

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-180743

(P2019-180743A)

(43) 公開日 令和1年10月24日(2019.10.24)

| | | |
|----------------|-------------|------------------|
| (51) Int.Cl. | F 1 | テーマコード (参考) |
| A 6 3 F | 7/02 | (2006.01) |
| | A 6 3 F | 7/02 |
| | A 6 3 F | 7/02 |
| | 3 2 0 | 2 C 0 8 8 |
| | 3 0 4 D | 2 C 3 3 3 |

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 52 頁)

| | | | |
|-----------|----------------------------|----------|--------------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2018-74611 (P2018-74611) | (71) 出願人 | 000144153 |
| (22) 出願日 | 平成30年4月9日 (2018.4.9) | | 株式会社三共 |
| | | | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| | | (72) 発明者 | 小倉 敏男 |
| | | | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 |
| | | | 式会社三共内 |
| | | Fターム(参考) | 2C088 DA07 EB78 |
| | | | 2C333 AA11 CA29 CA47 CA76 GA01 |

(54) 【発明の名称】 遊技機

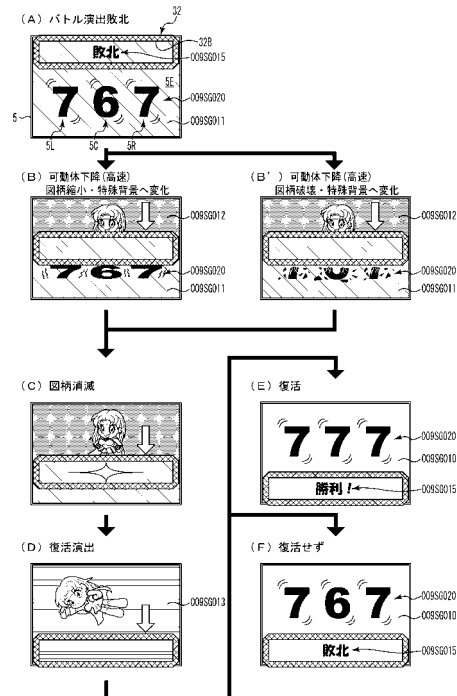
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】可動体を用いた演出効果を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】演出制御用CPUは、可動体32を原点位置から上方へ向けて移動させた後、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示したタイミングから所定期間が経過したタイミングで、可動体32を第1速度(高速)で下降させる制御を開始する。そして、可動体32が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動(動作)することに応じて飾り図柄画像009SG020の態様を変化させる。

【選択図】図8-14

【図8-14】 リーチ演出パターン5～8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示が可能な表示手段と、
第 1 位置と該第 1 位置とは異なる第 2 位置との間で移動可能な可動体と、
前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動させ、可変表示の仮停止態様として前記有利状態に制御されないことを示唆する非有利仮停止態様で可変表示を仮停止したことに基づいて、前記可動体を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動させることが可能であり、

前記可動体を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動させるときに、前記非有利仮停止態様を異なる態様へ変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機において、動作可能な可動体を備えたものがある。

【0003】

この種の遊技機において、初期位置に位置する可動体を、表示手段の表示領域を通過させて待機位置まで移動するとともに、該待機位置から表示領域の前方に進出させて演出を実行した後、初期位置に戻すもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2013 - 42762 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、可動体を待機位置から表示領域の前方に進出させて演出を実行した後は、可動体を初期位置に戻すだけであるため、可動体による演出効果が不十分であるという問題があった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、可動体による演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示が可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

第 1 位置（例えば、原点位置）と該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、演出位置）との間で移動可能な可動体（例えば、可動体 32）と、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（

10

20

30

40

50

例えば、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチやスーパーリーチといった示唆演出としてのリーチ演出を実行可能な部分。)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体を前記第1位置から前記第2位置へ移動させ、可変表示の仮停止態様として前記有利状態に制御されないことを示唆する非有利仮停止態様で可変表示を仮停止したことに基づいて、前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させることが可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミングTa3でハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示した後(図8-10(C)参照)、該タイミングTa3から所定期間が経過したタイミングTa4で、可動体32を原点位置から上方へ向けて移動させ(図8-10(D)参照)、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示したタイミングTa5から所定期間が経過したタイミングTb1で、可動体32を第1速度(高速)で下降させる制御を開始する部分。)、

前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときに、前記非有利仮停止態様を異なる態様へ変化させることが可能である(例えば、演出制御用CPU120が、図8-14(B)(B')(C)に示すように、可動体32が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動(動作)することに連動して飾り図柄画像009SG020の態様を変化させる表示を行う部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体を第1位置へ移動させるときに、非有利仮停止態様が異なる態様に変化して有利状態に制御されることを期待できるようになるため、興趣が向上する。

【0008】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記非有利仮停止態様を変化させたことに基づいて特別演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、可動体32により飾り図柄画像009SG020を完全縮小または完全破壊されたタイミングで、飾り図柄画像009SG020を消去し(図8-14(C)参照)、タイミングTb1から所定期間が経過したタイミングTb2において、可動体32が原点位置に復帰するとともに、背景画像を特殊背景画像009SG012に切り替えた後、さらに復活演出用背景画像009SG013に切り替え(図8-14(D)参照)、復活演出を開始する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非有利仮停止態様の变化に注目させることができる。

【0009】

本発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御する場合、前記有利状態に制御しない場合に前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときの動作態様とは異なる動作態様で前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させる(例えば、演出制御用CPU120が、リーチ演出パターン1(ハズレ)の場合は、第1速度よりも遅い第2速度(低速)で可動体32を演出位置から原点位置へ下降させるのに対し、リーチ演出パターン7,8の場合は、第2速度よりも速い第1速度(高速)で可動体32を演出位置から原点位置へ下降させる部分など。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作態様に注目させることができる。

【0010】

本発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときに、前記非有利仮停止態様を変化させない第1演出(例えば、リーチ演出パターン2に基づく演出)と前記非有利

10

20

30

40

50

仮停止態様を変化させる第2演出（例えば、リーチ演出パターン3～8に基づく演出）とのうちいずれかを実行可能であり、

前記第1演出を実行するときと前記第2演出を実行するときとで、前記可動体を共通の動作態様で前記第2位置から前記第1位置へ移動させる（例えば、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄の態様を変化させないリーチ演出パターン2の場合でも、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄の態様を変化させるリーチ演出パターン3～8の場合でも、可動体32の下降速度を同じ高速とする（下降動作態様を共通とする）ことで、下降速度により復活演出が実行されるか否かを予測できないようにしている部分。）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、非有利仮停止態様を変化させないときでも、遊技者に非有利仮停止態様の変化することを期待させることができる。

【0011】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記可動体の移動に連係して前記非有利仮停止態様を異なる態様へ変化させることが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、可動体32が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動（動作）することに連動して、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様を変化させる表示を行う部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の移動に連係して非有利仮停止態様が変わるため、非有利仮停止態様の变化タイミングを遊技者が認識しやすくなる。

20

【0012】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

複数種類の変化態様のうちからいずれかの変化態様にて前記非有利仮停止態様を変化させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、スーパーリーチ演出パターン3, 5, 7の場合、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020が破壊されるように表示し、スーパーリーチ演出パターン4, 6, 8の場合、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020が縮小されるように表示する部分。）

30

前記非有利仮停止態様の变化態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、リーチ演出パターン9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1の順に大当たり信頼度が高くなるように設定されているとともに、ハズレ組合せの飾り図柄の変化態様（例えば、半分縮小、完全縮小、半分破壊、完全縮小など）に応じて大当たりとなる割合が異なる部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非有利仮停止態様の变化態様に遊技者を注目させることができる。

【0013】

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

40

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 8 - 1】特徴部 0 0 9 S G で用いられる可動体が、(A) は原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【図 8 - 2】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 3】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 8 - 4】図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】(A) はバトル演出に対応する複数種類のリーチ演出パターンを例示する図、(B) はリーチ演出パターンに対応する可動体の下降速度を示す図である。

【図 8 - 6】リーチ演出パターン決定用テーブルを示す図である。

【図 8 - 7】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理 (S 1 7 2) を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】(A) はリーチ演出パターン 1 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(B) はリーチ演出パターン 9 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(C) はリーチ演出パターン 2 に基づく演出動作例を示すタイミングチャートである。

【図 8 - 9】(A) はリーチ演出パターン 3 , 4 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(B) はリーチ演出パターン 5 , 6 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(C) はリーチ演出パターン 7 , 8 に基づく演出動作例を示すタイミングチャートである。

【図 8 - 1 0】(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 1 ~ 9 に基づくスーパーリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。

【図 8 - 1 1】(A) ~ (D) はリーチ演出パターン 1 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図、(E)、(F) はリーチ演出パターン 9 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 1 2】(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 2 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 1 3】(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 3 , 4 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 1 4】(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 5 ~ 8 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。

【図 8 - 1 5】本実施の形態の変形例 1 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 (一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。) について説明する。

【 0 0 1 6 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」 を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 1 8 】

10

20

30

40

50

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

10

20

30

40

50

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

10

【0028】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 10 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【0029】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【0030】

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

【0031】

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

30

【0032】

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

【0033】

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

40

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

50

及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 3 7 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。尚、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【 0 0 5 7 】

10

20

30

40

50

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0058】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

10

【0059】

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

【0060】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。尚、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

20

【0061】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0062】

（演出の進行など）

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

30

【0063】

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

40

【0064】

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

【0065】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に依拠して表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度

50

とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に変表示を再開させることで、1回の変表示を擬似的に複数回の変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0072】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを

10

20

30

40

50

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

【0073】

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

【0074】

（基板構成）

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0079】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0080】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッ

10

20

30

40

50

チ 2 3) からの検出信号 (遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 6 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

10

20

30

40

50

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には、R A M 1 0 2 (バックアップ R A M) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップ S 4)。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ (各種フラグ、各種タイマの状態等を含む) の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合、初期化処理 (ステップ S 8) を実行する。

10

【 0 1 0 1 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する (ステップ S 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 2 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理 (ステップ S 8) を実行する。

20

【 0 1 0 3 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理 (ステップ S 6) を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容 (バックアップしたデータの内容) に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 0 4 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【 0 1 0 5 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する (ステップ S 1 0)。そして、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 1 1)、割込みを許可する (ステップ S 1 2)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【 0 1 0 6 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込

50

み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

10

【0107】

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

【0108】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基

20

【0109】

づく)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【0110】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板

40

【0111】

に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

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

40

【0112】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを

50

選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 3 】

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

10

【 0 1 1 4 】

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

20

【 0 1 1 5 】

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

30

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

40

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8

50

”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 1 9 】

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

10

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウンスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

【 0 1 2 1 】

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

30

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

40

【 0 1 2 4 】

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

50

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行

10

20

30

40

50

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

【 0 1 3 1 】

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

10

【 0 1 3 2 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 3 3 】

20

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

【 0 1 3 4 】

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

30

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、

50

例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0137】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0138】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0139】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0140】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0141】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0142】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を

10

20

30

40

50

逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0143】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0144】

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

10

【0145】

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

【0146】

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

20

【0147】

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

30

【0148】

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

【0149】

（特徴部009SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部009SGについて説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「009SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」と略記したり、「スーパーリーチ」を「Sリーチ」や「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊

40

50

技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【 0 1 5 0 】

(可動体 3 2)

次に、本実施の形態の特徴部 0 0 9 S G で用いられるパチンコ遊技機 1 の可動体 3 2 について説明する。図 8 - 1 は、特徴部 0 0 9 S G で用いられる可動体が、(A) は原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【 0 1 5 1 】

図 8 - 1 に示すように、本実施の形態の特徴部 0 0 9 S G で用いられるパチンコ遊技機 1 の可動体 3 2 は、正面視横長長方形形状をなす枠状のフレーム部材 3 2 A にて構成され、開口からなる窓部 3 2 B はアクリル樹脂材等からなる透過性板により閉鎖されているため、該透明板を透して背面側を視認可能とされている。尚、本実施の形態では、窓部 3 2 B は透過性板により閉鎖されているが、透過性板により閉鎖されず開口していてもよいし、非透過性板により閉鎖される、つまり、可動体 3 2 は枠状体でなく非透過性板にて構成されていてもよい。

【 0 1 5 2 】

可動体 3 2 は、遊技盤 2 の背面側における画像表示装置 5 の左右側に設けられる案内手段 0 0 9 S G 0 0 1 L , 0 0 9 S G 0 0 1 R により上下方向に移動可能に設けられている。案内手段 0 0 9 S G 0 0 1 L , 0 0 9 S G 0 0 1 R は、外周面に螺旋状の溝が形成された上下方向を向く回転軸 0 0 9 S G 0 0 2 と、回転軸 0 0 9 S G 0 0 2 に螺入され回転軸 0 0 9 S G 0 0 2 の回転により上下方向に移動する移動体 0 0 9 S G 0 0 3 と、移動体 0 0 9 S G 0 0 3 と可動体 3 2 とを連結する連結部材 0 0 9 S G 0 0 4 と、から構成され、回転軸 0 0 9 S G 0 0 2 は画像表示装置 5 の左右側辺に沿うように配置されている。

【 0 1 5 3 】

そして、昇降モータ (図示略) 等の駆動源により回転軸 0 0 9 S G 0 0 2 が軸心周りに第 1 方向に回転することにより、移動体 0 0 9 S G 0 0 3 とともに可動体 3 2 が上方に移動し、第 1 方向とは逆の第 2 方向に回転することにより、移動体 0 0 9 S G 0 0 3 とともに可動体 3 2 が下方に移動するようになっている。

【 0 1 5 4 】

可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の前方近傍位置に配置され、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の下部に対応する原点位置 (初期位置、図 8 - 1 (A) 参照) と、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の上部に対応する演出位置 (図 8 - 1 (B) 参照) と、の間で、表示領域 5 E に沿うように上下方向に移動可能とされている。

【 0 1 5 5 】

また、可動体 3 2 は、原点位置と演出位置及び原点位置と演出位置との間の移動範囲において、窓部 3 2 B 全域は表示領域 5 E に対応する部分に位置するため、常に窓部 3 2 B を透して背面側の表示領域 5 E に表示された画像を視認可能とされている。尚、原点位置及び演出位置において、窓部 3 2 B の一部または全域が表示領域 5 E に対応しない部分に位置するようにしてもよい。

【 0 1 5 6 】

また、演出制御基板 1 2 には、原点位置において可動体 3 2 を検出可能な原点位置検出スイッチ (図示略) と、演出位置において可動体 3 2 を検出可能な演出位置検出スイッチ (図示略) と、が接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点位置検出スイッチ (図示略) や演出位置検出スイッチ (図示略) からの検出信号の受信に基づいて、可動体 3 2 が原点位置や演出位置に位置していることを判定できるようになっている。

【 0 1 5 7 】

可動体 3 2 は、遊技状態が通常状態であるときには、図 8 - 1 (A) に示す原点位置に位置し、表示領域 5 E における可動体 3 2 よりも上方の領域にて各種演出や飾り図柄の可変表示等が実行される。また、後述するスーパーリーチ演出が実行されるとき、大当り遊技状態や高ベース制御が行われる高ベース状態であるときには、原点位置から図 8 - 1 (B) に示す演出位置へ移動し、表示領域 5 E における可動体 3 2 よりも下方の領域にて各

種演出や飾り図柄の可変表示等が実行されるようになっている。

【0158】

次に、図8-2は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【0159】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、4以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

20

【0160】

図8-2に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ及びスーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

30

【0161】

尚、本実施の形態では、前述したように、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり信頼度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり信頼度が高くなっている。尚、例えば、スーパーリーチの信頼度は、大当たりとなるときにスーパーリーチが出現する確率を、当該スーパーリーチが出現する全確率（ハズレとなる場合にスーパーリーチが実行される確率と大当たりとなるときにスーパーリーチが実行される確率との合計）で除した値（割合）である。

40

【0162】

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

50

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、図 8 - 3 に示すような変動パターン判定テーブルが予め用意されている。大当たり種別が「確変大当たり」である場合と、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合と、「ハズレ」である場合と、に応じた判定値数が予め用意されている。具体的には、「確変大当たり」の場合、ノーマルリーチに対して 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 3 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。「非確変大当たり」の場合、ノーマルリーチに対して 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 3 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 1 0 個の判定値が割り当てられている。「ハズレ」の場合、非リーチに対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、ノーマルリーチに対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 7 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 2 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 1 個の判定値が割り当てられている。このように、大当たりの場合、ハズレの場合よりも高い割合でスーパーリーチ 、 、 が選択され、確変大当たりの場合、非確変大当たりの場合よりも高い割合でスーパーリーチ が選択されるようになっている。また、ハズレの場合、スーパーリーチ はスーパーリーチ 、 よりも高い割合で選択される。

【 0 1 6 5 】

尚、特に詳細な図示はしないが、「ハズレ」である場合には、合計保留記憶数が 2 個以下である場合と、合計保留記憶数が 3 個である場合と、合計保留記憶数が 4 個である場合と、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合と、に応じた判定値数が予め用意されている。例えば、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) よりも非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 2) の方が変動時間は短く、更に、変動パターン (P A 1 - 2) よりも非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 3) の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになっている。

【 0 1 6 6 】

次に、図 8 - 4 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) を示すフローチャートである。

【 0 1 6 7 】

図 8 - 4 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (0 0 9 S G S 2 7 1) 。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ (図示略) における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」 ~ 「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (0 0 9 S G S 2 7 2) 。尚、バッファ番号「 1 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 1 6 8 】

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

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

【0169】

また、009SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(009SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ(図示略)における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(009SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0170】

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

【0171】

009SGS272または009SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(009SGS275)。

【0172】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(009SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0173】

尚、この実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りに該当する可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、ハズレに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ(ハズレ図柄)を決定する。

【0174】

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

10

20

30

40

50

【0175】

次いで、演出制御用CPU120は、原点位置検出スイッチ（図示略）がオン状態であるか否か、つまり、可動体32が原点位置に位置しているか否かを判定する（009SGS276A）。原点位置検出スイッチ（図示略）がオン状態ではない、つまり、原点位置に位置していない場合、時短制御が実行されていることを示す時短制御フラグがセットされているか否か、つまり、高ベース状態であるか否かを判定する（009SGS276B）。時短制御フラグがセットされていなければ、昇降モータをオン状態にして可動体32を原点位置に向けて後述する第2速度（低速）で下降させる制御を開始する（009SGS276C）。尚、可動体32を原点位置に向けて下降させる制御は、原点位置検出スイッチ（図示略）がオン状態になるタイミング（例えば、後述する009SGS311など）で終了する。

10

【0176】

次いで、演出制御用CPU120は、読み出した変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンが、スーパーリーチの変動パターンPA2-3、PB1-3またはスーパーリーチの変動パターンPB1-4であるか否かを判定する（009SGS277）。変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチ以外の変動パターンである場合は、変動パターンに対応するプロセステーブルを選択する（009SGS281）。変動パターンがスーパーリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合、各スーパーリーチ変動パターンに対応する複数種類のリーチ演出パターンのうちからいずれかを決定する処理（009SGS278、009SGS279）へ移行する。

20

【0177】

（リーチ演出）

図8-2に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、PA1-3、PA1-4、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB1-1等が用意されている。

【0178】

また、本実施の形態では、ノーマルリーチやスーパーリーチといったリーチ演出が実行されるようになっており、これら各リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図8-3で表すように、スーパーリーチ並びにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に高くなっている。尚、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

30

【0179】

また、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチは、ノーマルリーチを経由して、該ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチに発展（昇格）するようになっている。図8-2に示す変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3、PB1-4等が信頼度が一段階上のスーパーリーチ演出が実行されることに対応した変動パターンとなっているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンを設けてもよいし、スーパーリーチに発展しない変動パターンを設けてもよい。また、ノーマルリーチの変動パターンPA2-1、PB1-1についても、各々複数のリーチ演出のうちからいずれかを決定可能としてもよい。

40

【0180】

尚、本実施の形態では、CPU103が決定した一の変動パターンに対し、演出制御用CPU120が一のリーチ演出に対応した演出パターンを選択可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の変動パターンに対し複数のリーチ演出のうちから一の演出パターンを選択可能とともよい。

【0181】

本実施の形態では、変動パターンがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリ

50

ーチ である場合、可変表示を開始してから所定期間が経過したタイミングでノーマルリーチ演出が実行され、その後、ハズレ組合せの飾り図柄が仮停止表示されたときに可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動してスーパーリーチ演出に発展（移行）する。そして、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の場合は、スーパーリーチ演出としてバトル演出が開始され、スーパーリーチ の場合は、スーパーリーチ演出としてバトル演出以外の演出が開始される。

【 0 1 8 2 】

バトル演出では、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対決し、味方キャラクタが対決に勝利すれば大当りが報知され、対決に敗北すればハズレが報知される。バトル演出には、味方キャラクタが敗北した後、可動体 3 2 が演出位置から下降して原点位置まで戻る前にハズレ組合せの飾り図柄が停止表示されてハズレや大当りが報知される場合がある（図 8 - 1 2 参照）。

【 0 1 8 3 】

また、味方キャラクタが敗北した後、ハズレ組合せの飾り図柄が停止表示される前に可動体 3 2 が演出位置から下降して原点位置まで戻るときに、仮停止表示されているハズレ組合せの飾り図柄（飾り図柄画像）が変化（完全縮小または完全破壊）することで、一度敗北した味方キャラクタが再度敵キャラクタと対決する復活演出（救済演出）に発展（移行）し、該復活演出の実行後に、最終的に大当りが報知される場合とハズレが報知される場合とがある（図 8 - 1 4 参照）。

【 0 1 8 4 】

また、味方キャラクタが敗北した後、ハズレ組合せの飾り図柄が停止表示される前に可動体 3 2 が演出位置から下降して原点位置まで戻るときに、仮停止表示されているハズレ組合せの飾り図柄（飾り図柄画像）が変化（半分縮小または半分破壊）するが、変化前の態様に戻ってしまい、復活演出に発展することなくハズレが報知される場合や（図 8 - 1 3 参照）、味方キャラクタが敗北した後、ハズレ組合せの飾り図柄が停止表示される前に可動体 3 2 が演出位置から下降して原点位置まで戻るときに、仮停止表示されているハズレ組合せの飾り図柄（飾り図柄画像）が変化せず、復活演出に発展することなくハズレが報知される場合（図 8 - 1 2 参照）等がある。

【 0 1 8 5 】

このように、ハズレ組合せの飾り図柄が停止表示される前に可動体 3 2 が演出位置から下降して原点位置まで戻る動作制御が実行されることで、復活演出が実行される可能性があることが示唆される。つまり、この可動体 3 2 の下降動作は、復活演出の実行を示唆する示唆演出である。

【 0 1 8 6 】

図 8 - 5（A）は、バトル演出に対応する複数種類のリーチ演出パターン 1 ～ 9 が示されている。リーチ演出パターン 1 は、バトル演出に敗北した後、可動体 3 2 は下降せず、ハズレ組合せの飾り図柄も変化しないので、復活演出が実行されないリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン 2 は、バトル演出に敗北した後、可動体 3 2 は演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄は変化しないので、復活演出が実行されないリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン 3 は、バトル演出に敗北した後、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄が半分破壊されるが完全破壊（変化）されないで、復活演出が実行されないリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン 4 は、バトル演出に敗北した後、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄が半分縮小されるが完全縮小（変化）されないで、復活演出が実行されないリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン 5 は、バトル演出に敗北した後、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄が完全破壊（変化）されることで復活演出が実行されるが、最終的にハズレが報知されるリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン 6 は、バトル演出に敗北した後、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄が完全縮小（変化）されることで復活演出が実行されるが、最終的にハズレ

10

20

30

40

50

が報知されるリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン7は、バトル演出に敗北した後、可動体32が演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄が完全に破壊（変化）されることで復活演出が実行され、最終的に大当たりが報知されるリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン8は、バトル演出に敗北した後、可動体32が演出位置から原点位置へ下降するときに、ハズレ組合せの飾り図柄が完全に縮小（変化）されることで復活演出が実行され、最終的に大当たりが報知されるリーチ演出パターンである。リーチ演出パターン9は、バトル演出に勝利するので、可動体32が演出位置から原点位置へ下降せず、ハズレ組合せの飾り図柄は変化せず、復活演出も実行されないスーパーリーチ に対応したリーチ演出パターンである。

【0187】

また、図8-5(B)に示すように、バトル演出に敗北した後、可動体32が演出位置から原点位置へ下降するときの下降速度は、リーチ演出パターン2~6（ハズレ）の場合及びリーチ演出パターン7, 8（大当たり）の場合では共通の第1速度（高速）である。つまり、ハズレ組合せの飾り図柄が停止表示される前に可動体32が下降して復活演出の実行が示唆された後に大当たりまたはハズレとなる場合でも、可動体32の動作態様は共通であるため、可動体32の下降動作態様により大当たりになるか否かを予測し難くなっている。これに対し、リーチ演出パターン1, 9の場合は、第1速度よりも遅い第2速度（低速）とされている。

【0188】

このように本実施の形態では、リーチ演出パターン1, 9のように、大当たりやハズレの報知が行われた後（例えば、確定飾り図柄が停止表示された後）に可動体32が原点位置に戻る場合と、リーチ演出パターン2~8のように、大当たりやハズレの報知が行われる前（例えば、確定飾り図柄が停止表示される前）に可動体32が原点位置に戻る場合とで、下降速度が異なっている。また、リーチ演出パターン2~6（ハズレ）の場合でも、リーチ演出パターン7, 8（大当たり）の場合でも、可動体32の下降速度を同じ高速とする（下降動作態様を共通とする）ことで、下降速度により大当たりになるか否かを予測できないようにしている。

【0189】

また、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄の態様を変化させないリーチ演出パターン2の場合でも、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄の態様を変化させるリーチ演出パターン3~8の場合でも、可動体32の下降速度を同じ高速とする（下降動作態様を共通とする）ことで、下降速度により復活演出が実行されるか否かを予測できないようにしている。

【0190】

また、リーチ演出パターン3, 5, 7の場合、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄が破壊されるように表示する一方で、リーチ演出パターン4, 6, 8の場合、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄が縮小されるように表示する。つまり、演出制御用CPU120は、ハズレ組合せの飾り図柄の変化態様が異なる複数種類のリーチ演出パターンのうちからいずれかのリーチ演出パターンを選択可能である。

【0191】

また、本実施の形態では、バトル演出に敗北した後、大当たりやハズレの報知が行われる前に可動体32が演出位置から原点位置へ下降する場合、表示領域5Eに表示されている背景表示画像が、リーチ演出用背景画像009SG011から特殊背景画像009SG012に切り替わり、その後、復活演出が実行されない場合は、スーパーリーチ演出が実行される前に表示されていた通常背景画像009SG010に戻る一方で、復活演出が実行される場合は、復活演出用背景画像009SG013に切り替わり、復活演出の終了後に通常背景画像009SG010または大当たり用背景画像（図示略）に切り替わる。

【0192】

また、演出制御用CPU120は、読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合、図8-6に示すリーチ演出パ

10

20

30

40

50

ターン決定用テーブルを用いて、リーチ演出パターン 1 ~ 9 のうちから変動パターンに応じたいずれかのリーチ演出パターンを決定する。

【 0 1 9 3 】

図 8 - 6 は、リーチ演出パターン決定用テーブルの構成例を示す図である。尚、本実施の形態では、リーチ演出パターン決定用乱数は、1 ~ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。

【 0 1 9 4 】

図 8 - 6 に示すように、リーチ演出パターン決定用テーブルでは、リーチ演出パターン 1 ~ 9 のそれぞれに対して、スーパーリーチ ハズレの場合、スーパーリーチ 大当りの場合、スーパーリーチ 大当りの場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 8 - 6 に示す判定値数となるように割り当てられている。具体的には、スーパーリーチ ハズレの場合、リーチ演出パターン 1 に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、リーチ演出パターン 2 に対して 2 5 個の判定値が割り当てられ、リーチ演出パターン 3 に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、リーチ演出パターン 4 に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、リーチ演出パターン 5 に対して 7 個の判定値が割り当てられ、リーチ演出パターン 6 に対して 3 個の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ 大当りの場合、リーチ演出パターン 7 に対して 4 0 個の判定値が割り当てられ、リーチ演出パターン 8 に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ 大当りの場合、リーチ演出パターン 9 に対して 1 0 0 個の判定値が割り当てられている。

【 0 1 9 5 】

このように、変動パターンがスーパーリーチ の場合において、ハズレのときには、復活演出が実行されるリーチ演出パターン 5 , 6 よりも高い割合で復活演出が実行されないリーチ演出パターン 1 ~ 4 の実行が決定され、大当りのときには、復活演出が実行されるリーチ演出パターン 7 , 8 のいずれかの実行が決定される。

【 0 1 9 6 】

また、ハズレのときには、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が破壊されるリーチ演出パターン 3 , 5 が、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が縮小されるリーチ演出パターン 4 , 6 よりも高い割合で決定される。また、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が半分破壊されるリーチ演出パターン 3 が、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が完全破壊されるリーチ演出パターン 5 よりも高い割合で決定される。また、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が半分縮小されるリーチ演出パターン 4 が、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が完全縮小されるリーチ演出パターン 6 よりも高い割合で決定される。

【 0 1 9 7 】

よって、大当り信頼度は、可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が破壊されるリーチ演出パターンよりも可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が縮小されるリーチ演出パターンの方が高く、ハズレ組合せの飾り図柄が半分縮小されるリーチ演出パターンよりも可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が完全縮小されるリーチ演出パターンの方が高く、ハズレ組合せの飾り図柄が半分破壊されるリーチ演出パターンよりも可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄が完全破壊されるリーチ演出パターンの方が高くなっている。

【 0 1 9 8 】

つまり、リーチ演出パターン 9 , 8 , 7 , 6 , 5 , 4 , 3 , 2 , 1 の順に大当り信頼度が高くなるように設定されているとともに、ハズレ組合せの飾り図柄の変化態様（例えば、半分縮小、完全縮小、半分破壊、完全縮小など）に応じて大当りとなる割合が異なっている。

【 0 1 9 9 】

図 8 - 4 に戻り、0 0 9 S G S 2 7 7 において、変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合は、リーチ演出パターン決定用乱数を抽出し、図 8 - 6 に示すリーチ演出パターン決定用テーブルを用いて、リーチ演出パターンを

リーチ演出パターン１～９のいずれかに決定し（００９ＳＧＳ２７８）、変動パターン及び決定したリーチ演出パターン１～９のいずれかに対応するプロセステーブルを選択する（００９ＳＧＳ２７９）。

【０２００】

００９ＳＧＳ２７９または００９ＳＧＳ２８１の処理を実行した後は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさる（００９ＳＧＳ３８２）。

【０２０１】

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

【０２０２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（００９ＳＧＳ２８３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０２０３】

尚、００９ＳＧＳ２７９または００９ＳＧＳ２８１を実行した後に、レベルアップ予告やセリフ予告といった予告演出決定処理を実行し、実行が決定された場合には、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間として、決定した予告演出の種別に対応する期間を設定するようにしてもよい。

【０２０４】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（００９ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（００９ＳＧＳ２８５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（Ｓ１７２）に対応した値にする（００９ＳＧＳ２８６）。

【０２０５】

図８－７は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（Ｓ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（００９ＳＧＳ３０１，００９ＳＧＳ３０２，００９ＳＧＳ３０３）。

【０２０６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体３２の上昇開始タイミングであるか否か、つまり、リーチ演出パターン１～９のいずれかを実行中でスーパーリーチ演出に発展するタイミングであるか否かを判定し（００９ＳＧＳ３０４）、可動体３２の上昇開始タイミングである場合は、昇降モータ（図示略）をオン状態にして可動体３２を原点位置から演出位置へ上昇させる制御を開始する（００９ＳＧＳ３０５）。

【０２０７】

可動体３２の上昇開始タイミングでない場合及び００９ＳＧＳ３０５の処理を実行した

10

20

30

40

50

後は、可動体 3 2 の上昇終了タイミングであるか否か、つまり、可動体 3 2 の上昇制御を実行中で可動体 3 2 が演出位置に到達したタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 0 6)、可動体 3 2 の上昇終了タイミングである場合は、昇降モータ (図示略) をオフ状態にして可動体 3 2 を演出位置に停止させる (0 0 9 S G S 3 0 7)。

【 0 2 0 8 】

可動体 3 2 の上昇終了タイミングでない場合及び 0 0 9 S G S 3 0 7 の処理を実行した後は、可動体 3 2 の下降開始タイミングであるか否か、つまり、リーチ演出パターン 2 ~ 8 のいずれかを実行中で可動体 3 2 を原点位置に戻すタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 0 8)、可動体 3 2 の下降開始タイミングである場合は、昇降モータ (図示略) をオン状態にして、実行中のリーチ演出パターン 2 ~ 8 に応じた第 1 速度 (高速) で可動体 3 2 を演出位置から原点位置へ下降させる制御を開始する (0 0 9 S G S 3 0 9)。

10

【 0 2 0 9 】

可動体 3 2 の下降開始タイミングでない場合及び 0 0 9 S G S 3 0 9 の処理を実行した後は、可動体 3 2 の下降終了タイミングであるか否か、つまり、可動体 3 2 の下降制御を実行中で可動体 3 2 が原点位置に到達したタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 1 0)、可動体 3 2 の下降終了タイミングである場合は、昇降モータ (図示略) をオフ状態にして可動体 3 2 を原点位置に停止させる (0 0 9 S G S 3 1 1)。

【 0 2 1 0 】

可動体 3 2 の下降終了タイミングでない場合及び 0 0 9 S G S 3 1 1 の処理を実行した後は、飾り図柄の変化開始タイミングであるか否か、つまり、飾り図柄の変化を伴うリーチ演出パターン 3 ~ 8 に基づいて可動体 3 2 の下降制御を実行中であり、飾り図柄を変化させるタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 1 2)、飾り図柄の変化開始タイミングである場合は、仮停止表示しているハズレ組合せの飾り図柄の破壊または縮小表示を開始する (0 0 9 S G S 3 1 3)。

20

【 0 2 1 1 】

飾り図柄の変化開始タイミングでない場合及び 0 0 9 S G S 3 1 3 の処理を実行した後は、飾り図柄の変化終了タイミングであるか否か、つまり、飾り図柄を変化させる表示制御を実行中であり、飾り図柄の変化を終了させるタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 1 4)、飾り図柄の変化終了タイミングである場合は、リーチ演出パターン 3 ~ P 8 に対応した態様で飾り図柄の変化を終了する (0 0 9 S G S 3 1 5)。具体的には、リーチ演出パターン 3 , 4 の場合は、飾り図柄が半分破壊または半分縮小したタイミングで飾り図柄を元の態様に復帰させ、リーチ演出パターン 5 ~ 8 の場合は、飾り図柄が完全破壊または完全縮小したタイミングで飾り図柄を消去する。

30

【 0 2 1 2 】

飾り図柄の変化終了タイミングでない場合及び 0 0 9 S G S 3 1 5 の処理を実行した後は、背景画像の変化開始タイミングであるか否か、つまり、リーチ演出パターン 1 ~ 9 に基づいて可動体 3 2 の下降制御を実行中であり、該可動体 3 2 の下降に応じて背景画像を変化させるタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 1 6)、背景画像の変化開始タイミングである場合は、実行中のリーチ演出パターン 1 ~ 9 に応じた態様で背景画像の変化表示を開始する (0 0 9 S G S 3 1 7)。

40

【 0 2 1 3 】

背景画像の変化開始タイミングでない場合及び 0 0 9 S G S 3 1 7 の処理を実行した後は、背景画像の変化終了タイミングであるか否か、つまり、背景画像を変化させる表示制御を実行中であり、背景画像の表示変化を終了させるタイミングであるか否かを判定し (0 0 9 S G S 3 1 8)、背景画像の変化終了タイミングである場合は、リーチ演出パターン 1 ~ 9 に対応した態様で背景画像の変化を終了し (0 0 9 S G S 3 1 9)、0 0 9 S G S 3 2 0 に進む。

【 0 2 1 4 】

具体的には、リーチ演出パターン 1 の場合は、飾り図柄を停止表示した後に、リーチ演

50

出用背景画像 009SG011 から通常背景画像に切り替える。リーチ演出パターン 9 の場合は、飾り図柄を停止表示した後に、リーチ演出用背景画像 009SG011 から大当り用背景画像（図示略）に切り替える。リーチ演出パターン 2～4 の場合は、可動体 32 の下降とともにリーチ演出用背景画像 009SG011 から特殊背景画像 009SG012 に漸次切り替えた後、通常背景画像に切り替える。リーチ演出パターン 5, 6 の場合は、可動体 32 の下降とともにリーチ演出用背景画像 009SG011 から特殊背景画像 009SG012 に漸次切り替えた後、復活演出用背景画像 009SG013 に切り替え、飾り図柄を停止表示した後に、特殊背景画像 009SG012 から通常背景画像に切り替える。リーチ演出パターン 7, 8 の場合は、可動体 32 の下降とともにリーチ演出用背景画像 009SG011 から特殊背景画像 009SG012 に漸次切り替えた後、復活演出用背景画像 009SG013 に切り替え、飾り図柄を停止表示した後に、特殊背景画像 009SG012 から大当り用背景画像に切り替える。

10

【0215】

009SGS320 において演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（009SGS321）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（009SGS322）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（009SGS323）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（009SGS324）。

20

【0216】

009SGS323 または 009SGS324 の処理を実行した後は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（009SGS325）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には、演出制御用 CPU 120 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 30ms 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAM の所定領域に書き込む（009SGS326）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部 123 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（009SGS327）。

30

【0217】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合または 009SGS327 の処理の実行後、演出制御用 CPU 120 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（009SGS328）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S176）に応じた値に更新する（009SGS330）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S176）に応じた値に更新する（009SGS329）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

40

【0218】

（バトル演出の演出動作例）

50

次に、スーパーリーチ演出の演出動作例について、図 8 - 8 ~ 図 8 - 14 に基づいて説明する。図 8 - 8 は、(A) はリーチ演出パターン 1 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(B) はリーチ演出パターン 9 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(C) はリーチ演出パターン 2 に基づく演出動作例を示すタイミングチャートである。図 8 - 9 は、(A) はリーチ演出パターン 3, 4 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(B) はリーチ演出パターン 5, 6 に基づく演出動作例を示すタイミングチャート、(C) はリーチ演出パターン 7, 8 に基づく演出動作例を示すタイミングチャートである。図 8 - 10 は、(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 1 ~ 9 に基づくスーパーリーチ演出に発展するまでの演出動作例を示す図である。図 8 - 11 は、(A) ~ (D) はリーチ演出パターン 1 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図、(E)、(F) はリーチ演出パターン 9 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。図 8 - 12 は、(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 2 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。図 8 - 13 は、(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 3, 4 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。図 8 - 14 は、(A) ~ (F) はリーチ演出パターン 5 ~ 8 に基づくスーパーリーチ演出の終了時の演出動作例を示す図である。

10

【0219】

まず、図 8 - 8 (A) のタイミングチャートに基づいて、リーチ演出パターン 1 に基づく演出動作例を、図 8 - 10 及び図 8 - 11 (A) ~ (D) を参照しながら説明する。

20

【0220】

演出制御用 CPU 120 は、リーチ演出パターン 1 に対応するプロセステーブルに基づく可変表示を開始した場合 (図 8 - 10 (A) 参照)、可変表示を開始したタイミング Ta1 から所定時間が経過したタイミング Ta2 でノーマルリーチ演出を開始する (図 8 - 10 (B) 参照)。ノーマルリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミング Ta3 でハズレ組合せの飾り図柄 (以下、飾り図柄画像 009SG020 という) を仮停止表示した後 (図 8 - 10 (C) 参照)、該タイミング Ta3 から所定期間が経過したタイミング Ta4 で、可動体 32 を原点位置から上方へ向けて移動させる (図 8 - 10 (D) 参照)。

【0221】

そして、可動体 32 が演出位置に到達したときに、表示領域 5E のうち可動体 32 よりも下方の領域にて飾り図柄の可変表示を再開するとともに、背景画像を通常背景画像 009SG010 からリーチ演出用背景画像 009SG011 に切り替え、かつ、表示領域 5E における窓部 32B に対応する部分に「SPリーチ!」なる文字画像 009SG015 を表示し、スピーカ 8L, 8R にてスーパーリーチ演出へ発展したことを音声等により報知する (図 8 - 10 (E) 参照)。そして、バトル演出を開始する (図 8 - 10 (F) 参照)。

30

【0222】

次いで、表示領域 5E のうち可動体 32 よりも下方の領域にて、バトル演出を開始してから所定期間が経過したタイミング Ta5 で、ハズレ組合せの飾り図柄画像 009SG020 を仮停止表示するとともに、表示領域 5E における窓部 32B に対応する部分に表示した「敗北」を示す文字画像 009SG015 を含むリーチ演出用背景画像 009SG011 を表示することにより、対決の結果、味方キャラクタが敵キャラクタに倒され、対決に敗北したことを報知する (図 8 - 11 (A) 参照)。

40

【0223】

そして、ハズレ組合せの飾り図柄画像 009SG020 を仮停止表示し、かつ、可動体 32 を下降させずに所定期間が経過したタイミング Ta6 で、ハズレ組合せの確定飾り図柄画像 009SG020 を停止表示し (図 8 - 11 (B) 参照)、背景画像をリーチ演出用背景画像 009SG011 から通常背景画像 009SG010 に切り替え、可変表示結果がハズレとなったことを確定報知する。

【0224】

50

尚、演出制御用CPU120は、可変表示を開始するときに、可動体32が原点位置に位置しているか否かを判定し、時短制御の実行中でない場合に可動体32が原点位置に復帰していない場合、可動体32を演出位置から原点位置へ復帰させる処理（図8-4の009SGS276A～009SGS276Cの処理）を実行するようになっているため、可変表示結果がハズレとなったことを確定報知した後、次の可変表示を開始するときに可動体32を演出位置から原点位置に復帰させる（図8-11（C）（D）参照）。

【0225】

尚、演出制御用CPU120は、可動体32を動作させる可動体予告を予告演出として実行可能である場合、上記のように可変表示を開始するときに可動体32を演出位置から原点位置に復帰させるときには、上記可動体予告の実行を禁止するようにすることが好ましい。

10

【0226】

また、次の可変表示が開始されないまま所定期間が経過したことに基づきデモ画面演出を実行するときに、可動体32が原点位置に復帰していない場合、可動体32を演出位置から原点位置へ復帰させる制御を実行するようにしてもよい。

【0227】

次に、図8-8（B）のタイミングチャートに基づいて、リーチ演出パターン9に基づく演出動作例を、図8-11（E）～（F）を参照しながら説明する。尚、可変表示を開始したタイミングTa1からバトル演出を開始するタイミングTa4までの演出内容は、リーチ演出パターン1～9の全てで共通とされているため、ここでの詳細な説明は省略する。

20

【0228】

リーチ演出パターン9の場合、スーパーリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミングTa5で、大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示するとともに、表示領域5Eにおける窓部32Bに対応する領域に「勝利！」を示す文字画像009SG015を含むリーチ演出用背景画像009SG011を表示するなどして、対決の結果、味方キャラクターが敵キャラクターを倒し、対決に勝利したことを報知する（図8-11（E）参照）。

【0229】

そして、大当たり組合せの飾り図柄を仮停止表示し、かつ、可動体32を下降させずに所定期間が経過したタイミングTa6で、大当たり組合せの確定飾り図柄を停止表示するとともに（図8-11（F）参照）、背景画像をリーチ演出用背景画像009SG011から大当たり用背景画像に切り替え、可変表示結果が大当たりとなったことを確定報知する。この場合、大当たり遊技状態に制御（移行）されるため、可動体32を下降させずに演出位置に維持し、大当たり遊技状態が終了した後、時短制御が終了してから可動体32を原点位置に復帰させる。

30

【0230】

次に、図8-8（C）のタイミングチャートに基づいて、リーチ演出パターン2に基づく演出動作例を、図8-12（A）～（F）を参照しながら説明する。尚、可変表示を開始したタイミングTa1からバトル演出を開始するタイミングTa4までの演出内容は、リーチ演出パターン1～9の全てで共通とされているため、ここでの詳細な説明は省略する。

40

【0231】

リーチ演出パターン2の場合、スーパーリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミングTa5で、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示するとともに、表示領域5Eにおける窓部32Bに対応する部分に表示した「敗北」を示す文字画像009SG015を含むリーチ演出用背景画像009SG011を表示するなどして、対決の結果、味方キャラクターが敵キャラクターに倒され、対決に敗北したことを報知する（図8-12（A）参照）。

【0232】

そして、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示するとともに、表

50

示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に表示した「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を表示したタイミング T a 5 から所定期間が経過したタイミング T b 1 で、可動体 3 2 を第 1 速度（高速）で下降させる制御を開始する一方で、可動体 3 2 の下降動作に応じて、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替える制御を開始する。

【 0 2 3 3 】

具体的には、図 8 - 1 2 (B) (C) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動（動作）することに連動して、表示領域 5 E における可動体 3 2 の下部から下方の領域に表示しているリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を漸次下方に向けて縮小表示する一方で、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上部から上方の領域に特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を漸次下方に向けて拡大表示する制御を行うとともに、窓部 3 2 B に対応する領域では、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を漸次消去する表示を行う。尚、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する部分には飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を表示する。

【 0 2 3 4 】

尚、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 とは、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 、リーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 、大当り用背景画像（図示略）等とは異なる背景画像であって、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 または大当り用背景画像（図示略）へ切り替えるときに用いられる画像とされている。

【 0 2 3 5 】

そして、タイミング T b 1 から所定期間が経過したタイミング T b 2 において、可動体 3 2 が原点位置に復帰するとともに、背景画像が通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 に切り替わる（図 8 - 1 2 (D) 参照）。次いで、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上方の部分において、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を右側から左側に向けて漸次縮小表示するとともに、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 を右側から左側に向けて漸次拡大表示する（図 8 - 1 2 (E) 参照）。その後、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示してから所定期間が経過したタイミング T a 6 で、ハズレ組合せの確定飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を停止表示し、可変表示結果がハズレとなったことを確定報知する（図 8 - 1 2 (F) 参照）。

【 0 2 3 6 】

次に、図 8 - 9 (A) のタイミングチャートに基づいて、リーチ演出パターン 3 , 4 に基づく演出動作例を、図 8 - 1 3 (A) ~ (F) を参照しながら説明する。尚、可変表示を開始したタイミング T a 1 からバトル演出を開始するタイミング T a 4 までの演出内容は、リーチ演出パターン 1 ~ 9 の全てで共通とされているため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 0 2 3 7 】

リーチ演出パターン 3 , 4 の場合、スーパーリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミング T a 5 で、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示するとともに、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に表示した「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を表示するなどして、対決の結果、味方キャラクタが敵キャラクタに倒され、対決に敗北したことを報知する（図 8 - 1 3 (A) 参照）。

【 0 2 3 8 】

そして、ハズレ組合せの飾り図柄を仮停止表示するとともに、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を表示したタイミング T a 5 から所定期間が経過したタイミング T b 1 で、可動体 3 2 を第 1 速度（高速）で下降させる制御を開始する一方で、可動体 3 2 の下降動作に応じて、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替える制御を開始する。

【 0 2 3 9 】

具体的には、図 8 - 1 3 (B) (B ') (C) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動（動作）することに連動して、表示領域 5 E における可動体 3 2 の下部から下方の領域に表示しているリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を漸次下方に向けて縮小表示する一方で、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上部から上方の領域に特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を漸次下方に向けて拡大表示する制御を行う。

【 0 2 4 0 】

また、表示領域 5 E における可動体 3 2 の下方の部分においては、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の上部に対応する位置に可動体 3 2 の下部が到達してから、該可動体 3 2 の下降に応じてハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様を変化させる表示を行う。

10

【 0 2 4 1 】

具体的には、リーチ演出パターン 4 の場合は、図 8 - 1 3 (B) に示すように、可動体 3 2 の下降に応じて該可動体 3 2 により飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が押し潰されて見えるように下方に収縮させる表示を行う一方で、リーチ演出パターン 3 の場合は、図 8 - 1 3 (B ') に示すように、可動体 3 2 の下降に応じて該可動体 3 2 により飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が破壊されて見えるように下方に収縮させる表示を行う。

【 0 2 4 2 】

次いで、可動体 3 2 により飾り図柄の上下寸法が変化前の上下寸法の約半分程度まで縮小または破壊されたタイミングで、半分縮小または半分破壊されていた飾り図柄を変形前の態様に復帰させる（図 8 - 1 3 (C) 参照）。このように飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が復帰する様子は窓部 3 2 B に対応する部分にて表示される。

20

【 0 2 4 3 】

そして、タイミング T b 1 から所定期間が経過したタイミング T b 2 において、可動体 3 2 が原点位置に復帰するとともに、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を消去し、背景画像を特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替える（図 8 - 1 3 (D) 参照）。次いで、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上方の部分において、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を右側から左側に向けて漸次縮小表示するとともに、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 を右側から左側に向けて漸次拡大表示する（図 8 - 1 3 (E) 参照）。その後、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示し、かつ、可動体 3 2 が原点位置に復帰してから所定期間が経過したタイミング T a 6 で、ハズレ組合せの確定飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を停止表示して（図 8 - 1 3 (F) 参照）、可変表示結果がハズレとなったことを確定報知する。

30

【 0 2 4 4 】

次に、図 8 - 9 (B) (C) のタイミングチャートに基づいて、リーチ演出パターン 5 ~ 8 に基づく演出動作例を、図 8 - 1 4 (A) ~ (F) を参照しながら説明する。尚、可変表示を開始したタイミング T a 1 からバトル演出を開始するタイミング T a 4 までの演出内容は、リーチ演出パターン 1 ~ 9 の全てで共通とされているため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 0 2 4 5 】

リーチ演出パターン 5 ~ 8 の場合、スーパーリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミング T a 5 で、ハズレ組合せの飾り図柄を仮停止表示するとともに、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に表示した「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を表示するなどして、対決の結果、味方キャラクタが敵キャラクタに倒され、対決に敗北したことを報知する（図 8 - 1 4 (A) 参照）。

40

【 0 2 4 6 】

そして、ハズレ組合せの飾り図柄を仮停止表示するとともに、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に表示した「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を表示したタイミング T a 5 から所定期間が経過したタイミング T b 1 で、可動体 3 2 を第 1 速度（高速）で下降させる制御を開始する一方で

50

、可動体 3 2 の下降動作に応じて、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替える制御を開始する。

【 0 2 4 7 】

具体的には、図 8 - 1 4 (B) (B ') (C) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動 (動作) することに連動して、表示領域 5 E における可動体 3 2 の下部から下方の領域に表示しているリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を漸次下方に向けて縮小表示する一方で、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上部から上方の領域に特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を漸次下方に向けて拡大表示する制御を行う。

【 0 2 4 8 】

また、表示領域 5 E における可動体 3 2 の下方の部分においては、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の上部に対応する位置に可動体 3 2 の下部が到達してから、該可動体 3 2 が下降することに応じて、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様を変化させる表示を行う。

【 0 2 4 9 】

具体的には、リーチ演出パターン 6 , 8 の場合は、図 8 - 1 4 (B) に示すように、可動体 3 2 の下降に応じて該可動体 3 2 により飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が押し潰されて見えるように下方に収縮させる表示を行う一方で、リーチ演出パターン 5 , 7 の場合は、図 8 - 1 4 (B ') に示すように、可動体 3 2 の下降に応じて該可動体 3 2 により飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が破壊されて見えるように下方に収縮させる表示を行う。

【 0 2 5 0 】

そして、可動体 3 2 により飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を完全縮小または完全破壊されたタイミングで、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を消去し (図 8 - 1 4 (C) 参照) 、タイミング T b 1 から所定期間が経過したタイミング T b 2 において、可動体 3 2 が原点位置に復帰するとともに、背景画像を特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替えた後、さらに復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3 に切り替え (図 8 - 1 4 (D) 参照) 、復活演出を開始する。

【 0 2 5 1 】

次いで、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上方の部分において、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を右側から左側に向けて漸次縮小表示するとともに、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 を右側から左側に向けて漸次拡大表示する (図 8 - 1 4 (E) 参照) 。その後、リーチ演出パターン 7 , 8 の場合は、大当たり組合せの確定飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示し (図 8 - 1 4 (E) 参照) 、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に表示した「勝利！」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を表示したタイミング T 6 で、可変表示結果が大当たりとなったことを確定報知する一方で、リーチ演出パターン 5 , 6 の場合は、ハズレ組合せの確定飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示し (図 8 - 1 4 (F) 参照) 、表示領域 5 E における窓部 3 2 B に対応する領域に表示した「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を表示したタイミング T 6 で、可変表示結果がハズレとなったことを確定報知する。

【 0 2 5 2 】

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、動作可能な可動体を備えた遊技機において、例えば、特開 2 0 1 3 - 4 2 7 6 2 号公報等に記載されたもののように、初期位置に位置する可動体を、表示手段の表示領域を通過させて待機位置まで移動するとともに、該待機位置から表示領域の前方に進出させて演出を実行した後、初期位置に戻すもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、可動体を待機位置から表示領域の前方に進出させて演出を実行した後は、可動体を初期位置に戻すだけであるため、可動体による演出効果が不十分であるという問題があった。そこで、可動体による演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的として、第 1 発明の手段 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態、確変状態、時短状態など) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

可変表示が可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

10

20

30

40

50

第 1 位置（例えば、原点位置）と該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、演出位置）との間で移動可能な可動体（例えば、可動体 3 2）と、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ノーマルリーチやスーパーリーチといった示唆演出としてのリーチ演出を実行可能な部分。）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動させ、可変表示の仮停止態様として前記有利状態に制御されないことを示唆する非有利仮停止態様で可変表示を仮停止したことに基づいて、前記可動体を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ノーマルリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミング T a 3 でハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示した後（図 8 - 1 0（C）参照）、該タイミング T a 3 から所定期間が経過したタイミング T a 4 で、可動体 3 2 を原点位置から上方へ向けて移動させ（図 8 - 1 0（D）参照）、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示したタイミング T a 5 から所定期間が経過したタイミング T b 1 で、可動体 3 2 を第 1 速度（高速）で下降させる制御を開始する部分。）、

10

前記可動体を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動させるときに、前記非有利仮停止態様を異なる態様へ変化させることが可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 8 - 1 4（B）（B'）（C）に示すように、可動体 3 2 が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動（動作）することに連動して飾り図柄の態様を変化させる表示を行う部分。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときに、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が異なる態様（例えば、収縮した態様や破壊された態様）へ変化して大当り遊技状態に制御されることを期待できるようになるため、興趣が向上する。

【0 2 5 3】

詳しくは、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が仮停止表示された後、可動体 3 2 が原点位置に復帰することでハズレが確定するところ、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときにハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が異なる態様に変わることがあるため、可動体 3 2 とハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様の变化とに注目させることができる。

30

【0 2 5 4】

尚、可変表示の仮停止態様とは、例えば、仮停止表示されたハズレ組合せの飾り図柄のように、飾り図柄の可変表示が完全に停止表示されない状態（例えば、図柄が揺れていたり変形していたりするなど）の態様を示す。尚、本実施の形態では、特別図柄の可変表示が停止表示されるまでの間に飾り図柄が停止表示される場合、全てが仮停止表示態様となる。

【0 2 5 5】

第 1 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

40

前記示唆演出実行手段は、前記非有利仮停止態様を変化させたことに基づいて特別演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、可動体 3 2 により飾り図柄を完全縮小または完全破壊させたタイミングで、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を消去し（図 8 - 1 4（C）参照）、タイミング T b 1 から所定期間が経過したタイミング T b 2 において、可動体 3 2 が原点位置に復帰するとともに、背景画像を特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替えた後、さらに復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3 に切り替え（図 8 - 1 4（D）参照）、復活演出を開始する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の変化に注目させることができる。より詳しくは、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が変

50

化して、復活演出へ発展することに対して期待させることができる。

【0256】

第1発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御する場合、前記有利状態に制御しない場合に前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときの動作態様とは異なる動作態様で前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させる（例えば、演出制御用CPU120が、リーチ演出パターン1（ハズレ）の場合は、第1速度よりも遅い第2速度（低速）で可動体32を演出位置から原点位置へ下降させるのに対し、リーチ演出パターン7, 8の場合は、第2速度よりも速い第1速度（高速）で可動体32を演出位置から原点位置へ下降させる部分など。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体32の動作態様に注目させることができる。

【0257】

第1発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときに、前記非有利仮停止態様を変化させない第1演出（例えば、リーチ演出パターン2に基づく演出）と前記非有利仮停止態様を変化させる第2演出（例えば、リーチ演出パターン3～8に基づく演出）とのうちいずれかを実行可能であり、

前記第1演出を実行するときと前記第2演出を実行するときとで、前記可動体を共通の動作態様で前記第2位置から前記第1位置へ移動させる（例えば、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様を変化させないリーチ演出パターン2の場合でも、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様を変化させるリーチ演出パターン3～8の場合でも、可動体32の下降速度を同じ高速とする（下降動作態様を共通とする）ことで、下降速度により復活演出が実行されるか否かを予測できないようにしている部分。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様を変化させないときでも、遊技者にハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様が変化することを期待させることができる。

30

【0258】

第1発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記可動体の移動に連係して前記非有利仮停止態様を異なる態様へ変化させることが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、可動体32が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動（動作）することに連動して、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様を変化させる表示を行う部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体32の移動に連係してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様が変化するため、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様の变化タイミングを遊技者が認識しやすくなる。

40

【0259】

詳しくは、可動体32を演出位置から原点位置に移動させる途中において、該可動体32がハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020に差し掛かるタイミングで、可動体32がハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020に作用して縮小または破壊して見えるようにすることで、可動体32の動作に連係（連動）してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様が変化するので、可動体32の動作に注目させることができる。

【0260】

第1発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

複数種類の変化態様のうちからいずれかの変化態様にて前記非有利仮停止態様を変化さ

50

せることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、スーパーリーチ演出パターン3, 5, 7の場合、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄が破壊されるように表示し、スーパーリーチ演出パターン4, 6, 8の場合、可動体32の下降に連動してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020が縮小されるように表示する部分。）

、
前記非有利仮停止態様の変化態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、リーチ演出パターン9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1の順に大当たり信頼度が高くなるように設定されているとともに、ハズレ組合せの飾り図柄の変化態様（例えば、半分縮小、完全縮小、半分破壊、完全縮小など）に応じて大当たりとなる割合が異なる部分。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非有利仮停止態様の変化態様に遊技者を注目させることができる。

【0261】

また、前記実施の形態には、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、動作可能な可動体を備えた遊技機において、例えば、特開2013-42762号公報等に記載されたもののよう、初期位置に位置する可動体を、表示手段の表示領域を通過させて待機位置まで移動するとともに、該待機位置から表示領域の前方に進出させて演出を実行した後、初期位置に戻すもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、可動体を待機位置から表示領域の前方に進出させて演出を実行した後は、可動体を初期位置に戻すだけであるため、可動体による演出効果が不十分であるという問題があった。そこで、可動体による演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的として、第2発明の手段1の遊技機は、

20

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態、確変状態、時短状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示が可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

第1位置（例えば、原点位置）と該第1位置とは異なる第2位置（例えば、演出位置）との間で移動可能な可動体（例えば、可動体32）と、

前記有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチやスーパーリーチといった示唆演出としてのリーチ演出を実行可能な部分。）と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体を前記第1位置から前記第2位置へ移動させ、可変表示の背景表示態様として前記有利状態に制御されないことを示唆する非有利背景表示態様で背景表示したことに基づいて、前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、ノーマルリーチ演出を開始してから所定期間が経過したタイミングTa3でハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示した後（図8-10（C）参照）、該タイミングTa3から所定期間が経過したタイミングTa4で、可動体32を原点位置から上方へ向けて移動させ（図8-10（D）参照）、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020を仮停止表示するとともに、表示領域5Eにおける窓部32Bに対応する領域に表示した「敗北」を示す文字画像009SG015を含むリーチ演出用背景画像009SG011を表示したタイミングTa5から所定期間が経過したタイミングTb1で、可動体32を第1速度（高速）で下降させる制御を開始する部分。）、

40

前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときに、前記非有利背景表示態様を異なる態様へ変化させることが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、図8-14（B）（B'）（C）に示すように、可動体32が演出位置から原点位置へ下方に向けて移動（動作）することに連動してハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の態様を変化させるとともに、背景画像をリーチ演出用背景画像009SG011から特殊背景画像009SG012へ切り替える部分。）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときに、「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 が異なる態様（例えば、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 ）へ変化して大当り遊技状態に制御されることを期待できるようになるため、興趣が向上する。

【 0 2 6 2 】

詳しくは、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 が仮停止表示された後、可動体 3 2 が原点位置に復帰することでハズレが確定するところ、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときに「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 が特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 へ変化することがあるため、可動体 3 2 とリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 の変化とに注目させることができる。

10

【 0 2 6 3 】

尚、背景表示画像は、識別情報としての図柄などの可変表示の背景として表示する背景画像であって、飾り図柄以外の画像を示す。

【 0 2 6 4 】

また、本実施の形態では、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときに、リーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 が特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 へ変化してから、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 、復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3 、大当り用背景画像（図示略）のいずれかに変化するようにしていることで、可動体 3 2 が下降して飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を通過するタイミングにおいて、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上方の部分に通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 、復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3 、大当り用背景画像（図示略）のいずれかが表示されることにより、可動体 3 2 が原点位置に戻る前に遊技者が表示結果を認識可能となってしまうことを回避できる。

20

【 0 2 6 5 】

第 2 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動させるときに、前記非有利背景表示態様を当該示唆演出を実行する前の所定背景表示態様に変化可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、タイミング T b 2 において可動体 3 2 を原点位置に復帰させるとともに、飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を消去し、背景画像を特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替える（図 8 - 1 3 （ D ）参照）。次いで、表示領域 5 E における可動体 3 2 の上方の部分において、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 を右側から左側に向けて漸次縮小表示するとともに、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 を右側から左側に向けて漸次拡大表示する（図 8 - 1 3 （ E ）参照）部分。）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、元の通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 に戻すときでも、可動体 3 2 の原点位置への移動に応じてリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 が変化することを期待させることが可能となる。

【 0 2 6 6 】

第 2 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動させるときに、該可動体の移動に係して前記非有利背景表示態様を異なる態様へ変化させる（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、タイミング T b 1 で、可動体 3 2 を第 1 速度（高速）で下降させる制御を開始する一方で、可動体 3 2 の下降動作に応じて、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 に切り替える制御を開始する部分（図 8 - 1 4 参照）。）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体 3 2 の移動に係して「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 が変化するため、「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 の変化タイミングを遊技者が認識しやすくなる。

50

【0267】

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記非有利背景表示態様を変化させたことに基づいて特別演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、タイミングTb1から所定期間が経過したタイミングTb2において、可動体32が原点位置に復帰するとともに、背景画像を特殊背景画像009SG012に切り替えた後、さらに復活演出用背景画像009SG013に切り替え（図8-14（D）参照）、復活演出を開始する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、「敗北」を示す文字画像009SG015を含むリーチ演出用背景画像009SG011の変化に遊技者を注目させることができる。

10

【0268】

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出において前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させるときに、前記非有利背景表示態様を当該示唆演出を実行する前の所定背景表示態様に変化させる第1演出（例えば、リーチ演出パターン2に基づく演出）と、前記非有利背景表示態様を前記所定背景表示態様とは異なる特定背景表示態様に変化させる第2演出（例えば、リーチ演出パターン3～8に基づく演出）と、を実行可能であり、

前記第2演出が実行された場合、前記第1演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、リーチ演出パターン9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1の順に大当たり信頼度が高くなるように設定されているとともに、ハズレ組合せの飾り図柄画像009SG020の変化態様（例えば、半分縮小、完全縮小、半分破壊、完全縮小など）に応じて大当たりとなる割合が異なる部分。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊背景画像009SG012や復活演出用背景画像009SG013に変化することに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0269】

第2発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、

複数種類の示唆演出のうちからいずれかを実行可能であるとともに、複数種類の動作態様のうちからいずれかの動作態様にて前記可動体を前記第2位置から前記第1位置へ移動させることが可能であり、

30

前記複数種類の示唆演出のうちいずれが実行されるかに応じて、前記複数種類の動作態様各々の実行割合が異なる

ことを特徴としている。

例えば、リーチ演出パターン1～9を実行可能なものにおいて、リーチ演出パターン1～9のうちいずれが実行されるかに応じて、可動体32が高速または低速で下降する割合が異なるようにすればよい。例えば、飾り図柄が破壊されるリーチ演出パターン3, 5, 7のいずれかを実行するときは、可動体32を高い割合で低速で下降させ、飾り図柄が縮小されるリーチ演出パターン4, 6, 8のいずれかを実行するときは、可動体32を高い割合で高速で下降させることができる。この特徴によれば、演出を多様化できるため、興趣が向上する。

40

【0270】

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

【0271】

例えば、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変状態や時短状態といった他の遊技状態であってもよい。

50

【 0 2 7 2 】

また、前記実施の形態では、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示領域 5 E の下部に対応する原点位置と上部に対応する演出位置との間で移動可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 位置と第 2 位置との間で移動するときに、少なくとも一部が表示領域 5 E の少なくとも一部を横切るように移動可能であれば、第 1 位置と第 2 位置は任意の箇所に設定可能であり、例えば、表示領域 5 E の下方の第 1 位置と上方の第 2 位置との間で移動可能でもよいし、表示領域 5 E の左方の第 1 位置と右方の第 2 位置との間で移動可能でもよい。さらに、一端が表示領域 5 E の角部近傍に軸支された可動体 3 2 が、表示領域 5 E の一辺に沿う第 1 位置と一辺に隣り合う他辺に沿う第 2 位置との間で揺動可能とされていてもよい。

10

【 0 2 7 3 】

また、前記実施の形態では、可動体 3 2 の窓部 3 2 B は透明板により閉鎖されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示が可能な導光板装置や液晶表示装置等であってもよい。

【 0 2 7 4 】

また、前記実施の形態では、有利状態に制御される可能性を示唆する示唆演出としてノーマルリーチやスーパーリーチといったリーチ演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄を仮停止表示した後に再変動表示させる擬似連演出等といった他の演出も適用可能である。

【 0 2 7 5 】

また、前記実施の形態では、可動体 3 2 を演出位置から原点位置に移動させる途中において、該可動体 3 2 がハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 に差し掛かるタイミングで、可動体 3 2 がハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 に作用して縮小または破壊して見えるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 の動作に連係（連動）してハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が変わるものでなくてもよく、例えば、可動体 3 2 の原点位置への移動を開始したタイミング、終了したタイミング、移動中においてハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 に作用しないタイミング等において、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が変わるようにしてもよい。

20

【 0 2 7 6 】

また、前記実施の形態では、有利状態に制御されないことを示唆する非有利仮停止態様として、リーチハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ハズレ組合せの飾り図柄であれば、リーチハズレ組合せの飾り図柄に限定されるものではない。また、ハズレ組合せの飾り図柄を仮停止表示させたものだけでなく、ハズレ組合せの特別図柄を仮停止表示させたものであってもよいし、図柄以外の識別情報を仮停止表示させたものであってもよい。さらに、図柄を用いずにハズレを示す可変表示結果を示す画像（例えば、 と × とを可変表示して × を示す画像など）を仮停止表示させたものであってもよい。

30

【 0 2 7 7 】

また、前記実施の形態では、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様の变化の一例を縮小と破壊とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、他には、飾り図柄画像が溶解する、削れる、膨張する、破裂する、違う数字に変化するなど形状が変化（変形）するもの等も含む。また、飾り図柄の色彩、明度（輝度）、彩度が変化したり、色が薄くまたは濃くなるもの等も含む。

40

【 0 2 7 8 】

また、前記実施の形態では、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が完全縮小または完全破壊した場合、最終的な可変表示結果として大当たりまたはハズレとなる場合がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が完全縮小または完全破壊した場合は必ず大当たりになるようにしてもよいし、前記実施の形態のように一部でハズレとなるようにしてもよい

50

。さらに、ハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様がチャンス図柄や擬似連図柄等に変化するようにしてもよい。

【 0 2 7 9 】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチ演出においてハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示した後、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときにハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様を変化させることが可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出においてハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示して可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときにハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様を変化させるようにしてもよい。

10

【 0 2 8 0 】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチ演出においてハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 を仮停止表示した後、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときにハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が変化することで特別演出としての復活演出に移行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 を原点位置へ移動させるときにハズレ組合せの飾り図柄画像 0 0 9 S G 0 2 0 の態様が変化することで特別演出としての強スーパーリーチ演出等に移行可能としてもよい。

【 0 2 8 1 】

また、前記実施の形態では、リーチ演出パターン 1 (ハズレ) の場合は、第 1 速度よりも遅い第 2 速度 (低速) で可動体 3 2 を演出位置から原点位置へ下降させるのに対し、リーチ演出パターン 7 , 8 の場合は、第 2 速度よりも速い第 1 速度 (高速) で可動体 3 2 を演出位置から原点位置へ下降させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たりになる場合、ハズレになる場合よりも高い割合で第 1 速度 (高速) で下降するようにしてもよい。この場合、可動体 3 2 の下降速度に注目させることができるようになる。

20

【 0 2 8 2 】

また、前記実施の形態では、リーチ演出パターン 1 (ハズレ) の場合、次の可変表示の開始に基づいて可動体 3 2 を演出位置から原点位置へ移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、当該可変表示において可動体 3 2 を演出位置から原点位置へ移動させるようにしてもよい。

30

【 0 2 8 3 】

また、本実施の形態では、リーチ演出パターン 1 , 9 に基づく可動体 3 2 の下降速度と他のリーチ演出パターン 2 ~ 8 に基づく可動体 3 2 の下降速度とが異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 3 2 を原点位置に戻すときの下降速度と、リーチ演出中における所定タイミングで可動体 3 2 を自由落下させるときなどの下降速度と、を異なるようにしてもよい。

【 0 2 8 4 】

また、前記実施の形態では、リーチ演出パターンに応じて可動体 3 2 が第 1 速度 (高速) または第 2 速度 (低速) のいずれかで下降する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出パターンに応じて可動体 3 2 が高速、中速、低速など 3 種類以上のうちからいずれかの速度で下降するようにしてもよい。また、下降の速度でなく、下降途中で一時停止したり、振動したり、蛇行したりするなど、複数種類の動作パターンを設定してもよい。

40

【 0 2 8 5 】

また、前記実施の形態では、可動体 3 2 の演出位置から原点位置への移動に連動して、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 へ切り替えた後、復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0、大当たり用背景画像 (図示略) のいずれかへ切り替える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 8 - 1 5 の変形例 1 に示すように、可動体 3 2 の演出位置から原点位置への移動に連動して、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0

50

1 1 から特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 へ切り替えることなく、復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3 へ切り替えた後、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 や大当り用背景画像（図示略）へ切り替えるようにしてもよい。

【0 2 8 6】

また、前記実施の形態では、可動体 3 2 の演出位置から原点位置への移動に連動して、背景画像をリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 から、特殊背景画像 0 0 9 S G 0 1 2 、復活演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 3 、通常背景画像 0 0 9 S G 0 1 0 、大当り用背景画像（図示略）のいずれかへ切り替えることにより、背景表示態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、背景画像を上記のような異なる種別の画像に切り替えるのではなく、背景全体の画像を切り替えずに、「敗北」の文字を「復活！」に変化させるなど一部の背景画像を変化させたり、背景色のみを変化させたり、新たなキャラクタを登場させること等により変化させるもの等を含む。

【0 2 8 7】

また、前記実施の形態では、大当り状態に制御されないことを示唆する非有利背景表示態様の背景画像として、バトル演出の「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、「ハズレ」や「残念」なる文字画像等を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 であってもよいし、倒されたキャラクタ画像など文字以外でハズレを示す画像等を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 であってもよい。

【0 2 8 8】

また、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出を実行可能とする場合において、バトル演出の「敗北」を示す文字画像 0 0 9 S G 0 1 5 を含むリーチ演出用背景画像 0 0 9 S G 0 1 1 を表示して、可動体 3 2 を原点位置まで復帰させるときに、当該変動表示結果に対応する背景画像に替えて、実行前の可変表示（ターゲット変動）に対応する特別背景画像を表示するようにしてもよい。

【0 2 8 9】

また、前記実施の形態では、図 8 - 1 0 (D) に示すタイミング T a 4 において、可動体 3 2 を原点位置から上方へ向けて移動させたときに、表示領域 5 E のうち可動体 3 2 よりも下方の領域にて飾り図柄の可変表示を再開する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイミング T a 4 において可動体 3 2 を原点位置から上方へ向けて移動させたときに、表示領域 5 E のうち可動体 3 2 よりも下方の領域以外の領域（例えば、表示領域 5 E における可動体 3 2 の窓部 3 2 B に対応する部分など）にて飾り図柄の可変表示を行うようにしてもよい。

【0 2 9 0】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0 2 9 1】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0 2 9 2】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装

10

20

30

40

50

置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0293】

尚、スロットマシンの場合、本発明の遊技領域とは、例えば、リール等の変動表示装置による図柄の変動表示が実行される可変表示領域などが該当する。また、本発明の表示装置とは、上記のような図柄の変動表示装置（例えば、リールや液晶表示器など）が該当する。

【符号の説明】

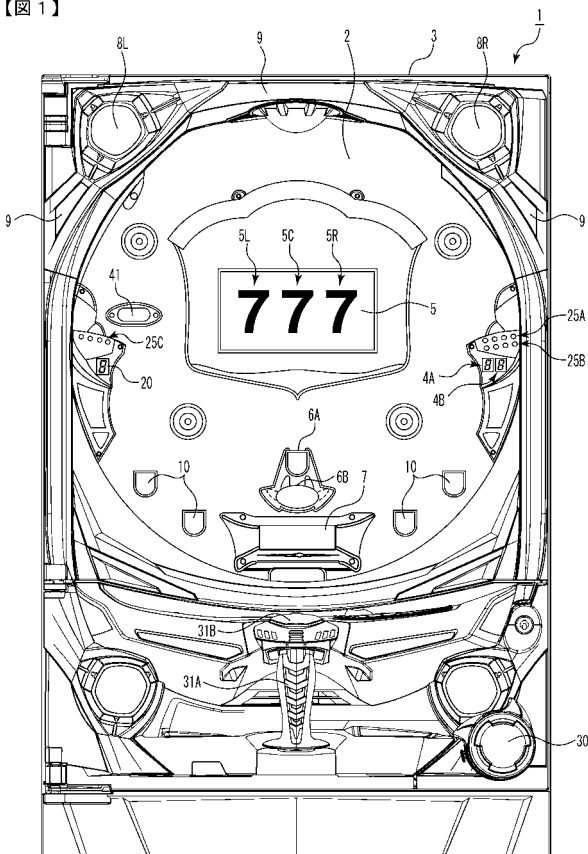
【0294】

| | |
|--------------|------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 5 | 画像表示装置 |
| 120 | 演出制御用CPU |
| 009SG001L, R | 案内手段 |
| 009SG010 | 通常背景画像 |
| 009SG011 | リーチ演出用背景画像 |
| 009SG012 | 特殊背景画像 |
| 009SG013 | 復活演出用背景画像 |
| 009SG015 | 文字画像 |
| 009SG020 | 飾り図柄画像 |

10

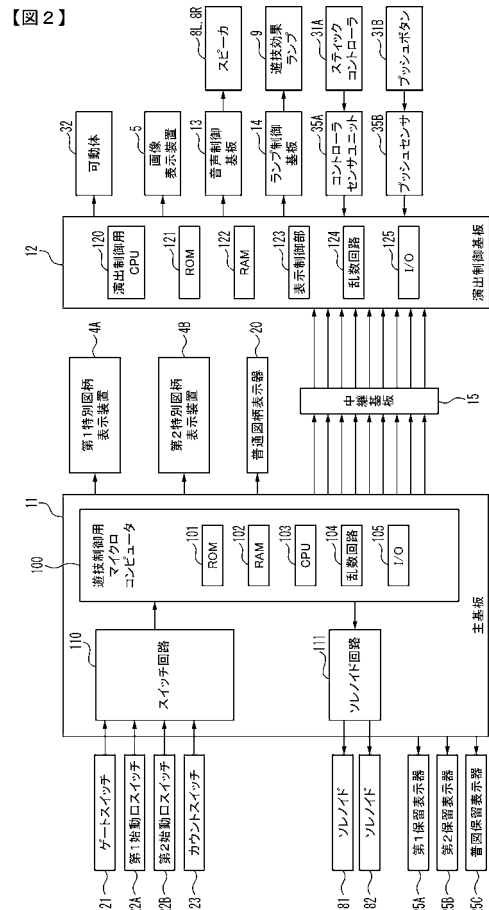
【図1】

【図1】



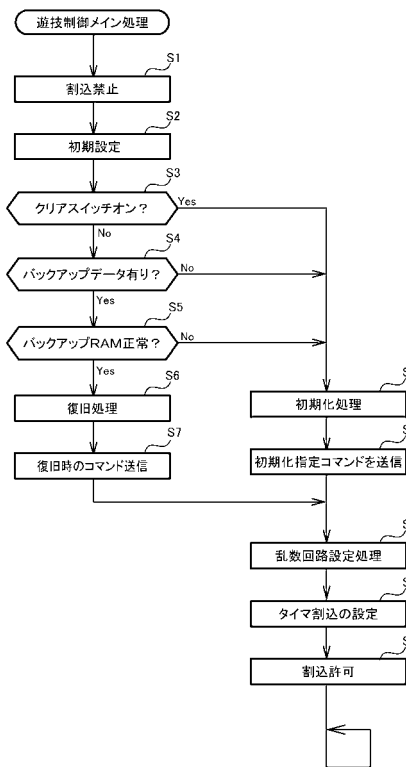
【図2】

【図2】



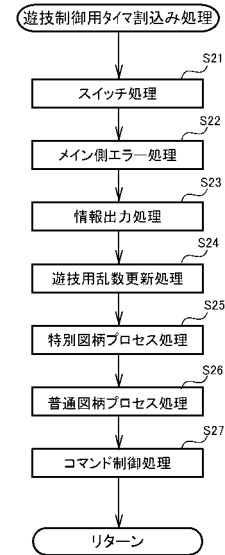
【図 3】

【図 3】



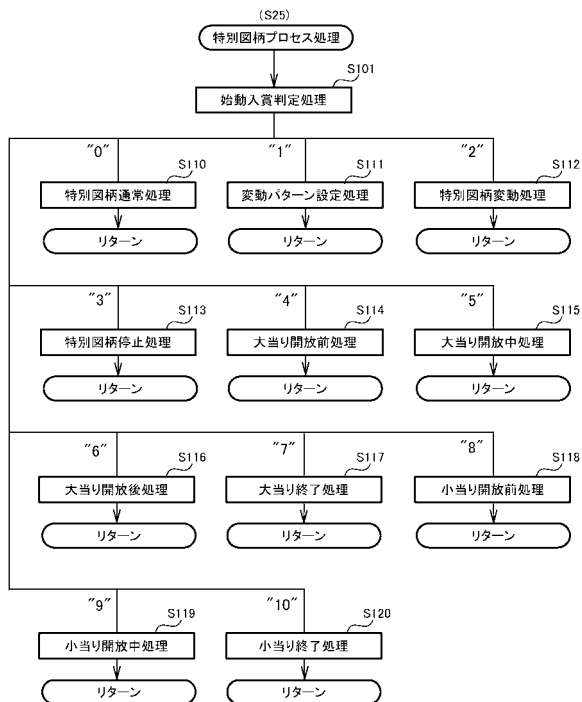
【図 4】

【図 4】



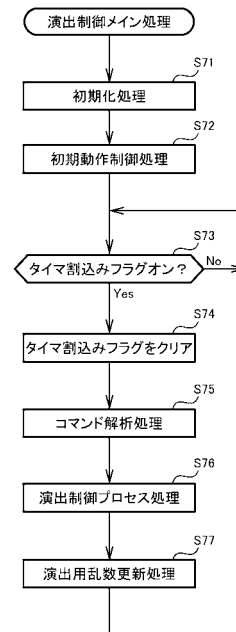
【図 5】

【図 5】

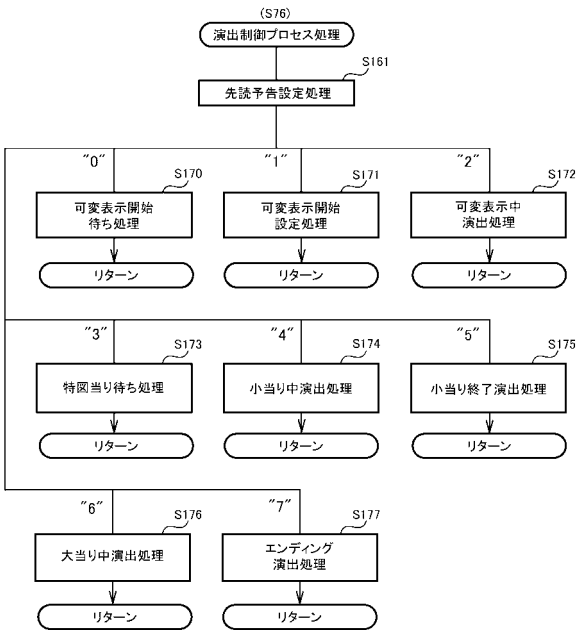


【図 6】

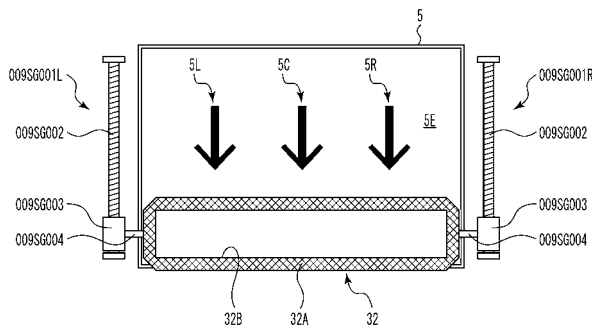
【図 6】



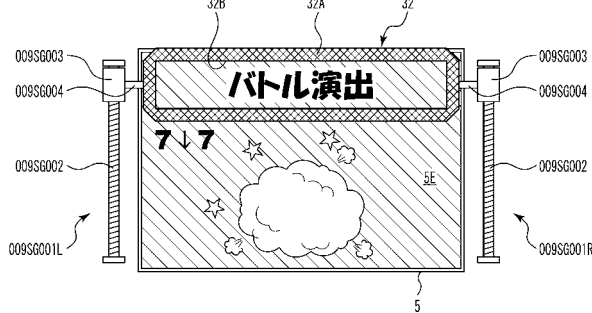
【図 7】
【図 7】



【図 8 - 1】
【図 8 - 1】
(A) 可動体原点位置



(B) 可動体演出位置



【図 8 - 2】
【図 8 - 2】

| 変動パターン | 特図変動時間 (ms) | 内容 |
|--------|-------------|--------------------------|
| PA1-1 | 12000 | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-2 | 5750 | 保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-3 | 3750 | 保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-4 | 5000 | 短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ) |
| PA2-1 | 20000 | ノーマルリーチ(ハズレ) |
| PA2-2 | 43000 | スーパーリーチα(ハズレ) |
| PA2-3 | 53000 | スーパーリーチβ(バトル演出負け→ハズレ) |
| PB1-1 | 20000 | ノーマルリーチ(大当り) |
| PB1-2 | 43000 | スーパーリーチα(大当り) |
| PB1-3 | 53000 | スーパーリーチβ(バトル演出負け→大当り) |
| PB1-4 | 53000 | スーパーリーチγ(バトル演出勝ち→大当り) |

【図 8 - 3】

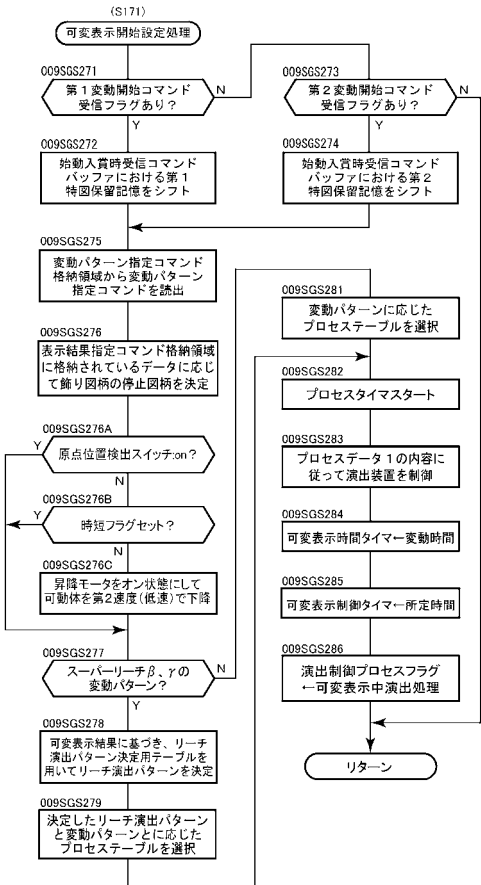
【図 8 - 3】

変動パターン判定テーブル

| 変動パターン | 確変大当り | 非確変大当り | ハズレ | 信頼度 |
|----------|-------|--------|-----|-----|
| 非リーチ | - | - | 70 | - |
| ノーマルリーチ | 5 | 5 | 20 | 低 |
| スーパーリーチα | 10 | 50 | 7 | 中 |
| スーパーリーチβ | 35 | 35 | 2 | 高 |
| スーパーリーチγ | 50 | 10 | 1 | 最高 |

(数値は判定値数)

【図 8 - 4】
【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

【図 8-5】

(A) リーチ演出内容

| リーチ演出P種別 | バトル演出 | 可動体下降 | 図柄変化 | 復活演出 |
|----------|-------|-------|----------|---------|
| リーチ演出P1 | 敗北 | 無し | 無し | 無し |
| リーチ演出P2 | 敗北 | 有り | 無し | 無し |
| リーチ演出P3 | 敗北 | 有り | 有り(半分破壊) | 無し |
| リーチ演出P4 | 敗北 | 有り | 有り(半分縮小) | 無し |
| リーチ演出P5 | 敗北 | 有り | 有り(完全破壊) | 有り(ハズレ) |
| リーチ演出P6 | 敗北 | 有り | 有り(完全縮小) | 有り(ハズレ) |
| リーチ演出P7 | 敗北 | 有り | 有り(完全破壊) | 有り(大当り) |
| リーチ演出P8 | 敗北 | 有り | 有り(完全縮小) | 有り(大当り) |
| リーチ演出P9 | 勝利 | 無し | 無し | 無し |

(B)

| リーチ演出P種別 | 可動体下降速度 |
|-------------------|----------|
| リーチ演出P2~P6 | 第1速度(高速) |
| リーチ演出P7・P8 | 第1速度(高速) |
| リーチ演出P1・P9時における復帰 | 第2速度(低速) |

【図 8 - 6】

【図 8-6】

リーチ演出パターン決定用テーブル

| 変動パターン | Sリーチβハズレ | Sリーチβ大当り | Sリーチγ大当り |
|---------|----------|----------|----------|
| リーチ演出P1 | 30 | — | — |
| リーチ演出P2 | 25 | — | — |
| リーチ演出P3 | 20 | — | — |
| リーチ演出P4 | 15 | — | — |
| リーチ演出P5 | 7 | — | — |
| リーチ演出P6 | 3 | — | — |
| リーチ演出P7 | — | 40 | — |
| リーチ演出P8 | — | 60 | — |
| リーチ演出P9 | — | — | 100 |

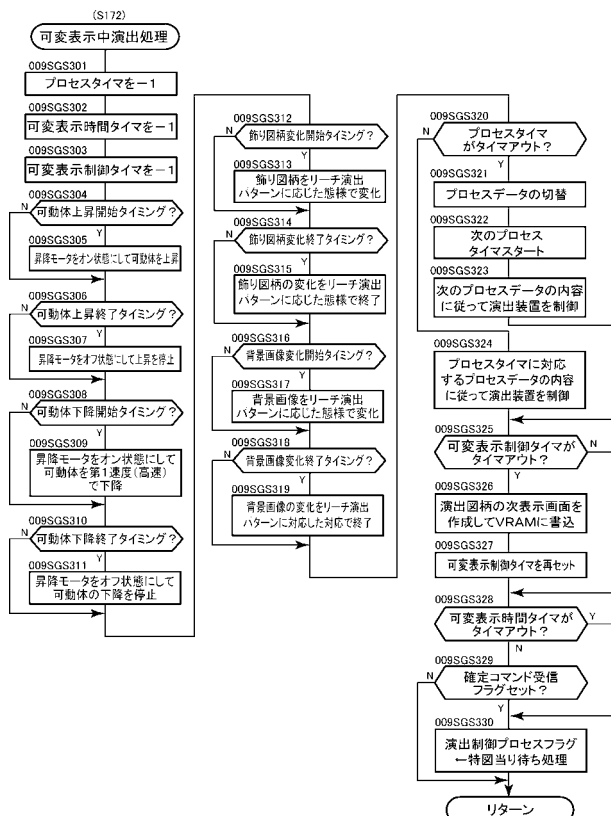
(数値は判定値数)

大当り信頼度

図柄縮小>図柄破壊
図柄完全縮小>図柄半分縮小
図柄完全破壊>図柄半分破壊

【図 8 - 7】

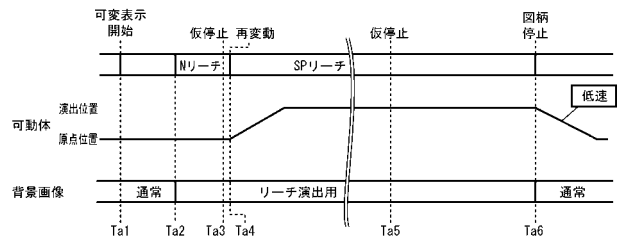
【図 8-7】



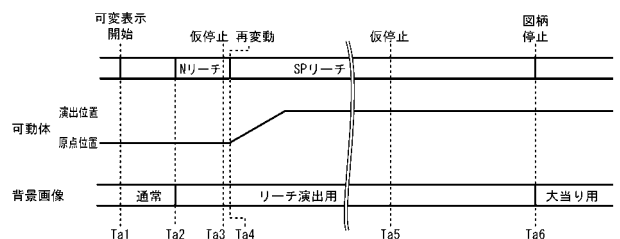
【図 8 - 8】

【図 8-8】

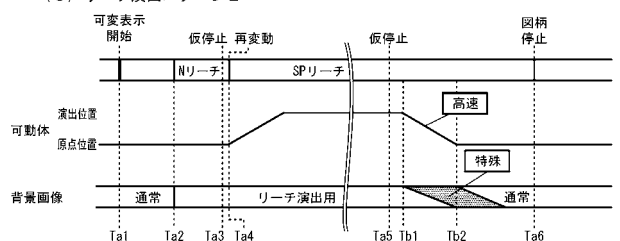
(A) リーチ演出パターン 1



(B) リーチ演出パターン 9

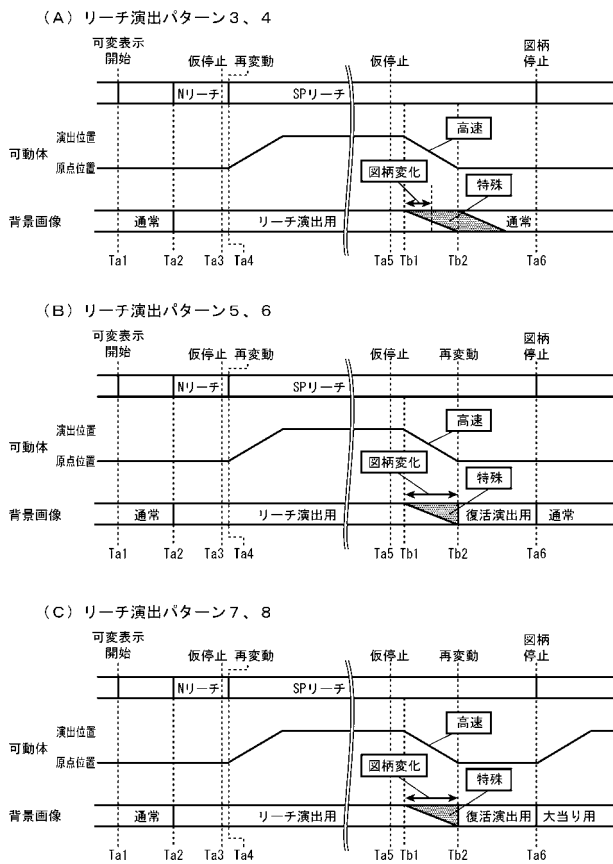


(C) リーチ演出パターン 2



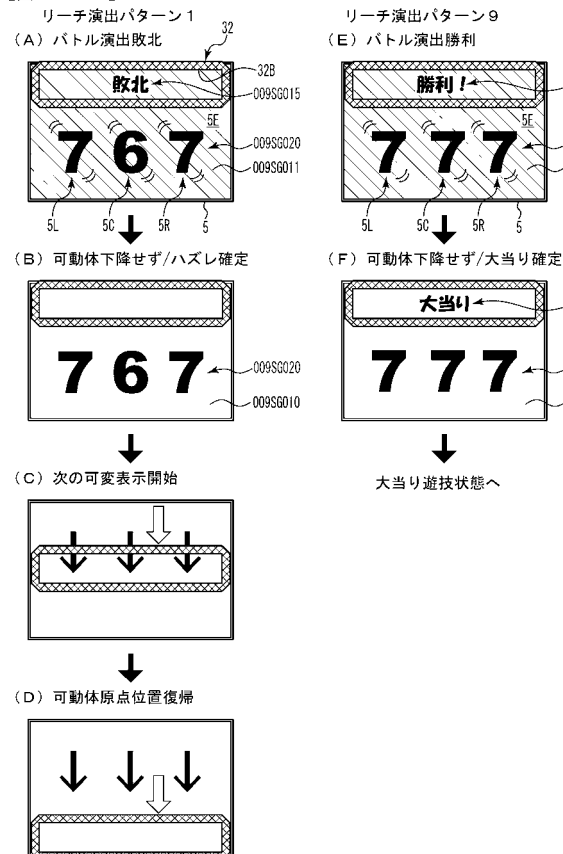
【図 8 - 9】

【図 8-9】



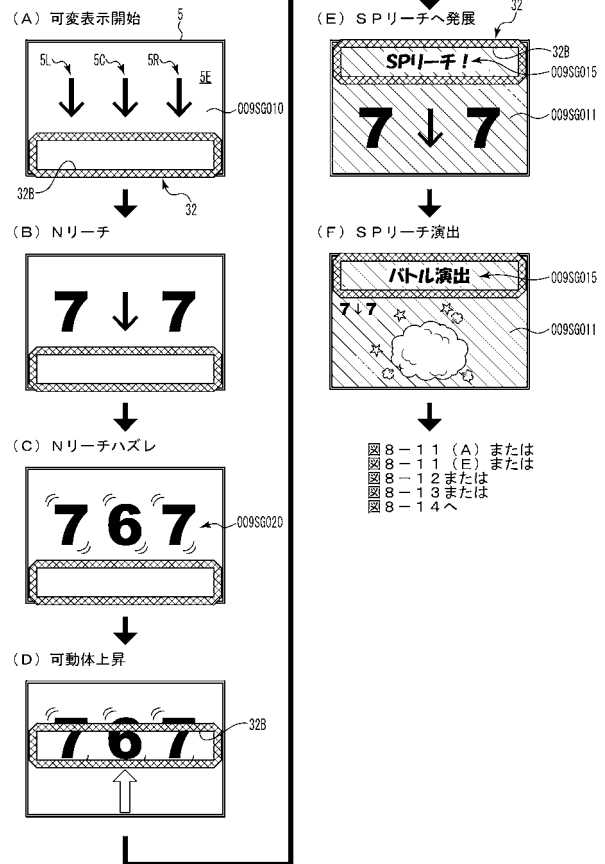
【図 8 - 11】

【図 8-11】



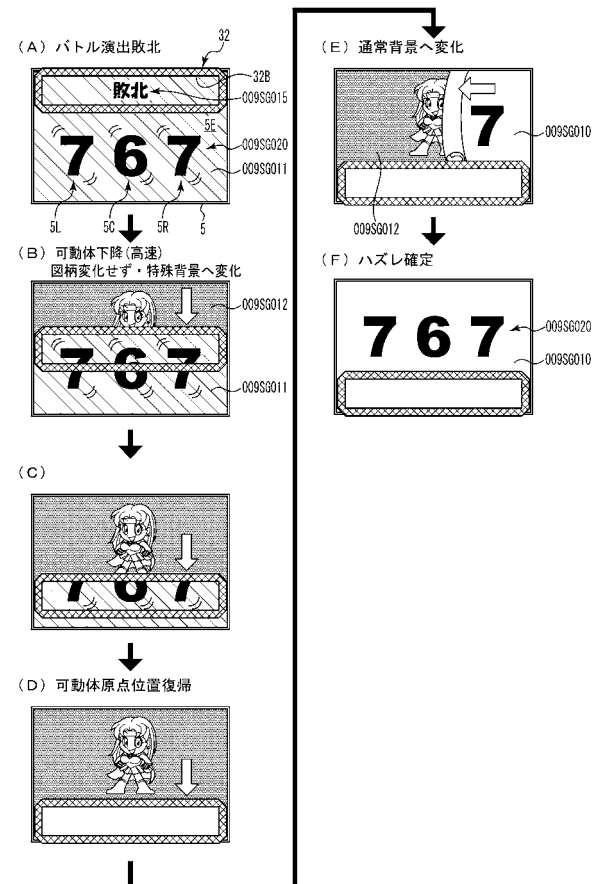
【図 8 - 10】

【図 8-10】 リーチ演出パターン 1~9 共通



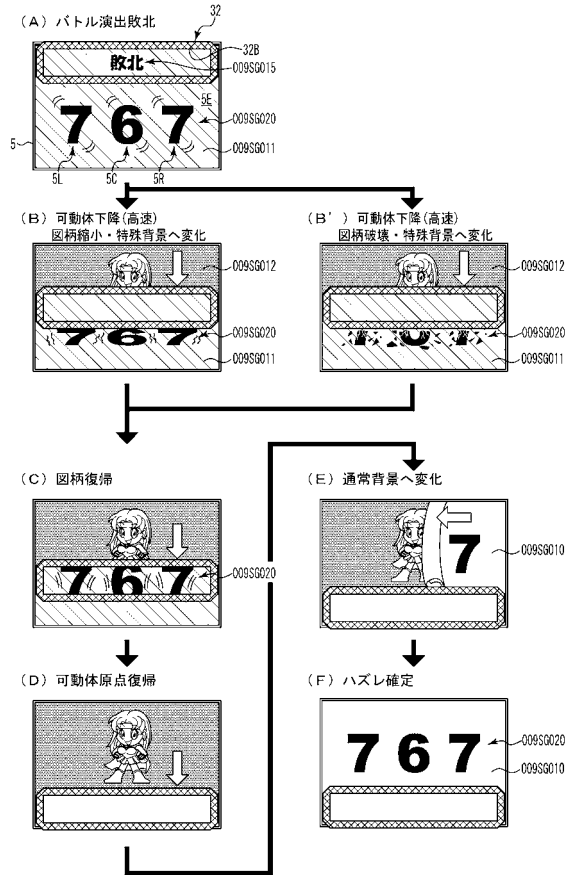
【図 8 - 12】

【図 8-12】 リーチ演出パターン 2



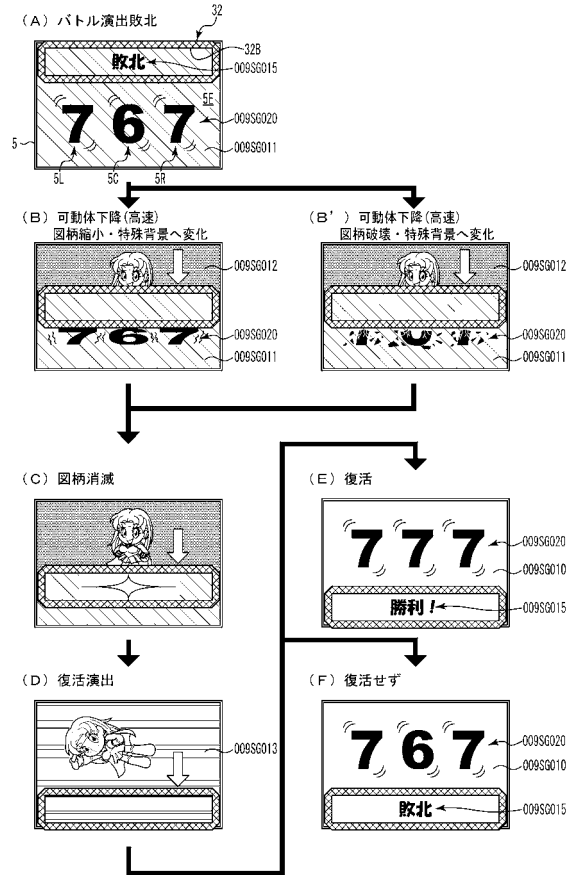
【図 8 - 1 3】

【図 8-13】 リーチ演出パターン 3、4



【図 8 - 1 4】

【図 8-14】 リーチ演出パターン 5~8



【図 8 - 1 5】

【図 8-15】 変形例 1

