

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-92778

(P2023-92778A)

(43)公開日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全43頁)

(21)出願番号 特願2021-207987(P2021-207987)
 (22)出願日 令和3年12月22日(2021.12.22)

(71)出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
 13号
 (74)代理人 100150430
 弁理士 河野 元
 (74)代理人 100217191
 弁理士 林 信吾
 (72)発明者 佐々木 嘉一
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
 13号 株式会社サンセイアールアンド
 ディ内
 (72)発明者 安藤 康晃
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
 13号 株式会社サンセイアールアンド
 ディ内
 最終頁に続く

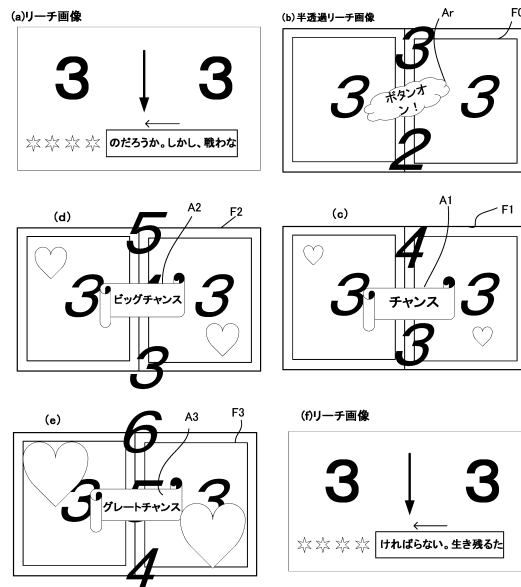
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の趣向性の向上を図ること。

【解決手段】3列の演出図柄のリーチ状態では演出図柄表示器32の表示領域に2つの襖画像F0が表示されることに応じて演出図柄表示器32の表示領域が覆われた状態に変化し、半透明な3列の演出図柄がリーチ状態で2つの襖画像F0に重ねて遊技者から視認可能に表示される。これら2つの襖画像F0が消去されることに応じて3列の演出図柄がリーチ状態のまま不透明な色彩に戻され、「大当りの組合せ」または「外れリーチの組合せ」となる。このため、演出図柄遊技の画像に視覚的に大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を向上させることが可能になる。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特典付与の契機とされた所定の入球領域に遊技球が有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、

識別図柄を初期の態様から当該初期の態様よりも当りの態様に近づいた発展の態様を経て当りの態様または外れの態様とすることに依じて前記判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示領域を有する表示器と、

前記表示器の表示領域に前記図柄遊技の画像を表示する画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、

前記識別図柄を発展の態様で視認性が低いものに変化させると共に前記表示器の表示領域を当該識別図柄に応じた所定の態様に変化させ、当該識別図柄を当該表示領域に発展の態様で表示することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記遊技機には識別図柄をその態様が変化可能な可変状態および変化不能な可変停止状態で順に表示し、遊技者に当否の判定結果を識別図柄の可変停止状態での態様によって報知する構成のものがある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 158689 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記従来 of 遊技機の場合には識別図柄を初期の態様から初期の態様よりも当りの態様に近付いた発展の態様を経て当りの態様または外れの態様とする画一的な演出内容で図柄遊技の画像を表示しており、遊技の趣向性に欠ける問題があった。

30

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は遊技の趣向性を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、特典付与の契機とされた所定の入球領域に遊技球が有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、識別図柄を初期の態様から当該初期の態様よりも当りの態様に近づいた発展の態様を経て当りの態様または外れの態様とすることに依じて前記判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示領域を有する表示器と、前記表示器の表示領域に前記図柄遊技の画像を表示する画像表示手段を備え、前記画像表示手段は前記識別図柄を発展の態様で視認性が低いものに変化させると共に前記表示器の表示領域を当該識別図柄に応じた所定の態様に変化させ、当該識別図柄を当該表示領域に発展の態様で表示することが可能なものであるところに特徴を有する。

40

上記手段によれば、識別図柄が発展の態様で視認性の低いものに変化し、表示器の表示領域が当該識別図柄に応じた所定の態様に変化し、低視認性の識別図柄が所定の態様の表示領域に発展の態様で表示される。このため、図柄遊技の画像に視覚的に大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を向上させることが可能になる。

【発明の効果】

【0007】

50

本発明によれば、趣向性の向上を図ることが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施例1を示す図（パチンコ遊技機の外観を示す斜視図）

【図2】遊技盤の前面図

【図3】電氣的構成を示すブロック図

【図4】（A）（B）は乱数を示す図、（C）は普図当り判定テーブルを示す図、（D）は普図変動時間テーブルを示す図、（E）は補助遊技テーブルを示す図、（F）は大当り判定テーブルを示す図

【図5】（a）は特図1用の大当り種別判定テーブルを示す図、（b）は特図1特図2用のリーチ判定テーブルを示す図、（c）は特図1用の変動パターンテーブルを示す図、（d）は特図1保留領域および特図1先読み領域を示す図 10

【図6】（a）は特図2用の大当り種別判定テーブルを示す図、（b）は特図2用の変動パターンテーブルを示す図、（c）は遊技状態判定テーブルを示す図、（d）は特図2保留領域および特図2先読み領域を示す図

【図7】大当り図柄および大当り遊技内容間の関係を示す図

【図8】大当り遊技パターンを説明するための図

【図9】主制御回路のメイン処理を示すフローチャート

【図10】主制御回路のタイマ割込み処理を示すフローチャート

【図11】主制御回路の特図2処理を示すフローチャート 20

【図12】主制御回路の特図1処理を示すフローチャート

【図13】特図変動パターンおよび演出図柄遊技の演出内容間の関係を示す図

【図14】演出図柄遊技の画像を示す図

【図15】演出図柄遊技の画像を示す図（ストーリー解説演出）

【図16】演出図柄遊技の画像を示す図（バトル予告演出1）

【図17】演出図柄遊技の画像を示す図（半透過リーチ画像）

【図18】演出図柄遊技の画像を示す図（スーパーリーチ演出）

【図19】演出図柄遊技の画像を示す図（バトル予告演出1）

【図20】演出図柄遊技の画像を示す図（バトル予告演出2および3）

【図21】バトル予告画像の色彩と信頼度との関係を示す図 30

【図22】バトル予告演出1～3の流れを示す図

【図23】信頼度予告演出の画像を示す図

【図24】サブ制御回路のメイン処理を示すフローチャート

【図25】サブ制御回路の受信コマンド解析処理を示すフローチャート

【図26】（a）はバトル予告演出処理を示すフローチャート、（b）はバトル予告演出の判定データを示す図

【図27】（a）は信頼度予告演出処理を示すフローチャート、（b）は信頼度予告演出の判定データを示す図、（c）は大当り用の予告演出パターンの判定データを示す図、（d）は外れリーチ用の予告演出パターンの判定データを示す図

【図28】実施例2を示す図（通常確率モード画像および高確率モード画像を示す図） 40

【図29】実施例3を示す図（全回転リーチ演出の画像を示す図）

【図30】全回転リーチ演出の画像を示す図

【発明を実施するための形態】

【0009】

[実施例1]

1. 遊技機の構造

図1の外枠1はパチンコホールの台島に設置されるものである。この外枠1は前面および後面が開口する四角筒状をなすものであり、外枠1には本体枠2が装着されている。この本体枠2は額縁状をなすものであり、図2に示すように、本体枠2には遊技盤3が支持されている。

【 0 0 1 0 】

外枠 1 には、図 1 に示すように、前面枠 4 が装着されている。この前面枠 4 は外枠 1 の前面を前から覆う閉鎖状態および開放する開放状態間で回動可能にされたものであり、前面枠 4 には透明な窓板 5 が固定されている。この窓板 5 は前面枠 4 の閉鎖状態で遊技盤 3 に前から隙間を介して対向するものであり、遊技盤 3 は前面枠 4 の閉鎖状態で窓板 5 を通して視認可能にされている。この前面枠 4 には上皿 6 および下皿 7 が上下 2 段に固定されている。上皿 6 は遊技球を貯留するものであり、下皿 7 は上皿 6 が貯留不能な遊技球を貯留するものである。

【 0 0 1 1 】

前面枠 4 には発射装置（図示せず）が装着されている。この発射装置は遊技球を叩く打球槌および打球槌を操作する発射モータを有するものであり、打球槌には上皿 6 から遊技球が 1 個毎に供給される。この発射装置は打球槌が 1 個の遊技球を叩く毎に打球槌に新たな 1 個の遊技球を供給するものであり、発射装置には発射ハンドル 8 が連結されている。この発射ハンドル 8 は、図 1 に示すように、前面枠 4 の右下隅部に前後方向へ指向する軸を中心に回動操作可能に装着されたものであり、打球槌が遊技球を叩く打力は発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量（回転角度）に応じて調整される。

【 0 0 1 2 】

遊技盤 3 の前面には、図 2 に示すように、外レール 9 および内レール 10 が固定されている。これら外レール 9 および内レール 10 間には円弧状の発射通路 11 が形成されており、打球槌が叩いた遊技球は発射通路 11 内を下から上へ上昇する。これら外レール 9 および内レール 10 は遊技盤 3 の前面に遊技領域 12 を区画形成するものである。この遊技領域 12 は発射通路 11 の上端の出口に接続された円形状の領域であり、発射通路 11 内を上昇する遊技球は発射通路 11 の出口から遊技領域 12 内に放出される。この遊技領域 12 内には複数の遊技釘（図示せず）が打込まれており、遊技領域 12 内に放出された遊技球は複数の遊技釘に衝突しながら遊技領域 12 内を落下する。

【 0 0 1 3 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、左打ち領域 13 および右打ち領域 14 が設定されている。左打ち領域 13 は遊技領域 12 のうち左右方向の中心線に比べて左側の領域であり、発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量が少ない状態では遊技球が発射通路 11 の出口から左打ち領域 13 内に放出される。この遊技球が左打ち領域 13 内に放出される打ち方を左打ちと称する。右打ち領域 14 は遊技領域 12 のうち左右方向の中心線に比べて右側の領域であり、発射ハンドル 8 の時計回り方向への操作量が多い状態では遊技球が発射通路 11 の出口から左打ち領域 13 を通過して右打ち領域 14 内に放出される。この遊技球が右打ち領域 14 内に放出される打ち方を右打ちと称する。

【 0 0 1 4 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 15 が固定されている。この第 1 始動口 15 は上面が開口するポケット状をなすものであり、遊技球が上面から入球可能にされている。この第 1 始動口 15 は左打ち領域 13 および右打ち領域 14 間に跨って配置されたものであり、遊技球は左打ち状態で第 1 始動口 15 内にその上面の入口から容易に入球可能となり、右打ち状態では入球困難になる。

【 0 0 1 5 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、第 1 始動口 15 の下に位置して第 2 始動口 16 が固定されている。この第 2 始動口 16 は右側面が開口するものであり、左打ち領域 13 内に配置されている。この第 2 始動口 16 には開閉部材 17 が設けられている。この開閉部材 17 は第 2 始動口 16 の右側面を遊技球が入球不能に閉鎖する閉鎖状態および入球可能に開放する開放状態間で移動可能にされたものであり、第 2 始動口 16 の開放状態であっても遊技球は左打ち状態で第 2 始動口 16 内に入球困難となり、右打ち状態では第 2 始動口 16 が開放状態にある場合にその右側面から入球可能になる。

【 0 0 1 6 】

遊技領域 12 内には、図 2 に示すように、第 1 大入賞口 18 が固定されている。この大

10

20

30

40

50

入賞口 18 は前面が開口する横長な箱状をなすものであり、第 1 開閉部材 19 を備えている。この第 1 開閉部材 19 は鉛直な閉鎖状態および水平な開放状態間で下端部の水平な軸を中心に回動可能にされたものであり、第 1 大入賞口 18 の前面の入口は第 1 開閉部材 19 の閉鎖状態で遊技球が入球不能に閉鎖され、第 1 開閉部材 19 の開放状態では遊技球が入球可能に開放される。この第 1 大入賞口 18 は右打ち領域 14 内の右下部に配置されたものであり、遊技球は遊技球の右打ち状態で第 1 大入賞口 18 内に入球することが許容される。

【 0 0 1 7 】

右打ち領域 14 内には、図 2 に示すように、第 1 大入賞口 18 の上に位置して普図始動口 20 が固定されている。この普図始動口 20 は上面および下面が開口するコ字枠状をなすものであり、遊技球の右打ち状態で遊技球がその上面から下面へ通過可能にされている。この普図始動口 20 は入球領域に相当するものであり、普図始動口 20 の右斜め上には第 2 大入賞口 21 が配置されている。この第 2 大入賞口 21 は左側面が開口するものであり、第 2 開閉部材 22 を備えている。この第 2 開閉部材 22 は起立した閉鎖状態および右から左に向けて上昇傾斜した開放状態間で移動可能にされたものであり、遊技球は第 2 開閉部材 22 の閉鎖状態で第 2 大入賞口 21 内に入球不能になり、遊技球の右打ち状態でのみ第 2 開閉部材 22 に乗って第 2 大入賞口 21 内にその左側面から入球可能になる。

10

【 0 0 1 8 】

第 2 大入賞口 21 には、図 3 に示すように、球振分け通路 23 の上端の入口が接続されている。この球振分け通路 23 は透明な前板および透明な後板間に設けられたものであり、球振分け通路 23 内は遊技者から前面枠 4 の窓板 5 および球振分け通路 23 の前板を通して視認可能にされている。この球振分け通路 23 は 1 個の遊技球が転動可能な横幅寸法を有するものであり、第 2 大入賞口 21 に入球した遊技球は球振分け通路 23 内にその入口から進入した後に球振分け通路 23 内を 1 列に上から下へ転動する。

20

【 0 0 1 9 】

球振分け通路 23 の下端の出口には、図 3 に示すように、外れゾーン 24 の上端の入口および V ゾーン 25 の上端の入口が接続されている。これら外れゾーン 24 および V ゾーン 25 のそれぞれは球振分け通路 23 の透明な前板および後板間に設けられた縦長な通路状をなすものであり、外れゾーン 24 内および V ゾーン 25 内のそれぞれは遊技者から前面枠 4 の窓板 5 および球振分け通路 23 の前板を通して視認可能にされている。

30

【 0 0 2 0 】

球振分け通路 23 の出口には、図 3 に示すように、有色不透明な板状の振分け部材 26 が設けられている。この振分け部材 26 は球振分け通路 23 の透明な前板および後板間に介在されたものであり、遊技者から前面枠 4 の窓板 5 および球振分け通路 23 の前板を通して視認可能にされている。この振分け部材 26 は外れゾーン 24 の入口を閉鎖する当り状態および V ゾーン 25 の入口を閉鎖する外れ状態間で移動可能にされたものであり、振分け部材 26 の当り状態では球振分け通路 23 内の遊技球が V ゾーン 25 内にその入口から進入し、振分け部材 26 の外れ状態では外れゾーン 24 内にその入口から進入する。この遊技球が外れゾーン 24 または V ゾーン 25 に振分けられる挙動は遊技者から視認可能にされている。これら外れゾーン 24 内および V ゾーン 25 内には、図 3 に示すように、外れセンサ 27 および V センサ 28 がそれぞれに設けられており、外れセンサ 27 は外れゾーン 24 内に遊技球が進入した場合に外れ信号を出力し、V センサ 28 は V ゾーン 25 内に遊技球が進入した場合に当り信号を出力する。

40

【 0 0 2 1 】

前面枠 4 には、図 1 に示すように、半球形ボタン 29 および剣形ボタン 30 が設けられている。半球形ボタン 29 は上皿 6 の前に配置されたものであり、遊技者が手指で下方へ押込み操作可能にされている。剣形ボタン 30 は上皿 6 の右に配置されたものであり、遊技者が手指で下方へ押込み操作可能にされている。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 3 には、図 2 に示すように、左下隅部に位置して LED 表示器 31 が設けられて

50

おり、LED表示器31には普図当否判定結果および特図当否判定結果に加えて大当り種別の判定結果が表示される。遊技盤3には演出図柄表示器32が設けられている。この演出図柄表示器32はカラー液晶表示器からなるものであり、演出図柄表示器32の横長な長方形の液晶画面には演出図柄遊技の映像および大当り遊技演出の画像が表示される。この演出図柄表示器32は表示器に相当し、演出図柄表示器32の液晶画面は表示領域に相当する。

【0023】

遊技盤3には、図2に示すように、有色不透明な装飾枠33が設けられている。この装飾枠33は前から見て演出図柄表示器32を取り囲む枠状をなすものであり、演出図柄表示器32の液晶画面は遊技者から前面枠4の窓板5および装飾枠33の開口部34を通して視認可能にされている。この装飾枠33には幕板35が設けられている。この幕板35は退避位置（破線参照）および演出位置（二点鎖線参照）間で上下方向へ直線的に移動可能にされたものであり、退避位置では装飾枠33の後方に収納されることに応じて遊技者から視認不能となり、演出位置では演出図柄表示器32の液晶画面に前から重なることに応じて遊技者から視認可能になる。この幕板35は可動部材に相当し、退避位置は第1の位置に相当し、演出位置は第2の位置に相当する。

10

【0024】

2. 遊技機の電気的構成

図3の主制御基板50は主制御回路51が搭載されたものである。この主制御回路51はマイクロコンピュータを主体とするものであり、ROMとRAMとCPUを有している。この主制御回路51は特図抽選と特図の可変表示と大当り遊技と遊技状態の設定と普図抽選と普図の可変表示と補助遊技等の遊技利益に関する制御を行うものであり、主制御回路51のROMにはメイン処理用のプログラムとタイマ割り込み処理用のプログラムと大当り判定テーブルと大当り種別判定テーブルとリーチ判定テーブルと特図変動パターン判定テーブルと大当り遊技制御テーブルと当り判定テーブルと補助遊技制御テーブル等が格納され、主制御回路51のRAMには特図保留領域および先読み保留領域等が設定されている。この主制御回路51は判定手段に相当する。

20

【0025】

主制御回路51には、図3に示すように、第1始動口センサ52と第2始動口センサ53と普図センサ54と第1大入賞口センサ55と第2大入賞口センサ56と外れセンサ27とVセンサ28が接続されている。第1始動口センサ52は第1始動口15に入球した遊技球を検知し、第2始動口センサ53は第2始動口16に入球した遊技球を検知し、普図センサ54は普図始動口20を通過した遊技球を検知する。第1大入賞口センサ55は第1大入賞口18に入球した遊技球を検知し、第2大入賞口センサ56は第2大入賞口21に入球した遊技球を検知し、外れセンサ27は外れゾーン24に進入した遊技球を検知し、Vセンサ28はVゾーン25に進入した遊技球を検知する。これら各センサは遊技球を検知した場合にその検知内容に応じた信号を主制御回路51に出力する。

30

【0026】

主制御回路51には、図3に示すように、第2始動口ソレノイド57と第1大入賞口ソレノイド58と第2大入賞口ソレノイド59と振分けソレノイド60が接続されている。第2始動口ソレノイド61は第2始動口16の開閉部材17を操作するものであり、第1大入賞口ソレノイド62は第1大入賞口18の第1開閉部材19を操作するものであり、第2大入賞口ソレノイド63は第2大入賞口21の第2開閉部材22を操作するものであり、振分けソレノイド60は振分け部材26を操作するものである。この主制御回路51にはLED表示器31が接続されており、主制御回路51はLED表示器31の表示内容を制御することに応じて可変表示を行う。

40

【0027】

図3の払出制御基板70はマイクロコンピュータを主体とする払出制御回路71が搭載されたものであり、主制御回路51は第1始動口センサ52と第2始動口センサ53と第1大入賞口センサ55と第2大入賞口センサ56からのそれぞれの信号を検出した場合に

50

払出制御回路 7 1 に払出コマンドを送信する。この払出制御回路 7 1 には賞球払出装置 7 2 が接続されており、払出制御回路 7 1 は主制御回路 5 1 からの払出コマンドを検出した場合に賞球払出装置 7 2 を駆動することに応じて上皿 6 に単位個数の遊技球を賞球として払出す。

【 0 0 2 8 】

図 3 のサブ制御基板 8 0 はマイクロコンピュータを主体とするサブ制御回路 8 1 が搭載されたものであり、主制御回路 5 1 はサブ制御回路 8 1 に遊技の進行状況に応じたコマンドを送信する。このサブ制御回路 8 1 は ROM と RAM と CPU とリアルタイムクロック (R T C) を有するものであり、ROM にはメイン処理用と受信割り込み処理用と 1 m s タイマ割り込み処理用と 1 0 m s タイマ割り込み処理用のプログラムが格納されている。RAM はワークメモリとして機能するものであり、CPU は ROM の複数のプログラムを主制御回路 5 1 からのコマンドに応じて実行するものである。このサブ制御回路 8 1 にはボタンスイッチ 8 2 およびボタンスイッチ 8 3 が接続されており、サブ制御回路 8 1 はボタンスイッチ 8 2 の電気的な状態に応じて半球形ボタン 2 9 の操作状態を検出し、ボタンスイッチ 8 3 の電気的な状態に応じて剣形ボタン 3 0 の操作状態を検出する。

10

【 0 0 2 9 】

図 3 の画像制御基板 9 0 はマイクロコンピュータを主体とする画像制御回路 9 1 が搭載されたものであり、サブ制御回路 8 1 は主制御回路 5 1 からのコマンドに基づいて演出図柄表示器 3 2 の表示内容を設定し、画像制御回路 9 1 に表示内容の設定結果を送信する。この画像制御回路 9 1 は ROM と RAM と CPU と C G R O M と V R A M と V D P を備えている。ROM は画像データを指定するための画像制御用のプログラムが格納されたものであり、RAM はワークメモリとして機能するものであり、CPU は ROM のプログラムを実行するものである。C G R O M は演出図柄表示器 3 2 に画像を表示するための静止画データおよび動画データが格納されたものであり、V D P は CPU からの指令に応じて C G R O M から画像データを読出すものである。この V D P は画像データの読出し結果を V R A M に展開し、画像データの展開結果を合成して V R A M のフレームバッファに描画し、画像の描画結果を R G B 信号として演出図柄表示器 3 2 に出力するものであり、演出図柄表示器 3 2 には V D P からの R G B 信号に応じて画像がカラーで表示される。この画像制御回路 9 1 は図柄遊技手段と画像表示手段と第 1 の画像表示手段と第 2 の画像表示手段と選択手段に相当する。

20

30

【 0 0 3 0 】

図 3 のランプ制御基板 1 0 0 には複数の枠ランプ 1 0 1 と複数の盤面ランプ 1 0 2 と幕板ソレノイド 1 0 3 が接続されている。複数の枠ランプ 1 0 1 は前面枠 4 を電飾するものであり、複数の盤面ランプ 1 0 2 は装飾枠 3 3 を電飾するものであり、幕板ソレノイド 1 0 3 は幕板 3 5 を移動操作するものであり、ランプ制御基板 1 0 0 はサブ制御回路 8 1 からのコマンドに応じて複数の枠ランプ 1 0 1 と複数の盤面ランプ 1 0 2 と幕板ソレノイド 1 0 3 を駆動制御する。音声制御基板 1 1 0 は複数のスピーカ 1 1 1 を駆動制御することに応じて複数のスピーカ 1 1 1 から音声と楽曲と効果音を出力するものである。

【 0 0 3 1 】

3 . 遊技機能

40

3 - 1 . 普図遊技

3 - 1 - 1 . 普図抽選

遊技球が普図始動口 2 0 を通過した場合には図 4 (B) の普通図柄当否判定用乱数の値が取得され、図 4 (C) の普図当否判定テーブルから普通図柄当否判定用乱数の値の取得結果に応じた普図当否の判定結果が取得される。

【 0 0 3 2 】

3 - 1 - 2 . 普図変動表示

普図当否の判定結果が取得された場合には普図変動表示が行われる。この普図変動表示は L E D 表示器 3 1 の所定の複数の L E D を所定のパターンで点滅開始させた後に「普図当り」「普図外れ」のいずれかの態様で点滅停止させるものであり、所定の複数の L E D

50

は「普図当り」と判定されている場合に「普図当りの態様」で点滅停止され、「普図外れ」と判定されている場合に「普図外れの態様」で点滅停止される。この普図変動表示の所要時間は図4(D)の普図変動パターンテーブルのデータに基づいて設定される。この普図変動パターンテーブルは「時短状態」および「非時短状態」のそれぞれに変動時間を割付けたものであり、「時短状態」では普図変動表示時間「1秒」が設定され、「非時短状態」では普図変動表示時間「30秒」が設定される。

【0033】

3-1-3. 普図補助遊技

普図変動表示が「普図当り」の態様で停止された場合には図4(E)の補助遊技テーブルから現在の遊技状態に応じた補助遊技パターンが選択され、補助遊技パターンの選択結果で補助遊技が開始される。この補助遊技は第2始動口21を開放状態とするものであり、「時短状態」では第2始動口21の1回の長時間(30秒)の開放が補助遊技として実行され、「非時短状態」では第2始動口21の1回の短時間(1秒)の開放が補助遊技として実行される。

10

【0034】

3-2. 特図1遊技

3-2-1. 特図1遊技データの取得

遊技球が第1始動口15に有効に入球した場合には図4(A)の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と変動パターン乱数の値とリーチ判定用乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用乱数の値の取得結果～リーチ判定用乱数の値の取得結果が1組の特図1遊技データとして特図1保留領域に格納される。この特図1保留領域には、図5(d)に示すように、特図1保留領域1～4が設定されており、特図1遊技データは取得された順に「特図1保留領域4」「特図1保留領域3」「特図1保留領域2」「特図1保留領域1」の順序で格納される。即ち、特図1保留領域1～4の全てに特図1遊技データが格納されている場合には「特図1保留領域4」の特図1遊技データが最も古く、「特図1保留領域1」の特図1遊技データが最も新しい。これら特図1保留領域1～4の全てに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「4」と称し、特図1保留領域2～4の3つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「3」と称し、特図1保留領域3～4の2つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「2」と称し、特図1保留領域4の1つに特図1遊技データが格納されている状態を特図1保留数が「1」と称し、特図1保留領域1～4のいずれにも特図1遊技データが格納されていない状態を特図1保留数が「0」と称す。

20

30

【0035】

3-2-2. 特図1抽選

「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図1抽選が行われる。この遊技停止状態は特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技が全て停止している状態を称するものであり、特図1抽選は普図遊技中には許容される。この遊技停止状態で「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されている場合には「特図1保留領域4」から特別図柄当否判定用乱数の値の格納結果が検出され、「高確率状態」では図4(F)の高確率状態用の特図当否判定テーブルから特別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じた当否の判定結果が取得され、「通常確率状態」では図4(F)の通常確率状態用の特図当否判定テーブルから特別図柄当否判定用乱数の値の検出結果に応じた当否の判定結果が取得される。

40

【0036】

高確率状態用の特図当否判定テーブルから「外れ」の判定結果が取得された場合および通常確率状態用の特図当否判定テーブルから「外れ」の判定結果が取得された場合のそれぞれには「特図1保留領域4」からリーチ判定用乱数の値の格納結果が検出され、「時短状態」では図5(b)のリーチ判定用テーブルのうち「時短状態」の欄からリーチ判定用乱数の値の検出結果に応じたリーチ有無の判定結果が検出され、「非時短状態」では図5(b)のリーチ判定用テーブルのうち「非時短状態」の欄からリーチ判定用乱数の値の検

50

出結果に応じたリーチ有無の判定結果が検出される。

【 0 0 3 7 】

高確率状態用の特図当否判定テーブルから「大当り」の判定結果が検出された場合および通常確率状態用の特図当否判定テーブルから「大当り」の判定結果が検出された場合のそれぞれには「特図 1 保留領域 4」から大当り種別決定用乱数の値の格納結果が検出され、図 5 (a) の特図 1 用の大当り種別決定用テーブルから大当り種別決定用乱数の値の検出結果に応じた大当り種別が検出される。

【 0 0 3 8 】

「大当り」の判定結果が検出されることに応じて大当り種別が検出された場合には「特図 1 保留領域 4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出され、「非時短状態」では図 5 (c) の非時短状態用の変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択され、「時短状態」では図 5 (c) の時短状態用の変動パターンテーブルから特定の特図変動パターンおよび特定の特図変動表示時間が選択される。

10

【 0 0 3 9 】

「外れ」の判定結果が検出された場合には「特図 1 保留領域 4」から変動パターン乱数の値の格納結果が検出される。この変動パターン乱数の値の格納結果が「時短状態」で検出された場合には図 5 (c) の時短状態用の変動パターンテーブルから特定の特図変動パターンおよび特定の特図変動表示時間が選択され、「非時短状態」で検出された場合にはリーチ有無の判定結果に応じた異なる態様で特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。「リーチ有り」の判定結果が検出された場合には図 5 (c) の非時短状態用の変動パターンテーブルから変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択され、「リーチ無し」の判定結果が検出された場合には図 5 (c) の非時短状態用の変動パターンテーブルから特図 1 保留数と変動パターン乱数の値の検出結果に応じた特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択される。

20

【 0 0 4 0 】

3 - 2 3 . 特図 1 変動表示

特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図 1 変動表示が開始される。この特図 1 変動表示は L E D 表示器 3 1 の所定の複数の L E D を所定のパターンで点滅開始させた後に点滅停止させるものであり、所定の複数の L E D は外れと判定されている場合に「特図 1 外れ」の態様で点滅停止され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。この点滅開始から点滅停止までは特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で行われる。

30

【 0 0 4 1 】

3 - 2 4 . 大当り遊技

L E D 表示器 3 1 の所定の複数の L E D が大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止された場合には図 7 の大当り遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。この大当り遊技は第 1 大入賞口 1 8 または第 2 大入賞口 2 1 を開閉することに応じて遊技球が第 1 大入賞口 1 8 または第 2 大入賞口 2 1 に入球することを許容するものであり、大当り遊技パターン 1 ~ 4 のそれぞれには初回のラウンドの開始前にオープニング時間が設定され、最終回のラウンドの終了後にエンディング時間が設定されている。

40

【 0 0 4 2 】

大当り遊技パターン 1 ~ 4 のそれぞれは、図 7 に示すように、相互に同一の 1 5 回のラウンドからなるものである。これら各ラウンドは第 1 大入賞口 1 8 または第 2 大入賞口 2 1 を限度時間が経過するまで継続的に開放した後に一定時間 (2 秒) だけ閉鎖状態とするものであり、限度時間の経過前に限度個数 (1 0 個) の遊技球が入球した場合には限度時間の経過を待つことなく一定時間 (2 秒) だけ閉鎖状態とされた後に終了する。この限度時間には「 3 0 秒」「 0 . 1 秒」の 2 種類が設定されており、限度時間「 3 0 秒」は限度時間の経過前に限度個数の遊技球が入球可能な時間であり、限度時間「 0 . 1 秒」は遊技

50

球が入球不能な時間である。

【 0 0 4 3 】

[1]大当り遊技パターン 1 は 1 5 回のラウンドのそれぞれで第 1 大入賞口 1 8 を開放するものであり、各回のラウンドには第 1 大入賞口 1 8 に限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 1 は遊技者に賞球を払出すことが可能な 1 5 回のラウンドからなるものである（図 8 参照）。

【 0 0 4 4 】

[2]大当り遊技パターン 2 は 1 回目～ 8 回目のラウンドのそれぞれで第 1 大入賞口 1 8 を開放するものであり、1 回目～ 8 回目の各回のラウンドには限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 2 は 9 回目～ 1 5 回目のラウンドのそれぞれで第 1 大入賞口 1 8 を再び開放するものであり、9 回目～ 1 5 回目のそれぞれのラウンドには第 1 大入賞口 1 8 に遊技球が入球不能な限度時間「 0 . 1 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 2 は遊技者に賞球を払出すことが可能な 8 回のラウンドからなるものである（図 8 参照）。

10

【 0 0 4 5 】

[3]大当り遊技パターン 3 は 1 回目のラウンドで第 1 大入賞口 1 8 を開放するものであり、1 回目のラウンドには限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 3 は 2 回目のラウンドで第 2 大入賞口 2 1 を開放するものであり、2 回目のラウンドには第 2 大入賞口 2 1 に限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 3 は 3 回目～ 1 5 回目のラウンドのそれぞれで第 1 大入賞口 1 8 を再び開放するものであり、3 回目～ 1 5 回目のそれぞれのラウンドには第 1 大入賞口 1 8 に限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 3 は遊技者に賞球を払出すことが可能な 1 5 回のラウンドからなるものである（図 8 参照）。

20

【 0 0 4 6 】

[4]大当り遊技パターン 4 は 1 回目のラウンドで第 1 大入賞口 1 8 を開放するものであり、1 回目のラウンドには限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 4 は 2 回目のラウンドで第 2 大入賞口 2 1 を開放するものであり、2 回目のラウンドには限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 4 は 3 回目～ 8 回目のラウンドのそれぞれで第 1 大入賞口 1 8 を再び開放するものであり、3 回目～ 8 回目の各ラウンドには限度個数の遊技球が入球可能な限度時間「 3 0 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 4 は 9 回目～ 1 5 回目のラウンドのそれぞれで第 1 大入賞口 1 8 を再び開放するものであり、9 回目～ 1 5 回目のそれぞれのラウンドには遊技球が入球不能な限度時間「 0 . 1 秒」が設定されている。この大当り遊技パターン 4 は遊技者に賞球を払出すことが可能な 8 回のラウンドからなるものである（図 8 参照）。

30

【 0 0 4 7 】

3 - 2 - 5 . 遊技状態の更新

3 - 2 - 5 1 . 時短状態および非時短状態

大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1 」または「大当り図柄 2 」である場合には、図 6 (c) に示すように、大当り遊技が終了するときに「非時短状態」が設定され、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3 」または「大当り図柄 4 」であるときに「時短状態」が設定される。この「時短状態」は特図 1 遊技の回数および特図 2 遊技の回数に影響されることなく、大当り種別「大当り図柄 1 」または「大当り図柄 2 」が判定されるまで繰返して設定される。

40

【 0 0 4 8 】

3 - 2 - 5 2 . 通常確率状態および高確率状態

大当り遊技で遊技球が第 2 大入賞口 2 1 の V ゾーン 2 5 に入球した場合には当該大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定され、遊技球が V ゾーン 2 5 に入球しなかった場合には当該大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定される。この V ゾー

50

ン 2 5 の振分け部材 2 6 は第 2 大入賞口 2 1 の第 2 開閉部材 2 2 が閉鎖状態から開放状態に切り換えられることに同期して外れ状態から当り状態に切り換えられ、第 2 開閉部材 2 2 が開放状態から閉鎖状態に切り換えられることに同期して当り状態から外れ状態に切り換えられるものであり、「30 秒」を限度時間とする第 2 大入賞口 2 1 の開放中には第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球が全て V ゾーン 2 5 に進入し、「0.1 秒」を限度時間とする第 2 大入賞口 2 1 の開放中には遊技球が V ゾーン 2 5 に進入しない。即ち、大当り遊技が「大当り遊技パターン 3」または「大当りパターン 4」で実行される場合には遊技球が右打ちされていることを条件に 2 回目のラウンドで V ゾーン 2 5 に必ず進入し、大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定される。この「高確率状態」は特図 1 遊技の回数および特図 2 遊技の回数に影響されることなく、大当り種別「大当り図柄 1」または「大当り図柄 2」が判定されるまで繰返して設定される。

10

【0049】

3 - 2 - 6 . 特図 1 先読み

遊技球が第 1 始動口 1 5 に入球したことに応じて特図 1 遊技データの取得結果が特図 1 保留領域 1 ~ 4 のいずれかに格納された場合には特図 1 遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定 ~ 大当り種別の事前判定は上述の手順で行われるものであり、遊技状態の事前判定は当否の事前判定結果が大当りであった場合に大当り種別の事前判定結果に応じて行われる。即ち、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄 1」「大当り図柄 2」のいずれかである場合には「非時短状態」「通常確率状態」が事前判定され、大当り種別の事前判定結果が「大当り図柄 3」「大当り図柄 4」のいずれかである場合には「時短状態」「高確率状態」が事前判定される。

20

【0050】

当否の事前判定 ~ 遊技状態の事前判定が行われた場合には当否の事前判定結果 ~ 遊技状態の事前判定結果が 1 組の特図 1 先読みデータとして特図 1 先読み領域に格納される。この特図 1 先読み領域には、図 5 (d) に示すように、特図 1 先読み領域 1 ~ 4 が設定されており、「特図 1 保留領域 4」の特図 1 遊技データに応じた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 4」に格納され、「特図 1 保留領域 3」の特図 1 遊技データに応じた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 3」に格納され、「特図 1 保留領域 2」の特図 1 遊技データに応じた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 2」に格納され、「特図 1 保留領域 1」の特図 1 遊技データに応じた特図 1 先読みデータは「特図 1 先読み領域 1」に格納される。

30

【0051】

3 - 3 . 特図 2 遊技

3 - 3 - 1 . 特図 2 遊技データの取得

遊技球が第 2 始動口 2 1 に入球した場合には図 4 (A) の特別図柄当否判定用乱数の値と大当り種別決定用乱数の値と変動パターン乱数の値とリーチ判定用乱数の値が取得され、特別図柄当否判定用乱数の値の取得結果 ~ リーチ判定用乱数の値の取得結果が 1 組の特図 2 遊技データとして特図 2 保留領域に格納される。この特図 2 保留領域には、図 6 (d) に示すように、特図 2 保留領域 1 ~ 4 が設定されており、特図 2 遊技データは取得された順に「特図 2 保留領域 4」「特図 2 保留領域 3」「特図 2 保留領域 2」「特図 2 保留領域 1」の順序で格納される。これら特図 2 保留領域 1 ~ 4 の全てに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「4」であると称し、特図 2 保留領域 2 ~ 4 の 3 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「3」であると称し、特図 2 保留領域 3 ~ 4 の 2 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「2」であると称し、特図 2 保留領域 4 の 1 つに特図 2 遊技データが格納されている状態を特図 2 保留数が「1」であると称し、特図 2 保留領域 1 ~ 4 のいずれにも特図 2 遊技データが格納されていない状態を特図 2 保留数が「0」であると称す。

40

【0052】

50

3 - 3 2 . 特図 2 抽選

「特図 2 保留領域 4」に特図 2 遊技データが格納されている場合には現在が遊技停止状態にあることを条件に特図 2 抽選が開始される。この特図 2 抽選は「特図 2 保留領域 4」から特図 2 遊技データを検出し、特図 2 遊技データの検出結果に応じて行われるものであり、当否の判定には特図 1 抽選と同様の図 4 (F) の特図当否判定テーブルが使用され、リーチの有無の判定には特図 1 抽選と同様の図 6 (B) のリーチ判定テーブルが使用される。

【 0 0 5 3 】

特図 2 の大当り種別の判定には図 6 (a) の特図 2 用の大当り種別判定テーブルが使用される。この特図 2 用の大当り種別判定テーブルには特図 1 と同様の図柄 1 ~ 4 が設定されており、特図 2 用の大当り種別判定テーブルは「時短状態」「高確率状態」が設定されることとなる「大当り図柄 3」の選択確率が特図 1 用の大当り種別判定テーブルに比べて高い点で特図 1 用の大当り種別判定テーブルに対して異なる。

10

【 0 0 5 4 】

特図 2 用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間の判定には図 6 (b) の特図 2 用の特図変動パターンテーブルが使用される。この特図 2 用の変動パターンテーブルには特図 1 と同種の変動パターンおよび同一の変動表示時間が設定されており、特図 2 用の変動パターンテーブルは「非時短状態」に対して特定の変動パターン P000 および PH00 が設定されている点で特図 1 用の変動パターンテーブルに対して異なる。

【 0 0 5 5 】

20

3 - 3 3 . 特図 2 変動表示

特図 2 用の特図変動パターンおよび特図変動表示時間が選択された場合には特図変動表示時間の選択結果に応じた所要時間で特図 2 変動表示が行われる。この特図 2 変動表示は LED 表示器 3 1 の特図 2 用の複数の LED を所定のパターンで点滅開始させた後に点滅停止させるものであり、特図 2 用の LED は外れと判定されている場合に「特図 2 外れ」の態様で点滅停止され、大当りと判定されている場合に大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止される。

【 0 0 5 6 】

3 - 3 4 . 大当り遊技

LED 表示器 3 1 の特図 2 用の LED が大当り種別の判定結果に応じた態様で点滅停止された場合には図 7 の大当り遊技パターンテーブルから大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンが選択され、大当り遊技が大当り遊技パターンの選択結果で開始される。

30

【 0 0 5 7 】

3 - 3 - 5 . 遊技状態の更新

大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1」または「大当り図柄 2」である場合には、図 6 (c) に示すように、大当り遊技が終了するときに「非時短状態」が設定され、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」または「大当り図柄 4」である場合に「時短状態」が設定される。大当り遊技で遊技球が第 2 大入賞口 2 1 内の V ゾーン 2 5 に入球した場合には当該大当り遊技が終了するときに「高確率状態」が設定され、遊技球が V ゾーン 2 5 に入球しなかった場合には当該大当り遊技が終了するときに「通常確率状態」が設定される。即ち、「時短状態」「高確率状態」は大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3」「大当り図柄 4」のいずれかである場合に大当り遊技が終了した直後の特図 2 遊技から適用され、「大当り図柄 1」「大当り図柄 2」のいずれかが判定されるまで継続する。

40

【 0 0 5 8 】

3 - 3 - 6 . 特図 2 先読み

遊技球が第 2 始動口 2 1 に入球したことに応じて特図 2 遊技データの取得結果が特図 2 保留領域 1 ~ 4 のいずれかに格納された場合には特図 2 遊技データの取得結果に応じて当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定が行われ、当否の事前判定結果が大当りである場合には大当り種別の事前判定および遊技状態の事前判定が行われる。これら当否の事前判定 ~ 遊技状態の事前判定は上述の手順

50

で行われるものであり、当否の事前判定結果～遊技状態の事前判定結果は1組の特図2先読みデータとして特図2先読み領域に格納される。この特図2先読み領域には、図6(d)に示すように、特図2先読み領域1～4が設定されており、「特図2保留領域4」の特図2遊技データに応じた特図2先読みデータは「特図2先読み領域4」に格納され、「特図2保留領域3」の特図2遊技データに応じた特図2先読みデータは「特図2先読み領域3」に格納され、「特図2保留領域2」の特図2遊技データに応じた特図2先読みデータは「特図2先読み領域2」に格納され、「特図2保留領域1」の特図2遊技データに応じた特図2先読みデータは「特図2先読み領域1」に格納される。

【0059】

4. 主制御回路51の処理機能

10

4-1. メイン処理

主制御回路51は電源が投入されることに応じてROMから図9のメイン処理用のプログラムを検出し、S1の電源投入時処理でRAMへのアクセス許可とCPUとSIOとPIOとCTC等の設定を行う。そして、S2で割込み禁止を設定し、S3で割込み許可を設定し、S4で図5(A)(B)の各乱数の値を更新する。これら各乱数の値は現在値に「1」が加算されるものであり、上限値に加算された場合には「0」に戻して再び加算される。

【0060】

4-2. タイマ割込み処理

主制御回路51はS3で割込み許可を設定すると、S5のタイマ割込み処理の起動を許容する。このタイマ割込み処理は4msecの周期で実行されるものであり、今回のタイマ割込み処理が終了してから次のタイマ割込み処理が開始されるまでの待機時間にはS4の乱数更新処理が繰返される。

20

【0061】

図11は主制御回路51のタイマ割込み処理を示すフローチャートであり、主制御回路51は前回のタイマ割込み処理でRAMの出力バッファにセットしたコマンド等を今回のタイマ割込み処理のS11の出力処理でサブ制御回路81および払出制御回路71に送信する。そして、S12の乱数更新処理で図4(A)(B)の各乱数の値を更新し、S13のセンサ検出処理で外れセンサ27とVセンサ28と第1始動口センサ52と第2始動口センサ53と普図センサ54と第1大入賞口センサ55と第2大入賞口センサ56からの信号を検出する。

30

【0062】

主制御回路51はS13のセンサ検出処理を終えると、S14で普図センサ54からの信号をS13のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで普図センサ54からの信号を検出していると判断した場合にはS15の普図遊技データ取得処理で普通図柄当否判定用乱数の値を取得してS16へ移行し、普図センサ54からの信号を検出していないと判断した場合にもS16へ移行する。

【0063】

主制御回路51はS16へ移行すると、第2始動口センサ53からの信号をS13のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで第2始動口センサ53からの信号を検出していないと判断した場合にはS18へ移行し、第2始動口センサ53からの信号を検出していると判断した場合には特図2保留数を「4」と比較する。ここで特図2保留数が「4」とであると判断した場合にはS18へ移行し、特図2保留数が「4」未満であると判断した場合にはS17で特図2遊技データを取得する。ここで特図2遊技データの取得結果をその格納順序に従って特図2保留領域1～4のいずれかに格納し、出力バッファに特図2保留コマンドをセットし、S18へ移行する。この特図2保留コマンドは特図2保留数をサブ制御回路81に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路81に送信される。

40

【0064】

主制御回路51はS17で特図2遊技データの取得結果を格納すると、当否の事前判定

50

とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当り種別の事前判定と遊技状態の事前判定を特図2遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図2先読み領域1～4のうち格納順序に応じた1つに特図2先読みデータとして格納する。次に特図2先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路81に送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S18へ移行する。

【0065】

主制御回路51はS18へ移行すると、第1始動口センサ52からの信号をS13のセンサ検出処理で検出しているか否かを判断する。ここで第1始動口センサ52からの信号を検出していないと判断した場合にはS20の普図処理とS21の特図2処理とS22の特図1処理へ順に移行し、第1始動口センサ52からの信号を検出していると判断した場合には特図1保留数を「4」と比較する。ここで特図1保留数が「4」と判断した場合にはS20～S22へ順に移行し、特図1保留数が「4」未満であると判断した場合にはS19で特図1遊技データを取得する。ここで特図1遊技データの取得結果をその格納順序に従って特図1保留領域1～4のいずれかに格納し、出力バッファに特図1保留コマンドをセットする。この特図1保留コマンドは特図1保留数をサブ制御回路81に通知するものであり、次のタイマ割込み処理でサブ制御回路81に送信される。

10

【0066】

主制御回路51はS19で特図1遊技データの取得結果を格納すると、当否の事前判定とリーチ有無の事前判定と変動パターンの事前判定と変動表示時間の事前判定と大当り種別の事前判定と遊技状態の事前判定を特図1遊技データの取得結果に対して行い、当否～遊技状態の事前判定結果を特図1先読み領域1～4のうち格納順序に応じた1つに特図1先読みデータとして格納する。次に特図1先読みデータの格納結果を次のタイマ割込み処理でサブ制御回路81に送信すべくRAMの出力バッファにセットし、S20～S22へ順に移行する。

20

4-3. 普図処理

【0067】

主制御回路51はS20の普図処理で普通図柄当否判定用乱数の値の取得結果に応じて当否の判定を行い、普図変動表示を実行することに応じて普図当否の判定結果を報知する。ここで「普図当り」の判定結果を報知した場合には現在の遊技状態に応じた補助遊技パターンを選択し、補助遊技パターンの選択結果で補助遊技を行うことに応じて遊技球が第2始動口21に入球することを許容する。

30

【0068】

4-4. 特図2処理

図11はS21の特図2処理であり、主制御回路51はS21の特図2処理でS31の特図2抽選処理とS32の特図2変動停止処理とS33の特図2大当り遊技開始処理とS34の特図2大当り遊技中処理とS35の特図2大当り遊技停止処理をRAMの第2ポインタP2の値の設定結果に応じて択一的に実行する。この第2ポインタP2の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

【0069】

4-4-1. 特図2抽選処理

40

主制御回路51は第2ポインタP2の値が「1」に設定されている場合にS31の特図2抽選処理へ移行する。この第2ポインタP2の値は特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技がいずれも停止した遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路51はS31の特図2抽選処理で「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていないと判断した場合には特図2抽選処理を終え、「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には「特図2保留領域4」の特図2遊技データに基づいて当否の判定とリーチ有無の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路81に送信すべくRAMの出

50

カバッファにセツし、特図変動表示を開始する。

【 0 0 7 0 】

主制御回路 5 1 は特図変動表示を開始すると、「特図 2 保留領域 1」～「特図 2 保留領域 4」を整理する。この処理は「特図 2 保留領域 4」から特図 2 遊技データを消去するものであり、「特図 2 保留領域 3」に特図 2 遊技データが格納されている場合には当該特図 2 遊技データが「特図 2 保留領域 4」にシフトされ、「特図 2 保留領域 2」に特図 2 遊技データが格納されている場合には当該特図 2 遊技データが「特図 2 保留領域 3」にシフトされ、「特図 2 保留領域 1」に特図 2 遊技データが格納されている場合には当該特図 2 遊技データが「特図 2 保留領域 2」にシフトされる。この主制御回路 5 1 は「特図 2 保留領域 1～4」を整理した場合には同様の手順で「特図 2 先読み領域 1」「特図 2 先読み領域 4」を整理し、第 1 ポインタ P2 の値に「 2 」を設定する。

10

【 0 0 7 1 】

4 - 4 - 2 . 特図 2 変動停止処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値が「 2 」に設定されている場合に S32 の特図 2 変動停止処理へ移行する。ここでタイマの値を加算し、タイマの値の加算結果を特図変動表示時間の判定結果と比較する。ここでタイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達していない場合には特図 2 変動停止処理を終え、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達している場合には特図変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止する。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第 2 ポインタ P2 の値を「 1 」に初期設定し、当否の判定結果が「大当たり」である場合には第 2 ポインタ P2

20

【 0 0 7 2 】

4 - 4 - 3 . 特図 2 大当たり遊技開始処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値が「 3 」に設定されている場合には S33 の特図 2 大当たり遊技開始処理へ移行する。ここで大当たり種別の判定結果に応じた大当たり遊技パターンで大当たり遊技を開始し、サブ制御回路 8 1 に大当たり遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセツし、第 2 ポインタ P2 の値に「 4 」を設定する。

【 0 0 7 3 】

4 - 4 - 4 . 特図 2 大当たり遊技中処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値に「 4 」がセツされている場合には S34 の特図 2 大当たり遊技中処理へ移行し、大当たり遊技パターンの設定結果で大当たり遊技を進行させる。この主制御回路 5 1 は大当たり遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセツし、サブ制御回路 8 1 に送信する。

30

【 0 0 7 4 】

主制御回路 5 1 は「大当たり遊技パターン 3」または「大当たり遊技パターン 4」で大当たり遊技を進行させている場合には振分け部材 2 6 を第 2 開閉部材 2 2 の開閉に同期して移動操作し、遊技球が Vゾーン 2 5 に進入することを許容する。この特図 2 大当たり遊技中処理中に Vセンサ 2 8 からの信号を検出した場合には Vフラグをオン状態に設定する。この主制御回路 5 1 は大当たり遊技を大当たり遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当たり遊技を終え、サブ制御回路 8 1 に大当たり遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセツ

40

【 0 0 7 5 】

4 - 4 - 5 . 特図 2 大当たり遊技停止処理

主制御回路 5 1 は第 2 ポインタ P2 の値が「 5 」が設定されている場合には S35 の特図 2 大当たり遊技停止処理へ移行し、大当たり種別の判定結果を検出する。ここで大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄 1」「大当たり図柄 2」のいずれかである場合には遊技状態を「非時短状態」に設定し、大当たり種別の判定結果が「大当たり図柄 3」「大当たり図柄 4」のいずれかである場合には遊技状態を「時短状態」に設定する。そして、Vフラグがオン状態に設定されている場合には遊技状態を「確変状態」「時短状態」に設定し、Vフラグがオフ状態に設定されている場合には遊技状態を「通常確率状態」「非時短状態」に設定し、第

50

2 ポインタP2の値を「1」に初期設定する。

【0076】

4 - 5 . 特図1処理

図12はS22の特図1処理であり、主制御回路51はS22の特図1処理でS41の特図1抽選処理とS42の特図1変動停止処理とS43の特図1大当り遊技開始処理とS44の特図1大当り遊技中処理とS45の特図1大当り遊技停止処理をRAMの第1ポインタP1の値お設定結果に応じて択一的に実行する。この第1ポインタP1の値は電源投入時に「1」に初期設定されるものである。

【0077】

4 - 5 - 1 . 特図1抽選処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値が「1」に設定されている場合にS41の特図1抽選処理へ移行する。この第1ポインタP1の値は特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技がいずれも停止した遊技停止状態で「1」に設定されるものであり、主制御回路51はS41の特図1抽選処理で「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されているか否かを判断する。ここで「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていないと判断した場合には特図1抽選処理を終え、「特図1保留領域4」に特図1遊技データが格納されていると判断した場合には「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されているか否かを判断する。

【0078】

主制御回路51は「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていると判断した場合には特図1抽選処理を終える。この主制御回路51は「特図2保留領域4」に特図2遊技データが格納されていないと判断すると、S41で「特図1保留領域4」の特図1遊技データに基づいて当否の判定とリーチ有無の判定と変動パターンの判定と変動表示時間の判定を行い、当否の判定結果が大当りである場合には大当り種別の判定を行う。そして、当否の判定結果と変動パターンの判定結果と大当り種別の判定結果をサブ制御回路81に送信すべくRAMの出力バッファにセツし、特図変動表示を開始する。即ち、特図1処理は特図2処理に比べて優先順位が後に設定されたものであり、特図2保留数が「0」でない場合には特図2処理が特図1処理に対して優先的に行われ、特図2保留数が「0」になった時点で特図1処理が開始される。

【0079】

主制御回路51は特図変動表示を開始すると、「特図1保留領域1」～「特図1保留領域4」を整理する。この処理は「特図2保留領域1～4」と同様の手順で行われるものであり、主制御回路51は「特図1先読み領域1～4」も同様の手順で整理した後に第1ポインタP1の値に「2」を設定する。

【0080】

4 - 5 - 2 . 特図1変動停止処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値が「2」に設定されている場合にS42の特図1変動停止処理へ移行し、タイマの値の加算結果が特図変動表示時間の判定結果に到達することに応じて特図変動表示を当否の判定結果に応じた態様で停止する。そして、当否の判定結果が「外れ」である場合には第1ポインタP1の値を「1」に初期設定し、当否の判定結果が「大当り」である場合には第1ポインタP1の値を「3」に設定する。

【0081】

4 - 5 - 3 . 特図1大当り遊技開始処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値が「3」に設定されている場合にはS43の特図1大当り遊技開始処理へ移行する。ここで大当り種別の判定結果に応じた大当り遊技パターンで大当り遊技を開始し、サブ制御回路81に大当り遊技開始コマンドを送信すべく出力バッファにセツし、第1ポインタP1の値に「4」を設定する。

【0082】

4 - 5 - 4 . 特図1大当り遊技中処理

主制御回路51は第1ポインタP1の値に「4」がセツされている場合にはS44の特

10

20

30

40

50

図 1 大当り遊技中処理へ移行し、大当り遊技パターンの設定結果で大当り遊技を進行させる。この主制御回路 5 1 は大当り遊技でラウンドを開始する毎にラウンド開始コマンドを出力バッファにセットし、サブ制御回路 8 1 に送信する。

【 0 0 8 3 】

主制御回路 5 1 は「大当り遊技パターン 3 」または「大当り遊技パターン 4 」で大当り遊技を進行させている場合には振分け部材 2 6 を第 2 開閉部材 2 2 の開閉に同期して移動操作し、V センサ 2 8 からの信号を検出した場合には V フラグをオン状態に設定する。この主制御回路 5 1 は大当り遊技を大当り遊技パターンの最後まで進行させた場合には大当り遊技を終え、サブ制御回路 8 1 に大当り遊技終了コマンドを送信すべく出力バッファにセットし、第 1 ポインタ P1 の値に「 5 」を設定する。

10

【 0 0 8 4 】

4 - 5 - 5 . 特図 1 大当り遊技停止処理

主制御回路 5 1 は第 1 ポインタ P1 の値が「 5 」が設定されている場合には S45 の特図 1 大当り遊技停止処理へ移行する。ここで大当り種別の判定結果が「大当り図柄 1 」「大当り図柄 2 」のいずれかである場合には遊技状態を「非時短状態」に設定し、大当り種別の判定結果が「大当り図柄 3 」「大当り図柄 4 」のいずれかである場合には遊技状態を「時短状態」に設定する。そして、V フラグがオン状態に設定されている場合には遊技状態を「確変状態」「時短状態」に設定し、V フラグがオフ状態に設定されている場合には遊技状態を「通常確率状態」「非時短状態」に設定し、第 1 ポインタ P1 の値を「 1 」に初期設定する。

20

【 0 0 8 5 】

5 . 遊技演出

遊技演出は演出モードに応じた態様で行われるものであり、演出モードには「客待ち演出モード」と「低ベース演出モード」と「高ベース演出モード」と「大当り遊技演出モード」が設定されている。「客待ち演出モード」は遊技停止状態で設定される演出モードであり、客待ち演出モード中には演出図柄表示器 3 2 にデモンストレーション用の画像が表示される。「低ベース演出モード」は「非時短状態」「通常確率状態」で設定されるものであり、「低ベース演出モード」では演出図柄表示器 3 2 に低ベース演出モード用の背景画像が表示され、低ベース演出モード用の背景画像の前に重ねて画像が表示される。「高ベース演出モード」は「時短状態」「高確率状態」で設定されるものであり、「高ベース演出モード」では演出図柄表示器 3 2 に高ベース演出モード用の背景画像が表示され、高ベース演出モード用の背景画像の前に重ねて画像が表示される。

30

【 0 0 8 6 】

「大当り遊技演出モード」は大当り遊技中に設定されるものであり、「大当り遊技演出モード」では演出図柄表示器 3 2 に大当り遊技演出モード用の背景画像が表示され、大当り遊技演出用の背景画像の前に重ねて画像が表示される。この「大当り遊技演出モード」では大当り遊技のオープニング時間中に大当り遊技の開始を報知するオープニング画像と遊技者に「右打ち」を促す右打ち画像が演出図柄表示器 3 2 に表示され、1 回目 ~ 1 5 回目のラウンド中に現在のラウンドを示すラウンド画像が表示され、エンディング時間中に大当り遊技後の遊技状態を報知するエンディング画像が表示される。

40

【 0 0 8 7 】

5 - 1 . 図柄遊技演出

図柄遊技演出は特図変動表示の開始に時間的に同期して開始されるものであり、特図変動表示の終了に時間的に同期して終了する。この図柄遊技演出は演出図柄表示器 3 2 に背景画像の前に重ねて表示されるものであり、特図変動パターンの判定結果に応じて内容が設定される。この図柄遊技演出には、図 1 3 に示すように、「ノーマル演出」「全図同時停止演出」「ノーマルリーチ演出」「スーパーリーチ演出」の 4 種類が設定されている。

【 0 0 8 8 】

「ノーマル演出」~「全図同時停止演出」は、図 1 3 に示すように、いずれも「 3 列のスクロール表示の開始」で始められる。この「 3 列のスクロール表示」は「 1 」~「 9 」

50

の数字からなる演出図柄を左列と中列と右列の横3列にスクロール表示するものであり、各列のスクロール表示は「1」「2」・・・「9」の昇順で行われた後に「9」から「1」に戻して繰返される。これら各列のスクロール表示は「1」～「9」のうちのいずれか1つで停止されるものであり、3列の演出図柄はいずれも有色不透明な色彩で表示される。この3列の演出図柄は識別図柄に相当し、3列の演出図柄のスクロール表示は「可変表示」および「識別図柄の初期の態様」に相当し、3列の演出図柄のスクロール表示の停止は「可変停止表示」に相当する。

【0089】

3列のスクロール表示の停止状態での組合せには「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」「バラケ目の組合せ」の3種類が設定されている。「大当りの組合せ」は3列が相互に同一な組合せであり、主制御回路51が大当り用の「特図変動パターンPO00」～「特図変動パターンPO05」を送信した場合に設定される。この大当りの組合せは「識別図柄の当りの態様」に相当する。「外れリーチの組合せ」は左列および右列が相互に同一で中列が相違する組合せであり、主制御回路51が「リーチ有り」と判定することに応じて外れ用の「特図変動パターンPH01」～「特図変動パターンPH05」を送信した場合に設定される。この外れリーチの組合せは「識別図柄の外れの態様」に相当する。「バラケ目の組合せ」は左列および右列が相違する組合せであり、主制御回路51が「リーチ無し」と判定することに応じて外れ用の「特図変動パターンPH00」「特図変動パターンPH06」「特図変動パターンPH07」を送信した場合に設定される。

【0090】

5-1-1. ノーマル演出

ノーマル演出は、図13に示すように、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されたものである。この「ノーマル演出」は外れ用の「特図変動パターンPH00」「特図変動パターンPH06」の送信時に設定されるものであり、「ノーマル演出」では、図14に示すように、3列のスクロール表示が「左列」「右列」「中列」の順序で停止することに応じて「バラケ目の組合せ」が完成する。

【0091】

5-1-2. 全図同時停止演出

全図同時停止演出は、図13に示すように、「スクロール表示の停止」が3列同時に設定されたものである。この「全図同時停止演出」は外れ用の「特図変動パターンPH07」の送信時に設定されるものであり、「全図同時停止演出」では3列のスクロール表示が互いに同時に停止することに応じて「バラケ目の組合せ」が完成する。

【0092】

5-1-3. ノーマルリーチ演出

ノーマルリーチ演出は、図13に示すように、「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」「中列」の順序に設定されたものであり、「中列」に対して「スクロール表示の停止」の前に「スクロール速度の低下」が設定されている。この「ノーマルリーチ演出」は外れ用の「特図変動パターンPH05」の送信時に加えて大当り用の「特図変動パターンPO00」「特図変動パターンPO05」の送信時にも設定されるものであり、図15に示すように、「ノーマルリーチ演出」では「スクロール表示の停止」が「左列」「右列」の順序で行われた時点で「左列」および「右列」が相互に同一なリーチ状態が発生し、「中列」のスクロール表示がリーチ状態で低速度に切換えられる。この3列の演出図柄のリーチ状態は「識別図柄の発展の態様」に相当する。

【0093】

「中列」のスクロール表示は外れ用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と異なる演出図柄で停止されるものであり、外れ用の「ノーマルリーチ演出」では最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて外れリーチの組合せが完成する。この「中列」のスクロール表示は大当り用の「ノーマルリーチ演出」では「左列」「右列」と同一の演出図柄で停止されるものであり、大当り用の「ノーマルリーチ演出」では最終の「中列」のスクロール表示が停止することに応じて大当りの組合せが完成する。

【 0 0 9 4 】

5 - 1 - 4 . スーパーリーチ演出

スーパーリーチ演出は、図 1 3 に示すように、「スクロール速度の低下（中列）」の後に「スーパーリーチ演出の表示」が設定されたものであり、スーパーリーチ演出は「中列」が低速度でスクロール表示されているリーチ状態で表示される。このスーパーリーチ演出では左列と中列と右列の演出図柄が消去され、図 1 6 の（c）に示すように、半透過リーチ画像が表示開始される。この半透過リーチ画像は遊技者にスーパーリーチ演出が始まることを報知するものであり、演出図柄表示器 3 2 の液晶画面が襖を模した 2 つの襖画像 F0 で閉じられる演出内容に設定されている。これら 2 つの襖画像 F0 のそれぞれは有色不透明な色彩に設定されたものであり、2 枚の襖画像 F0 には有色不透明な「バトルスタート」のアナウンス画像 Ab が重ねられる。この演出図柄表示器 3 2 の液晶画面が 2 つの襖画像 F0 で閉じられた画像は「表示領域の覆われた態様」に相当する。

10

【 0 0 9 5 】

図 1 7 は半透過リーチ画像の詳細である。この半透過リーチ画像の表示前には左列の演出図柄と中列の演出図柄と右列の演出図柄が有色不透明な色彩で表示されており、半透過リーチ画像では 3 列の演出図柄が相互に同一な有色半透明な色彩で 2 つの襖画像 F0 に重ねられ、3 列の演出図柄が覆いの向う側にあるかのように 2 枚の襖画像 F0 を透過して認識可能な態様で表示される。これら 3 列の演出図柄は 2 枚の襖が閉まる画像の直前のリーチ状態で表示されるものであり、半透過リーチ画像では左列および右列のスクロール表示が相互に同一の演出図柄で停止し、中列のスクロール表示が上から下に向けて低速度で継続される。この半透過リーチ画像の表示時間は 3 列の演出図柄が複数の非確定的な「外れリーチの組合せ」および 1 つの非確定的な「大当りの組合せ」となる値に設定されており、遊技者は 3 列の演出図柄が「大当りの組合せ」となる画像を見ることができ、複数の「外れリーチの組合せ」となる画像も見ることができる。この 3 列の演出図柄の非確定的な「外れリーチの組合せ」は「識別図柄の非確定的な外れの態様」に相当し、非確定的な「大当りの組合せ」は「識別図柄の非確定的な大当りの態様」に相当する。尚、図面中の斜体の演出図柄は有色半透明であることを示し、ゴシック体の演出図柄は有色不透明であることを示している。

20

【 0 0 9 6 】

半透過リーチ画像は 2 枚の襖が開く画像で終了するものであり、図 1 7（d）に示すように、半透過リーチ画像が終了したときには 2 枚の襖画像 F0 が消去され、3 列の演出図柄の色彩が有色半透明から元の有色不透明に戻される。これら 3 列の演出図柄は半透過リーチ画像と同一のリーチ状態で表示されるものであり、左列および右列は相互に同一な演出図柄でスクロール停止し、中列の演出図柄は上から下へ低速度でスクロール表示される。このリーチ画像はバトル画像に切換えられる。

30

【 0 0 9 7 】

バトル画像は主人公の女性が敵の恐竜と格闘する内容に設定されたものであり、図 1 8 に示すように、バトル画像にはバトル画像 1 ~ 4 の 4 種類が設定されている。バトル画像 1 は、図 1 8 に示すように、敵の恐竜が「スピノサウルス」に設定されたものであり（a 参照）、大当り用の「特図変動パターン P001」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH01」のそれぞれに対して設定されている。バトル画像 2 は敵の恐竜が「ブラキオサウルス」に設定されたものであり（b 参照）、大当り用の「特図変動パターン P002」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH02」のそれぞれに対して設定されている。バトル画像 3 は敵の恐竜が「プテラノドン」に設定されたものであり（c 参照）、大当り用の「特図変動パターン P003」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH03」のそれぞれに対して設定されている。バトル画像 4 は敵の恐竜が「ティラノサウルス」に設定されたものであり、大当り用の「特図変動パターン P004」および外れリーチ用の「特図変動パターン PH04」のそれぞれに対して設定されている。

40

【 0 0 9 8 】

スーパーリーチ演出 1 は半透過リーチ画像およびリーチ画像に続けてバトル画像 1 が表

50

示されるものであり、スーパーリーチ演出2はバトル画像2が表示されるものであり、スーパーリーチ演出3はバトル画像3が表示されるものであり、スーパーリーチ演出4はバトル画像4が表示されるものである。これらスーパーリーチ演出1～4の画像のそれぞれはリーチ演出画像に相当するものであり、スーパーリーチ演出1～4の大当りの信頼度は「スーパーリーチ演出4」「スーパーリーチ演出3」「スーパーリーチ演出2」「スーパーリーチ演出1」の順に高く設定されている(図5および6参照)。

【0099】

スーパーリーチ演出1～4のそれぞれには、図18に示すように、勝利の結末シーン(e参照)および敗北の結末シーン(f参照)の2種類が設定されている。勝利の結末シーンは主人公が勝利したことを示唆するものであり、大当り用の「特図変動パターンPO01」～「特図変動パターンPO04」の送信時に設定される。即ち、大当り用のスーパーリーチ演出1～4のそれぞれではバトル画像1～4のそれぞれで主人公が格闘に勝利した後に勝利の結末シーンを経て3列の演出図柄が大当りの組合せで表示される。敗北の結末シーンは主人公が敗北したことを示唆するものであり、外れリーチ用の「特図変動パターンPH01」～「特図変動パターンPH04」の送信時に設定される。即ち、外れ用のスーパーリーチ演出1～4のそれぞれではバトル画像1～4で主人公が敗北した後に敗北の結末シーンを経て3列の演出図柄が外れリーチの組合せで表示される。

10

【0100】

5-2. 保留演出

保留演出は「低ベース演出モード」では演出図柄遊技中に特図1保留数を遊技者に報知し、「高ベース演出モード」では演出図柄遊技中に特図2保留数を報知する演出である。「低ベース演出モード」は「非時短状態」「通常確率状態」が設定された状態であり、「高ベース演出モード」は「時短状態」「高確率状態」が設定された状態であり、図14に示すように、保留演出は演出図柄表示器32に特図1保留数または特図2保留数に応じた数の保留画像Rを表示することで行われる。

20

【0101】

5-3. 大当り遊技演出

大当り遊技中には大当り遊技演出が行われる。この大当り遊技演出は遊技者の「大当り」の獲得に対する喜び感を高めるものであり、演出図柄表示器32に大当り遊技演出用の画像を表示することで行われる。この画像は大当り遊技でラウンドが進行することに応じて変化する。

30

【0102】

5-4. V入賞演出

V入賞演出は遊技球が第2大入賞口21のVゾーン25に進入したと遊技者に報知するものであり、今回の大当り遊技の終了後に「時短状態」「高確率状態」が設定されると今回の大当り遊技の終了前に遊技者に報知するものでもある。このV入賞演出は今回の大当り遊技が大当り遊技パターン3で行われている場合および大当り遊技パターン4で行われている場合のそれぞれに遊技球が2回目のラウンドでVゾーン25に最初に入球した場合に行われるものであり、演出図柄表示器32のうちVゾーン25側にV画像を表示開始し、V画像を演出図柄表示器32の中央部に向けて移動表示することで行われる。

40

【0103】

5-5. ストーリー解説演出

演出図柄表示器32の液晶画面には、図14に示すように、右下部に位置してウィンドウ画像Wが表示される。このウィンドウ画像Wは横長の長方形に設定されたものであり、ストーリー解説演出はウィンドウ画像W内に左右方向に並ぶ「11」個の文字(画像要素に相当する)からなる解説画像Lを表示することで行われる。このウィンドウ画像Wは横長の長方形をなすものであり、互いに対向する第1の境界線BD1および第2の境界線BD2を含む4本の直線状の境界線BDを有している。

【0104】

解説画像Lは右から左に向けて遊技者が解読可能な一定速度でスクロール表示されるも

50

のであり、複数の文字のうちウィンドウWの外に位置する部分が第1の境界線BD1を越えて内に位置する部分となると同時にウィンドウWの内に位置する部分が第2の境界線BD2を越えて外に位置する部分となるように複数の文字の並びの方向に沿って動く態様で表示される。この解説画像Lはスクロール表示されることに応じて一篇の物語となるものである。この物語は主人公が置かれた「境遇」や主人公が生きる「目的」や主人公が過ごした「生い立ち」等を説明するものであり、図14は物語として「ここは戦いの地。強い者だけが生き残ることを許される。私は何故にこの地に迷い込んでしまった・・・」を例示するものである。このストーリー解説演出は特図1遊技と特図2遊技と大当り遊技がいずれも行われていない遊技停止状態に行われるものであり、特図1遊技または特図2遊技が実行されている場合であってもスーパーリーチ演出のバトル画像が表示されていない場合には実行される。即ち、ストーリー解説演出は演出図柄遊技の画像とは無関係に行われるものであり、バトル画像1～4および後述のバトル予告画像B3が表示されている場合を除いて常に表示される。この解説画像Lは標準画像と装飾画像と第1の画像に相当し、解説画像Lのうちウィンドウ画像Wの外に位置する部分が内に位置する部分となるように右から左へ動く態様で表示される。ウィンドウ画像Wは表示領域に相当する。

10

【0105】

5-6. バトル予告演出1

バトル予告演出1は、図19に示すように、ウィンドウ画像W内にバトル予告画像B1を表示するものである。このウィンドウ画像W内にはバトル予告画像B1の表示前に解説画像Lが表示されており、バトル予告画像B1は3列の演出図柄のリーチ状態でウィンドウ画像W内から解説画像Lが消去された後に表示される。このバトル予告画像B1はスーパーリーチ演出の種類を遊技者に示唆するものであり、バトル画像での敵を特定する固有名詞からなる。図19はバトル予告画像B1としてバトル画像1での敵「スピノサウルス」を例示するものである。このバトル予告演出1は100%の信頼度に設定されたものであり、バトル予告演出1の終了後にはバトル予告演出1で予告されたバトル画像が必ず表示開始される。

20

【0106】

バトル予告演出1は、図19(b)に示すように、幕板35を退避位置から演出位置に移動操作することで開始される。この幕板35はバトル予告演出1の非実行状態で退避位置にあり、退避位置から演出位置に移動することに応じてバトル予告演出1の開始を遊技者に示唆する。この幕板35は演出位置でウィンドウ画像Wに前から重なることに応じてウィンドウ画像Wを遊技者から視認不能に隠すものであり、演出位置で一定時間だけ静止した後に演出位置から退避位置に戻される。バトル予告画像B1は幕板35が演出位置に静止している状態でウィンドウ画像W内に表示されるものであり、幕板35が演出位置から退避位置に戻されることに応じて遊技者から視認可能になる。

30

【0107】

5-7. バトル予告演出2

バトル予告演出2は、図20に示すように、ウィンドウ画像Wの左側にバトル予告画像B2を表示することで行われる。このバトル予告画像B2はウィンドウ画像W内に解説画像Lがスクロール表示されたストーリー解説演出中に3列の演出図柄のスクロール状態で表示されるものであり、今回の演出図柄遊技の画像でバトル画像1～4のいずれかが表示されると100%の信頼度で遊技者に予告するものである。このバトル予告画像B2には、図21に示すように、4種類の色彩が設定されており、「緑色」のバトル予告画像B2は低信頼度のバトル画像4が表示されると予告し、「赤色」のバトル予告画像B2は中信頼度のバトル画像3が表示されると予告し、「金色」のバトル予告画像B2は高信頼度のバトル画像2が表示されると予告し、「虹色」のバトル予告画像B2は最高信頼度のバトル画像1が表示されると予告する。

40

【0108】

バトル予告画像B2が表示された場合にはスクロール表示中の3列の演出図柄が「左列」「右列」の順に相互に同一の数字でスクロール停止することに応じてリーチ状態が発生

50

し、リーチ状態でバトル予告演出 1 が行われる。このバトル予告演出 1 はバトル予告演出 2 と同一のスーパーリーチ演出の表示を予告するものである。

【 0 1 0 9 】

5 - 8 . バトル予告演出 3

バトル予告演出 3 は、図 2 0 に示すように、左右方向に並ぶ複数の文字（画像要素に相当する）を有する「注目！！」のバトル予告画像 B3 をウィンドウ画像 W 内に表示することで行われるものであり、バトル予告画像 B3 は複数の文字のうちウィンドウ W の外に位置する部分が第 1 の境界線 BD1 を越えて内に位置する部分となると同時にウィンドウ W の内に位置する部分が第 2 の境界線 BD2 を越えて外に位置する部分となるように複数の文字の並びの方向に沿って動く態様で表示される。このバトル予告画像 B3 はウィンドウ画像 W 内に解説画像 L がスクロール表示されたストーリー解説演出中に 3 列の演出図柄のスクロール状態で解説画像 L に換えて表示されるものであり、右から左に向けて遊技者が解読可能な一定速度でスクロール表示される。このバトル予告画像 B3 は今回の演出図柄遊技の画像でバトル予告画像 B2 が表示されると 1 0 0 % の信頼度で遊技者に予告するものであり、バトル予告画像 B2 が表示されることに応じてウィンドウ画像 W 内から消去され、バトル予告画像 B3 の消去後にはウィンドウ画像 W 内に解説画像 L が右から左に向けて再びスクロール表示される。このバトル予告画像 B3 は非標準画像と示唆画像と第 2 の画像に相当し、バトル予告画像 B3 のうちウィンドウ画像 W の外に位置する部分が内に位置する部分となるように動く態様で表示される。このバトル予告画像 B3 は当否の判定結果に関連して表示されるものであり、大当りの可能性を遊技者に示唆するものであり、変動表示の結果を遊技者に示唆するものである。

10

20

【 0 1 1 0 】

バトル予告画像 B3 には、図 2 1 に示すように、バトル予告画像 B2 と同一の 4 種類の色彩が設定されており、「緑色」のバトル予告画像 B3 は「緑色」のバトル予告画像 B2 が表示されると予告し、「赤色」のバトル予告画像 B3 は「赤色」のバトル予告画像 B2 が表示されると予告し、「金色」のバトル予告画像 B3 は「金色」のバトル予告画像 B2 が表示されると予告し、「虹色」のバトル予告画像 B3 は「虹色」のバトル予告画像 B2 が表示されると予告する。

【 0 1 1 1 】

図 2 2 は予告演出パターンを示すものであり、演出図柄表示器 3 2 には下記の予告演出パターン 1 または予告演出パターン 2 を経てバトル画像が表示開始される。

30

[1] 予告演出パターン 1

3 列の演出図柄のスクロール表示中にはウィンドウ画像 W 内に解説画像 L がスクロール表示されている（a 参照）。これら 3 列の演出図柄のスクロール表示中にウィンドウ画像 W 内にバトル予告演出 3 としてバトル予告画像 B3 が表示された場合（b 参照）にはバトル予告画像 B3 のスクロール方向にバトル予告演出 2 としてバトル予告画像 B2 が表示され（c 参照）、3 列の演出図柄がリーチ状態となる（d 参照）。このリーチ状態で半透過リーチ画像が表示され、半透過リーチ画像がリーチ画像に戻された後にウィンドウ画像 W 内にバトル予告演出 1 としてバトル予告画像 B1 が表示され（e 参照）、バトル予告画像 B1 に応じたバトル画像を経て 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せ（h 参照）または大当りの組合せ（i 参照）となる。

40

[2] 予告演出パターン 2

3 列の演出図柄のスクロール表示中にはウィンドウ画像 W 内に解説画像 L がスクロール表示されている（a 参照）。これら 3 列の演出図柄のスクロール表示中にバトル予告演出 3 およびバトル予告演出 2 を経由することなくリーチ状態が発生すると（d 参照）、ウィンドウ画像 W 内に解説画像 L に換えてバトル予告演出 1 のバトル予告画像 B1 が表示され（e 参照）、バトル予告画像 B1 に応じたバトル画像を経て 3 列の演出図柄が外れリーチの組合せ（h 参照）または大当りの組合せ（i 参照）となる。

【 0 1 1 2 】

5 - 9 . 信頼度予告演出

50

信頼度予告演出はノーマルリーチ演出中に発生するものであり、図 2 3 に示すように、半透過リーチ画像で始められる（b 参照）。この半透過リーチ画像は、スーパーリーチ演出 1 ~ 4 と同様に、リーチ画像から切換えられるものであり、3 列の演出図柄はリーチ状態で有色不透明な色彩から有色半透明な色彩に変化し、有色不透明な 2 つの襖画像 F0 に重ねてリーチ状態で表示される。これら 3 列の演出図柄は覆いの向う側で非確定的な 1 つの「大当りの組合せ」および非確定的な複数の「外れリーチの組合せ」となる態様で視認可能に表示される。

【 0 1 1 3 】

信頼度予告演出では、図 2 3 に示すように、半透過リーチ画像にアナウンス画像 Ar が重ねられる。このアナウンス画像 Ar は遊技者に半球形ボタン 2 9 の操作を促すものであり、遊技者がアナウンス画像 Ar の表示開始から一定時間内に半球形ボタン 2 9 を操作した場合にはアナウンス画像 Ar が消去される。このアナウンス画像 Ar は半球形ボタン 2 9 が操作されることなく一定時間が経過した場合にも消去されるものであり、アナウンス画像 Ar が消去された場合には 2 枚の襖画像 F0 のそれぞれが下記 [1][2][3] のいずれかのパターンで 2 つの襖画像 F1 または F2 または F3 に切換えられる。これら襖画像 F1 ~ F3 のそれぞれは有色不透明な色彩に設定されたものであり、3 列の演出図柄は 2 つの襖画像または F2 または F3 に重ねて有色半透明な色彩で表示され、覆いの向う側で非確定的な「大当りの組合せ」および非確定的な複数の「外れリーチの組合せ」となる半透過リーチ画像が引続いて表示される。この演出図柄表示器 3 2 の液晶画面に 2 つの襖画像 F1 ~ F3 が表示された画像のそれぞれは「覆われた態様」に相当する。

[1] 襖画像 F0 から襖画像 F1 (a b c 参照)

[2] 襖画像 F0 から襖画像 F1 を経て襖画像 F2 (a b c d 参照)

[3] 襖画像 F0 から襖画像 F1 および襖画像 F2 を順に経て襖画像 F3 (a b c d e 参照)

【 0 1 1 4 】

襖画像 F0 ~ F3 の 4 つは、図 2 3 に示すように、互いに模様が相違するものであり、2 つの襖画像 F1 には「チャンス」のアナウンス画像 A1 が重ねられ、2 つの襖画像 F2 には「ビッグチャンス」のアナウンス画像 A2 が重ねられ、2 つの襖画像 F3 には「グレートチャンス」のアナウンス画像 A3 が重ねられる。これらアナウンス画像 A1 ~ A3 は「大当りの組合せ」が完成することに対する確率の高さを遊技者に報知するものであり、信頼度予告演出はパターン 1 では 2 枚の襖画像 F1 が開いてリーチ画像の表示が再開されることで終了し、パターン 2 では 2 枚の襖画像 F2 が開いてリーチ画像の表示が再開されることで終了し、パターン 3 では 2 枚の襖画像 F3 が開いてリーチ画像の表示が再開されることで終了する。3 列の演出図柄は襖が開く演出が行われることに応じて有色不透明な色彩に戻されるものであり、信頼度予告演出が終了した場合には中列の演出図柄のスクロール表示が有色不透明な表示状態で停止することに依りて 3 列の演出図柄が「大当りの組合せ」または「外れリーチの組合せ」となる。

【 0 1 1 5 】

6 . サブ制御回路 8 1 の処理機能

6 - 1 . メイン処理

サブ制御回路 8 1 は電源投入されると、図 2 4 の S51 の電源投入処理で CPU と SIO と PIO と CTC 等を設定する。そして、S52 で割込みを禁止し、S53 の乱数更新処理で複数の乱数の値を更新する。次に S54 のコマンド送信処理で RAM の出力バッファに格納されているコマンドを画像制御回路 9 1 に送信し、S55 で割込みを許可した後に S53 ~ S55 をループする。この割込み許可中には S56 の受信割り込み処理および S57 の 10ms タイマ割込み処理を実行する。

【 0 1 1 6 】

6 - 2 . 受信割込み処理

サブ制御回路 8 1 は主制御回路 5 1 からの STB 信号が INT 端子に入力される毎に S56 の受信割込み処理を起動し、主制御回路 5 1 が S11 の出力処理で送信したコマンド等を RAM の受信バッファに格納する。この受信割込み処理は S57 の 10ms タイマ割込み処

理に優先して実行されるものである。

【 0 1 1 7 】

6 - 3 . 10ms タイマ割込み処理

サブ制御回路 8 1 は 10msec の周期で割込み信号が入力される毎に S57 の 10ms タイマ割込み処理を起動する。この 10ms タイマ割込み処理はタイマ更新処理および受信コマンド解析処理を有するものであり、サブ制御回路 8 1 はタイマ更新処理で時間を計測するためのタイマを更新し、受信コマンド解析処理で図 2 5 の S71 ~ S82 を実行する。

【 0 1 1 8 】

6 - 3 1 . 受信コマンド解析処理

6 - 3 1 1 . 先読みデータ処理

サブ制御回路 8 1 は図 2 5 の S71 で主制御回路 5 1 からの特図 1 先読みデータが RAM の受信バッファに格納されていると判断すると、S72 の先読みデータ処理で RAM の特図 1 先読み領域 1 ~ 4 のそれぞれに受信バッファの特図 1 先読みデータをシフトする。このサブ制御回路 8 1 は S71 で主制御回路 5 1 からの特図 2 先読みデータが RAM の受信バッファに格納されていると判断すると、S72 で RAM の特図 2 先読み領域 1 ~ 4 のそれぞれに受信バッファの特図 2 先読みデータをシフトする。即ち、サブ制御回路 8 1 の RAM には主制御回路 5 1 と同一の特図 1 先読みデータおよび特図 2 先読みデータが常に格納される。

【 0 1 1 9 】

6 - 3 1 2 . 保留演出処理

サブ制御回路 8 1 は S73 で主制御回路 5 1 からの特図 1 保留コマンドまたは特図 2 保留コマンドが RAM の受信バッファに格納されていると判断すると、S74 の保留演出処理で演出図柄表示器 3 2 に保留画像 R を表示する。この保留画像 R は特図 1 保留または特図 2 保留の数を遊技者に報知するものであり、保留画像 R の数は「低ベース演出モード」では RAM の特図 1 先読みデータの数に一致する数に設定され、「高ベース演出モード」では RAM の特図 2 先読みデータの数に一致する数に設定される。

【 0 1 2 0 】

6 - 3 1 3 . 図柄遊技演出開始処理

サブ制御回路 8 1 は S75 で主制御回路 5 1 からの特図 1 遊技データまたは特図 2 遊技データが RAM の受信バッファに格納されていると判断すると、S76 の図柄遊技演出開始処理へ移行する。ここで受信バッファから当否の判定結果とリーチ有無の判定結果と特図変動パターンの判定結果を検出する。

【 0 1 2 1 】

サブ制御回路 8 1 は特図変動パターンの判定結果を検出すると、特図変動パターンの検出結果に応じて演出図柄遊技用のビデオデータ指定コマンドを設定し、ビデオデータ指定コマンドの設定結果を画像制御回路 9 1 に送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路 9 1 はサブ制御回路 8 1 からのビデオデータ指定コマンドを受信することに応じて VROM からビデオデータ指定コマンドに応じたビデオデータを検出し、ビデオデータの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器 3 2 に演出図柄遊技の画像を表示開始する。

【 0 1 2 2 】

サブ制御回路 8 1 は S76 でビデオデータ指定コマンドを画像制御回路 9 1 に送信すると、3 列の演出図柄の組合せを設定する。この 3 列の演出図柄は当否の検出結果が「大当り」である場合に「大当りの組合せ」に設定されるものであり、当否の検出結果が「外れ」でリーチ有無の検出結果が「リーチ有り」の場合には「外れリーチの組合せ」に設定され、当否の検出結果が「外れ」でリーチ有無の検出結果が「リーチ無し」の場合には「バラケ目の組合せ」に設定される。このサブ制御回路 8 1 は 3 列の演出図柄の組合せを設定すると、3 列の演出図柄の組合せの設定結果を画像制御回路 9 1 に送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路 9 1 はサブ制御回路 8 1 からの 3 列の演出図柄の組合せの設定結果で 3 列の演出図柄のスクロール表示を停止する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 3 】

6 - 3 1 3 1 . バトル予告演出処理

サブ制御回路 8 1 は S76 で 3 列の演出図柄の組合せの設定結果を画像制御回路 9 1 に送信すると、特図変動パターンの検出結果がスーパーリーチ演出用の「PH01 ~ PH04」「PO01 ~ PO04」のいずれかであるかを判断する。ここで特図変動パターンの検出結果がスーパーリーチ演出用のいずれかであると判断した場合には図 2 6 (a) のバトル予告演出処理を開始し、S81 でバトル予告演出を行うか否かを判定する。この判定処理は S53 の乱数の値の更新結果に基づいて行われるものであり、図 2 6 (b) に示すように、バトル予告演出の判定はバトル予告演出パターン 1 または 2 で予告演出が発生した場合には発生しなかった場合に比べて 3 列の演出図柄が高確率で「大当りの組合せ」となるように行われる。

10

【 0 1 2 4 】

サブ制御回路 8 1 は S81 でバトル予告演出を行うと判定すると、S82 でバトル予告演出パターンを判定する。このバトル予告演出パターンの判定は、図 2 6 (b) に示すように、「スーパーリーチ演出 4」「スーパーリーチ演出 3」「スーパーリーチ演出 2」「スーパーリーチ演出 1」と大当りの信頼度が高くなることに従ってバトル予告演出パターン 2 の発生確率が高くなり、バトル予告演出パターン 1 の発生確率が低くなるように行われるものであり、サブ制御回路 8 1 はバトル予告演出パターンを判定した場合には S83 でバトル予告演出パターンの判定結果を画像制御回路 9 1 に送信すべく出力バッファにセットし、S84 で幕板ソレノイド 1 0 4 用のシーケンスデータをランプ制御基板 1 0 0 に送信すべく出力バッファにセットする。

20

【 0 1 2 5 】

画像制御回路 9 1 はバトル予告演出パターンの判定結果を受信した場合にはバトル予告演出パターンの受信結果に応じた画像データを VROM から検出し、画像データの検出結果を再生することに応じてバトル予告演出パターン 1 または 2 で演出図柄表示器 3 2 にバトル予告演出 1 ~ 3 の画像を表示し、バトル予告演出 1 で半透過リーチ画像を表示する。ランプ制御基板 1 0 0 はシーケンスデータを受信した場合には幕板ソレノイド 1 0 3 をシーケンスデータの受信結果に応じて駆動制御し、幕板 3 5 をバトル予告演出 1 でのバトル予告画像 B1 の表示および消去に連係して移動操作する。

30

【 0 1 2 6 】

6 - 3 1 3 2 . 信頼度予告演出処理

サブ制御回路 8 1 は S76 で 3 列の演出図柄の組合せの設定結果を画像制御回路 9 1 に送信すると、特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用の「PH05」「PO05」のいずれかであるかを判断する。ここで特図変動パターンの検出結果がノーマルリーチ演出用であると判断した場合には図 2 7 (a) の信頼度予告演出処理を開始し、S91 で信頼度予告演出を行うか否かを判定する。この判定処理は S53 の乱数の値の更新結果に基づいて行われるものであり、図 2 7 (b) に示すように、「大当り用の特図変動パターン PO05」に対しては「100%」に設定され、「外れリーチ用の特図変動パターン PH05」に対しては「5%」に設定されており、ノーマルリーチ演出で信頼度予告演出が発生した場合には発生しなかった場合に比べて大当りの信頼度が高くなる。

40

【 0 1 2 7 】

サブ制御回路 8 1 は S91 で信頼度予告演出を行うと判定すると、S92 で予告演出パターンを選択する。図 2 7 (c) は「大当り用の特図変動パターン PO05」に対しての予告演出パターンの選択確率であり、予告演出パターンの選択確率は「予告演出パターン 1」「予告演出パターン 2」「予告演出パターン 3」の順に高く設定されている。図 2 7 (d) は「外れリーチ用の特図変動パターン PH05」に対しての予告演出パターンの選択確率であり、予告演出パターンの選択確率は「予告演出パターン 1」「予告演出パターン 2」「予告演出パターン 3」の順に低く設定されている。即ち、信頼度予告演出が発生した場合の大当りの信頼度は「予告演出パターン 1」「予告演出パターン 2」「予告演出パターン 3」の順に高く設定されており、演出図柄表示器 3 2 の液晶画面の覆われた態様の変化

50

回数が増える程に大当りの信頼度が高くなる。この覆われた態様としては「グレートチャンス」のアナウンス画像A3の信頼度「高」で「ビッグチャンス」のアナウンス画像A2の信頼度が「中」で「チャンス」のアナウンス画像A1の信頼度が「低」に設定されている。

【0128】

サブ制御回路81はS92で予告演出パターンを選択すると、S93で予告演出パターンの選択結果を画像制御回路91に送信すべく出力バッファにセットする。このサブ制御回路81は予告演出パターンの選択結果を画像制御回路91に送信した後はボタンスイッチ82の電気的な状態に応じて半球形ボタン29の操作状態を監視しており、半球形ボタン29が「ボタンオン！」のアナウンス画像Arの表示期間内に1回目に操作されたと判断した場合に画像制御回路91にスイッチオンコマンドを送信すべく出力バッファにセットし、半球形ボタン29が操作されることなくアナウンス画像Arの表示期間が終了したと判断した場合にも画像制御回路91にスイッチオンコマンドを送信すべく出力バッファにセットする。

10

【0129】

画像制御回路91は予告演出パターンの選択結果を受信した場合にはVROMから予告演出パターンの受信結果に応じた画像データを検出し、画像データの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器32に信頼度予告演出の画像を3列の演出図柄のリーチ状態で表示開始する。この信頼度予告演出の画像は2つの襖が襖画像F0で表示開始されるものであり、画像制御回路91はサブ制御回路81からのスイッチオンコマンドを受信した場合に2つの襖画像F0を予告演出パターンの受信結果に応じて襖画像F1または襖画像F1からF2または襖画像F1からF2を経てF3に切替える。

20

【0130】

6-3 1 4 . 大当り遊技演出開始処理

サブ制御回路81は図25のS77で主制御回路51からの大当り遊技開始コマンドを検出すると、S78で大当り遊技演出用のビデオデータ指定コマンドを設定し、ビデオデータ指定コマンドの設定結果を画像制御回路91に送信すべく出力バッファにセットする。この画像制御回路91はサブ制御回路81からのビデオデータ指定コマンドを受信した場合にはビデオデータ指定コマンドの受信結果に応じたビデオデータをVROMから検出し、ビデオデータの検出結果を再生することに応じて演出図柄表示器32に大当り遊技演出の画像を表示開始する。

30

【0131】

6-3 1 5 . V入賞演出処理

サブ制御回路81は図25のS79で主制御回路51からのV入賞コマンドを検出すると、S80でV入賞演出コマンドを画像制御回路91に送信すべく出力バッファにセットし、画像制御回路91はV入賞演出コマンドを受信した場合にはV入賞演出の画像を表示する。

【0132】

6-3 1 6 . 大当り遊技演出停止処理

【0133】

サブ制御回路81は図25のS81で主制御回路51からの大当り遊技停止コマンドを検出すると、S82で出力バッファに大当り遊技演出停止コマンドをセットすることに応じて画像制御回路91に送信する。この画像制御回路91はサブ制御回路81からの大当り遊技停止コマンドを受信することに応じて大当り遊技演出を停止する。

40

【0134】

上記実施例1によれば次の効果を奏する。

解説画像Lをスクロール表示する手段およびバトル予告画像B3をスクロール表示する手段を設けた。このため、解説画像Lおよびバトル予告画像B3のそれぞれが動くスクロールの態様で表示されるので、視覚的な興味が高まる。しかも、両手段を選択する手段を設けた。このため、解説画像Lが表示された通常態様およびバトル予告画像B3が表示された特殊態様間で表示態様が切換えられるので、総じて趣向性の向上を図ることが可能に

50

なる。

ウィンドウ画像Wの外から内へ画像の一部が右側の境界線BDを越えて動いた場合に画像の別の一部がウィンドウ画像Wの内から外へ左側の境界線BDを越えて動く態様で解説画像Lおよびバトル予告画像B3を表示したので、遊技者が解説画像Lおよびバトル予告画像B3を視認し易くなる。

画像のうちウィンドウ画像Wの外に位置する部分が境界線BD1を越えて内に入り、画像のうちウィンドウ画像Wの内に位置する部分が境界線BD2を越えて外に出るように、解説画像Lおよびバトル予告画像B3のそれぞれを動く態様で表示した、解説画像Lおよびバトル予告画像B3のそれぞれの動く態様が趣向性に富んだ特徴的なものとなる。

【0135】

特典付与の契機とされた第1始動口15または第2始動口16に遊技球が入球することに応じてスーパーリーチ演出用の特図変動パターンが選択された場合にバトル予告画像B3を動くスクロールの態様で表示したので、スーパーリーチ演出用の特図変動パターンが選択されたと興趣に富んだ画像で遊技者に示唆することができる。しかも、バトル予告画像B3の非表示状態で解説画像Lを動くスクロールの態様で表示した。このため、スーパーリーチ演出を待つ遊技者の退屈感を興趣に富んだ解説画像Lで和らげることができるので、総じて趣向性の向上を図ることが可能になる。

解説画像Lおよびバトル予告画像B3のそれぞれを右から左に向けて動く態様で表示したので、遊技者が解説画像Lの文字およびバトル予告画像B3の文字を読み易くなる。

解説画像Lおよびバトル予告画像B3を共通の1つのウィンドウ画像W内に交互に表示したので、解説画像Lおよびバトル予告画像B3の表示に係るスペースを節約することができる。

【0136】

幕板35を退避位置および演出位置間で移動操作することに応じてウィンドウ画像Wを視認容易な状態および視認困難な状態間で切替えたので、解説画像Lを趣向性に富んだ演出で遊技者に見せることが可能になる。

バトル予告画像B3を表示することで遊技者にスーパーリーチ演出でのバトル画像の表示を予告したので、遊技の趣向性を一層高めることが可能になる。

スーパーリーチ演出でのバトル画像の非表示状態で演出図柄遊技の進行状態とは無関係な解説画像Lを表示したので、遊技者に解説画像Lを読むことで退屈感を和らげる機会を与えることが可能になる。

【0137】

3列の演出図柄のリーチ状態で演出図柄表示器32の表示領域に2つの襖画像F0を表示することに応じて演出図柄表示器32の表示領域を覆われた態様に変化させ、3列の演出図柄をリーチ状態で2つの襖画像F0～F3に重ねて遊技者から視認可能に表示した。このため、演出図柄遊技の画像に視覚的に大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を向上させることが可能になる。

3列の演出図柄を2つの襖画像F0～F3に重ねて非確定的な「大当りの組合せ」「外れリーチの組合せ」間で変化させたので、3列の演出図柄の組合せが確定していないことを遊技者に視覚的に分り易く伝えることができる。

【0138】

演出図柄表示器32の表示領域を2つの襖で閉じられた態様から2つの襖があげられた態様に戻し、3列の演出図柄を2つの襖が開けられた態様の表示領域内でリーチ状態から「大当りの組合せ」または「外れリーチの組合せ」とした。このため、3列の演出図柄の組合せが確定するときの3列の演出図柄の視認性が高まるので、遊技者が3列の演出図柄の組合せを見間違えることを防止することが可能になる。

演出図柄表示器32の表示領域を2つの襖で閉じられた態様で表示するにあたって複数の襖画像F0～F3を用いたので、2つの襖で閉じられた画像の態様にパリエーションができる。このため、演出図柄遊技の画像に視覚的に一層大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を一層向上させることが可能になる。しかも、襖画像F1～F3のいずれを表示す

10

20

30

40

50

るかに応じて3列の演出図柄が「大当りの組合せ」となる確度を遊技者に示唆したので、この点からも遊技の趣向性を一層高めることが可能になる。

【0139】

演出図柄表示器32の液晶画面を2つの襖で覆う態様を襖画像F0から襖画像F1 F2 F3へと変化させた。このため、演出図柄遊技の画像に視覚的に一層大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を一層向上させることが可能になる。

演出図柄表示器32の表示領域に有色不透明な2つの襖画像F0～F3を表示することに応じて演出図柄表示器32の表示領域を不透明な色彩の覆われた態様に変化させ、不透明な色彩の覆われた態様の表示領域に3列の演出図柄を有色半透明な色彩のリーチ状態で表示した。このため、リーチ状態の3列の演出図柄が覆いの向う側にあるかのような視覚的な印象を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向性を一層向上させることが可能になる。

10

【0140】

演出図柄表示器32の表示領域を最終的に襖画像F1～F3のいずれで覆うかに応じて3列の演出図柄が「大当りの組合せ」となる信頼度を遊技者に示唆したので、襖画像F0の変化が最終の高信頼度な襖画像F3に到達することを期待して演出図柄遊技の画像を見る楽しみを遊技者に与えることが可能になる。

襖画像F0～F3が多数回変化する程に3列の演出図柄が「大当りの組合せ」となる信頼度を高く設定したので、襖画像F0～F3が更に変化することを願って演出図柄遊技の画像を見る楽しみを遊技者に与えることが可能になる。

20

【0141】

3列の演出図柄をリーチ状態で視認性の高い有色不透明な色彩から視認性の低い有色半透明な色彩に変化させると共に演出図柄表示器32の表示領域を有色半透明な演出図柄用の覆われた態様に変化させ、低視認性の3列の演出図柄を専用の覆われた態様に重ねてリーチ状態で表示した。このため、演出図柄遊技の画像に視覚的に大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を向上させることが可能になる。

【0142】

上記実施例1においては、解説画像Lおよびバトル予告画像B3を別々のウィンドウ画像に表示しても良い。

上記実施例1においては、幕板35を退避位置から演出位置に移動操作した状態でバトル予告画像B3を表示し、バトル予告画像B3の表示状態で幕板35を演出位置から退避位置に戻しても良い。この構成の場合には解説画像Lが何かに変化する期待感を遊技者に与えることができる。

30

上記実施例1においては、解説画像Lおよびバトル予告画像B3として上下方向に並ぶ複数の文字からなるものをウィンドウ画像W内に表示しても良い。この場合には解説画像Lおよびバトル予告画像B3を下から上に向けてスクロール表示すると良く、要は一列に並ぶ複数の画像要素からなる画像を表示する場合に複数の画像要素の並びの方向に沿ってスクロール表示すれば良い。

【0143】

[実施例2]

演出図柄表示器32の液晶画面には、図28に示すように、ウィンドウ画像Wuが表示される。このウィンドウ画像Wuは横長な長方形に設定されたものであり、遊技状態が「非時短状態」「通常確率状態」である場合に演出図柄遊技の画像とは無関係に継続的に表示される。このウィンドウ画像Wuの表示中にはウィンドウ画像Wu内に通常確率モード画像M1が表示される。この通常確率モード画像M1は遊技状態が「非時短状態」「通常確率状態」である場合に演出図柄遊技の画像とは無関係に右から左に向けてスクロール表示されるものであり、通常確率モード画像M1のスクロール速度は遊技者が文字を解読可能な一定速度に設定されている。この通常確率モード画像M1は標準画像および第1の画像に相当し、ウィンドウ画像Wuは表示領域に相当する。

40

【0144】

50

演出図柄表示器 3 2 の液晶画面には、図 2 8 に示すように、ウィンドウ画像 W1 が表示される。このウィンドウ画像 W1 は 3 列の演出図柄の後に重ねて遊技状態が「時短状態」「高確率状態」である場合に継続的に表示されるものであり、左から右に向けて上昇傾斜する横長の長方形に設定されている。このウィンドウ画像 W1 の表示中にはウィンドウ画像 W1 内に高確率モード画像 M2 が表示される。この高確率モード画像 M2 は右から左斜め下に向けて遊技者が解読可能な一定速度でスクロール表示されるものであり、遊技球が第 1 始動口 1 5 および第 2 始動口 1 6 のいずれかに有効に入球したことに応じて「時短状態」「高確率状態」が設定されたことを契機にウィンドウ画像 W1 と共に表示開始され、遊技球が第 1 始動口 1 5 および第 2 始動口 1 6 のいずれかに有効に入球したことに応じて「非時短状態」「通常確率状態」が設定されたことを契機にウィンドウ画像 W1 と共に表示停止される。この高確率モード画像 M2 は非標準画像および第 2 の画像に相当し、ウィンドウ画像 W1 は表示領域に相当する。

10

【 0 1 4 5 】

上記実施例 2 によれば次の効果を奏する。

遊技者に現在の遊技状態を動くスクロールの態様の通常確率モード画像 M1 および高確率モード画像 M2 で示唆したので、遊技の趣向性を一層高めることが可能になる。

【 0 1 4 6 】

上記実施例 2 においては、現在の遊技状態が「時短状態」「非時短状態」のいずれであるかを動くスクロールの態様の画像で遊技者に示唆しても良い。

上記実施例 2 においては、現在の遊技状態が「第 1 時短状態」「第 2 時短状態」のいずれであるかを動くスクロールの態様の画像で遊技者に示唆しても良い。

20

上記実施例 1 および 2 においては、解説画像 L またはバトル予告画像 B3 または通常確率モード画像 M1 または高確率モード画像 M2 として人物や乗物や動物等のキャラクタ画像をスクロール表示しても良い。即ち、標準画像および非標準画像は文字列に限定されるものでなく、キャラクタ A およびキャラクタ B であっても良い。

【 0 1 4 7 】

[実施例 3]

図 2 9 は全回転リーチ演出を示すものである。この全回転リーチ演出はノーマルリーチ演出用の「特図変動パターン P05」「特図変動パターン PH05」が選択された場合に抽選で選択されるものであり、全回転リーチ演出では有色不透明な左列と中列と右列の 3 列の演出図柄のそれぞれのスクロール表示速度が一斉に通常速度から相互に同一な低速に切換えられる（b 参照）。この低速は遊技者が演出図柄の種類を識別可能な速度を称するものであり、3 列の演出図柄は非確定的な「大当りの組合せ」を保ちながら上から下へ「1 1 1」「2 2 2」・・・「8 8 8」「9 9 9」「1 1 1」の順序で循環的にスクロール表示される。

30

【 0 1 4 8 】

信頼度予告演出を行うと判定されている場合には 2 つの襖画像 F0 が表示され、3 列の演出図柄が有色不透明な色彩から有色半透明な色彩に変えられる。この状態では有色半透明な 3 列の演出図柄が有色不透明な 2 つの襖画像 F0 に重ねられ、3 列の演出図柄が覆いの向う側で非確定的な「大当りの組合せ」を保ちながら低速でスクロールする態様で表示される（c 参照）。この全回転半透過リーチ画像での 2 つの襖画像 F0 は、図 3 0 (a) ~ (c) に示すように、半球形ボタン 2 6 の操作または一定時間の経過を条件に予告演出パターン 1 ~ 3 のいずれかで 2 つの襖画像 F1 または F2 または F3 に切換えられ、3 列の演出図柄が異なる覆いの向う側で非確定的な「大当りの組合せ」でスクロール表示される。

40

【 0 1 4 9 】

信頼度予告演出は 2 つの襖が開く演出内容で襖画像 F1 ~ F3 が消去されることに応じて終了するものであり、図 3 0 (d) に示すように、信頼度予告演出が終了した場合には全回転リーチ画像が再び表示される。大当り用の「特図変動パターン P005」が選択されている場合には全回転リーチ画像で左列と中列と右列のスクロール表示が相互に同時に停止し、3 列の演出図柄が「大当りの組合せ」となる。外れリーチ用の「特図変動パターン P

50

H05」が選択されている場合には全回転リーチ画像で左列および右列のスクロール表示が相互に同時に停止し、中列のスクロール表示が左列および右列のスクロール停止状態で継続される。この中列のスクロール表示は左列および右列と相違する演出図柄で停止されるものであり、外れリーチ用の「特図変動パターンPH05」が選択されている場合には3列の演出図柄が「外れリーチの組合せ」となる。

【0150】

上記実施例3によれば次の効果を奏する。

3列の演出図柄を2つの襖が閉じた態様の表示領域内で非確定的な「大当りの組合せ」のままスクロール表示したので、遊技者に3列の演出図柄のスクロール表示が「大当りの組合せ」で停止することを強く期待させながら3列の演出図柄の組合せが確定していないことを視覚的に分かり易く伝えることができる。

10

【0151】

上記実施例1ないし3においては、3列の演出図柄をリーチ状態および全回転状態で襖画像F0～F3に重ねる場合に有色不透明なまま彩度および明度の少なくとも一方がより低いものに変えても良い。この場合には襖画像F0～F3を明度または彩度の少なくとも一方が演出図柄に近い有色不透明な色彩で表示することに応じて3列の演出図柄の存在を目立たなくすることが好ましい。

上記実施例1ないし3においては、3列の演出図柄をリーチ状態および全回転状態で襖画像F0～F3に重ねる場合に両者間のコントラストを低下させても良い。この場合には3列の演出図柄および襖画像F0～F3の一方または双方について、色彩と彩度と明度の少なくとも1つを変化させると良い。

20

上記実施例1ないし3においては、3列の演出図柄をリーチ状態および全回転状態で襖画像F0～F3に重ねる場合に線が細いものに変化またはサイズが小さいものに変化させても良く、要は遊技者にとって視認性が低いものに変化させれば良い。

【0152】

上記実施例1ないし3においては、演出図柄遊技でカーテンが閉まる演出内容の画像または幕が下りる演出内容の画像を表示することに応じて演出図柄表示器32の表示領域を覆われた態様とし、3列の演出図柄をリーチ状態および全回転状態でカーテンの画像または幕の画像に重ねて表示しても良い。

上記実施例1ないし3においては、3列の演出図柄のリーチ状態で演出図柄表示器32の一部を覆われた態様とし、3列の演出図柄を覆われた態様の一部を重ねて表示しても良い。

30

上記実施例1ないし3においては、3列の演出図柄を右から左の横向きにスクロール表示しても良い。

【0153】

上記実施例1ないし3においては、本発明を1種または2種または3種のパチンコ遊技機に適用しても良い。

本発明は上記実施例1ないし3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。

40

【0154】

上記実施例1ないし3には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の参考発明[1-1]～[1-7][2-1]が記載されている。

遊技機には識別図柄を可変状態および可変停止状態で順に表示し、遊技者に当否の判定結果を識別図柄の可変停止状態での態様で報知する構成のものがある(特開2016-158689号公報)。この従来遊技機の場合には複数種の表意的な絵柄を択一的に表示することに応じて遊技者に情報を伝えており、趣向性に欠ける問題がある。参考発明[1-1]～[1-8]および[2-1]は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は趣向性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

50

【0155】

参考発明[1-1]

識別図柄の可変表示および可変停止表示を行う図柄遊技手段と、前記識別図柄と異なる画像を当該画像用の表示領域の外に位置する部分が内に位置する部分となるように動く態様で表示する画像表示手段を備え、前記画像表示手段は特典付与の契機とされた所定の入球領域に遊技球が入球することに応じて所定の条件が成立した場合に前記画像として非標準画像を表示することが可能なものであって、当該非標準画像が表示されていない場合に当該非標準画像とは異なる標準画像を表示することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、特典付与の契機とされた所定の入球領域に遊技球が入球することに応じて所定の条件が成立した場合に非標準画像が動く態様で表示されるので、所定条件の成立を興趣に富んだ画像で遊技者に示唆することができる。しかも、非標準画像の非表示状態で非標準画像とは異なる標準画像が動く態様で表示される。このため、所定条件の非成立状態での遊技者の退屈感を興趣に富んだ画像で和らげることができるので、総じて趣向性の向上を図ることが可能になる。

【0156】

参考発明[1-2]

前記表示領域は第1の境界線および第2の境界線を含む複数の境界線によって領域を分けるために囲われたものであり、前記画像表示手段は前記標準画像および前記非標準画像のそれぞれを画像のうち前記表示領域の外に位置する部分が前記第1の境界線を越えて内に入り前記表示領域の内に位置する部分が前記第2の境界線を越えて外に出るように動く態様で表示することを特徴とする参考発明[1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、画像のうち表示領域の外に位置する部分が第1の境界線を越えて内に入り、画像のうち表示領域の内に位置する部分が第2の境界線を越えて外に出るように、標準画像および非標準画像のそれぞれが動く態様で表示されるので、標準画像および非標準画像のそれぞれの動く態様が趣向性に富んだ特徴的なものとなる。

【0157】

参考発明[1-3]

前記標準画像および前記非標準画像のそれぞれは一列に並ぶ複数の画像要素からなるものであり、前記表示領域は互いに対向する第1の境界線および第2の境界線を含む複数の境界線によって領域を分けるために囲われたものであり、前記画像表示手段は前記複数の画像要素のうち前記表示領域の外に位置する部分が前記第1の境界線を越えて内に位置する部分となると同時に前記複数の画像要素のうち前記表示領域の内に位置する部分が前記第2の境界線を越えて外に位置する部分となるように前記標準画像および前記非標準画像のそれぞれを前記複数の画像要素の並びの方向に沿って動く態様で表示することを特徴とする参考発明[1-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、一列に並ぶ複数の画像要素からなる標準画像および非標準画像のそれぞれが並びの方向に沿って動く態様で表示されるので、標準画像および非標準画像のそれぞれとして一列に並ぶ複数の文字を有するものを表示する場合に遊技者が文字を読み易くなる。

【0158】

参考発明[1-4]

前記画像表示手段は前記標準画像および前記非標準画像の一方を他方に換えて共通の表示領域内に表示することを特徴とする参考発明[1-1]または[1-2]に記載の遊技機。

上記手段によれば、標準画像および非標準画像が共通の表示領域内に交互に表示されるので、標準画像および非標準画像の表示に係るスペースを節約することができる。

【0159】

参考発明[1-5]

互いに異なる第1の位置および第2の位置に移動可能な可動部材を備え、前記可動部材は前記共通の表示領域を前記第1の位置で遊技者から視認容易な状態とし、前記第2の位

10

20

30

40

50

置で前記第 1 の位置に比べて視認困難な状態とすることを特徴とする参考発明[1-4]に記載の遊技機。

上記手段によれば、標準画像および非標準画像の共通の表示領域を視認困難な状態および視認容易な状態間で切換えることができるので、標準画像および非標準画像を趣向性に富んだ演出で遊技者に見せることが可能になる。

【0160】

参考発明[1-6]

前記図柄遊技手段は遊技者に特典付与を示唆するリーチ演出画像を前記識別図柄の可変表示中に表示することが可能なものであり、前記画像表示手段は前記リーチ演出画像の表示前に前記リーチ演出画像が表示されると遊技者に示唆する示唆画像を前記非標準画像として表示することを特徴とする参考発明[1-1]ないし[1-5]のいずれかに記載の遊技機。

10

上記手段によれば、非標準画像を表示することで遊技者にリーチ演出画像の表示を示唆することができるので、遊技の趣向性を一層高めることが可能になる。

【0161】

参考発明[1-7]

前記画像表示手段は前記識別図柄の可変表示の進行状態とは無関係な装飾画像を前記標準画像として表示することを特徴とする参考発明[1-1]ないし[1-5]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、リーチ演出画像の非表示状態で動く態様の装飾画像を遊技者に見せることができるので、遊技者の退屈感を和らげることが可能になる。

20

【0162】

参考発明[1-8]

前記画像表示手段は前記標準画像および前記非標準画像のそれぞれとして現在の遊技状態を遊技者に示唆するものを表示することを特徴とする参考発明[1-1]ないし[1-5]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、遊技者に現在の遊技状態を動く態様の標準画像および非標準画像で知らせることができるので、遊技の趣向性を一層高めることが可能になる。

【0163】

参考発明[2-1]

識別図柄の可変表示および可変停止表示を行う図柄遊技手段と、前記識別図柄と異なる第 1 の画像を当該第 1 の画像用の表示領域の外に位置する部分が内に位置する部分となるように動く態様で表示する第 1 の画像表示手段と、前記識別図柄および前記第 1 の画像のいずれとも異なる第 2 の画像を当該第 2 の画像用の表示領域の外に位置する部分が内に位置する部分となるように動く態様で表示する第 2 の画像表示手段と、前記第 1 の画像表示手段および前記第 2 の画像表示手段を選択する選択手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

30

上記手段によれば、識別図柄と異なる第 1 の画像が動く態様で表示される上に識別図柄および第 1 の画像のいずれとも異なる第 2 の画像が動く態様で表示されるので、視覚的な興味が高まる。しかも、第 1 の画像が表示された第 1 の態様および第 2 の画像が表示された第 2 の態様間で表示態様が切換えられるので、総じて趣向性の向上を図ることが可能になる。

40

【0164】

上記実施例 1 ないし 3 には特許請求の範囲に記載された発明に加えて次の参考発明[3-1]~[3-8][4-1]が記載されている。

遊技機には識別図柄をその態様が変化可能な可変状態および変化不能な可変停止状態で順に表示し、遊技者に当否の判定結果を識別図柄の可変停止状態での態様によって報知する構成のものがある(特開 2016-158689号公報参照)。この従来の遊技機の場合には識別図柄を初期の態様から初期の態様よりも当りの態様に近付いた発展の態様を経て当りの態様または外れの態様とする画一的な演出内容で図柄遊技の画像を表示しており、遊技の趣向性に欠ける問題があった。参考発明[3-1]~[3-8][4-1]は上記事情に鑑み

50

てなされたものであり、その目的は遊技の趣向性を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【0165】

参考発明[3-1]

特典付与の契機とされた所定の入球領域に遊技球が有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、

識別図柄を初期の態様から当該初期の態様よりも当りの態様に近づいた発展の態様を経て当りの態様または外れの態様とすることに応じて前記判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示領域を有する表示器と、

前記表示器の表示領域に前記図柄遊技の画像を表示する画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、前記識別図柄の発展の態様で前記表示器の表示領域を覆われた態様に変化させ、前記識別図柄を覆われた態様の表示領域に発展の態様で遊技者から視認可能に表示することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、識別図柄の発展の態様で表示器の表示領域が覆われた態様に変化し、識別図柄が覆われた態様の表示領域に発展の態様で遊技者から視認可能に表示される。このため、図柄遊技の画像に視覚的に大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を向上させることが可能になる。

【0166】

参考発明[3-2]

前記画像表示手段は、前記識別図柄を覆われた態様の表示領域に非確定的な当りの態様から同外れの態様または同外れの態様から同当りの態様に変化する発展の態様で表示することを特徴とする参考発明[3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、識別図柄の態様が覆われた態様の表示領域で非確定的な当りの態様から同外れの態様または同外れの態様から同当りの態様に変化するので、識別図柄の態様が確定していないことを遊技者に視覚的に分り易く伝えることができる。

【0167】

参考発明[3-3]

前記画像表示手段は、前記識別図柄を覆われた態様の表示領域に非確定的な当りの態様でスクロールする発展の態様で表示することを特徴とする参考発明[3-1]に記載の遊技機。

上記手段によれば、識別図柄が覆われた態様の表示領域で非確定的な当りの態様を保ちながらスクロールするので、遊技者に識別図柄が当りの態様となることを強く期待させながら識別図柄の態様が確定していないことを視覚的に分り易く伝えることができる。

【0168】

参考発明[3-4]

前記画像表示手段は、前記表示器の覆われた態様の表示領域を覆われていない態様に戻し、前記識別図柄を当該態様の表示領域内で発展の態様から当りの態様または外れの態様とすることを特徴とする参考発明[3-1]ないし[3-3]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、識別図柄が覆われていない態様の表示領域内で発展の態様から当りの態様または外れの態様となる。このため、識別図柄が当りの態様または外れの態様となるときに識別図柄の視認性が高まるので、遊技者が識別図柄の態様を見間違えることを防止することが可能になる。

【0169】

参考発明[3-5]

前記画像表示手段は、前記識別図柄の発展の態様で前記表示器の表示領域を覆われた態様が異なるものに変化させることを特徴とする参考発明[3-1]ないし[3-4]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、表示器の表示領域を覆う態様が識別図柄の発展の態様で変化する。このため、図柄遊技の画像に視覚的に一層大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を一層向上させることが可能になる。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 0 】

参考発明[3-6]

前記画像表示手段は、前記表示器の表示領域を覆う態様を変える回数に応じて前記識別図柄が当りの態様となる確度を遊技者に示唆することを特徴とする参考発明[3-5]に記載の遊技機。

上記手段によれば、表示領域を覆う態様が変化する回数に応じて識別図柄が当りの態様となる確度が遊技者に示唆されるので、表示領域を覆う態様が更に変化することを願って図柄遊技の画像を見る楽しみを遊技者に与えることが可能になる。

【 0 1 7 1 】

参考発明[3-7]

前記画像表示手段は、前記表示器の表示領域を最終的にどのような態様で覆うかに応じて前記識別図柄が当りの態様となる確度を遊技者に示唆することを特徴とする参考発明[3-5]または[3-6]に記載の遊技機。

上記手段によれば、表示領域を覆う最終的な態様に応じて識別図柄が当りの態様となる確度が遊技者に示唆されるので、表示領域を覆う態様がいわゆる高信頼度なものになることを期待して図柄遊技の画像を見る楽しみを遊技者に与えることが可能になる。

【 0 1 7 2 】

参考発明[3-8]

前記画像表示手段は、前記表示器の表示領域を不透明な色彩の覆われた態様に変化させ、当該覆われた態様の表示領域に前記識別図柄を半透明な色彩の発展の態様で表示することを特徴とする参考発明[3-1]ないし[3-7]のいずれかに記載の遊技機。

上記手段によれば、不透明な色彩の覆われた態様の表示領域に発展の態様の識別図柄が半透明な色彩で表示される。このため、発展の態様の識別図柄が不透明な覆いの向う側にあるかのような視覚的な印象を遊技者に与えることができるので、遊技の趣向性を一層向上させることが可能になる。

【 0 1 7 3 】

参考発明[4-1]

特典付与の契機とされた所定の入球領域に遊技球が有効に入球した場合に当否を判定する判定手段と、

識別図柄を初期の態様から当該初期の態様よりも当りの態様に近づいた発展の態様を経て当りの態様または外れの態様とすることに応じて前記判定手段の判定結果を遊技者に報知する図柄遊技の画像が表示される表示領域を有する表示器と、

前記表示器の表示領域に前記図柄遊技の画像を表示する画像表示手段を備え、

前記画像表示手段は、前記識別図柄を発展の態様で視認性が低いものに変化させると共に前記表示器の表示領域を当該識別図柄に応じた所定の態様に変化させ、当該識別図柄を当該表示領域に発展の態様で表示することが可能なものであることを特徴とする遊技機。

上記手段によれば、識別図柄が発展の態様で視認性の低いものに変化し、表示器の表示領域が当該識別図柄に応じた所定の態様に変化し、低視認性の識別図柄が所定の態様の表示領域に発展の態様で表示される。このため、図柄遊技の画像に視覚的に大きな変化が付与されるので、遊技の趣向性を向上させることが可能になる。

【 符号の説明 】

【 0 1 7 4 】

15は第1始動口(入球領域)、16は第2始動口(入球領域)、18は第1大入賞口(入球領域)、21は第2大入賞口(入球領域)、25はVゾーン(入球領域)、32は演出図柄表示器(表示器)、35は幕板(可動部材)、51は主制御回路(特別遊技手段)、91は画像制御回路(図柄遊技手段、画像表示手段、第1の画像表示手段、第2の画像表示手段、選択手段)、B3はバトル予告画像(非標準画像、示唆画像、第2の画像)、BDは境界線、BD1は第1の境界線、BD2は第2の境界線、Lは解説画像(標準画像、装飾画像、第1の画像)、M1は通常確率モード画像(標準画像、第1の画像)、M2は高確率モード画像(非標準画像、第2の画像)、WとWuとWlはウィンドウ画像(表示

10

20

30

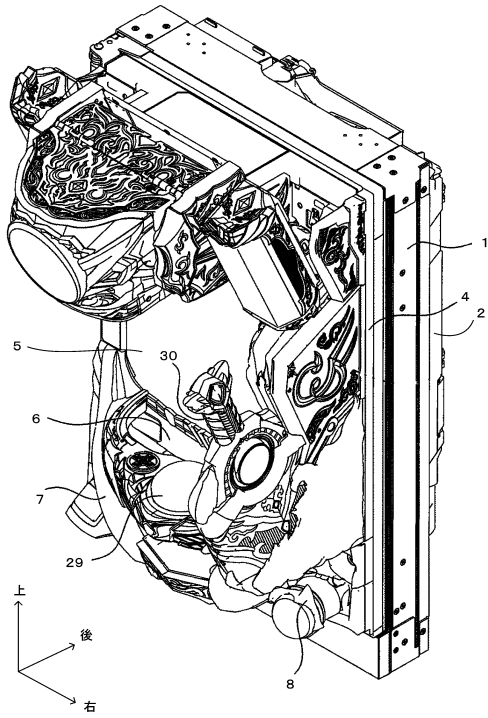
40

50

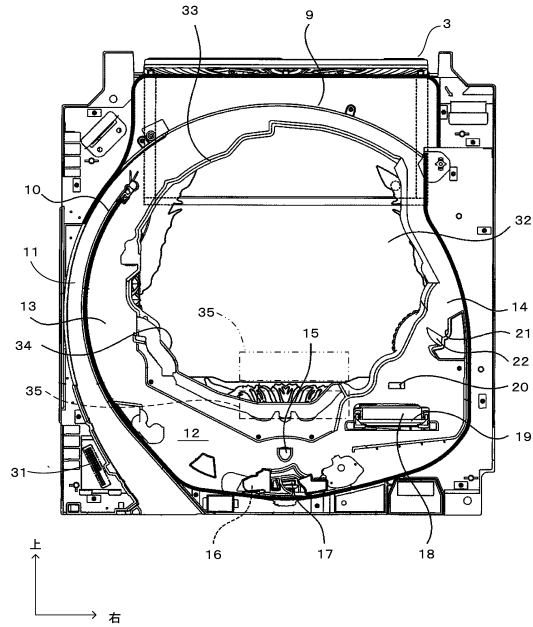
領域)である。

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

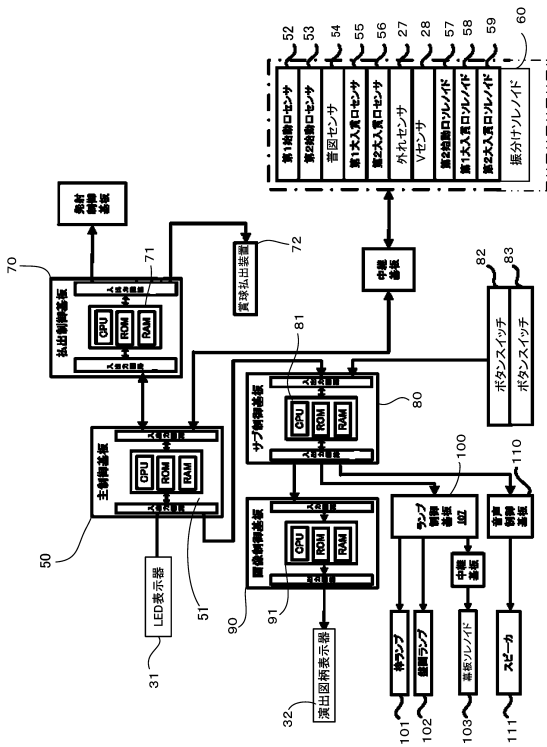
20

30

40

50

【 図 3 】



【 図 4 】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0~65535	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0~199	大当り種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~99	変動パターン決定用
ラベル-TRND-T2	リーチ判定用乱数	0~99	リーチ判定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0~240	普通図柄の当否判定用

(C)

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ

(D)

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

(E)

状態	開放回数	開放時間
非時短状態	1回	1秒
時短状態	1回	30秒

(F)

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常確率状態	0~219	大当り
	220~65535	外れ
高確率状態	0~2184	大当り
	2185~65535	外れ

10

20

【 図 5 】

(a) 特図1用

始動口	大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率
第1始動口	大当り図柄1	0~59	30%
	大当り図柄2	60~119	30%
	大当り図柄3	120~159	20%
	大当り図柄4	160~199	20%

(b) 特図1特図2用

状態	リーチ判定用乱数	判定結果
非時短状態	0~19	リーチ有り
	20~99	リーチ無し
時短状態	0~9	リーチ有り
	10~99	リーチ無し

(c) 特図1用

状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図1保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
非時短状態	大当り	---	---	0~38	PO01	11000msec
				39~67	PO02	91000
				68~86	PO03	81000
				87~96	PO04	71000
				97~99	PO05	20000
	外れ	リーチ有り	---	0~9	PH01	100000
				10~19	PH02	90000
				20~29	PH03	80000
				30~39	PH04	70000
				40~99	PH05	20000
非時短状態	大当り	---	0~2	PH06	6000	
			3~4	PH07	1000	
時短状態	大当り	---	---	PO00	150000	
			---	PH00	130000	

(d)

特図1保留領域1	特図1先読み領域1
特図1保留領域2	特図1先読み領域2
特図1保留領域3	特図1先読み領域3
特図1保留領域4	特図1先読み領域4

【 図 6 】

(A)特図2用

始動口	大当り種別	大当り種別決定用乱数値	振分け確率
第2始動口	大当り図柄1	0~9	10%
	大当り図柄2	10~19	10%
	大当り図柄3	20~179	70%
	大当り図柄4	180~199	10%

(B)特図2用

状態	特図判定結果	リーチ判定結果	特図2保留数	変動パターン乱数値	特図変動パターン	特図変動表示時間
時短状態	大当り	---	---	0~38	PO01	11000msec
				39~67	PO02	91000
				68~86	PO03	81000
				87~96	PO04	71000
				97~99	PO05	20000
	外れ	リーチ有り	---	0~9	PH01	100000
				10~19	PH02	90000
				20~29	PH03	80000
				30~39	PH04	70000
				40~99	PH05	20000
非時短状態	大当り	---	0~2	PH06	6000	
			3~4	PH07	1000	
時短状態	外れ	---	---	PO00	150000	
			---	PH00	130000	

(C)

大当り種別	遊技状態
大当り図柄1/2	非時短状態
大当り図柄3/4	時短状態

(d)

特図2保留領域1	特図2先読み領域1
特図2保留領域2	特図2先読み領域2
特図2保留領域3	特図2先読み領域3
特図2保留領域4	特図2先読み領域4

30

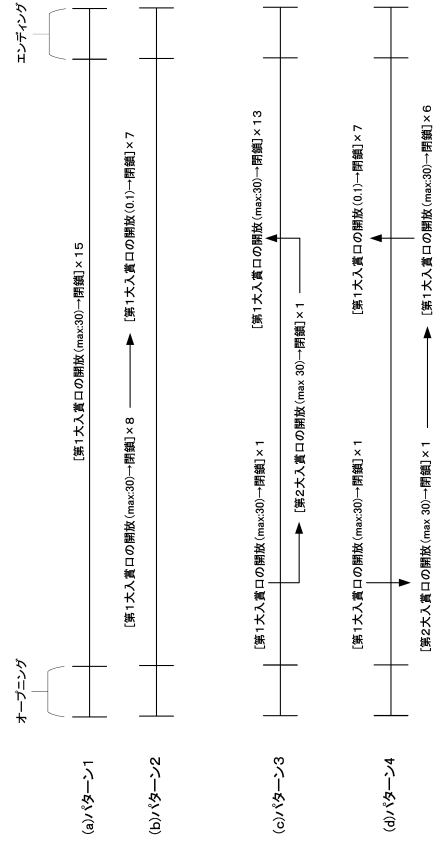
40

50

【図 7】

大当り遊技ハターン	大当り遊技内容						エンディング時間
	ラウンド数	オープニング時間	ラウンド	大入賞口	開放限度時間	閉鎖時間	
大当り図柄1	15(15)	10秒	1~15	大入賞口	30秒	2秒	10秒
大当り図柄2	15(8)	10秒	1~8	第1大入賞口	30秒	2秒	10秒
			9~15	第1大入賞口	0.1秒	2秒	
			1	第1大入賞口	30秒	2秒	
大当り図柄3	15(15)	10秒	1	第1大入賞口	30秒	2秒	10秒
			2	第2大入賞口	30秒	2秒	
			3~15	第1大入賞口	30秒	2秒	
大当り図柄4	15(8)	10秒	1	第1大入賞口	30秒	2秒	10秒
			2	第2大入賞口	30秒	2秒	
			3~8	第1大入賞口	30秒	2秒	
			9~15	第1大入賞口	0.1秒	2秒	

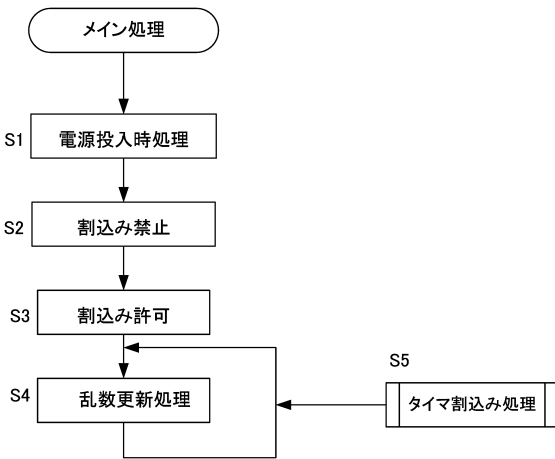
【図 8】



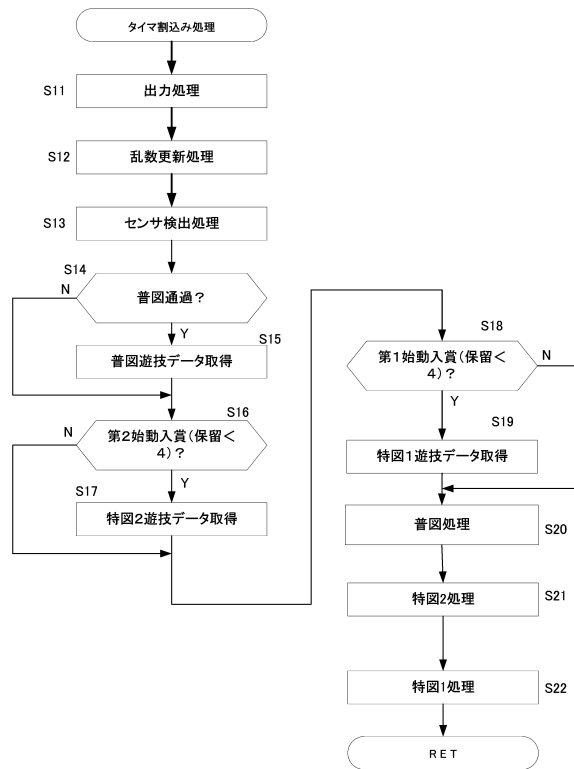
10

20

【図 9】



【図 10】

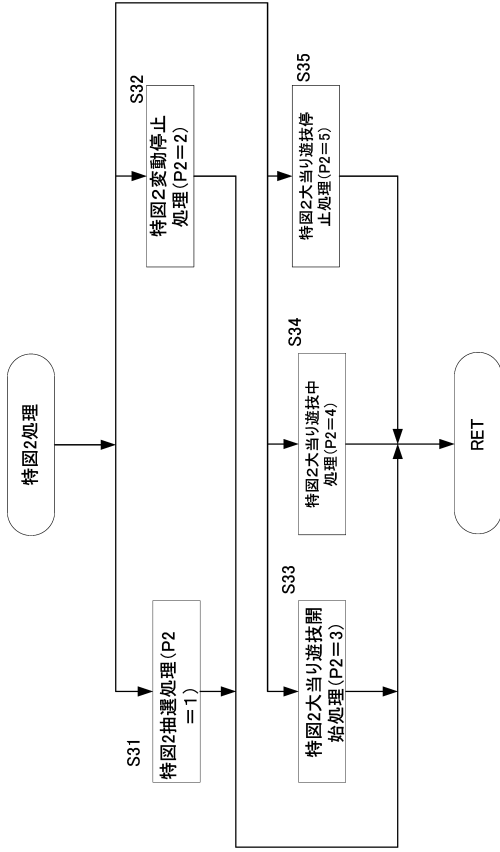


30

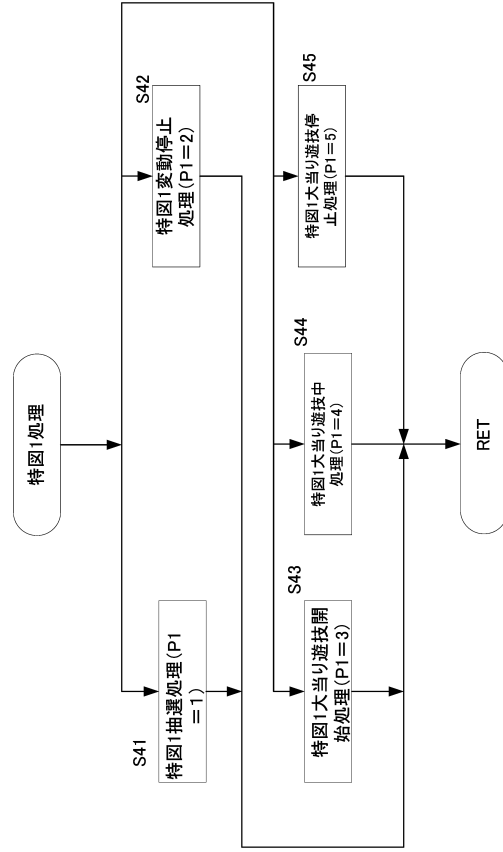
40

50

【 図 1 1 】



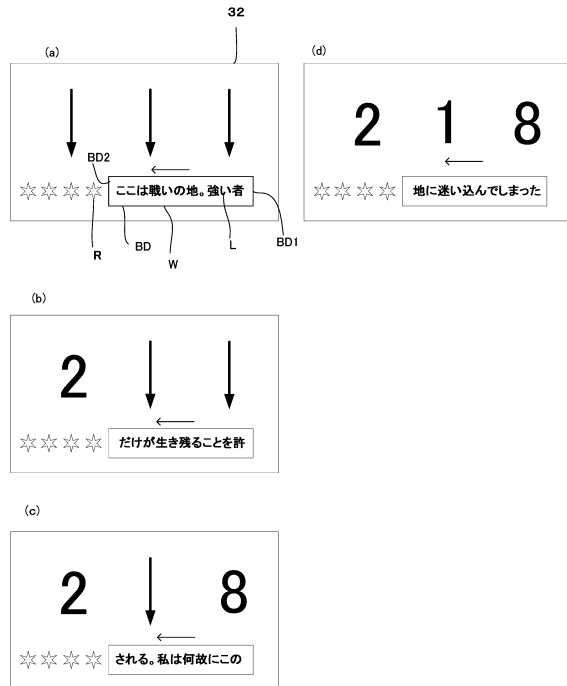
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】

特図変動パターン	演出内容	名称
PH00/PH06	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)→(中列)]	ノーマル演出
PH07	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列・中列・右列)]	全図同時停止演出
PH05/PO00/PO05	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スクロール表示の停止(中列)]	ノーマルリーチ演出
PH01/PH02/PH03/PH04/PO01/PO02/PO03/PO04	[3列のスクロール表示の開始]→[スクロール表示の停止(左列)→(右列)]→[スクロール速度の低下(中列)]→[スノーバリーチ演出の表示]→[スクロール表示の停止(中列)]	スノーバリーチ演出

【 図 1 4 】



10

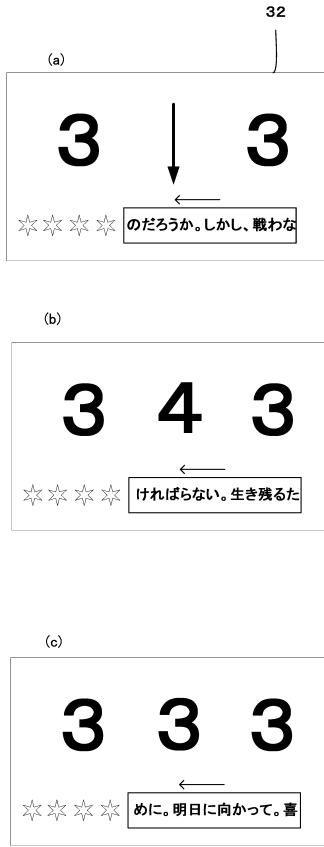
20

30

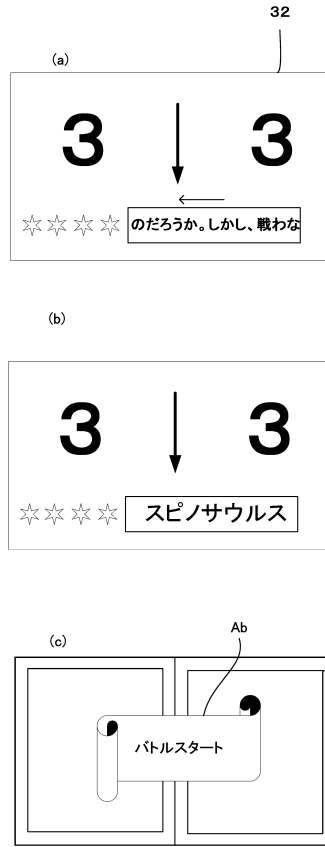
40

50

【 図 1 5 】



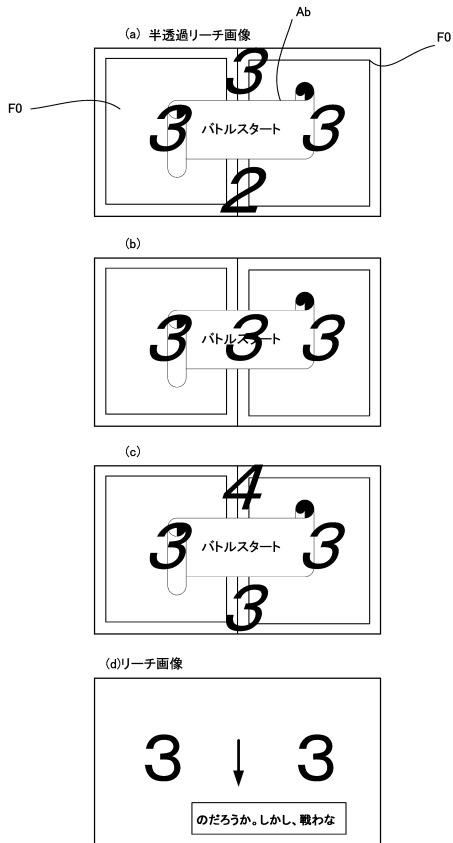
【 図 1 6 】



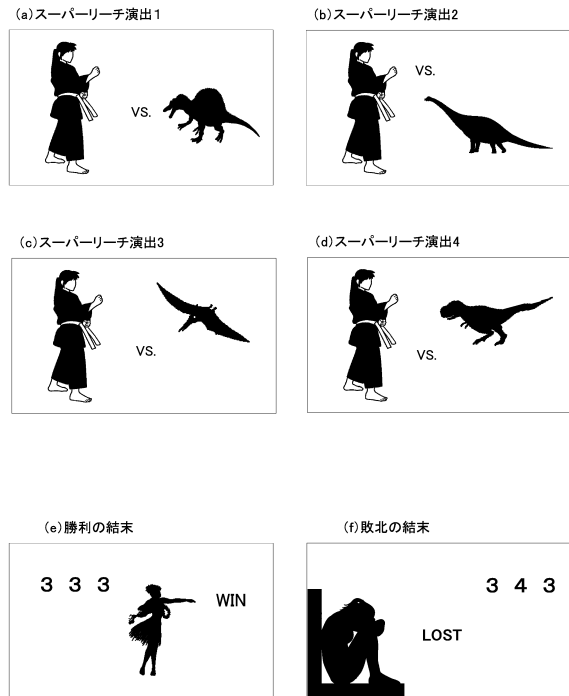
10

20

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

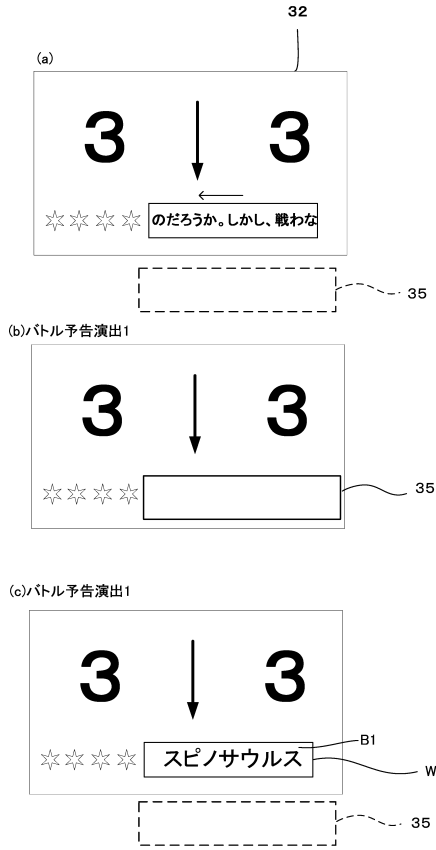


30

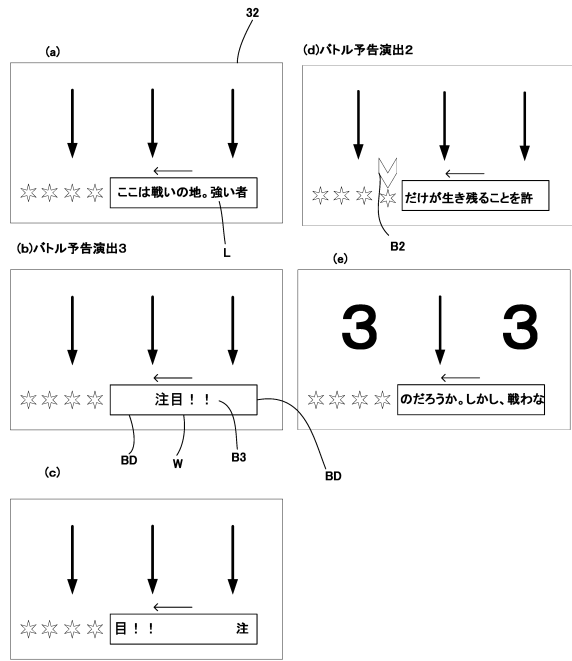
40

50

【図 19】



【図 20】



10

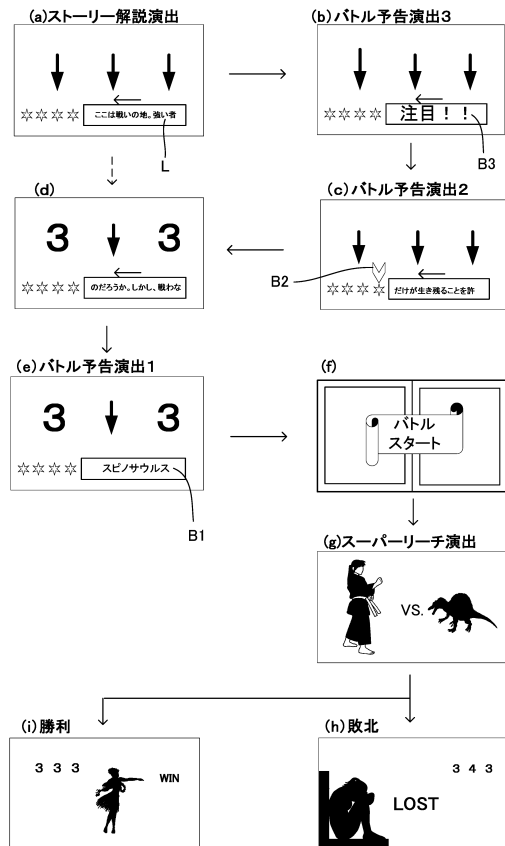
20

【図 21】

バトル予告画像 2, 3の色彩とバトル画像との関係

色彩	バトル画像	信頼度
緑色	4	低
赤色	3	中
金色	2	やや高
虹色	1	高

【図 22】

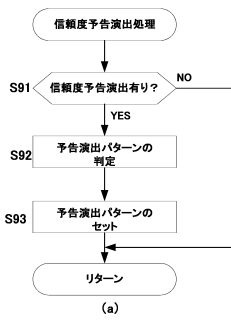


30

40

50

【 図 2 7 】



特図変動パターン	判定確率
PO05	100%
PH05	5%

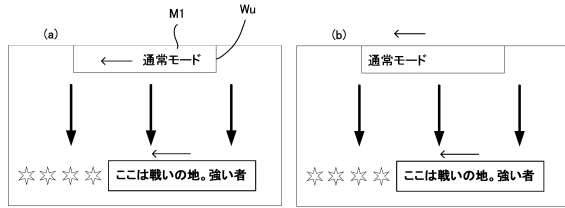
(b)

予告演出パターン	選択確率	予告演出パターン	選択確率
1	20%	1	50%
2	30%	2	30%
3	50%	3	20%

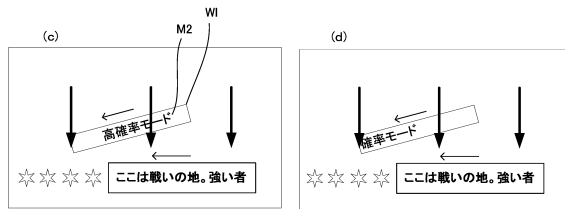
(c)大当たり用

(d)外れリーチ用

【 図 2 8 】

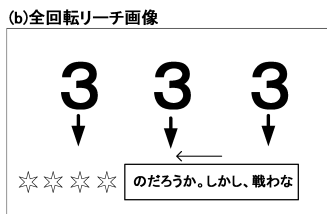
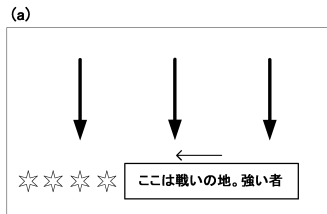


10

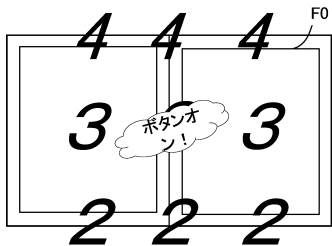


20

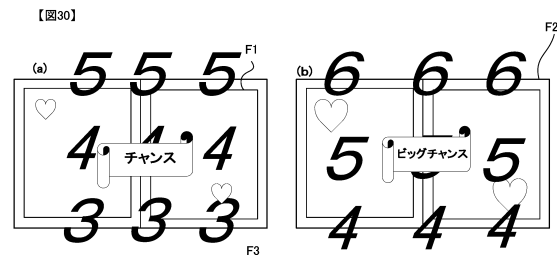
【 図 2 9 】



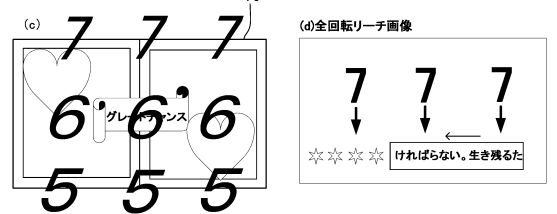
(c)全回転半透過リーチ画像



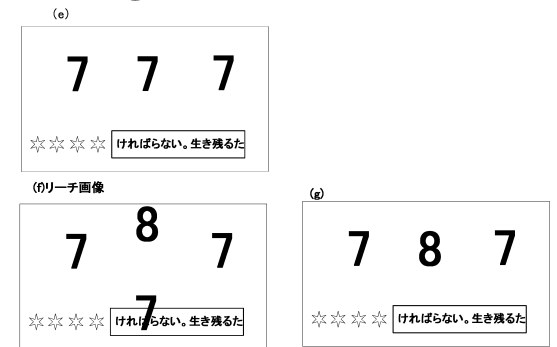
【 図 3 0 】



30



40



50

フロントページの続き

ディ内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA44 CA49 CA77