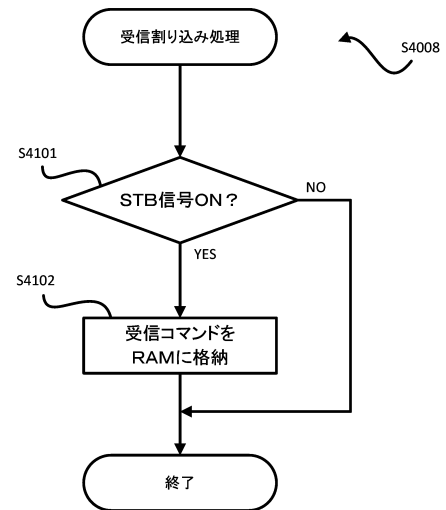
【図 3 6】



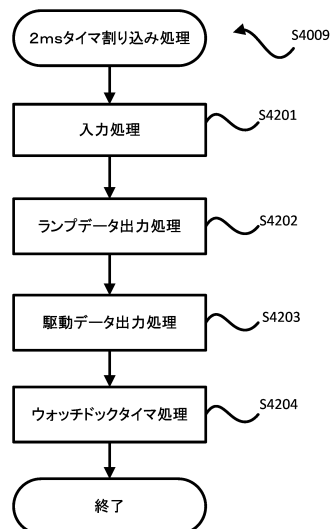
【図 37】



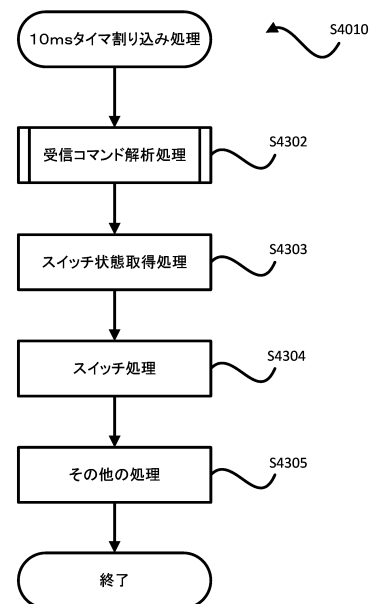
【図 38】



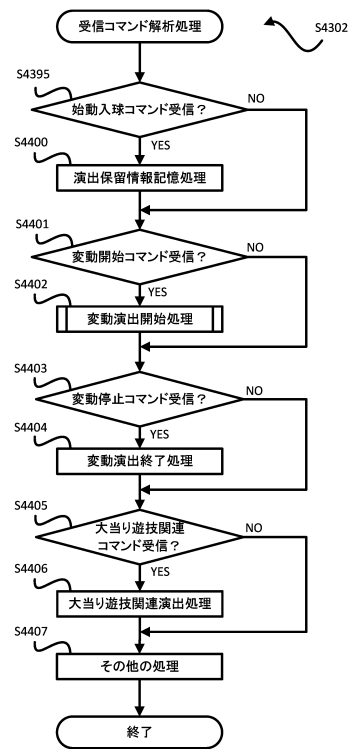
【図 39】



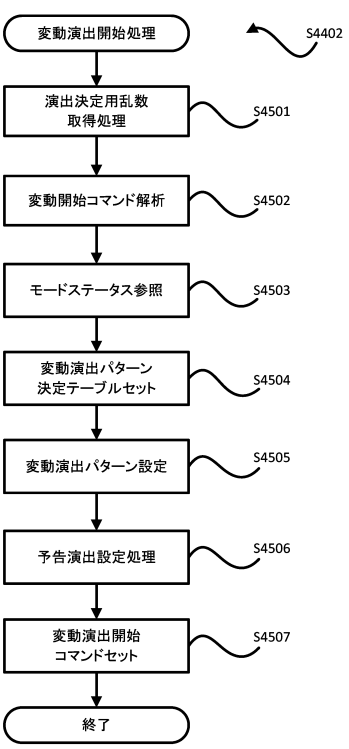
【図 40】



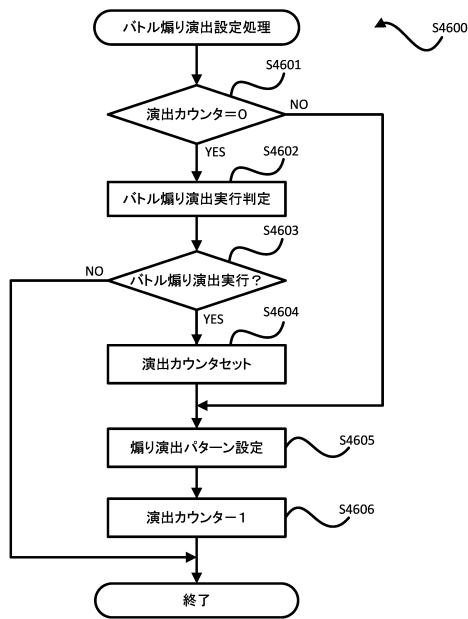
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】

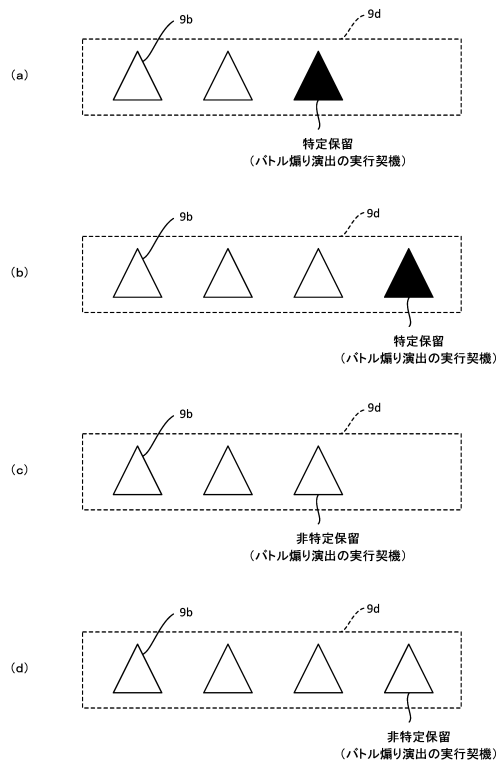
(a) 煽り演出パターン決定テーブル\_先読み

| 煽り演出パターン           | 予告演出決定用乱数値 |        |       |
|--------------------|------------|--------|-------|
|                    | 第1特定保留     | 第2特定保留 | ガセ    |
| ±0<br>(味方カットイン小)   | 0~4        | 0~4    | 0~9   |
| 味方+1<br>(味方カットイン小) | 5~29       | 5~19   | 10~29 |
| 味方+1<br>(味方カットイン大) | 30~69      | 20~29  | 30~49 |
| ±0<br>(敵カットイン小)    | 70~74      | 30~34  | 50~59 |
| 味方-1<br>(敵カットイン小)  | 75~89      | 35~59  | 60~79 |
| 味方-1<br>(敵カットイン大)  | 90~99      | 60~99  | 80~99 |

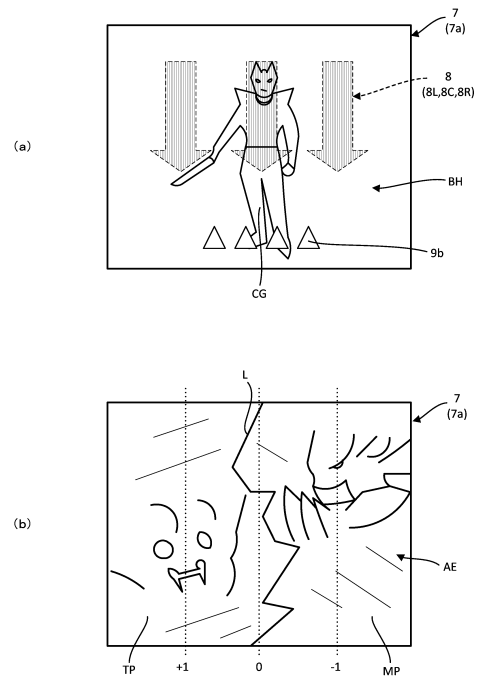
(b) 煽り演出パターン決定テーブル\_当該変動

| 煽り演出パターン  | 第1バトルリーチ<br>味方先制 | 第1バトルリーチ<br>敵先制 | 第2バトルリーチ<br>味方先制 | 第2バトルリーチ<br>敵先制 | 外れ |
|-----------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|----|
| 味方パネル全体表示 | ○                | —               | ○                | —               | —  |
| 敵パネル全体表示  | —                | ○               | —                | ○               | —  |
| パネル消去     | —                | —               | —                | —               | ○  |

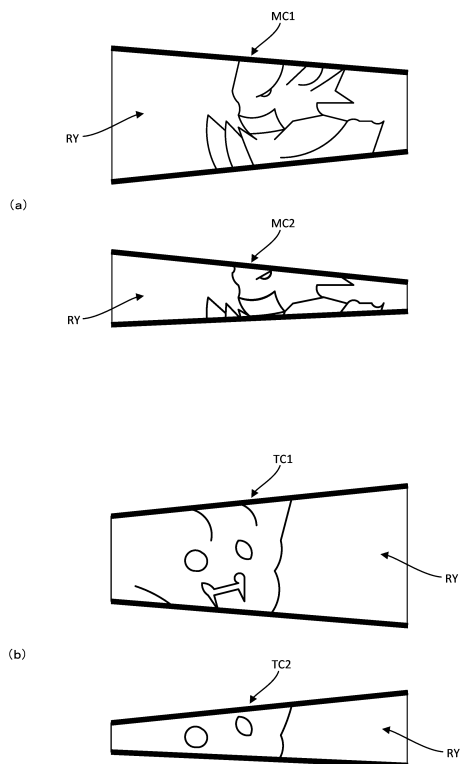
【図 4 5】



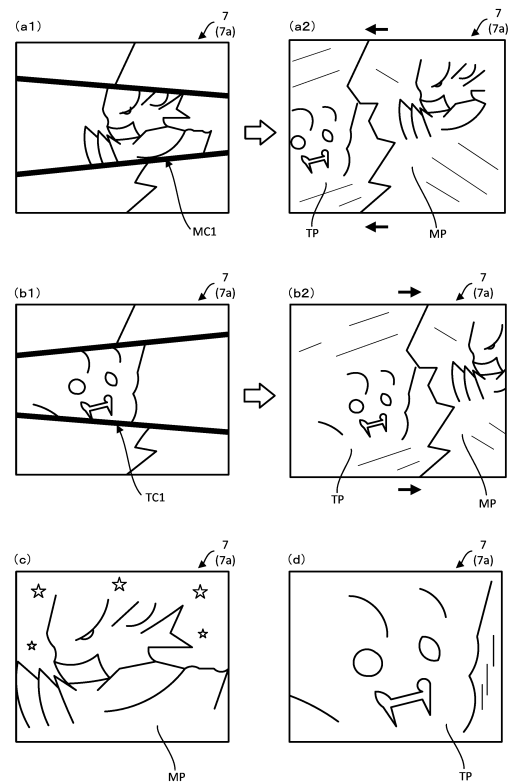
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



【図 49】

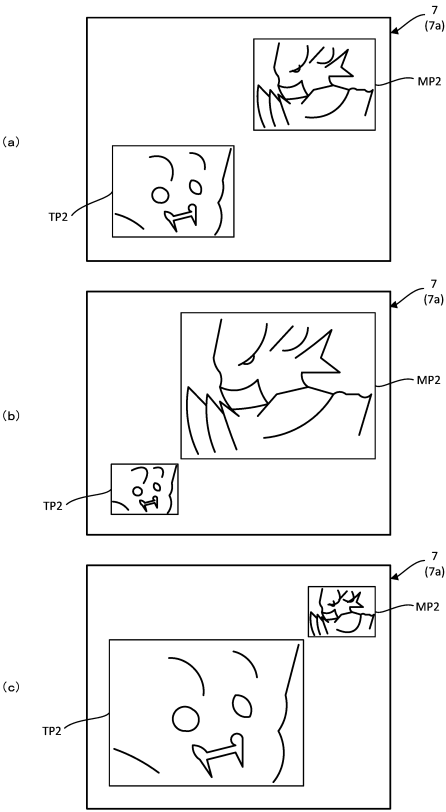
(a) 偏り変動演出パターン決定テーブル

| 偏り変動演出パターン | 変動演出決定用乱数値 |        |       |
|------------|------------|--------|-------|
|            | 第1特定結果     | 第2特定結果 | 外れ    |
| パターンA      | 0～39       | 0～14   | —     |
| パターンB      | 40～69      | 15～29  | —     |
| パターンC      | 70～84      | 30～69  | —     |
| パターンD      | 85～99      | 70～99  | —     |
| パターンE      | —          | —      | 0～29  |
| パターンF      | —          | —      | 30～99 |

(b) 各偏り変動演出パターンでの偏り演出の流れ

|       |                                                           |
|-------|-----------------------------------------------------------|
| パターンA | 味方+1(味方カットイン大)→味方-1(敵カットイン大)<br>→味方+1(味方カットイン大)→味方パネル全体表示 |
| パターンB | 味方-1(敵カットイン大)→味方+1(味方カットイン大)<br>→味方-1(敵カットイン大)→味方パネル全体表示  |
| パターンC | 味方-1(敵カットイン大)→味方+1(味方カットイン大)<br>→味方-1(敵カットイン大)→敵パネル全体表示   |
| パターンD | 味方+1(味方カットイン大)→味方-1(敵カットイン大)<br>→味方+1(味方カットイン大)→敵パネル全体表示  |
| パターンE | 味方+1(味方カットイン大)→味方-1(敵カットイン大)<br>→味方+1(味方カットイン大)→パネル消去     |
| パターンF | 味方-1(敵カットイン大)→味方+1(味方カットイン大)<br>→味方-1(敵カットイン大)→パネル消去      |

【図 50】





---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-200266 (JP, A)  
特開2002-346137 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02