

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7693474号
(P7693474)

(45)発行日 令和7年6月17日(2025.6.17)

(24)登録日 令和7年6月9日(2025.6.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全146頁)

(21)出願番号	特願2021-145414(P2021-145414)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月7日(2021.9.7)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-38606(P2023-38606A)		東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年3月17日(2023.3.17)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年6月11日(2024.6.11)		東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	堀 圭史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、
演出を実行する演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記可動体は、第 1 位置から前記第 1 位置よりも前記表示手段を被覆する位置である第 2 位置に移動可能であり、
前記演出制御手段は、
前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出の映像として所定映像を前記表示手段に表示可能であり、
前記所定映像のうち特定シーンが表示されたときに、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させることが可能であり、
前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知されて前記有利状態に制御開始された後に、特定映像を表示可能であり、
前記特定映像は、前記特定シーンを少なくとも含む第 1 特定映像と、前記第 1 特定映像が表示されることを示唆する第 2 特定映像と、前記音出力手段から出力される楽曲に対応した第 3 特定映像と、を含み、
前記演出制御手段は、

前記第1特定映像において前記特定シーンが表示されたときに、前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させず、

前記第1特定映像において前記特定シーンが表示された後に、再び前記有利状態に制御される旨を示唆する特殊表示を表示可能であり、

前記示唆演出が実行されているときに、特別演出を実行可能であり、

前記所定映像として、前記特別演出に関する特別演出映像を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特定映像において、前記特別演出映像を表示させず、

前記示唆演出において、前記特別演出が実行されないときよりも、前記特別演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、大当たり中にリーチ演出を再度実行する遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-334092

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

リーチ演出は、役物が落下するなどの演出が実行されるため、大当たり演出中に再度リーチ演出が実行される際も、役物落下等の液晶の視認性を妨げる演出が実行され、遊技者が不満を感じる虞があった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技者の不満を防止し興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 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、

演出を実行する演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記可動体は、第1位置から前記第1位置よりも前記表示手段を被覆する位置である第2位置に移動可能であり、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出の映像として所定映像を前記表示手段に表示可能であり、

前記所定映像のうち特定シーンが表示されたときに、前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させることが可能であり、

前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知されて前記有利状態に制御開始された後に、特定映像を表示可能であり、

前記特定映像は、前記特定シーンを少なくとも含む第1特定映像と、前記第1特定映像が表示されることを示唆する第2特定映像と、前記音出力手段から出力される楽曲に対応した第3特定映像と、を含み、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、

前記第 1 特定映像において前記特定シーンが表示されたときに、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させず、

前記第 1 特定映像において前記特定シーンが表示された後に、再び前記有利状態に制御される旨を示唆する特殊表示を表示可能であり、

前記示唆演出が実行されているときに、特別演出を実行可能であり、

前記所定映像として、前記特別演出に関する特別演出映像を前記表示手段に表示可能であり、

前記第 1 特定映像において、前記特別演出映像を表示させず、

前記示唆演出において、前記特別演出が実行されないときよりも、前記特別演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、第 2 操作関連演出よりも有利状態に制御される割合の低い第 1 操作関連演出において、操作手段に関連した画像は、操作手段を一種類の角度で表示させている画像である一方で、第 1 操作関連演出より有利状態に制御される割合の高い第 2 操作関連演出において、操作手段に関連した画像は、操作手段を複数種類の角度から表示させている画像であることによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができ、操作関連演出が実行される示唆演出における興趣を向上できる。さらに、第 2 操作関連演出が実行されるときに操作手段に関連した画像のうち操作部に関連した画像に特定キャラクタを表示させることによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができるとともに、操作関連演出が実行される示唆演出の興趣を向上できる。

【 0 0 0 8 】

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よいし、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よい。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【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。

【図 8 - 1】特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

【図 8 - 2】当り種別表を示す図である。

【図 8 - 3】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 8 - 7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 1】特徴部 0 3 T M における大当り種別表を示す説明図である。

【図 9 - 2】各乱数を示す説明図である。

【図 9 - 3】(1) 及び (2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(3) 、

(4)、及び(5)は、大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 4】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 5】表示制御部を示すブロック図である。

【図 9 - 6】三次元画像処理の描画方法を示す説明図である。

【図 9 - 7】仮想三次元空間における視点とオブジェクトとの関係を示す説明図である。

【図 9 - 8】S P リーチ発展以降の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9 - 9】S P リーチの前半パートに対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 10】S P リーチの後半第 1 パートに対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 11】S P リーチの後半第 2 パートに対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 12】S P リーチの後半第 2 パートにおいて実行される通常ボタン演出の具体例を示す説明図である。

10

【図 9 - 13】S P リーチの後半第 2 パートにおいて実行される通常ボタン演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 14】S P リーチの後半第 3 パートに対応する演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 15】S P リーチの後半第 2 パートにおいて実行される第 1 チャンスアップ演出及び第 2 チャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 16】S P リーチの後半第 2 パートにおいて実行される第 3 チャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 17】S P リーチの後半第 2 パートにおいて実行される第 4 チャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

20

【図 9 - 18】第 1 実施形態における変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 19】第 1 実施形態における変動開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 9 - 20】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 21】画像保留連演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 22】3 R 大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 23】10 R 大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 24】10 R 大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

30

【図 9 - 25】第 2 実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 9 - 26】(1)は、アタッカーランプの構成を示す説明図であり、(2)は、アタッカーランプの発光態様を示す説明図である。

【図 9 - 27】アタッカーランプ発光演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 28】アタッカーランプ発光演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 29】アタッカーランプ発光演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 30】アタッカーランプ発光演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 31】アタッカーランプ保留連演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

40

【図 9 - 32】オーバー入賞演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 33】アタッカーランプ V 入賞報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 34】電断時のアタッカーランプ制御に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 35】チャンスアップ演出実行時のアタッカーランプ制御に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 36】チャンスアップ演出実行時のアタッカーランプ制御に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 37】第 3 実施形態における変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャート

50

トである。

【図 9 - 3 8】第 3 実施形態における変動開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 9 - 3 9】第 1 ボタン演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9 - 4 0】第 1 ボタン演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 4 1】第 2 ボタン演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9 - 4 2】第 2 ボタン演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 4 3】表示色の波長を示す説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0010】

(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。

【0011】

(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。

20

【0012】

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 LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0013】

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

30

【0014】

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

40

【0015】

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（ElectroLuminescence）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。

50

【 0 0 1 6 】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 1 7 】

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

10

【 0 0 1 8 】

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。

【 0 0 1 9 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

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

30

40

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 4 】

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。

50

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

10

【 0 0 2 7 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 2 8 】

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

20

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 1 】

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

30

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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 4 】

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。

40

【 0 0 3 5 】

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 3 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1

50

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31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0038】

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

【0039】

（遊技の進行の概略）

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

【0040】

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6B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）。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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

10

20

30

40

50

利となる。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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 0 】

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、高ペース制御）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 1 】

本実施形態では、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、時短状態に制御されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったこと以外の契機に基づいて、時短状態に制御されてもよい。

【 0 0 5 2 】

例えば、特別図柄の変動表示の表示結果として「時短付きはずれ」を設けてもよい。時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、時短制御が第 1 所定回数行われる時短状態 B（例えば、時短回数 7 回のチャンスタイム）に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく 5 0 0 回の変動を行った場合に、時短制御が第 2 所定回数行われる時短状態 C（例えば、時短回数 9 9 回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態 C の終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び 5 0 0 回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態 C に制御されることはない。

【 0 0 5 3 】

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 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

10

20

30

40

50

技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

（演出の進行など）パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R 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 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 0 】

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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

10

20

30

40

50

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)。

【0071】

(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。

【0072】

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。

10

【0073】

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(ReadOnlyMemory)101と、RAM(RandomAccessMemory)102と、CPU(CentralProcessingUnit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Outputport)105とを備える。

【0074】

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

20

【0075】

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。

30

【0076】

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。

【0077】

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)、カウントスイッチ23)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100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。

40

【0078】

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

【0079】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマ

50

ンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(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。

【0080】

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

10

【0081】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0082】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121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、RAM122がメインメモリとして使用される。

20

【0083】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0084】

表示制御部123は、VDP(VideoDisplayProcessor)、CGROM(CharacterGeneratorROM)、VRAM(VideoRAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0085】

表示制御部123は、演出制御用CPU120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123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13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14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0086】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8R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8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

40

【0087】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0088】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0089】

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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。

【0090】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 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。

【0091】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 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。

【0092】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0093】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 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 11 における CPU 103 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。

【0094】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0095】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0096】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 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。

【0097】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 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、RAM 102 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、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バ

10

20

30

40

50

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RAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0098】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102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、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0099】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0100】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102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。

20

【0101】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120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CPU 120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

【0102】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0103】

40

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を

50

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)。

【0104】

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)。

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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)。

【0108】

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。

【0109】

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

【0110】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第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」

10

20

30

40

50

または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 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）。

【 0 1 1 1 】

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

10

【 0 1 1 2 】

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。

20

【 0 1 1 3 】

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 4 】

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

30

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【 0 1 1 6 】

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、大入賞口雇用のソレノイド 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、

50

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。

【 0 1 1 7 】

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

10

【 0 1 1 8 】

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。

20

【 0 1 1 9 】

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 0 】

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。

30

【 0 1 2 1 】

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。

40

【 0 1 2 2 】

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 3 】

(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

50

基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0127】

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

【0128】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフ

10

20

30

40

50

トウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 2 9 】

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。

10

【 0 1 3 0 】

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 1 】

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。

20

【 0 1 3 2 】

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。

30

【 0 1 3 3 】

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、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンド

50

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

【 0 1 3 5 】

10

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

【 0 1 3 6 】

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

20

【 0 1 3 7 】

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

30

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 3 9 】

(基本説明の変形例)

40

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

【 0 1 4 0 】

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。

【 0 1 4 1 】

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

50

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）。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 %」の割合で、他方が「 1 0 0 %」の割合又は「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 4 6 】

（特徴部 1 5 2 F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 5 2 F について説明する。特徴部 1 5 2 F については、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（C P U 1 0 3）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【 0 1 4 7 】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【 0 1 4 8 】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（C P U 1 0 3）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1 ～ 6 の 6 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6 段階に限定される

10

20

30

40

50

ものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【 0 1 4 9 】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【 0 1 5 0 】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の10
設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【 0 1 5 1 】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。20

【 0 1 5 2 】

図8-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【 0 1 5 3 】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。30

【 0 1 5 4 】

第1経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。40

【 0 1 5 5 】

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

【 0 1 5 6 】

打球操作ハンドル30の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左50

遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【 0 1 5 7 】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始動入賞口が形成された入賞球装置 6 A が設けられている。入賞球装置 6 A は、画像表示装置 5 の下方に配置されている。入賞球装置 6 A には、第 1 始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第 1 始動口スイッチ 2 2 A が設けられている。

【 0 1 5 8 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、および、V 判定入賞装置 8 7 が設けられている。可変入賞球装置 6 B は、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート 4 1 の内部にはゲートスイッチ 2 1 が、第 2 始動入賞口の内部には第 2 始動口スイッチ 2 2 B が、V 判定入賞装置 8 7 の内部には V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a および V 判定排出スイッチ 1 5 b が、それぞれ設けられている。

10

【 0 1 5 9 】

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

20

【 0 1 6 0 】

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

30

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

V 判定入賞装置 8 7 は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V 判定入賞装置 8 7 は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0 . 1 秒間 × 1 0 回の開放期間 + 1 秒間の閉鎖期間（インターバル期間） × 9 回 + 終了期間 1 秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約 1 0 個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V 判定入賞装置 8 7 における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V 判定入賞装置 8 7 上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

40

【 0 1 6 3 】

小当たり遊技状態においては、V 判定入賞装置 8 7 内への 1 0 個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V 判定入賞装置 8 7 の開放制御が実行される。V 判定入賞装置 8 7 において、誘導路における作動口が形成さ

50

れていない部分は、固定部 8 7 3 とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部 8 7 2 が設けられている。

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

V 判定入賞装置 8 7 (作動口) の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としての V 入賞領域 8 7 0 が V 判定入賞装置 8 7 の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路により V 入賞領域 8 7 0 上に誘導する傾斜路が設けられている。V 入賞領域 8 7 0 は、遊技球が進入可能な V 入賞口を有し、V 入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【 0 1 6 6 】

V 入賞領域 8 7 0 の入賞口 (V 入賞口) 最上端には、V 入賞領域 8 7 0 を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材 (図示省略) が設けられている。開閉部材は、ソレノイド 2 2 により駆動され、V 入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態により V 入賞口が開放された状態においては、V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球が V 入賞領域 8 7 0 内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態により V 入賞口が閉鎖された状態においては、V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V 入賞領域 8 7 0 の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域 (図示省略) 内に落下可能な状態となる。

【 0 1 6 7 】

具体的に、V 判定入賞装置 8 7 の V 入賞領域 8 7 0 は、基本的に開放状態とされており、V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放される小当り遊技状態において、1 個の遊技球が V 入賞領域 8 7 0 内に進入して入賞すると、その遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に設けられた V 入賞スイッチ 8 7 a により検出される。小当り遊技状態において、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 8 7 a により検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降に V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられた V 判定入賞スイッチ 1 5 a により検出される。これにより、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球は、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 8 7 a により検出され、その後の遊技球が V 判定入賞スイッチ 1 5 a により検出される。

【 0 1 6 8 】

小当り遊技状態において開放された V 判定入賞装置 8 7 は、V 入賞スイッチ 8 7 a および V 判定入賞スイッチ 1 5 a により検出された球の合計個数が 1 0 個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V 入賞領域 8 7 0 と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球は、遊技盤 2 内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能な V 判定排出スイッチ 1 5 b が設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【 0 1 6 9 】

小当りが発生して V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放されたときにおいて、V 入賞領域 8 7 0 に遊技球が入賞して所定の有効期間中に V 入賞スイッチ 8 7 a で遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このような V 入賞領域 8 7 0 への遊技球の入賞が V 入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機 1 では、前述のように小当りが発生して V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計 1 0 個程度の遊技球が V 判定入賞装置 8 7 内に進入可能なよ

10

20

30

40

50

うに構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず(100%)V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当たりが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【0170】

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

10

【0171】

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

【0172】

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

20

【0173】

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

【0174】

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

30

【0175】

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

【0176】

40

なお、上記の実施形態では、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が共通の装置であってもよい。

【0177】

例えば、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7の内部にV入賞を判定するためのV判定入賞装置87が備えられてもよい。この場合、大入賞口に進入した遊技球が、そのままV判定入賞装置87に進入する。

【0178】

大当りは、第1特別図柄表示装置4Aに大当たり図柄(大当たり表示結果)が導出表示され

50

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行さ

10

20

30

40

50

れる。このような第 1 保留記憶または第 2 保留記憶が存在している状態で大当たりが発生した場合、大当たり発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

なお、上記の実施形態では、特 2 優先消化が実行される例を示したが、このような形態に限らず、特 2 優先消化が実行されなくてもよい。

【 0 1 8 7 】

例えば、（ A ）第 1 特別図柄の変動表示が、第 2 特別図柄の変動表示よりも優先して実行されてもよく（以下、適宜、「特 1 優先消化」と称する。）、（ B ）第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄の変動表示と、が同時に実行されてもよい（以下、適宜「特 1 特 2 同時消化」と称する。）。

【 0 1 8 8 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、第 2 始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 保留表示器 2 5 B が設けられている。第 2 保留表示器 2 5 B は、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示装置 4 B での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 1 8 9 】

第 2 保留表示器 2 5 B のさらに上方には、第 1 始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 1 保留表示器 2 5 A が設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示装置 4 A での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

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

【 0 1 9 2 】

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

10

20

30

40

50

う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置 5 の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【 0 1 9 3 】

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

10

【 0 1 9 4 】

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

20

【 0 1 9 5 】

また、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行ったときに、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入せず、V 入賞領域 8 7 0 以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中に V 入賞が発生しなかったときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞に失敗したことを報知する V 入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

30

【 0 1 9 6 】

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

40

【 0 1 9 7 】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 1 0 回で開放時間が 0 . 1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。

50

小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【0198】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを經由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが含まれる。16（15）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9（8）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5（4）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

10

【0199】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当り、および、図柄4R時短大当りがある。

【0200】

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

20

【0201】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回（15R）開放される大当りである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回（4R）開放される大当りである。小当り経由16（15）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回（15R）開放される大当りであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当りと同様の当り種別と感じる。小当り経由9（8）R時短大当りは、V判定入賞装置87が（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回（8R）開放される大当りである。小当り経由5（4）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回（4R）開放される大当りであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当りと同様の当り種別と感じる。

30

【0202】

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

40

【0203】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第2特別図柄を変動表

50

示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート 4 1 に進入させて可変入賞球装置 6 B を開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置 6 B に入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置 6 B へ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第 1 特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【0204】

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

10

【0205】

図柄 4 R 時短大当たり以外の大当たり後は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件との 2 つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の 7 回という回数は、V 判定入賞装置 8 7 に進入した遊技球が 100% の割合で V 入賞領域 8 7 0 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1/7 という割合で小当たりが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄 4 R 時短大当たりと比べて、小当たり経由の大当たりが発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当たり経由の大当たりの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当たり経由の大当たりの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0206】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第 2 特別図柄の 7 回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第 2 特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

30

【0207】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第 1 始動入賞口が第 1 経路から入賞可能に設けられているので、第 1 経路を遊技球が流下した方が、第 2 経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当たり遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当たり時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当たり遊技状態のような特定状態では、開放される V 判定入賞装置 8 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当たり発生の点で遊技者にとって有利である。

40

【0208】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第 1 経路と第 2 経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第 1 経路の方が第 2 経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当たり遊技状態、および、小当たり遊技

50

状態のようなその他の状態では、第 2 経路の方が第 1 経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第 1 経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第 2 経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【 0 2 0 9 】

図 8 - 3 は、各乱数を示す説明図である。図 8 - 3 においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【 0 2 1 0 】

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

10

【 0 2 1 1 】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数(ランダム R)の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数(ランダム 1)の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V 入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数(ランダム 1)の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム 1 は、小当り図柄決定用乱数でもある。

20

30

【 0 2 1 2 】

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

【 0 2 1 3 】

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

40

【 0 2 1 4 】

図 8 - 4 は、第 1 特図当り判定テーブル、第 2 特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、R O M 1 0 1 に記憶されている。

【 0 2 1 5 】

図 8 - 4 (A) は、第 1 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 1 特図当り判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図 8 - 4 (A) に

50

示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【0216】

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

【0217】

図8-4(B)は、第2特図当り判定テーブルを示す説明図である。第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図8-4(B)における上段が大当り判定テーブル部であり、図8-4(B)における下段が、小当り判定テーブル部である。図8-4(B)上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図8-4(B)下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

10

【0218】

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

20

【0219】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値（ランダムR）を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

30

【0220】

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

40

【0221】

図8-4(C)、(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8-4(C)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図8-4(D)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【0222】

50

図 8 - 4 (C) の第 1 特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「図柄 1 5 R 時短大当り」と「図柄 4 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図 8 - 4 (D) の第 2 特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「図柄 1 5 R 時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【 0 2 2 3 】

また、図 8 - 4 (C) , (D) に示すように、大当り種別判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「8 R 時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「1 5 R 時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

10

【 0 2 2 4 】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU 1 0 3 は、大当り種別として、ランダム 1 の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム 1 の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【 0 2 2 5 】

図 8 - 4 (E) の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り」と「小当り経由 9 (8) R 時短大当り」と「小当り経由 5 (4) R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第 1 小当り (1 6 (1 5) R 時短大当りとなるもの)、第 2 小当り (9 (8) R 時短大当りとなるもの)、第 3 小当り (5 (4) R 時短大当りとなるもの) のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態において V 入賞が発生しなければ無効となる。

20

【 0 2 2 6 】

図 8 - 5 および図 8 - 6 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 8 - 5 および図 8 - 6 においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、図 8 - 5 および図 8 - 6 に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 へ送信する。

30

【 0 2 2 7 】

図 8 - 5 および図 8 - 6 のうち、主なコマンドを説明する。コマンド 8 0 X X (H) は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターン X X に対応）。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は 1 6 進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド 8 0 X X (H) を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

40

【 0 2 2 8 】

コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 6 (H) は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【 0 2 2 9 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 1 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始することを示す第 2 図柄変動指定コマンドである。コマンド 8 F 0 0 (H) は、第 1 , 第 2 特

50

別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【 0 2 3 0 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 5 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【 0 2 3 1 】

コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A 2 X X (H) は、X X で示す回数目 (ラウンド) の大入賞口開放後 (閉鎖) を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【 0 2 3 2 】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 5 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【 0 2 3 3 】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド A 4 0 2 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【 0 2 3 4 】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態 (低ベース状態) であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が第 1 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 1 時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が第 2 時短状態 (高ベース状態) であることを指定する第 2 時短状態指定コマンドである。

20

【 0 2 3 5 】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「 X X 」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「 X X 」が第 2 保留記憶数を示す。

【 0 2 3 6 】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を 1 減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

30

【 0 2 3 7 】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

【 0 2 3 8 】

40

コマンド C 4 0 1 (H) は、第 1 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 2 (H) は、第 2 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 1 (H) は、第 1 小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 2 (H) は、第 2 小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 3 (H) は、第 3 小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 6 0 1 (H) は、V 入賞があったことを指定する V 入賞指定コマンドである。コマンド C 6 0 2 (H) は、V 判定入賞装置 8 7 への入賞球 (V 入賞球と V 入賞球以外の入賞球との両方を含む) を検出したことを指定する V 入賞球検出指定コマンドである。

【 0 2 3 9 】

50

遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、ＲＡＭ１０２に、第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第１保留記憶バッファが設けられている。第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【０２４０】

第２特別図柄については、ＲＡＭ１０２に、第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第２保留記憶バッファが設けられている。第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

10

【０２４１】

第１始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第２始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第２始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存（記憶）される。

20

【０２４２】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【０２４３】

30

図８－７は、Ｓ１０１の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２１１）。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態でなければ、Ｓ１２２１に移行する。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２１２）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、Ｓ１２２１に移行する。

【０２４４】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２１３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２１４）。Ｓ１２１４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。

40

【０２４５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、検出した第１特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２１５）。

50

【 0 2 4 6 】

この実施の形態では、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S 1 1 0）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S 1 1 1）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

10

【 0 2 4 7 】

一方、このような決定とは別に、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用 CPU 1 2 0 では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

20

【 0 2 4 8 】

そして、CPU 1 0 3 は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（S 1 2 1 6）とともに、変動種別コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（S 1 2 1 7）。また、CPU 1 0 3 は、第 1 始動入賞指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（S 1 2 1 8）とともに、第 1 保留記憶数カウンタの値を EXT データに設定して第 1 保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する制御を行う（S 1 2 1 9）。

30

【 0 2 4 9 】

S 1 2 1 6 , S 1 2 1 7 の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第 1 始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用 CPU 1 2 0 に送信される。

【 0 2 5 0 】

また、この実施の形態では、S 1 2 1 6 ~ S 1 2 1 9 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 始動入賞指定コマンドおよび第 1 保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

40

【 0 2 5 1 】

次いで、CPU 1 0 3 は、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であるか否かを確認する（S 1 2 2 1）。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であれば、CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か）を確認する（S 1 2 2 2）。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【 0 2 5 2 】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 1 0 3 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす（S 1 2 2 3）。次いで、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 2 4 やソフトウ

50

エア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1224)。S1224の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

【0253】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する(S1225)。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1226)とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1227)。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1228)とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1229)。

【0254】

S1226, S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【0255】

また、この実施の形態では、S1226~S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0256】

図8-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0257】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否かを確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

【0258】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 9 】

S 5 2 ~ S 5 4 の制御により、第 2 保留記憶バッファ内に第 2 保留記憶のデータが 1 つでも存在すれば、その第 2 保留記憶のデータに基づいた第 2 特別図柄表示装置 4 B の変動表示が、第 1 保留記憶のデータに基づいた第 1 特別図柄表示装置 4 A の変動表示に優先して実行される。

【 0 2 6 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する (S 5 5)。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の乱数バッファに格納する。また、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2 」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の乱数バッファに格納する。

10

【 0 2 6 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする (S 5 6)。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2 」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

20

【 0 2 6 2 】

すなわち、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合に、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2 」を示している場合に、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【 0 2 6 3 】

よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。また、各第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 2 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

30

【 0 2 6 4 】

また、C P U 1 0 3 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (S 5 9)。この場合、特別図柄ポインタに「第 1 」を示す値が設定されている場合には、C P U 1 0 3 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2 」を示す値が設定されている場合には、C P U 1 0 3 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

40

【 0 2 6 5 】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 1 」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1 」を示すデータ、または第 2 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 2 」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2 」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化す

50

ることができる。

【 0 2 6 6 】

次いで、CPU 103は、乱数バッファからランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（S61）。この場合、CPU 103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値や小当り判定値と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

10

【 0 2 6 7 】

大当り判定の処理では、第1特別図柄については図8-4（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、第2特別図柄については図8-4（B）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【 0 2 6 8 】

S61で大当りとすることに決定した場合には（S61のY）、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（S71）。

20

【 0 2 6 9 】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する（S72）。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図8-4（C）の第1特図大当り種別判定テーブルを選択し（S73）、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合（「第2」を示している場合）は、図8-4（D）の第2特図大当り種別判定テーブルを選択し（S74）、S75に進む。

【 0 2 7 0 】

S75では、S73またはS74で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（S75）、S81に進む。

30

【 0 2 7 1 】

また、S61で大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S61のN）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S76）。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない（第1特別図柄の変動表示である）ときは、後述するS82に進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである（第2特別図柄の変動表示である）ときは、図8-4（B）の第2特図大当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することにより、小当り判定の処理を行う（S77）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8-4（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（S77のY）、第2特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S77のY）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S78）。

40

【 0 2 7 2 】

小当りフラグをセットした後は、図8-4（E）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（S79）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（S80）。そして、S81に移行する。一方、S77で小当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（S77のN）、後述するS82に移行

50

する。

【 0 2 7 3 】

S 8 1では、S 7 5またはS 8 0で決定した大当りの種別を示すデータをR A M 1 0 2における大当り種別バッファに記憶し(S 8 1)、S 8 2に進む。たとえば、大当り種別が「図柄 1 5 R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「 0 1 」が設定され、大当り種別が「図柄 4 R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「 0 2 」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由 1 6 (1 5) R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「 0 3 」が設定される。大当り種別が小当り経由 9 (8) R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「 0 4 」が設定される。大当り種別が小当り経由 5 (4) R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「 0 5 」が設定される。これらのうち、小当り経由 1 6 (1 5) R時短大当り、小当り経由 9 (8) R時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてV入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

10

【 0 2 7 4 】

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する(S 7 8)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「 - 」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「 1 」、「 5 」、「 9 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「 3 」、「 7 」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S 1 1 1)に対応した値に更新する(S 7 9)。

20

【 0 2 7 5 】

図 8 - 9 は、小当り開放前処理(S 1 1 8)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、C P U 1 0 3 は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド 2 2 を制御することで可動部 8 7 2 を開放状態に動作させ、V判定入賞装置 8 7 の作動口の開放動作を開始させる(S 4 1 1)。次に、C P U 1 0 3 は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用C P U 1 2 0へ送信する(S 4 1 2)。次に、C P U 1 0 3 は、小当りの開放状態におけるV入賞領域 8 7 0 への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする(S 4 1 3)。具体的に、S 4 1 3では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「 1 0 」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S 1 1 9)に対応した値に更新する(S 4 1 4)。

30

【 0 2 7 6 】

図 8 - 1 0 は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S 1 1 9)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、小当り開放制御タイマを - 1 減算更新する(S 4 3 0)。次に、後述するS 4 3 5でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「 0 」になっているか否かを確認する(S 4 3 1)。V判定入賞個数カウンタは、図 8 - 9 のS 4 1 3により「 1 0 」にセットされ、1 0 個のV入賞球を計数すると、計数値が「 0 」となる。S 4 3 0でV判定入賞個数カウンタの計数値が「 0 」になっているときは、S 4 4 1に進む。一方、S 4 3 0でV判定入賞個数カウンタの計数値が「 0 」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト(タイマ値 = 0)したか否かを確認する(S 4 3 2)。

40

【 0 2 7 7 】

S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S 4 4 1に進む。一方S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド 2 2 を制御することで可

50

動部 8 7 2 を開放状態に動作させ、V 判定入賞装置 8 7 の作動口を開閉させるための処理を行う (S 4 3 3)。

【 0 2 7 8 】

次に、V 判定入賞装置 8 7 内部で開放状態となっている V 入賞領域 8 7 0 に V 入賞口から遊技球が進入したことにより発生する V 入賞が検出されたか否かを判定するために、V 入賞スイッチ 8 7 a がオン状態となっているか否かを判定する (S 4 3 4)。S 4 3 4 でオン状態となっているときは、V 入賞が検出されたときであり、V 入賞が検出されたときにセットされる V 入賞フラグをセットする (S 4 3 5)。そして、V 入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする (S 4 3 6)。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V 入賞球が検出されたことを認識することができ、V 入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V 入賞領域 8 7 0 の V 入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ (S 4 3 7)、S 4 3 9 に進む。これにより、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球の 1 個目が V 入賞すると、V 入賞領域 8 7 0 の V 入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V 判定入賞スイッチ 1 5 a により検出される。

10

【 0 2 7 9 】

一方、S 4 3 4 でオン状態となっていないときは、V 入賞が検出されていないときであり、V 判定入賞スイッチ 1 5 a がオン状態となっているか否かを判定する (S 4 3 8)。S 4 3 8 でオン状態となっているときは S 4 3 9 に進み、S 4 3 8 でオン状態となっていないときは処理を終了する。

20

【 0 2 8 0 】

S 4 3 9 では、図 8 - 9 の S 4 1 3 により「 1 0 」にセットされた V 判定入賞個数カウンタの計数値を「 - 1 」するダウンカウントを行い (S 4 3 9)、V 判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする (S 4 4 0)。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V 入賞球が検出された後、判定入賞装置 8 7 内に進入した V 入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【 0 2 8 1 】

S 4 3 1 で V 判定入賞個数カウンタの計数値が「 0 」になっているときは、小当りの V 入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S 4 3 2 で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、C P U 1 0 3 は、ソレノイド 2 2 を制御することで可動部 8 7 2 を閉鎖状態に動作させ、V 判定入賞装置 8 7 の作動口を閉鎖する (S 4 4 1)。V 判定入賞個数カウンタの計数値が「 0 」になったときは、小当りの開放態様に応じた V 判定入賞装置 8 7 の開放途中であっても、V 判定入賞個数カウンタの計数値に応じて V 判定入賞装置 8 7 が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V 判定入賞装置 8 7 が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

30

【 0 2 8 2 】

次に、V 判定入賞装置 8 7 の閉鎖後の V 入賞有効期間である特定期間に相当するデータを V 入賞有効期間タイマにセットし (S 4 4 2)、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理 (S 1 2 0) に対応した値に更新し (S 4 4 3)、処理を終了する。これにより、V 判定入賞装置 8 7 の閉鎖後の V 入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このように V 入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V 入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正に V 入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないの、不正を防ぐこともできる。

40

【 0 2 8 3 】

図 8 - 1 1 は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理 (S 1 2 0) を示すフロ

50

ーチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。

【0284】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【0285】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

【0286】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図8-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【0287】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

【0288】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【0289】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数(たとえば、15回、8回、または、4回)、開放時間(たとえば、29秒)、インターバル時間(ラウンド間の大入賞口閉鎖時間)等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする(S454)。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値に更新し(S455)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 0 】

S 4 4 8 で V 入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S 8 1 で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し (S 4 5 6) 、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理 (S 1 1 0) に対応した値に更新し (S 4 5 7) 、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態において V 入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【 0 2 9 1 】

[特徴 0 3 T M に関する説明]

[大当り種別テーブル]

図 9 - 1 は、大当り種別テーブルを示す図である。大当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態 (遊技状態) 、大当りにおける開放回数 (ラウンド数) 、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。本実施形態では、大当り種別として、図柄 1 0 R 時短大当り、図柄 3 R 時短大当り、小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り、および、小当り経由 3 (2) R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) が開放する回数を示している。

10

【 0 2 9 2 】

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

20

【 0 2 9 3 】

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

30

【 0 2 9 4 】

本例では、「 1 0 (9) R 時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第 1 小当り」と呼ばれる。「 3 (2) R 時短大当り」となり得るように紐付けられた小当りは、「第 2 小当り」と呼ばれる。

【 0 2 9 5 】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄 1 0 R 時短大当り」、および、「図柄 3 R 時短大当り」がある。以下、「図柄 1 0 R 時短大当り」を適宜「図柄 1 0 R 大当り」と称し、「図柄 3 R 時短大当り」を適宜「図柄 3 R 大当り」と称する。

40

【 0 2 9 6 】

このように、大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置 7 が開放することにも含まれる。以下、「図柄 1 0 R 時短大当り」や「小当

50

り經由 10 (9) 時短大当り」を適宜「 10 R 大当り」と称する。

【 0 2 9 7 】

図柄 10 R 時短大当りは、大入賞口が 10 回 (10 R) 開放される大当りである。図柄 3 R 時短大当りは、大入賞口が 3 回 (3 R) 開放される大当りである。小当り經由 10 (9) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 87 が 1 回 (0 . 1 秒 × 10 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 9 回 (9 R) 開放される大当りであり、10 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は 9 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 10 R 時短大当りと同様の当り種別とを感じる。小当り經由 3 (2) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 87 が 1 回 (0 . 1 秒 × 10 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 2 回 (2 R) 開放される大当りであり、3 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は 2 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 3 R 時短大当りと同様の当り種別とを感じる。

10

【 0 2 9 8 】

図柄 3 R 時短大当り後の時短状態は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 5 回という終了条件 (不図示) との 2 つの終了状態が設定されている。このような、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という時短の終了条件の回数は、V 判定入賞装置 87 に進入した遊技球が 100 % の割合で V 入賞領域 870 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1 / 7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、約 1 / 7 という割合で、小当り經由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

20

【 0 2 9 9 】

第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄 3 R 時短大当りの場合には、基本的に第 2 特別図柄の変動表示が 1 回実行完了するまで時短状態 (電サポ状態含む) を継続させるが、第 2 特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート 41 に進入させて可変入賞球装置 6B を開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置 6B に入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置 6B へ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第 1 特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【 0 3 0 0 】

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

30

【 0 3 0 1 】

また、図柄 10 R 時短大当りと、小当り經由 10 (9) R 時短大当りと、小当り經由 3 (2) R 時短大当りとの大当り後は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件 (不図示) との 2 つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の 7 回という回数は、V 判定入賞装置 87 に進入した遊技球が 100 % の割合で V 入賞領域 870 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1 / 7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄 3 R 時短大当りと比べて、小当り經由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り經由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り經由の大当り

40

50

の発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 3 0 2 】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 1 1 回という終了条件は、図柄 3 R 時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の 7 回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【 0 3 0 3 】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第 1 始動入賞口が第 1 経路から入賞可能に設けられているので、第 1 経路を遊技球が流下した方が、第 2 経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当たり遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当たり時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当たり遊技状態のような特殊状態では、開放される V 判定入賞装置 8 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当たり発生の際で遊技者にとって有利である。

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

[乱数値]

図 9 - 2 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 9 - 2 に示すように、本実施形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 3 0 6 】

尚、本実施形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 9 - 2 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【 0 3 0 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の

10

20

30

40

50

乱数の全てを生成可能とされている。

【 0 3 0 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【 0 3 0 9 】

[表示結果判定テーブル]

図 9 - 3 (1) 及び (2) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、R O M 1 0 1 に記憶されている。

【 0 3 1 0 】

図 9 - 3 (1) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「[第 1 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。[第 1 特別図柄用] 表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 M R 1 と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。図 9 - 3 (1) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

20

本例では、第 1 特別図柄の大当たり確率は $1 / 199$ となっている。

【 0 3 1 1 】

図 9 - 3 (2) は、第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「[第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。[第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 M R 1 と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図 9 - 3 (2) における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。

30

【 0 3 1 2 】

本例では、第 2 特別図柄の大当たり確率は、 $1 / 199$ となっている。また、第 2 特別図柄の小当たり確率は、 $1 / 7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当たりを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当たりの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当たり確率を $1 / 100$ とすればよい。

【 0 3 1 3 】

C P U 1 0 3 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 1 0 4 のカウント値（乱数値 M R 1 ）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を [第 1 特別図柄用] 表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大きい判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を [第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大きい判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大きい判定値と一致しないときは、抽出値を [第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当たりすることに決定する。小当たりすることに決定することは、小当たり経由の大当たりにすることに仮決定（小当たり中に V 入賞が生じなければ大当たりを制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

40

50

【 0 3 1 4 】

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

【 0 3 1 5 】

[大当り種別判定テーブル]

図 9 - 3 (3)、(4)、(5) は、ROM 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図 9 - 3 (3) は、第 1 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図 9 - 3 (4) は、第 2 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図 9 - 3 (5) は、第 2 特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第 2 特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

10

【 0 3 1 6 】

図 9 - 3 (3) の第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 の値と比較される数値であって、「図柄 1 0 R 時短大当り」と「図柄 3 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

20

【 0 3 1 7 】

また、図 9 - 3 (3) には、「図柄 1 0 R 時短大当り」と「図柄 3 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄 1 0 R 時短大当り」は時短制御回数が 7 回であり、「図柄 3 R 時短大当り」は時短制御回数が 1 回である。

【 0 3 1 8 】

本例では、[第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルにおいては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 8 まだが「図柄 1 0 R 時短大当り」に割り当てられており（3 %）、9 ~ 2 9 9 まだが「図柄 3 R 時短大当り」に割り当てられている（9 7 %）。

30

【 0 3 1 9 】

図 9 - 3 (4) の第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第 2 特別図柄用] 大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 の値と比較される数値であって、「図柄 1 0 R 時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【 0 3 2 0 】

また、図 9 - 3 (4) には、「図柄 1 0 R 時短大当り」に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄 1 0 R 時短大当り」は時短制御回数が 7 回である。

40

【 0 3 2 1 】

本例では、[第 2 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルにおいては、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 2 9 9 まだが「図柄 1 0 R 時短大当り」に割り当てられている（1 0 0 %）。

【 0 3 2 2 】

図 9 - 3 (5) の第 2 特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 の値と比較される数値であって、「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」と「小当り経由 3 (2) R 時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

50

【 0 3 2 3 】

また、図 9 - 3 (5) には、「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」と「小当り経由 3 (2) R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」は時短制御回数が 7 回であり、「小当り経由 3 (2) R 時短大当り」は時短制御回数が 7 回である。

【 0 3 2 4 】

本例では、[第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、M R 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 1 4 9 まだが「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」に割り当てられており (5 0 %)、1 5 0 ~ 2 9 9 まだが「小当り経由 3 (2) R 時短大当り」に割り当てられている (5 0 %)。

10

【 0 3 2 5 】

[変動パターン判定]

R O M 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 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 3 2 6 】

ここでは、通常状態における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される [はずれ用] 変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される [大当り用] 変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

20

【 0 3 2 7 】

[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 3 2 8 】

[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【 0 3 2 9 】

< 非リーチはずれ >

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「非リーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立せずに最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【 0 3 3 0 】

< ノーマルリーチはずれ >

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機 (プッシュボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等) で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ (例えば、「3 2 3」、「5 4 5」等) が表示されることにより最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

40

【 0 3 3 1 】

本実施形態では、プッシュボタン 3 1 B は、遊技者の操作を受付可能な操作有効部と、遊技者の操作を受付不能な操作非有効部と、で構成されている。本例では、操作有効部は、プッシュボタン 3 1 B のうち下方向に押し込むこと (操作) が可能な「P U S H」の文字を含む部位であり、操作非有効部は、操作有効部の下方に備えられた押し込むこと (操作) ができない台座の部分である。

【 0 3 3 2 】

< ノーマルリーチ大当り >

50

本実施形態において、最終表示結果が「大当り」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当り」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」、「7 7 7」等）が表示されることにより最終表示結果が「大当り」であることが報知される。

【0333】

＜スーパーリーチはずれ／大当り＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）では、「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

10

【0334】

（スーパーリーチ演出（バトル演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチはずれ」や「スーパーリーチ大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後にスーパーリーチに発展し、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルを行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される（図 9 - 9 ～図 9 - 14 参照）。

【0335】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

20

【0336】

図 9 - 4 は、通常状態における変動パターン判定テーブルである。

図 9 - 4（1）に示すように、通常状態での「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ～ 997 のうち、1 ～ 900 までは「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901 ～ 980 までは「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、981 ～ 997 までは「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0337】

本実施形態では、「非リーチはずれ」の変動表示期間が 5 秒、「ノーマルリーチはずれ」の変動表示期間が 30 秒、「スーパーリーチはずれ」の変動表示期間が 90 秒に設定されている。

30

【0338】

また、図 9 - 4（2）に示すように、通常状態での「大当り用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3 の判定値の範囲 1 ～ 997 のうち、1 ～ 50 までは「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、51 ～ 997 までは「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0339】

本実施形態では、「ノーマルリーチ大当り」の変動表示期間が 45 秒、「スーパーリーチ大当り」の変動表示期間が 120 秒に設定されている。

40

【0340】

図 9 - 4 に示したように、表示結果が「はずれ」であるときに、ノーマルリーチを伴う変動パターン（本例では、「ノーマルリーチはずれ」）が選択される割合は、 $(980 - 901 + 1) / 997 = \text{約 } 8\%$ であり、スーパーリーチを伴う変動パターン（本例では、「スーパーリーチはずれ」）が選択される割合は、 $(997 - 981 + 1) / 997 = \text{約 } 1.7\%$ である。

【0341】

一方で、表示結果が「大当り」であるときに、ノーマルリーチを伴う変動パターン（本例では、「ノーマルリーチ大当り」）が選択される割合は、 $(50 - 1 + 1) / 997 = \text{約 } 5\%$ であり、スーパーリーチを伴う変動パターン（本例では、「スーパーリーチ大当り

50

」)が選択される割合は、 $(997 - 51 + 1) / 997 = \text{約} 94\%$ である。

【0342】

このように、ノーマルリーチを伴う変動パターン(本例では、「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」のいずれか)が選択される場合は、表示結果が「はずれ」となる割合の方が高く(ノーマルリーチ大当り(約5%)<ノーマルリーチはずれ(約8%))、スーパーリーチを伴う変動パターン(本例では、「スーパーリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」のいずれか)が選択される場合は、表示結果が「大当り」となる割合の方が高い(スーパーリーチはずれ(約1.7%)<スーパーリーチ大当り(約94%))ので、「ノーマルリーチ」を伴う変動パターンが実行される場合よりも、「スーパーリーチ」を伴う変動パターンが実行される場合の方が、大当り期待度が高い。

10

【0343】

(表示制御部の具体的構成)

図9-5は、表示制御部123を示す構成図である。表示制御部123には、VDP (Video Display Processor) 1500、CGROM (Character Generator ROM) 160、VRAM (Video RAM) 170、駆動回路180が含まれる。VDP 1500内の描画回路1510は、演出制御用CPU 120からCPUインタフェース1520を介して入力される表示制御指令がCGROM 160から画像データを読み出す指令であった場合には、CGバスインタフェース1530を介してCGROM 160から必要な画像データを読み出してデコーダ1550へ出力する。CGROM 160には、MPEG2 (Moving Picture Experts Group phase 2) 方式等で符号化(データ圧縮)された画像データが格納されている。デコーダ1550は、CGROM 160から読み出された画像データを伸張して、伸張後の画像データを素材データRAM 1560に書き込む。

20

【0344】

描画回路1510は、描画素材データRAM 1560に記憶された画像データを用いて、1フレームの画像を画像表示装置5に表示するためのフレーム画像データを生成してVRAM 170の描画領域に書き込む。この実施の形態では、必要に応じて、ポリゴンの集合で形成される表示対象のオブジェクトが仮想三次元空間に配置され、そのオブジェクトに対してテクスチャマッピングが実行され、レンダリング処理によって、オブジェクトを仮想スクリーンに投影して得られる画像に応じたフレーム画像データが生成される。駆動回路180は、描画領域内のフレーム画像データにもとづくR(赤)、G(緑)、B(青)の画像信号及び同期信号を画像表示装置5に出力する。画像表示装置5は、例えば、多数の画素(ピクセル)を駆動するドットマトリクス方式による画面表示を行う。

30

【0345】

なお、VDP 1500は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。また、CGROM 160は、例えば書き換え不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書き換え可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0346】

次に、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトを用いた演出画像の表示態様について図9-6を参照して説明する。図9-6に示すように、オブジェクトの画像を描画する場合には、VDP 1500が、ポリゴンの集合で形成される表示対象のオブジェクトOBを仮想三次元(x, y, z)空間に配置して、そのオブジェクトに対してテクスチャマッピングを行う。そして、テクスチャマッピングが行われたオブジェクトのレンダリング処理によって得られる画像を画像表示装置5に表示させる。具体的には、オブジェクトを所定の視点EYから見たと仮定した場合において、その視点EYから所定距離離れた位置に配置された仮想スクリーンSCにオブジェクトを投影して得られる画像IMを演算処理によって求め、この画像IMを、駆動回路180を制御して画像表示装置5に表示させる。なお、本実施形態では、仮想スクリーンSCに投影される画像IMは、透視投影により描画

40

50

される。

【 0 3 4 7 】

(仮想三次元空間のオブジェクトを用いた演出の具体例)

図 9 - 7 は、仮想三次元空間に配置されるオブジェクトの一例である。この例では、オブジェクトとして、味方キャラクタ C A 1 (以下、「味方 C A 1」と称する) と、敵キャラクタ C A 2 (以下、「敵 C A 2」と称する) と、木 B G 1 と、ビル B G 2 が、仮想三次元空間の所定座標にそれぞれ配置されている。以下の説明では、味方 C A 1 及び敵 C A 2 を「キャラクタ」と総称し、木 B G 1 及びビル B G 2 を「背景物」と総称する場合がある。

【 0 3 4 8 】

以下の説明において、仮想三次元空間の座標を規定するための x 軸は、味方 C A 1 と敵 C A 2 とを結ぶ直線 (キャラクタが並んでいる方向) と並行な軸であり、本例では、複数の木 B G 1 が並んでいる方向、複数のビル B G 2 が並んでいる方向とも並行な軸である。y 軸は、x 軸と直交する軸であって各オブジェクトの高さ方向と並行な軸である。また、z 軸は、x 軸及び y 軸と直交する軸である。

【 0 3 4 9 】

図 9 - 7 の例では、仮想三次元空間において、味方 C A 1 は、座標 (x 1 , y 1 , z 1)、敵 C A 2 は、座標 (x 2 , y 2 , z 2) に、それぞれ配置されているものとする。ここで、 $x 1 < x 2$ 、 $y 1 < y 2$ 、 $z 1 = z 2$ であるものとする。また、木 B G 1 とビル B G 2 は、キャラクタを挟んで対向する位置に配置されている。

【 0 3 5 0 】

図 9 - 7 に示されるカメラの位置は、オブジェクトのレンダリング処理を行う際の視点の位置に対応している。図 9 - 7 (1) においては、カメラの位置が、味方 C A 1 及び敵 C A 2 の両方をやや上方から俯瞰する位置に設定されており、このような視点を外側視点 (O E) と称する。外側視点が設定された場合には、仮想スクリーン S C が、両方のキャラクタと外側視点との間に設定され、生成された画像 I M には、味方 C A 1 及び敵 C A 2 の両方が含まれることになる (後述する S P リーチの後半第 1 パートを参照)。

【 0 3 5 1 】

外側視点として、外側第 1 視点 (O E 1) と、外側第 2 視点 (O E 2) と、外側第 3 視点 (O E 3) と、外側第 4 視点 (O E 4) とがあり、表示制御部 1 2 3 は、外側視点の切替に対応して仮想スクリーン S C の位置を切り替えることにより、画面に表示される画像、すなわちキャラクタを俯瞰する角度を変化させることが可能である (後述する S P リーチの後半第 1 パートを参照)。

【 0 3 5 2 】

なお、図 9 - 7 (1) の例では、外側第 1 視点 ~ 外側第 4 視点が、それぞれ異なる座標である例を示しているが、これらの外側視点のうちの一部又は全部が共通の座標であってもよい。すなわち、外側視点について、視点の座標は変化させることなく仮想スクリーン S C の位置 (視点からの視線の方向、オブジェクトの投影位置) のみを変化させるようにしてもよい。

【 0 3 5 3 】

図 9 - 7 (2) においては、カメラの位置が、味方 C A 1 と敵 C A 2 の間に設定されており、このような視点を内側視点 (I E) と称する。内側視点が設定された場合には、仮想スクリーン S C が、一方のキャラクタと内側視点との間、または、一方の背景物と内側視点との間に設定され、生成された画像 I M には、一方のキャラクタが含まれるか又は何れのキャラクタも含まれず、一方の背景物が含まれるか又は何れの背景物も含まれないことになる。すなわち、内側視点が設定された場合、両方のキャラクタが同時に表示されることはなく、両方の背景物が同時に表示されることもない (後述する S P リーチの後半第 2 パートを参照)。

【 0 3 5 4 】

内側視点として、内側第 1 視点 (I E 1) と、内側第 2 視点 (I E 2) と、内側第 3 視点 (I E 3) と、内側第 4 視点 (I E 4) とがあり、表示制御部 1 2 3 は、内側視点の切

10

20

30

40

50

替に対応して仮想スクリーン S C の位置を切り替えることにより、画面に表示される画像、すなわち、何れのキャラクタを表示させるか（あるいは何れのキャラクタも表示させないか）、及び、何れの背景物を表示させるか（あるいは何れの背景物も表示させないか）を変化させることが可能である（後述する S P リーチの後半第 2 パートを参照）。

【 0 3 5 5 】

なお、図 9 - 7 (2) の例では、内側第 1 視点～内側第 4 視点、それぞれ異なる座標である例を示しているが、これらの内側視点のうちの一部又は全部が共通の座標であってもよい。すなわち、内側視点について、視点の座標は変化させることなく仮想スクリーン S C の位置（視点からの視線の方向、オブジェクトの投影位置）のみを変化させるようにしてもよい。

【 0 3 5 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域で開始させる。また、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、表示結果となる飾り図柄の組合せを画面中央領域に確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。

【 0 3 5 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがスーパーリーチ（S P リーチ）の変動パターンである場合、リーチ状態が成立した後、S P リーチに発展するタイミング（バトル演出に移行するタイミング）で、リーチ態様となった飾り図柄の組合せを非表示とするか又は縮小表示させる。なお、小図柄に関しては、S P リーチの発展前後において画面左上領域で継続して変動表示させている。

【 0 3 5 8 】

図 9 - 8 は、S P リーチ発展以降の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図中の「T」はタイミングを示す。図 9 - 9 は、S P リーチの前半部分に対応する演出の具体例を示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチの変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示を実行し、リーチ状態の成立後に、S P リーチ演出として、味方 C A 1 と敵 C A 2 とがバトルを行うバトル演出を実行する。

【 0 3 5 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチに発展するタイミングで、味方 C A 1 と敵 C A 2 とがバトルを行うバトル演出を開始する（図 9 - 8 : T 1）。バトル演出の開始に対応して、味方 C A 1 と敵 C A 2 とを含むバトル開始画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 9 : (1)）。

【 0 3 6 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、味方 C A 1 を含み敵 C A 2 を含まない味方紹介画像を画像表示装置 5 に表示させ（図 9 - 8 : T 2 , 図 9 - 9 : (2)）、次いで、敵 C A 2 を含み味方 C A 1 を含まない敵紹介画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 8 : T 3 , 図 9 - 9 : (3)）。ここで、バトル開始画像、味方紹介画像、及び敵紹介画像は、何れも、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトに基づいて生成される画像とは異なる画像であり、背景物が含まれず比較的奥行きを感じない平面的な画像である。

【 0 3 6 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、仮想三次元空間の俯瞰画像である第 1 バトル画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 8 : T 4 , 図 9 - 9 : (4)）。第 1 バトル画像は、外側第 1 視点（O E 1）に基づいて生成された画像であり、味方 C A 1 が左、敵 C A 2 が右、木 B G 1 がキャラクタよりも手前、ビル B G 2 がキャラクタよりも奥に配置された奥行きを感じさせる立体的な画像である。図 9 - 9 において、(1) ~ (3) から (4) の画像に切り替わるタイミングで、画面に表示されるオブジェクトが平面的な態様から立体感のある態様に変化するため、S P リーチの後半部分に向けてバトル演出の迫力を増大させることができる。

【 0 3 6 2 】

10

20

30

40

50

以上のバトル開始画像から第1バトル画像までは、S Pリーチの前半パートに表示される画像である。なお、前半パートにおいて、バトル開始画像、味方紹介画像、及び敵紹介画像のうちの1以上について、仮想三次元空間に基づいて生成された画像を用いるようにしてもよい。例えば、バトル開始画像として、外側第1視点または外側第3視点に基づく画像を用いてもよく（後述する図9-10：（5）、（7）、（9）等）、味方紹介画像として、内側第1視点に基づく画像を用いてもよく（後述する図9-11：（11）等）、敵紹介画像として、内側第3視点に基づく画像を用いてもよい（後述する図9-11：（13）等）。

【0363】

次いで、S Pリーチの後半第1パートに移行したことに対応して、演出制御用CPU120は、図9-9（4）の第1バトル画像の、キャラクタ表示領域を対象としたズームバック処理に基づいて、第1バトル画像よりも広範囲のオブジェクトを含む第2バトル画像を画像表示装置5に表示させる（図9-8：T5，図9-10：（5））。これにより、外側第1視点からの俯瞰領域が拡大して、仮想三次元空間を広範囲に利用して演出効果を生じさせることができる。

10

【0364】

また、この第2バトル画像において、味方CA1の拳と敵CA2の拳に、それぞれエフェクトが重畳されることにより、これから味方CA1と敵CA2とが殴り合うバトルが行われることが報知されるとともに、味方CA1がバトルに勝利すれば「大当たり」となり、敵CA2がバトルに勝利すれば「はずれ」となることが示唆される。

20

【0365】

この第2バトル画像以降においては、画面下部の台詞テロップSTにキャラクタの台詞が表示されるとともに、台詞テロップSTに表示された台詞に対応したキャラクタの音声（キャラクタボイス）がスピーカ8L，8Rから出力される。台詞の内容に応じて大当たり期待度が異なり、台詞テロップSTの態様及び台詞テロップSTに表示される台詞の態様（色、サイズ、柄等）によっても大当たり期待度が異なることにより、台詞に関連する演出を多様化することができる。

【0366】

本例では、味方CA1の台詞「くらえー!!!」が台詞テロップSTに表示されるとともに、味方CA1の音声（「くらえー!!!」）がスピーカ8L，8Rから出力される。台詞テロップST及び台詞は、オブジェクト（キャラクタ、背景物）に重畳表示させることが可能であり、オブジェクトよりも視認性が高い。視認性の高さ（表示優先度）の関係としては、台詞>台詞テロップST>オブジェクト（キャラクタ、背景物）となる。

30

【0367】

次いで、味方CA1と敵CA2が接近して相手に対してパンチを繰り出す演出が行われる。すなわち、仮想三次元空間において、拳を振り上げた味方CA1と敵CA2とのx軸方向の距離がちぢまることになる。演出制御用CPU120は、仮想三次元空間の俯瞰画像である第3バトル画像を画像表示装置5に表示させる（図9-8：T6，図9-10：（6））。第3バトル画像は、外側第2視点（OE2）に基づいて生成された画像であり、味方CA1が左上、敵CA2が右下、木BG1が左下、ビルBG2が右上に配置された立体的な画像である。

40

【0368】

次いで、演出制御用CPU120は、仮想三次元空間の俯瞰画像である第4バトル画像を画像表示装置5に表示させる（図9-8：T7，図9-10（7））。第4バトル画像は、外側第3視点（OE3）に基づいて生成された画像であり、味方CA1が右、敵CA2が左、木BG1がキャラクタよりも奥、ビルBG2がキャラクタよりも手前に配置された立体的な画像である。

【0369】

次いで、演出制御用CPU120は、仮想三次元空間の俯瞰画像である第5バトル画像を画像表示装置5に表示させる（図9-8：T8，図9-10（8））。第5バトル画像

50

は、外側第4視点（OE4）に基づいて生成された画像であり、味方CA1が右下、敵CA2が左上、木BG1が右上、ビルBG2が左下に配置された立体的な画像である。

【0370】

外側第1視点から外側第4視点までの視点の切り替わりに基づく第2バトル画像から第5バトル画像までの一連の表示切替演出（図9-10（5）～（8））は、SPリーチの後半第1パートにおいて実行される演出である。外側視点に基づく表示切替演出が実行されることにより、遊技者にキャラクタと背景物とを俯瞰させ、各オブジェクトの位置関係を詳細に把握させることができる。

【0371】

第2バトル画像から第5バトル画像までの視点の切り替わりが終了した後、第2バトル画像と同じ外側第1視点（OE1）に基づく俯瞰画像であり、第2バトル画像よりも味方CA1と敵CA2との距離が接近したバトル画像が表示される（図9-10（9））。SPリーチの後半第2パートに移行する前に、このバトル画像が表示されることにより、味方CA1と敵CA2とが仮想三次元空間内で接近していることが明確になり、バトルの緊張感と迫力を高めることができる。

【0372】

また、演出制御用CPU120は、SPリーチの後半第1パートの終了に対応して、画面全体の輝度を向上させるホワイトアウト演出を実行する（図9-8：T9，図9-10（10））。ホワイトアウト演出では、ホワイトアウト画像WOが表示されることで、味方CA1及び敵CA2、並びに、木BG1及びビルBG2の全てのオブジェクトの視認性が低下する。その後、視点が外側視点から内側視点に切り替わり、SPリーチの後半第2パートに移行することになる。

【0373】

このように、外側視点から内側視点に切り替わるときに、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトの視認性を低下させて視認困難とすることにより、仮想三次元空間における視点の大幅な変化による違和感を軽減するとともに、バトルにおける場面の切り替わりを遊技者に強く認識させることができる。なお、図9-10（10）に示されるように、台詞テロップST及び台詞に関しては、ホワイトアウト演出によって視認性が低下せず、ホワイトアウト演出の実行期間中も視認可能であるため、遊技者は、バトル自体は継続していることを認識する。すなわち、視認性の高さ（表示優先度）の関係としては、台詞＞台詞テロップST＞ホワイトアウト画像WO＞オブジェクト（キャラクタ、背景物）となる。

【0374】

なお、上記の実施形態では、外側視点から内側視点に切り替わるタイミングで、ホワイトアウト演出が実行され、ホワイトアウト画像WOが表示されることによって、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトの視認性を低下させて視認困難とする例を示したが、このような形態に限らず、外側視点から内側視点に切り替わるタイミングで、ホワイトアウト演出が実行され、透過率を段階的に変化させることが可能なホワイトアウト画像が表示されることによって、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトの視認性を段階的に低下させて視認困難としてもよい。

【0375】

例えば、ホワイトアウト画像の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、ホワイトアウト演出が実行されたタイミングで、ホワイトアウト画像の透過率が100%の表示態様で表示され、時間の経過とともに透過率を徐々に低下させていき、最終的にホワイトアウト画像の透過率が0%の表示態様で表示されてもよい。ホワイトアウト画像の透過率が100%の表示態様で表示されているときは、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトの視認性は最も低下しておらず視認容易な状態であり、ホワイトアウト画像の透過率が0%の表示態様で表示されているときは、仮想三次元空間に配置されたオブジェクトの視認性は最も低下しており視認困難な状態である。

【0376】

このような構成によれば、外側視点から内側視点に切り替わるタイミングで、仮想三次

10

20

30

40

50

元空間に配置されたオブジェクトの視認性を徐々に低下させて視認困難とすることができ、外側視点から内側視点に切り替わるときに、遊技者に違和感を与えることなく自然に外側視点から内側視点に切り替えることができる。

【 0 3 7 7 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、S P リーチの後半第 2 パートに移行したことに対応して、仮想三次元空間内の視点に基づく画像である第 6 バトル画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 8 : T 1 0 , 図 9 - 1 1 (1 1) ）。第 6 バトル画像は、内側第 1 視点（ I E 1 ）に基づいて生成された画像である。内側第 1 視点は味方 C A 1 と敵 C A 2 との間に設定され、仮想スクリーン S C は内側第 1 視点と味方 C A 1 との間に設定されることから、生成される画像には、味方 C A 1 が中央に大きく表示され、他のオブジェクト（敵 C A 2 , 木 B G 1 , ビル B G 2 ）は表示されていない。遊技者は、味方 C A 1 の表情や動きを詳細に把握することができる。ここで、味方 C A 1 の拳にオーラ状のエフェクトが付加されることにより、パンチの威力が強化される印象を与えてバトルに迫力を持たせることができる。

10

【 0 3 7 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、S P リーチの後半第 2 パートに移行したことに対応して、台詞テロップ S T に表示させる台詞を変化させる。本例では、味方 C A 1 の台詞「いっけー！！！」が台詞テロップ S T に表示されるとともに、味方 C A 1 の音声（「いっけー！！！」）がスピーカ 8 L , 8 R から出力される。

【 0 3 7 9 】

20

次いで、演出制御用 CPU 120 は、仮想三次元空間内の視点に基づく画像である第 7 バトル画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 8 : T 1 1 , 図 9 - 1 1 (1 2) ）。第 7 バトル画像は、内側第 2 視点（ I E 2 ）に基づいて生成された画像である。内側第 2 視点は味方 C A 1 と敵 C A 2 との間に設定され、仮想スクリーン S C は内側第 2 視点と木 B G 1 との間に設定されることから、生成される画像には、木 B G 1 が大きく表示され、他のオブジェクト（味方 C A 1 , 敵 C A 2 , ビル B G 2 ）は表示されていない。

【 0 3 8 0 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、仮想三次元空間内の視点に基づく画像である第 8 バトル画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 8 : T 1 2 , 図 9 - 1 1 (1 3) ）。第 8 バトル画像は、内側第 3 視点（ I E 3 ）に基づいて生成された画像である。内側第 3 視点は味方 C A 1 と敵 C A 2 との間に設定され、仮想スクリーン S C は内側第 3 視点と敵 C A 2 との間に設定されることから、生成される画像には、敵 C A 2 が中央に大きく表示され、他のオブジェクト（味方 C A 1 , 木 B G 1 , ビル B G 2 ）は表示されていない。遊技者は、敵 C A 2 の表情や動きを詳細に把握することができる。ここで、敵 C A 2 の拳にオーラ状のエフェクトが付加されることにより、パンチの威力が強化される印象を与えてバトルに迫力を持たせることができる。

30

【 0 3 8 1 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、仮想三次元空間内の視点に基づく画像である第 9 バトル画像を画像表示装置 5 に表示させる（図 9 - 8 : T 1 3 , 図 9 - 1 1 (1 4) ）。第 9 バトル画像は、内側第 4 視点（ I E 4 ）に基づいて生成された画像である。内側第 4 視点は味方 C A 1 と敵 C A 2 との間に設定され、仮想スクリーン S C は内側第 4 視点とビル B G 2 との間に設定されることから、生成される画像には、ビル B G 2 が大きく表示され、他のオブジェクト（味方 C A 1 , 敵 C A 2 , 木 B G 1 ）は表示されていない。

40

【 0 3 8 2 】

内側第 1 視点から内側第 4 視点までの視点の切り替わりに基づく第 6 バトル画像から第 9 バトル画像までの一連の表示切替演出（図 9 - 1 1 (1 1) ~ (1 4) ）は、S P リーチの後半第 2 パートにおいて実行される演出である。内側視点に基づく表示切替演出が実行されることにより、遊技者に、各オブジェクトの態様を詳細に把握させることができる。

【 0 3 8 3 】

ここで、キャラクタが表示される第 6 バトル画像及び第 8 バトル画像の表示期間は、キ

50

キャラクタが表示されず背景物のみが表示される第7バトル画像及び第9バトル画像の表示期間よりも長くなるように設定されている。例えば、前者の表示期間と後者の表示期間の比率は、2 : 1 ~ 4 : 1 程度となっている。このように、遊技者が背景物よりもキャラクタに注目し易い状況を生じさせるようにしている。

【0384】

また、内側視点に基づく第6バトル画像から第9バトル画像までの一連の表示切替演出は、後半第2パートにおいて繰り返し複数回実行される。1回目の表示切替演出（図9-8：T10～T14，図9-11（11）～（14））の周期が10秒であるのに対して、2回目の表示切替演出（図9-8：T14～T18，図9-11（15）～（18））の周期は9秒になる。

10

【0385】

さらに、3回目の表示切替演出（図9-8：T18～T22，図9-12（19）～（22））の周期は5秒になり、4回目の表示切替演出（図9-8：T22～T26，図9-12（23）～（26））の周期は2秒になり、5回目の表示切替演出（図9-8：T26～T30，図9-13（27）～（30））の周期は1秒になる。

【0386】

このように、内側視点に基づく表示切替演出を繰り返し複数回実行する場合に、先に実行された表示切替演出の周期よりも、後に実行される表示切替演出の周期を短くし、徐々に周期を短縮してゆくことで、バトルのスピード感を高めて、迫力を増大させることができる。また、表示切替演出の周期が短くなることにより、勝敗の報知が近くなっていることを示唆することができる。

20

【0387】

本実施形態では、3回目の表示切替演出から5回目の表示切替演出（図9-8：T18～T30，図9-12（19）～（26）及び図9-13（27）～（30））にかけて、操作部（本例では押しボタン31B）に関連した通常ボタン演出が実行される。通常ボタン演出においては、渦巻き状のエフェクトUEF（以下、「渦巻きエフェクトUEF」と称する）が、繰り返し表示される第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに重畳表示されるとともに、4回目の表示切替演出（周期2秒）から5回目の表示切替演出（周期1秒）にかけて、押しボタン31Bを模した画像である操作予告表示が強調される。

30

【0388】

通常ボタン演出が開始されると、3回目の表示切替演出（図9-8：T18～T22，図9-12（19）～（22））において、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトUEFが重畳表示されることにより、仮想三次元空間に配置された各オブジェクトの視認性が低下する。ここで、渦巻きエフェクトUEFが表示されることにより、台詞テロップST及び台詞の視認性も低下する。この点は、前述したホワイトアウト画像WOと異なっており、台詞よりも渦巻きエフェクトUEFに注目させることで、後述する操作予告表示及び操作部（押しボタン31B）に意識を向けさせやすくすることができる。

【0389】

40

次いで、4回目の表示切替演出（図9-8：T22～T26，図9-12（23）～（26））において、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトUEFが継続して重畳表示されるとともに、渦の中心部に、第1態様の操作予告表示BTA1が表示される。第1態様の操作予告表示BTA1は、後述する第2態様の操作予告表示BTA2よりも薄く、視認性が低い態様である。

【0390】

次いで、5回目の表示切替演出（図9-8：T26～T30，図9-13（27）～（30））において、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトUEFが継続して重畳表示されるとともに、渦の中心部に表示されている操作予告表示の表示態様が第1態様から第2態様へと変化する。第2態様の操作予告表示BTA2は、第1

50

態様の操作予告表示 B T A 1 よりも濃く、視認性が高い態様である。

【 0 3 9 1 】

このようにして、第 2 態様の操作予告表示 B T A 2 が第 1 態様の操作予告表示 B T A 1 を経て強調されることにより、操作部（プッシュボタン 3 1 B）を用いた何らかの演出が実行されることが予告される。また、第 6 バトル画像から第 9 バトル画像のそれぞれについて、渦巻きエフェクト U E F と共に操作予告表示が表示されることにより、操作予告表示により示された操作部（プッシュボタン 3 1 B）の操作によってバトルの結果が報知されることが示唆される。

【 0 3 9 2 】

S P リーチの後半第 2 パートが終了すると、図 9 - 1 5 に示す後半第 3 パートに移行する。ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作部（プッシュボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T 1 を画面中央に表示させる（図 9 - 8 : T 3 0 , 図 9 - 1 4 (3 1) ）。操作促進表示 B T 1 は、第 2 態様の操作予告表示 B T A 2 に、遊技者に対して操作を促す表示が付加された態様であり、第 2 態様の操作予告表示 B T A 2 を経て形成される。

【 0 3 9 3 】

本例では、操作促進表示 B T 1 は、第 2 態様の操作予告表示 B T A 2 の上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T 1 の背景には味方 C A 1 と敵 C A 2 とが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方 C A 1 が勝利することを期待して操作部を操作する。

【 0 3 9 4 】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチの後半第 2 パートから後半第 3 パートに移行するとき（操作促進表示 B T 1 が完成したとき）に、仮想三次元空間の視点に基づく表示を終了させる。これにより、遊技者は、キャラクタよりも操作促進表示 B T 1 に注目することになり、操作部の操作に集中することになる。従って、図 9 - 1 4 (3 1) で表示されるキャラクタは、仮想三次元空間の視点に基づく表示とはなっておらず、平面的な画像である。

【 0 3 9 5 】

特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となる場合（変動パターンが大当たりの変動パターンである場合）、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、勝利演出を実行する。勝利演出では、味方 C A 1 を画面中央に大きく表示させるとともに、可動体 Y M を後退位置（第 1 位置）から進出位置（第 2 位置）まで移動させ、画面下部領域に共通の飾り図柄の組合せ（本例では「3 3 3」）を停止させる（図 9 - 8 : T 3 1 , 図 9 - 1 4 (3 2 A) ）。可動体 Y M が後退位置にあるときよりも進出位置にあるときの方が、遊技者側から見て味方 C A 1 が隠れる（可動体 Y M により覆われる）領域が多く、味方 C A 1 を視認し難い。図 9 - 1 4 (3 2 A) における視認性の高さ（表示優先度）の関係は、可動体 Y M > 飾り図柄 > 味方 C A 1 となっている。

【 0 3 9 6 】

上記の実施形態では、勝利演出は、味方 C A 1 と、大当たりであることを示す飾り図柄の組合せと、を表示させる演出と、可動体 Y M を後退位置（第 1 位置）から進出位置（第 2 位置）まで移動させる演出と、を含む演出である例を示したが、このような形態に限らず、勝利演出は他の演出を含む演出であってもよい。

【 0 3 9 7 】

例えば、勝利演出は、表示結果が「大当たり」であることを示唆する表示色である虹色を含む背景画像が表示される演出と、可動体 Y M を後退位置（第 1 位置）から進出位置（第 2 位置）まで移動させる演出と、を含む演出であってもよい。この場合、虹色を含む背景画像が表示される演出と、可動体 Y M を後退位置（第 1 位置）から進出位置（第 2 位置）まで移動させる演出と、が同じタイミングで実行されてもよいし、異なるタイミングで実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 8 】

次いで、演出制御用CPU120は、可動体YMを進出位置（第2位置）から後退位置（第1位置）まで移動させ、特別図柄の変動表示が終了したことに対応して、画面下部領域に「大当り」を報知する飾り図柄の組合せ（本例では「333」）を確定停止させる（図9-8：T32～T33，図9-14（33A））。これにより、遊技者は、バトルの勝利により大当りが発生したことを認識する。

【 0 3 9 9 】

一方で、特別図柄の可変表示結果が「はずれ」となる場合、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、敗北演出を実行する。敗北演出では、敵CA2を画面中央に大きく表示させるとともに、可動体YMを後退位置（第1位置）から進出位置（第2位置）に移動させず、画面下部領域に少なくとも1図柄が他の図柄と異なる飾り図柄の組合せ（本例では「323」）を停止させる（図9-8：T31，図9-14（32B））。図9-14（32B）における視認性の高さの関係は、飾り図柄＞敵CA2となっている。

10

【 0 4 0 0 】

次いで、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了したことに対応して、画面下部領域に「はずれ」を報知する飾り図柄の組合せ（本例では「323」）を確定停止させる（図9-8：T32～T33，図9-8（33B））。これにより、遊技者は、バトルの敗北により大当りが発生しなかったことを認識する。

【 0 4 0 1 】

20

（チャンスアップ演出）

次いで、SPリーチの後半第2パートにおいて実行されるチャンスアップ演出に関して説明する。チャンスアップ演出は、実行されている特別図柄（飾り図柄）の変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御されることを示唆（予告）する予告演出の一例である。本実施形態におけるチャンスアップ演出として、味方CA1を用いる第1チャンスアップ演出と、敵CA2を用いる第2チャンスアップ演出と、予告テロップYT及び可動体YMを用いる第3チャンスアップ演出と、台詞テロップSTを用いる第4チャンスアップ演出とがある。

【 0 4 0 2 】

（第1チャンスアップ演出）

30

第1チャンスアップ演出では、味方CA1の拳に付加されるエフェクトが、通常態様よりもサイズが大きい特殊態様になる。遊技者にとっては、味方CA1の拳を覆うオーラが大きくなることによって、味方CA1が敵CA2に勝利する期待感が高まることになる。

【 0 4 0 3 】

本実施形態では、図9-15（1A）～（4A）に示すように、第6バトル画像から第9バトル画像のうち、味方CA1が表示される第6バトル画像において、味方CA1の拳に付加されるエフェクトが特殊態様となる。一方、敵CA2が表示される第8バトル画像においては、敵CA2の拳に付加されているエフェクトは通常態様（特殊態様よりも小さいサイズ）となっている。このことから、味方CA1のパンチの方が、敵CA2のパンチよりも強力であることが示唆され、遊技者は、味方CA1の拳に付加されるエフェクトが通常態様である場合と比較して、味方CA1が敵CA2に勝利する確率が高いことを認識する。

40

【 0 4 0 4 】

（第2チャンスアップ演出）

第2チャンスアップ演出では、敵CA2の拳に付加されるエフェクトが消去される。遊技者にとっては、味方CA1の拳をオーラが覆っているのに対して、敵CA2の拳をオーラが覆っていない状況となることにより、相対的に優勢な状況であることを認識することができ、味方CA1が敵CA2に勝利する期待感が高まることになる。

【 0 4 0 5 】

本実施形態では、図9-16（1B）～（4B）に示すように、第6バトル画像から第

50

9バトル画像のうち、味方C A 1が表示される第6バトル画像において、味方C A 1の拳に通常態様のエフェクトが付加される。一方、敵C A 2が表示される第8バトル画像においては、敵C A 2の拳にエフェクトが付加されていない。このことから、敵C A 2のパンチの方が、味方C A 1のパンチよりも弱いことが示唆され、遊技者は、敵C A 2の拳にエフェクトが付加されている場合と比較して、味方C A 1が敵C A 2に勝利する確率が高いことを認識する。

【0406】

(第3チャンスアップ演出)

第3チャンスアップ演出では、キャラクタの画面に予告テロップY Tが表示される。予告テロップY Tには、「C H A N C E」または「激熱」の何れかのメッセージが含まれ、予告テロップY Tに含まれるメッセージによって大当たりとなる期待度が異なる。本実施形態では、メッセージとして「激熱」が設定された第2態様の予告テロップY T 2が表示された場合には、「C H A N C E」が設定された第1態様の予告テロップY T 1が表示された場合よりも大当たり期待度が高い。

【0407】

本実施形態では、予告テロップY Tは、図9 - 16 (1 A) ~ (4 A)、及び、図9 - 16 (1 B) ~ (4 B)に示すように、第6バトル画像から第9バトル画像のうち、味方C A 1が表示される第6バトル画像と、敵C A 2が表示される第8バトル画像とにおいて、それぞれ、画面の左下領域及び右上領域に付加される。図9 - 16 (1 A)及び(3 A)の例では、予告テロップY Tのメッセージとして「C H A N C E」が設定されており、図9 - 16 (1 B)及び(3 B)の例では、「激熱」が設定されている。

【0408】

予告テロップY Tが表示されることにより、予告テロップY Tが表示されていない場合と比較して、予告テロップY Tに挟まれた領域が強調されて注意を引くことになる。本実施形態では、第3チャンスアップ演出が実行されることで、予告テロップY Tが表示されるとともに、可動体Y Mが後退位置(第1位置)から進出位置(第2位置)まで移動する。

【0409】

可動体Y Mが後退位置(第1位置)にあるときは、予告テロップY Tに挟まれた領域に味方C A 1が表示されていることから、予告テロップY Tによって味方C A 1を強調する(味方C A 1の視認性を向上させる)ことができる。一方、可動体Y Mが進出位置(第2位置)に移動したとき(図9 - 16 (1 A)、(1 B)の状態)、可動体Y Mは味方C A 1の前方(遊技者側)に位置しているため、可動体Y Mによって味方C A 1の視認性が低下することになる。

【0410】

(第4チャンスアップ演出)

第4チャンスアップ演出では、台詞テロップS Tの表示態様によって大当たり期待度が示唆される。本実施形態では、赤帯態様の台詞テロップS T 2が表示された場合には、青帯態様の台詞テロップS T 1が表示された場合よりも大当たり期待度が高い。

【0411】

本実施形態では、台詞テロップS Tは、図9 - 17 (1 A) ~ (4 A)、及び、図9 - 17 (1 B) ~ (4 B)に示すように、第6バトル画像から第9バトル画像にかけて継続して表示されており、画面の下部領域に付加される。図9 - 17 (1 A) ~ (4 A)の例では、青帯態様の台詞テロップS T 1が設定されており、図9 - 17 (1 B) ~ (4 B)の例では、赤帯態様の台詞テロップS T 2が設定されている。

【0412】

図9 - 17 (1 B) ~ (4 B)の例では、赤帯態様の台詞テロップS T 2に表示される台詞が、味方C A 1の「いっけー!!!」という台詞であり、図9 - 17 (1 A) ~ (4 A)において青帯態様の台詞テロップS T 1に表示される台詞と同じであるが、台詞テロップの色の違いによって、大当たり期待度がより高いことを示唆することができる。

【0413】

なお、上記の実施形態では、台詞テロップの背景色を変化させることによって、大当たり期待度が高いことを示唆する第4チャンスアップ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、台詞テロップの背景色とは異なるオブジェクトの表示色を変化させることによって、大当たり期待度が高いことを示唆する第4チャンスアップ演出が実行されてもよい。

【0414】

例えば、台詞テロップに含まれる文字の表示色を変化させることによって、大当たり期待度が高いことを示唆する第4チャンスアップ演出が実行されてもよい。例えば、第4チャンスアップ演出が実行されていないときは、「いっけー!!!」の文字は黒色で表示されるが、第4チャンスアップ演出が実行されているときは、「いっけー!!!」の文字は青色や赤色で表示される。この場合、「いっけー!!!」の文字が青色の場合より、「いっけー!!!」の文字が赤色の場合の方が、大当たり期待度が高いことを示唆する。

10

【0415】

上記の第1チャンスアップ演出～第4チャンスアップ演出に関しては、第6演出画像～第9演出画像について、少なくともオブジェクト（キャラクタ、背景物）の視認性を低下させないようにしている。ここで、第3チャンスアップ演出では、当初、予告テロップY Tによって味方C A 1が強調して表示されているが、可動体Y Mが進出位置にある期間は、可動体Y Mによって味方C A 1の視認性が低下するようになっている。

【0416】

[変動開始時演出決定処理]

20

C P U 1 0 3 は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用C P U 1 2 0 に送信する。

【0417】

演出制御用C P U 1 2 0 は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり、又は、はずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

30

【0418】

また、演出制御用C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【0419】

図9 - 18は、本実施形態における変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用C P U 1 2 0 は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS 1 7 1）において、図9 - 18に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図9 - 18に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

40

【0420】

50

まず、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン（これから実行される変動表示の変動パターン）がスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」）であるか否かを判定する（ステップS03TM1010）。変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合（ステップS03TM1010でNO）には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0421】

変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合（ステップS03TM1010でYES）には、演出制御用CPU120は、第1チャンスアップ演出の実行有無を、第1チャンスアップ演出の実行有無を決定するためのテーブル（図9-19（1）参照）に基づいて決定する（ステップS03TM1020）。 10

【0422】

次いで、演出制御用CPU120は、第2チャンスアップ演出の実行有無を、第2チャンスアップ演出の実行有無を決定するためのテーブル（図9-19（2）参照）に基づいて決定する（ステップS03TM1030）。

【0423】

次いで、演出制御用CPU120は、第3チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を、第3チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図9-19（3）参照）に基づいて決定する（ステップS03TM1040）。 20

【0424】

次いで、演出制御用CPU120は、第4チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を、第4チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図9-19（4）参照）に基づいて決定し（ステップS03TM1050）、そのまま処理を終了する。

【0425】

なお、上記の実施形態では、1回の変動表示において、第1チャンスアップ演出～第4チャンスアップ演出のうちいずれのチャンスアップ演出も実行可能である例を示したが、このような形態に限らず、1回の変動表示において、第1チャンスアップ演出～第4チャンスアップ演出のうちいずれかのチャンスアップ演出が実行された場合には、他のチャンスアップ演出の実行を制限してもよい。 30

【0426】

例えば、変動開始時演出決定処理において、各種チャンスアップ演出の実行有無を決定する処理（ステップS03TM1020、ステップS03TM1030、ステップS03TM1040、ステップS03TM1050）の前に、後述するCU制限フラグがセットされているか否かを判定する処理（以下、適宜「CU判定処理」と称する。）が実行される。

【0427】

CU制限フラグがセットされている場合（いずれかのチャンスアップ演出が実行することに決定されている場合）には、次のチャンスアップ演出の実行有無を決定する処理がスキップされ、CU制限フラグがセットされていない場合（いずれのチャンスアップ演出も実行することに決定されていない場合）には、次のチャンスアップ演出の実行有無を決定する処理が実行される。CU制限フラグは、各種チャンスアップ演出の実行有無を決定する処理で、チャンスアップ演出が実行されることに決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。 40

【0428】

このような構成によれば、短い期間で複数回のチャンスアップ演出が実行されてしまうことによって、SPリーチ中の演出が煩雑になり過ぎてしまうことを防止できる。

【0429】

[変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル]

図9-19（1）～（4）は、変動開始時演出決定処理において各種演出の実行有無や 50

演出態様を決定するときに参照されるテーブルの一例である。

【 0 4 3 0 】

< 第 1 チャンスアップ演出の実行有無を決定するためのテーブル >

図 9 - 1 9 (1) は、変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 1 0 2 0 において第 1 チャンスアップ演出の実行有無を決定するときに参照される第 1 チャンスアップ演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【 0 4 3 1 】

図 9 - 1 9 (1) は、第 1 チャンスアップ演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 1 9 (1) に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 1 チャンスアップ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

10

【 0 4 3 2 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合で第 1 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第 1 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 3 3 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、70%の割合で第 1 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第 1 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 3 4 】

図 9 - 1 9 (1) に示したように、第 1 チャンスアップ演出が実行される場合の方が、第 1 チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

20

【 0 4 3 5 】

< 第 2 チャンスアップ演出の実行有無を決定するためのテーブル >

図 9 - 1 9 (2) は、変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 1 0 3 0 において第 2 チャンスアップ演出の実行有無を決定するときに参照される第 2 チャンスアップ演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【 0 4 3 6 】

図 9 - 1 9 (2) は、第 2 チャンスアップ演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 1 9 (2) に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 2 チャンスアップ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

30

【 0 4 3 7 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合で第 2 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第 2 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 3 8 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、70%の割合で第 2 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第 2 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

40

【 0 4 3 9 】

図 9 - 1 9 (2) に示したように、第 2 チャンスアップ演出が実行される場合の方が、第 2 チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【 0 4 4 0 】

< 第 3 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル >

図 9 - 1 9 (3) は、変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 1 0 4 0 において第 3 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を決定するときに参照される第 3 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの一例である。

【 0 4 4 1 】

図 9 - 1 9 (3) は、第 3 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの

50

具体例を示す説明図である。図 9 - 1 9 (3) に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 3 チャンスアップ演出の実行割合や演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 0 4 4 2 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合で第 3 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、9%の割合でチャンス態様の第 3 チャンスアップ演出を実行することに決定し、1%の割合で激熱態様の第 3 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 4 3 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、50%の割合で第 3 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、30%の割合でチャンス態様の第 3 チャンスアップ演出を実行することに決定し、20%の割合で激熱態様の第 3 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 4 4 】

本実施形態では、チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出で表示される予告テロップは、白色の背景に「CHANCE」の文字が含まれた画像であり、以降、適宜「白色予告テロップ」、「白色の予告テロップ」、「チャンス態様の予告テロップ」と称する。また、激熱態様の第 3 チャンスアップ演出で表示される予告テロップは、金色の背景に「激熱」の文字が含まれた画像であり、以降、適宜「金色予告テロップ」、「金色の予告テロップ」、「激熱態様の予告テロップ」と称する。

【 0 4 4 5 】

図 9 - 1 9 (3) に示したように、第 3 チャンスアップ演出が実行される場合の方が、第 3 チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。また、第 3 チャンスアップ演出が実行される場合のうち、激熱態様の第 3 チャンスアップ演出が実行される場合の方が、チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【 0 4 4 6 】

＜第 4 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル＞

図 9 - 1 9 (4) は、変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 1 0 5 0 において第 4 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様を決定するときに参照される第 4 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの一例である。

【 0 4 4 7 】

図 9 - 1 9 (4) は、第 4 チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 1 9 (4) に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 4 チャンスアップ演出の実行割合や演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 0 4 4 8 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合で第 4 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、8%の割合で青帯態様の第 4 チャンスアップ演出を実行することに決定し、2%の割合で赤帯態様の第 4 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 4 9 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、70%の割合で第 4 チャンスアップ演出を実行しないことに決定し、20%の割合で青帯態様の第 4 チャンスアップ演出を実行することに決定し、10%の割合で赤帯態様の第 4 チャンスアップ演出を実行することに決定する。

【 0 4 5 0 】

図 9 - 1 9 (4) に示したように、第 4 チャンスアップ演出が実行される場合の方が、第 4 チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。また、第 4 チャンスアップ演出が実行される場合のうち、赤帯態様の第 4 チャンスアップ演出

10

20

30

40

50

が実行される場合の方が、青帯態様の第4チャンスアップ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【0451】

〔保留連演出〕

本実施形態では、保留記憶バッファとしてのRAM122に「当り」（「大当り」または「小当り」のいずれか）に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合を、「保留連」と称する。本実施形態では、大当たりが発生したときに記憶されている保留情報において、将来的に「当り」となる保留情報があり、大当たり遊技状態の終了後に大当たり発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを報知する保留連演出を実行可能である。なお、保留情報の表示結果が「小当り」の場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当たりとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当たりとなる当りの保留記憶情報であると言える。

10

【0452】

保留連演出は、大当たり遊技状態に制御されているときに、所定の大当たりラウンド遊技において、所定カウント数の遊技球の入賞を検出した場合に、実行される演出であって、画像表示装置5やアタッカーランプを用いて、連続して大当たりが発生することを報知する演出である。

【0453】

<画像保留連演出>

本実施形態では、画像表示装置5を用いて連続して大当たりが発生することを報知する保留連演出を「画像保留連演出」と称する。画像保留連演出は、大当たり遊技状態に制御されているときの6ラウンド目の大当たりラウンド遊技において（6ラウンド目の大当たりラウンド遊技が開始したタイミング、大入賞口への5個目の遊技球の入賞を検出したタイミング等）、画像表示装置5の画面右部に、「VGET」の文字や「V」の文字を含む保留連示唆表示を表示させることによって、連続して大当たりが発生することを報知する演出である（図9-24（10B）～（12B）参照）。

20

【0454】

〔大当たり中演出決定処理〕

図9-20は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理（ステップS176）において、図9-20に示す大当たり中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンドを受信すると、大当たり中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図9-20に示す大当たり中演出決定処理により決定する。

30

【0455】

まず、演出制御用CPU120は、後述する保留連フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS03TM2010）。保留連フラグがセットされている場合（ステップS03TM2010でYES）には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0456】

保留連フラグがセットされていない場合（ステップS03TM2010でNO）、演出制御用CPU120は、大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R大当たり」又は「小当り経由10（9）R大当たり」のいずれか）であるか否かを判定する（ステップS03TM2020）。大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R大当たり」又は「小当り経由10（9）R大当たり」のいずれか）でない場合には（ステップS03TM2020でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【0457】

大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R大当たり」又は「小当り経由10（9）R大当たり」のいずれか）である場合には（ステップS03TM2020でYES）、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1以上であるか否かを判定する（ステップS03

50

TM2030)。第2保留記憶数が1以上でない場合(第2保留記憶数=0)(ステップS03TM2030でNO)には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0458】

第2保留記憶数が1以上である場合(第2保留記憶数=1)(ステップS03TM2030でNO)には、演出制御用CPU120は、第2保留記憶のうち少なくともいずれかの表示結果が「小当たり」又は「大当たり」であるか否かを判定する(ステップS03TM2040)。第2保留記憶のうちいずれの表示結果も「はずれ」である場合(ステップS03TM2040でNO)には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0459】

第2保留記憶のうち少なくともいずれかの表示結果が「小当たり」又は「大当たり」である場合(ステップS03TM2040でYES)には、演出制御用CPU120は、画像保留連演出の実行有無を、画像保留連演出の実行有無を決定するためのテーブル(図9-21参照)に基づいて決定する(ステップS03TM2050)。

10

【0460】

次いで、演出制御用CPU120は、画像保留連演出を実行することに決定しているか否かを判定する(ステップS03TM2060)。画像保留連演出を実行しないことに決定している場合(ステップS03TM2060でNO)には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0461】

画像保留連演出を実行することに決定している場合(ステップS03TM2060でYES)には、演出制御用CPU120は、保留連フラグをセットし(ステップS03TM2070)、そのまま処理を終了する。

20

【0462】

本実施形態では、保留連フラグは、画像保留連演出が実行されることが決定されたことに基いてセットされるフラグの一種である。保留連フラグがセットされていることによって、ステップS03TM2020～ステップS03TM2070の処理がスキップされるので、現在制御中の大当たり遊技状態において、表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となる第2保留記憶に対応して画像保留連演出を実行することに決定していた状態で、当該第2保留記憶に対応して重複して画像保留連演出を実行することに決定してしまうことを制限することができる。この保留連フラグは、保留連フラグがセットされたときの大当たり遊技状態が終了したときに消去される。

30

【0463】

[大当たり中演出決定処理で参照されるテーブル]

<画像保留連演出の実行有無を決定するためのテーブル>

図9-21は、本実施形態における大当たり中演出決定処理のステップS03TM2050において画像保留連演出の実行有無を決定するときに参照されるテーブルの一例である。

【0464】

図9-21は、画像保留連演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-21に示すように、この実施の形態では、画像保留連演出の実行有無の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【0465】

本例では、50%の割合で画像保留連演出を実行しないことに決定し、50%の割合で画像保留連演出を実行することに決定する。

【0466】

[大当たりラウンド遊技]

本実施形態では、大当たり遊技状態に制御されているときの大当たりラウンド遊技において、大当たりラウンド演出を実行可能である。本実施形態では、大当たりラウンド演出は、後述するラウンド数表示演出、賞球数表示演出、楽曲演出、ミュージックビデオ演出、楽曲選択演出、リプレイ演出、リプレイ映像選択演出、又は、リプレイ予告演出のいずれかを含む演出である。この大当たりラウンド演出の各種演出に関連する演出画像(映像)を、「大

50

当りラウンド画像」や「大当りラウンド映像」と称する。

【0467】

なお、大当りラウンド演出として、上記の各種演出（ラウンド数表示演出、賞球数表示演出、楽曲演出、ミュージックビデオ演出、楽曲選択演出、リプレイ演出、リプレイ映像選択演出、リプレイ予告演出等）とは異なる演出が実行されてもよい。各種演出とは異なる演出とは、例えば、大当りラウンド数が昇格することを示唆する昇格示唆演出や、大当り後に制御される演出モードを示唆するモード示唆演出等である。

【0468】

＜ラウンド数表示演出、賞球数表示演出＞

ラウンド数表示演出は、画像表示装置5の画面左上部に大当りラウンド数に対応したラウンド表示（例えば、「1Round」の文字）が表示される演出である。賞球数表示演出は、画像表示装置5の画面右下部に大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（例えば、「00450pt」）が表示される演出である。

【0469】

＜楽曲演出、ミュージックビデオ演出＞

本実施形態では、大当りラウンド遊技中に、スピーカ8L、8Rから楽曲を再生出力させる楽曲演出と、画像表示装置5の画面に楽曲演出の楽曲に対応したミュージックビデオ（映像）を表示させるミュージックビデオ演出と、を実行可能である。本実施形態では、楽曲演出の楽曲として、複数種類の楽曲が設けられている。本例では、楽曲演出の楽曲として、「楽曲A」、「楽曲B」、「楽曲C」の3種類の楽曲が設けられており、大当りラウンド遊技中にスピーカ8L、8Rから再生出力させる楽曲を遊技者が選択可能な構成を採用している。同様に、ミュージックビデオ演出の映像として、複数種類の映像が設けられている。本例では、ミュージックビデオ演出の映像として、楽曲Aに対応した「映像（A）」、楽曲Bに対応した「映像（B）」、楽曲Cに対応した「映像（C）」の3種類の映像が設けられており、大当りラウンド遊技中に画像表示装置5の画面に表示させる映像を楽曲とともに遊技者が選択可能な構成を採用している。本実施形態では、楽曲の種類と、映像の種類とが対応しているので、「楽曲を選択すること」は「映像を選択すること」と同じである。

【0470】

＜楽曲選択演出＞

本実施形態では、大当りラウンド遊技中に、スピーカ8L、8Rから再生出力させる楽曲を遊技者が選択するための楽曲選択演出を実行可能である。楽曲選択演出は、画像表示装置5の画面左下部に、当該大当りラウンド遊技においてスピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲を選択するための楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と、選択中の楽曲を示す選択中楽曲表示（例えば、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、が表示され、遊技者によって操作部（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた十字ボタン（不図示））が操作された場合に選択された楽曲に切り替える演出である。

【0471】

なお、上記の実施形態では、大当りラウンド遊技において、楽曲演出の楽曲と、ミュージックビデオ演出のミュージックビデオと、が対応している例を示したが、このような形態に限らず、大当りラウンド遊技において、楽曲演出の楽曲と、ミュージックビデオ演出のミュージックビデオと、が対応していなくてもよい。

【0472】

例えば、大当りラウンド遊技中に、スピーカ8L、8Rから再生出力させる楽曲を遊技者が選択するための楽曲選択演出を実行するとともに、画像表示装置5に表示させるミュージックビデオを遊技者が選択するための映像選択演出を実行する。この場合、例えば、遊技者が、楽曲選択演出において楽曲Aを選択するとともに、映像選択演出において楽曲Aとは対応していない映像（C）を選択することが可能である。

【0473】

＜リプレイ演出＞

本実施形態では、大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R時短大当たり」、「小当り経由10（9）大当たり」）である場合に、当該大当たりが発生したときの変動表示（直前に実行されていた変動表示）において実行されていたスーパーリーチに関連した映像（以下、適宜「リプレイ映像」、「リプレイ画像」と称する。）を、大当たりラウンド遊技の所定期間に画像表示装置5に表示させるリプレイ演出を実行可能である。

【0474】

リプレイ演出は、大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R時短大当たり」、「小当り経由10（9）大当たり」）である場合に、4ラウンド目～10ラウンド目の大当たりラウンド遊技期間に、画像表示装置5にリプレイ映像が表示される演出である。

【0475】

リプレイ映像は、直前に実行されていた変動表示において実行されていたスーパーリーチ（バトル演出）に関連した映像であって、バトル演出を3つのチャプター（Chapter）に分けた映像のうちのいずれか1つのチャプターに対応する映像である。詳しくは後述するが、本実施形態では、リプレイ演出において3つのチャプターのうちいずれのチャプターに対応する映像を表示させるかを遊技者が選択するリプレイ映像選択演出を実行可能である。

【0476】

本例では、リプレイ映像として表示される映像として、

Chapter 1：SPリーチの前半パート

Chapter 2：SPリーチの後半第1パート

Chapter 3：SPリーチの後半第2パートおよび第3パート

の3つのチャプターで構成されている。

【0477】

（Chapter 1：SPリーチの前半パート）

Chapter 1は、SPリーチの前半パートに該当する映像であり、本例では、図9-9に示したようなバトル開始画像から第1バトル画像までの一連の演出映像（画像）である。

【0478】

（Chapter 2：SPリーチの後半第1パート）

Chapter 2は、SPリーチの後半第1パートに該当する映像であり、本例では、図9-10に示したような外側第1視点から外側第4視点までの視点の切り替わりに基づく第2バトル画像 第3バトル画像 第4バトル画像 第5バトル画像 第2バトル画像 ホワイトアウト画像までの一連の表示切替演出の演出映像（画像）である。

【0479】

（Chapter 3：SPリーチの後半第2パートおよび第3パート）

Chapter 3は、SPリーチの後半第2パートおよび第3パートに該当する映像であり、具体的には、SPリーチの後半第2パートの一部と、SPリーチの後半第3パートとに該当する映像である。本例では、SPリーチの後半第2パートの一部に該当する映像は、図9-11（11）～（14）に示したような内側第1視点から内側第4視点までの視点の切り替わりに基づく第6バトル画像から第9バトル画像までの一連の表示切替演出であって、1回目の表示切替演出のみの演出映像（画像）である。また、SPリーチの後半第3パートに該当する映像は、図9-14に示したようなボタン演出（操作促進表示）から勝利演出までの一連の演出の演出映像（画像）である。

【0480】

本実施形態では、リプレイ演出を実行する場合に、直前に実行されていた変動表示のスーパーリーチ（バトル演出）で各種チャンスアップ演出が実行されていたときに、実行されたチャンスアップ演出の演出映像（画像）を含むリプレイ映像を表示可能である。

【0481】

例えば、SPリーチの後半第2パートにおいて、激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されていた場合に、リプレイ演出としてChapter 3が選択されたときに、第3

10

20

30

40

50

チャンスアップ演出の予告テロップを含むリプレイ映像が表示される。

【 0 4 8 2 】

但し、本実施形態では、リプレイ演出を実行する場合に、直前に実行されていた変動表示のスーパーリーチ（バトル演出）で各種チャンスアップ演出が実行されていたときに、実行されたチャンスアップ演出のうち画像表示装置 5 の画面の視認性を低下させる演出に関してはリプレイ演出としての実行を制限する（リプレイ演出において実行されない）。

【 0 4 8 3 】

例えば、S P リーチの後半第 2 パートにおいて、激熱態様の第 3 チャンスアップ演出が実行されていた場合に、リプレイ演出として C h a p t e r 3 が選択されたときに、第 3 チャンスアップ演出における可動体を後退位置（第 1 位置）から進出位置（第 2 位置）まで移動させる演出（以下、適宜「可動体演出」と称する。）は実行されない。

10

【 0 4 8 4 】

可動体が後退位置にあるときよりも進出位置にあるときの方が、遊技者側から見て画像表示装置 5 の画面が隠れる（可動体により覆われる）領域が多く、画像表示装置 5 の画面を視認し難い。視認性の高さの関係は、可動体 > 画像表示装置となっている。このため、画像表示装置 5 の画面の視認性を低下させる演出に関してはリプレイ演出としての実行を制限する構成を採用することによって、画像表示装置 5 の画面上のラウンド数や賞球数表示の視認性を低下させてしまい、大当り遊技状態の興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【 0 4 8 5 】

20

< リプレイ映像選択演出 >

本実施形態では、リプレイ演出において 3 つのチャプターのうちいずれのチャプターに対応する映像を表示させるかを、遊技者が選択するリプレイ映像選択演出を実行可能である。

【 0 4 8 6 】

リプレイ映像選択演出は、大当り種別が「10R 大当り」（「図柄 10R 時短大当り」、「小当り経由 10（9）大当り」）である場合に、リプレイ映像選択期間（大当りファンファーレ期間の一部）に、画像表示装置 5 の画面左部にリプレイ映像選択アイコンが表示され、画像表示装置 5 の画面右部に「ボタンを押してバトルリプレイのチャプターを選べ！！」の文字とリプレイ映像選択促進表示 B T 1 が表示され、所定のタイミング（例えば、1 ラウンド目開始時）で選択中のリプレイ映像アイコンに対応したチャプターをリプレイ映像として決定する演出である。

30

【 0 4 8 7 】

本例では、リプレイ映像選択アイコンは、第 1 リプレイ映像選択アイコン I C 1（「C h a p t e r 1」の文字を含むアイコン）と、第 2 リプレイ映像選択アイコン I C 2（「C h a p t e r 2」の文字を含むアイコン）と、第 3 リプレイ映像選択アイコン I C 3（「C h a p t e r 3」の文字を含むアイコン）と、で構成されている。

【 0 4 8 8 】

本実施形態では、遊技者が、プッシュボタン 3 1 B を操作することによって、リプレイ映像選択アイコンが切り替わる。本例では、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する毎に、第 1 リプレイ映像選択アイコン I C 1 第 2 リプレイ映像選択アイコン I C 2 第 3 リプレイ映像選択アイコン I C 3 の順で切り替わり、第 3 リプレイ映像選択アイコン I C 3 が選択されている状態で、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作すると、再度第 1 リプレイ映像選択アイコン I C 1 に切り替わる。また、選択中のリプレイ映像選択アイコンは、選択されていないリプレイ映像選択アイコンよりも拡大された態様で表示される。

40

【 0 4 8 9 】

なお、上記の実施形態では、選択中のリプレイ映像選択アイコンは、選択されていないリプレイ映像選択アイコンよりも拡大された態様で表示される例を示したが、このような形態に限らず、選択中のリプレイ映像選択アイコンは、選択されていないリプレイ映像選択アイコンよりも拡大された態様とは異なる態様で表示されてもよい。

50

【 0 4 9 0 】

例えば、選択中のリプレイ映像選択アイコンは、アイコン内部に選択中のリプレイ映像のサムネイルが表示されてもよく、アイコン近傍（例えば、右方）に選択中のリプレイ映像に関する説明情報（チャプターの説明情報、例えば、「変身シーン！！」の文字、「バトル必殺技シーン！！」の文字、「バトル決着シーン！！」の文字等）が表示されてもよい。

【 0 4 9 1 】

<リプレイ予告演出>

本実施形態では、大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R時短大当たり」、「小当たり経由10（9）大当たり」）である場合に、大当たりラウンド遊技の所定期間に、リプレイ演出が実行されることを予告するリプレイ予告表示を画像表示装置5に表示させるリプレイ予告演出を実行可能である。

10

【 0 4 9 2 】

リプレイ予告演出は、大当たりラウンド遊技の3ラウンド目に、リプレイ予告表示として「次ラウンドバトルリプレイ」の文字を画像表示装置5の画面中央に表示させる。

【 0 4 9 3 】

[3R大当たりの大当たりラウンド遊技の演出例]

図9-22は、大当たり種別が「3R大当たり」（「図柄3R時短大当たり」、「小当たり経由3（2）R時短大当たり」）であるときの大当たり遊技状態の大当たりラウンド期間における各種演出の演出態様を示す説明図である。

20

【 0 4 9 4 】

図9-22（1）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を開始させるタイミングで、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に大当たり開始画面（本例では、3R大当たりであることに対応した「BONUS」の文字）を表示させる。

【 0 4 9 5 】

図9-22（2）に示すように、CPU103が特別可変入賞球装置7の大入賞口を開放状態としたタイミングで、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド演出を実行し、画像表示装置5の画面に大当たりラウンド画像を表示させる。この大当たりラウンド画像は、画面左上部の大当たりラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「1Round」の文字）と、画面右下部の大当たり遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00450pt」と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、画面全体のミュージックビデオ（本例では、映像（A）MV）と、が表示されている。

30

【 0 4 9 6 】

[10R大当たりの大当たりラウンド遊技の演出例]

図9-23は、大当たり種別が「10R大当たり」（「図柄10R時短大当たり」、「小当たり経由10（9）R時短大当たり」）であるときの大当たり遊技状態の大当たりラウンド期間における各種演出の演出態様を示す説明図である。

40

【 0 4 9 7 】

本例では、リプレイ映像選択演出において、「Chapter3」のリプレイ映像に決定し、直前に実行されていた変動表示のスーパーリーチ（バトル演出）で激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されていたものとする。

【 0 4 9 8 】

また、図9-24（10A）～（12A）は、大当たり中演出決定処理において画像保留連演出を実行しないことに決定している場合の演出態様を示す説明図であり、図9-24（10B）～（12B）は、大当たり中演出決定処理において画像保留連演出を実行することに決定している場合の演出態様を示す説明図である。

【 0 4 9 9 】

50

図9 - 23 (1) に示すように、CPU103が大当たり遊技状態を開始させるタイミングで、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に大当たり開始画面（本例では、10R大当たりであることに対応した「MAX BONUS」の文字）を表示させる。

【0500】

次いで、図9 - 23 (2) に示すように、大当たりファンファーレ期間に、演出制御用CPU120は、リプレイ映像選択演出を実行し、画像表示装置5の画面左部にリプレイ映像選択アイコンと、画像表示装置5の画面右部に「ボタンを押してバトルリプレイのチャプターを選べ!!」の文字及びリプレイ映像選択促進表示BT1を表示させる。

【0501】

このとき、リプレイ映像選択アイコンのうち、第3リプレイ映像選択アイコンIC3（「Chapter3」の文字を含むアイコン）が選択された状態（拡大した態様）で表示されており、第1リプレイ映像選択アイコンIC1（「Chapter1」の文字を含むアイコン）と、第2リプレイ映像選択アイコンIC2（「Chapter2」の文字を含むアイコン）と、が選択されていない状態（拡大していない状態）で表示されている。

【0502】

次いで、図9 - 23 (3) に示すように、CPU103が特別可変入賞球装置7の大入賞口を開放状態としたタイミングで、演出制御用CPU120は、大当たりラウンド演出を実行し、画像表示装置5の画面に大当たりラウンド画像を表示させる。この大当たりラウンド画像は、画面左上部の大当たりラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「1Round」の文字）と、画面右下部の大当たり遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00450pt」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、画面全体のミュージックビデオ（本例では、映像（A）MV）と、が表示されている。

【0503】

次いで、図9 - 23 (4) に示すように、CPU103が3ラウンド目に対応した特別可変入賞球装置7の大入賞口を開放状態としたタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ予告演出を実行し、画像表示装置5の画面中央にリプレイ予告表示（本例では、「次ラウンドバトルリプレイ」の文字）を表示させる。

【0504】

このとき、画面左上部の大当たりラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「3Round」の文字）と、画面右下部の大当たり遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00750pt」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、画面全体のミュージックビデオ（本例では、映像（A）MV）と、が表示されている。

【0505】

次いで、図9 - 23 (5) に示すように、CPU103が4ラウンド目に対応した特別可変入賞球装置7の大入賞口を開放状態としたタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ予告演出を終了し、画像表示装置5の画面中央からリプレイ予告表示（本例では、「次ラウンドバトルリプレイ」の文字）を消去させるとともに、リプレイ演出を実行し、リプレイ映像RVを表示させる。

【0506】

このとき、演出制御用CPU120は、リプレイ映像選択演出においてChapter3に対応したリプレイ映像を選択決定されており、直前に実行されていた変動表示のスーパーリーチ（バトル演出）において、激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されていたことに基づいて、リプレイ映像RVとして、第3チャンスアップ演出の予告テロップを含む第6バトル画像を表示させる。

【0507】

10

20

30

40

50

但し、演出制御用CPU120は、リプレイ映像選択演出においてChapter 3に対応したリプレイ映像を選択決定されており、直前に実行されていた変動表示のスーパーリーチ（バトル演出）において、激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されていたものの、第3チャンスアップ演出における可動体演出を実行させず、可動体YMを後退位置（第1位置）から進出位置（第2位置）まで移動させていない。

【0508】

このとき、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「4 Round」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00900 pt」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

10

【0509】

次いで、図9-23（6）に示すように、リプレイ映像における第7バトル画像を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像RV（本例では、第3チャンスアップ演出の予告テロップを含む第7バトル画像）を表示させる。

【0510】

また、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「4 Round」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00975 pt」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

20

【0511】

次いで、図9-23（7）に示すように、リプレイ映像における第8バトル画像を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像RV（本例では、第3チャンスアップ演出の予告テロップを含む第8バトル画像）を表示させる。

【0512】

また、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「5 Round」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「01050 pt」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

30

【0513】

次いで、図9-23（8）に示すように、リプレイ映像における第9バトル画像を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像RV（本例では、第3チャンスアップ演出の予告テロップを含む第9バトル画像）を表示させる。

【0514】

また、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「5 Round」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「01125 pt」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

40

【0515】

次いで、図9-24（9）に示すように、リプレイ映像における後半第3パートに移行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像RVを表示させる。

【0516】

このとき、演出制御用CPU120は、リプレイ映像として、画面中央に操作部（プッ

50

シュボタン 3 1 B) を操作するよう遊技者に促す操作促進表示を表示させ、操作促進表示の背景に味方 C A 1 と敵 C A 2 とを表示させる。

【 0 5 1 7 】

また、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「 6 R o u n d 」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「 0 1 2 0 0 p t 」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲 A 」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

【 0 5 1 8 】

この状態で、画像保留連演出が実行されない場合は、図 9 - 2 4 (1 0 A) に進み、画像保留連演出が実行される場合は、図 9 - 2 4 (1 0 B) に進む。

【 0 5 1 9 】

（画像保留連演出が実行されない場合）

図 9 - 2 4 (1 0 A) に示すように、C P U 1 0 3 が 6 ラウンド目に対応した特別可変入賞球装置 7 の大入賞口を開放状態としたタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像 R V を表示させる。

【 0 5 2 0 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リプレイ映像として、味方 C A 1 を画面中央に大きく表示させるとともに、画面下部領域に共通の飾り図柄の組合せ（本例では「 3 3 3 」）を停止させる勝利演出に関連する演出画像（映像）を表示させる。

【 0 5 2 1 】

但し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、勝利演出における可動体を移動させる演出を実行させず、可動体 Y M を後退位置（第 1 位置）から進出位置（第 2 位置）まで移動させていない。

【 0 5 2 2 】

また、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「 6 R o u n d 」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「 0 1 2 7 5 p t 」）と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲 A 」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

【 0 5 2 3 】

次いで、図 9 - 2 4 (1 1 A) に示すように、リプレイ映像の C a p t e r 3 に対応する映像が終了したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像 R V を表示させる。

【 0 5 2 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、直前に表示させていたリプレイ映像と同じ映像を再び最初から表示させる。画像表示装置 5 に表示される演出画像および可動体 Y M についての演出制御は、図 9 - 2 3 (5) と同様である部分については説明を省略する。

【 0 5 2 5 】

なお、上記の実施形態では、リプレイ映像の各チャプターに対応する映像が終了した後に、直前に表示されていたリプレイ映像と同じリプレイ映像が再び最初から表示される例を示したが、このような形態に限らず、リプレイ映像の各チャプターに対応する映像が終了した後に、直前に表示されていたリプレイ映像とは異なる映像が表示されてもよい。

【 0 5 2 6 】

例えば、リプレイ映像の各チャプターに対応する映像が終了した後に、ミュージックビデオが表示されてもよく、当該大当り終了後に制御される演出モードを示唆する映像が表示されてもよい。

【 0 5 2 7 】

このとき、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「 8 R o u n d 」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（

10

20

30

40

50

本例では、「01500pt」と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

【0528】

次いで、図9-24（12A）に示すように、リプレイ映像における第7バトル画像を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、リプレイ演出を継続して実行し、リプレイ映像RV（本例では、第3チャンスアップ演出の予告テロップを含む第7バトル画像）を表示させる。

【0529】

また、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「8Round」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「01575pt」と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲A」の文字）と、を含む画像と、が表示されている。

【0530】

（画像保留連演出が実行される場合）

図9-24（10B）～（12B）において、画像保留連演出が実行される場合の演出例を示すが、画像保留連演出に関連しない演出画像については、図9-24（10A）～（12A）と同様であるので、説明を省略する。

【0531】

図9-24（10B）に示すように、CPU103が6ラウンド目に対応した特別可変入賞球装置7の大入賞口を開放状態としたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像保留連演出を実行し、保留連示唆表示HR（本例では、「VGET」の文字）を表示させる。

【0532】

次いで、図9-24（11B）に示すように、リプレイ映像のChapter3に対応する映像が終了したタイミングで、演出制御用CPU120は、画像保留連演出を継続して実行し、保留連示唆表示HR（本例では、「VGET」の文字）を継続して表示させる。

【0533】

次いで、図9-24（11B）に示すように、リプレイ映像における第7バトル画像を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像保留連演出を継続して実行し、保留連示唆表示HR（本例では、「VGET」の文字）を継続して表示させる。

【0534】

なお、上記の実施形態では、画像表示装置5を用いて行われるチャンスアップ演出を、リプレイ映像において実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置5を用いて行われるチャンスアップ演出を、リプレイ映像において実行を制限してもよい。

【0535】

例えば、大当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示のスーパーリーチ（バトル演出）において、激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されていたときに、リプレイ演出のリプレイ映像では、第3チャンスアップ演出に関連する演出画像（予告テロップ）は表示されないようにしてもよい。

【0536】

なお、上記の実施形態では、画像保留連演出を大当りラウンド遊技の6ラウンド目に実行する例を示したが、このような形態に限らず、画像保留連演出を大当りラウンド遊技の6ラウンド目以外のタイミングで実行してもよい。

【0537】

例えば、画像保留連演出を大当りラウンド遊技の各ラウンドにおいて実行可能な構成を採用し、大当り開始時にいずれのラウンドで画像保留連演出を実行するかを決定する処理を行ってもよい。このような構成によれば、大当りラウンド遊技のいずれのラウンドで画像保留連演出が実行されるかを遊技者は認識できないため、全てのラウンドにおいて画像保

10

20

30

40

50

留連演出が実行されるかもしれないという期待感を持ちながら大当たりラウンド遊技を行うことができる。

【 0 5 3 8 】

〔 第 2 実施形態 〕

〔 盤面構成 〕

図 9 - 2 5 は、第 2 実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

図 9 - 2 5 に示すように、本実施形態では、特別可変入賞球装置 7 の前面にアタッカーパネル 7 7 を設けている。このアタッカーパネル 7 7 は、透明の部材で形成され、内部（特別可変入賞球装置 7）を遊技球が通過する様子が視認可能な装置であって、アタッカーランプ（第 1 アタッカーランプ、第 2 アタッカーランプ、第 3 アタッカーランプ、第 4 アタッカーランプ、第 5 アタッカーランプ、第 6 アタッカーランプ、第 7 アタッカーランプ、第 8 アタッカーランプ、第 9 アタッカーランプ（図 9 - 2 6 参照））を設けており、所定のタイミング（例えば、大入賞口に遊技球が入賞したタイミング等）でアタッカーランプを発光（点滅）させるアタッカーランプ発光演出を実行可能な構成としている。なお、図 8 - 1 と同様の部分については説明を省略する。

10

【 0 5 3 9 】

〔 アタッカーランプの構成 〕

図 9 - 2 6（1）は、本実施形態におけるアタッカーパネル 7 7 に設けられたアタッカーランプを説明する説明図である。

図 9 - 2 6（1）に示すように、アタッカーパネル 7 7 には、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1、第 2 アタッカーランプ 7 7 L 2、第 3 アタッカーランプ 7 7 L 3、第 4 アタッカーランプ 7 7 L 4、第 5 アタッカーランプ 7 7 L 5、第 6 アタッカーランプ 7 7 L 6、第 7 アタッカーランプ 7 7 L 7、第 8 アタッカーランプ 7 7 L 8、および、第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 が備えられている。

20

【 0 5 4 0 】

< アタッカーランプの発光態様 >

本実施形態では、アタッカーランプ発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様が設けられている。図 9 - 2 6（2）に示すように、例えば、アタッカーランプが白色に発光（白色発光）するアタッカーランプ発光演出と、アタッカーランプが橙色に発光（橙色発光）するアタッカーランプ発光演出と、アタッカーランプが桃色に発光（桃色発光）するアタッカーランプ発光演出と、アタッカーランプが赤色に発光（赤色発光）するアタッカーランプ発光演出と、アタッカーランプが虹色に発光（虹色発光）するアタッカーランプ発光演出と、の演出態様がある。

30

【 0 5 4 1 】

〔 アタッカーランプ発光演出の実行タイミング 〕

本実施形態では、大当たり遊技状態の大当たりラウンド期間（大当たりラウンド遊技の遊技期間）において、遊技球が大入賞口に入賞したタイミングでアタッカーランプ発光演出を実行可能である。本実施形態では、特別可変入賞球装置 7 の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ 2 3 が設けられており、カウントスイッチ 2 3 によって遊技球の通過が検出されたときに、アタッカーランプ演出が実行される。

40

【 0 5 4 2 】

本実施形態では、大当たりラウンド遊技において開放状態となっている大入賞口への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるための計数手段として、大当たりラウンド入賞個数カウンタがセットされている。具体的に、大当たりラウンド入賞個数カウンタの初期カウント値が「10」にセットされ、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値がダウンカウントされる。本実施形態では、この大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせる。

【 0 5 4 3 】

< アタッカーランプ発光演出の演出例 >

図 9 - 2 7 ~ 図 9 - 3 0 は、大当たり遊技状態の大当たりラウンド期間において、大当たりラ

50

ウンド入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせる場合の、アタッカーパネル 77 に備えられたアタッカーランプの演出態様を示す説明図である。

【0544】

図9 - 27 (1) に示すように、大当りラウンド遊技が開始し、大当りラウンド入賞個数カウンタの初期値カウント値に「10」がセットされた状態で、大入賞口への1個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「9」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1を橙色に発光させるアタッカーランプ発光演出(以下、適宜「第1アタッカーランプ発光演出」と称する。)を実行する。

10

【0545】

次いで、図9 - 27 (2) に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「9」がセットされた状態で、大入賞口への2個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「8」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第2アタッカーランプ77L2を橙色に発光させるアタッカーランプ発光演出(以下、適宜「第2アタッカーランプ発光演出」と称する。)を実行する。

【0546】

次いで、図9 - 27 (3) に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「8」がセットされた状態で、大入賞口への3個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「7」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ発光演出、及び、第2アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第3アタッカーランプ77L3を橙色に発光させるアタッカーランプ発光演出(以下、適宜「第3アタッカーランプ発光演出」と称する。)を実行する。

20

【0547】

次いで、図9 - 27 (3) に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「8」がセットされた状態で、大入賞口への3個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「7」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ発光演出、及び、第2アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第3アタッカーランプ77L3を橙色に発光させるアタッカーランプ発光演出(以下、適宜「第3アタッカーランプ発光演出」と称する。)を実行する。

30

【0548】

次いで、図9 - 28 (4) に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「7」がセットされた状態で、大入賞口への4個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「6」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ発光演出～第3アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第4アタッカーランプ77L4を桃色に発光させるアタッカーランプ発光演出(以下、適宜「第4アタッカーランプ発光演出」と称する。)を実行する。

40

【0549】

次いで、図9 - 28 (5) に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「6」がセットされた状態で、大入賞口への5個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「5」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ発光演出～第4アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第5アタッカーランプ77L5を桃色に発光させるアタッカーランプ発光演出(以下、適宜「第5アタッカーランプ発光演出」と称する。)を実行する。

【0550】

次いで、図9 - 28 (6) に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「5」がセットされた状態で、大入賞口への6個目の遊技球の入賞を検出したことに

50

基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「４」がセットされたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１アタッカーランプ発光演出～第５アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第６アタッカーランプ７７Ｌ６を桃色に発光させるアタッカーランプ発光演出（以下、適宜「第６アタッカーランプ発光演出」と称する。）を実行する。
【０５５１】

次いで、図９－２９（７）に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「４」がセットされた状態で、大入賞口への７個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「３」がセットされたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１アタッカーランプ発光演出～第６アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第７アタッカーランプ７７Ｌ７を赤色に発光させるアタッカーランプ発光演出（以下、適宜「第７アタッカーランプ発光演出」と称する。）を実行する。
【０５５２】

10

次いで、図９－２９（８）に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「３」がセットされた状態で、大入賞口への８個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「２」がセットされたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１アタッカーランプ発光演出～第７アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第８アタッカーランプ７７Ｌ８を赤色に発光させるアタッカーランプ発光演出（以下、適宜「第８アタッカーランプ発光演出」と称する。）を実行する。
【０５５３】

20

次いで、図９－２９（９）に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「２」がセットされた状態で、大入賞口への９個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「１」がセットされたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１アタッカーランプ発光演出～第８アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第９アタッカーランプ７７Ｌ９を赤色に発光させるアタッカーランプ発光演出（以下、適宜「第９アタッカーランプ発光演出」と称する。）を実行する。
【０５５４】

次いで、図９－３０（１０）に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「１」がセットされた状態で、大入賞口への１０個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウンタ値に「０」がセットされたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１アタッカーランプ７７Ｌ１～第９アタッカーランプ７７Ｌ９を虹色に発光させるアタッカーランプ発光演出（以下、適宜「第１０アタッカーランプ発光演出」と称する。）を実行する。
【０５５５】

30

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド期間において、アタッカーランプを用いて、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを報知する演出（アタッカーランプ発光演出）を実行する一方で、画像表示装置５の画面上で、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを報知する演出の実行を制限する。画像表示装置５の画面上で、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを報知する演出とは、例えば、賞球数表示演出や、画像表示装置５の画面上に賞球数に対応した「＋１５」の文字を表示させる演出である。このとき、画像表示装置５の画面上では、賞球数表示演出を除く大当りラウンド演出（ラウンド数表示演出、ミュージックビデオ演出等）が実行されている。
【０５５６】

40

< 発光保留連演出 >

本実施形態では、保留連演出を実行可能であり、アタッカーランプを用いて連続して大当りが発生することを報知する保留連演出を「発光保留連演出」と称する（以下、適宜「アタッカーランプ保留連演出」と称する。）。発光保留連演出は、大当り遊技状態に制御されているときの６ラウンド目の大当りラウンド遊技において、大入賞口への５個目の遊技球の入賞を検出した場合に、第５アタッカーランプ７７Ｌ５を虹色に発光させることによって、連続して大当りが発生することを報知する演出である。
【０５５７】

50

< 発光保留連演出の演出例 >

図 9 - 3 1 は、大当たり遊技状態の大当たりラウンド期間において、発光保留連演出が実行される場合の、アタッカーパネル 7 7 に備えられたアタッカーランプの演出態様を示す説明図である。

【 0 5 5 8 】

本実施形態では、大当たり中演出決定処理において、発光保留連演出の実行有無を決定可能な構成を採用するものとする（不図示）。本例では、大当たり中演出決定処理において、発光保留連演出を実行することに決定しているものとする。

【 0 5 5 9 】

図 9 - 3 1 (1) に示すように、大当たりラウンド遊技の 6 ラウンド目において、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「 7 」がセットされた状態で、大入賞口への 4 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「 6 」がセットされたときに、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 アタッカーランプ発光演出～第 3 アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第 4 アタッカーランプ 7 7 L 4 を桃色に発光させる第 4 アタッカーランプ発光演出を実行する。

【 0 5 6 0 】

次いで、図 9 - 3 1 (2) に示すように、大当たりラウンド遊技の 6 ラウンド目において、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「 6 」がセットされた状態で、大入賞口への 5 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「 5 」がセットされたときに、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 アタッカーランプ発光演出～第 4 アタッカーランプ発光演出を実行した状態で、第 5 アタッカーランプ 7 7 L 5 を虹色に発光させる発光保留連演出を実行する。

【 0 5 6 1 】

[オーバー入賞演出]

本実施形態では、大入賞口を開放状態に制御し、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 1 0 個）に達したこと（大入賞口への遊技球の入賞が 1 0 回検知されたこと）を条件に大入賞口を閉鎖状態に制御するラウンド遊技を行うものであるが、大入賞口への所定個数を超えた数の遊技球の進入（以下、オーバー入賞ともいう）についても検出可能であり、オーバー入賞を検出した場合にも賞球を払い出すよう構成されている。例えば、大入賞口に 1 0 個目の遊技球が進入してから閉鎖状態となるまでに 2 個のオーバー入賞が発生した場合、1 回のラウンド遊技で $15 \times (10 + 2) = 180$ 個の賞球が付与されることになる。

【 0 5 6 2 】

本実施形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オーバー入賞が検出されたときにオーバー入賞演出を実行可能である。オーバー入賞演出は、虹色に発光しているアタッカーランプを特殊発光（例えば、強発光）させることによって、オーバー入賞の発生を報知する演出である。

【 0 5 6 3 】

< オーバー入賞演出の演出例 >

図 9 - 3 2 は、大当たり遊技状態の大当たりラウンド期間において、オーバー入賞演出が実行される場合の、アタッカーパネル 7 7 に備えられたアタッカーランプの演出態様を示す説明図である。

【 0 5 6 4 】

本実施形態では、大当たり中演出決定処理において、オーバー入賞演出の実行有無を決定可能な構成を採用するものとする（不図示）。本例では、大当たり中演出決定処理において、オーバー入賞演出を実行することに決定しているものとする。

【 0 5 6 5 】

図 9 - 3 2 (1) に示すように、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「 1 」がセットされた状態で、大入賞口への 1 0 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「 0 」がセットされたときに、演出

10

20

30

40

50

制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第9アタッカーランプ77L9を虹色に発光させる第10アタッカーランプ発光演出を実行する。

【0566】

次いで、図9-32(2)に示すように、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「0」がセットされた状態で、大入賞口への11個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第9アタッカーランプ77L9を虹色に強発光させるオーバー入賞演出を実行する。

【0567】

[V入賞報知演出]

本実施形態では、小当り遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開放状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V入賞が発生したときには、V入賞が発生したことを報知するV入賞報知演出が行われる。このV入賞報知演出は、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知する画像V入賞報知演出や、アタッカーパネル77のアタッカーランプを用いてV入賞が発生したことを報知するアタッカーランプV入賞報知演出を含むものとする。

【0568】

本実施形態では、小当り遊技において開放状態となっている作動口への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるための計数手段として、小当り入賞個数カウンタがセットされている。具体的に、小当り入賞個数カウンタの初期カウント値が「10」にセットされ、小当り入賞個数カウンタのカウント値がダウンカウントされる。

【0569】

本実施形態では、小当り遊技が開始されると、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第9アタッカーランプ77L9を白色に発光させる。その後(例えば、小当り遊技を開始して0.5秒経過後)、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第9アタッカーランプ77L9を消灯させる。次いで、小当り遊技の小当り入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせる。小当り遊技におけるアタッカーランプ発光演出の演出態様は、図9-27～図9-30に示した<アタッカーランプ発光演出の演出例>と同様であるので、説明を省略する。

【0570】

本実施形態では、演出制御用CPU120は、V入賞が検出されたときにアタッカーランプV入賞報知演出を実行可能である。アタッカーランプV入賞報知演出は、V入賞が発生したときの小当り入賞個数カウンタのカウント値に応じて発光しているアタッカーランプを特殊発光(例えば、強発光)させることによって、V入賞の発生を報知する演出である。

【0571】

<アタッカーランプV入賞報知演出の演出例>

図9-33は、小当り遊技状態の小当り遊技期間において、アタッカーランプV入賞報知演出が実行される場合の、アタッカーパネル77に備えられたアタッカーランプの演出態様を示す説明図である。

【0572】

先ず、図9-33(1)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させると、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第9アタッカーランプ77L9を白色に発光させる。

【0573】

次いで、図9-33(2)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させて0.5秒経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第9アタッカーランプ77L9を消灯させる。

【0574】

次いで、図9-33(3)に示すように、小当り入賞個数カウンタのカウント値に「1

10

20

30

40

50

0」がセットされた状態で、作動口への1個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、小当り入賞個数カウンタのカウント値に「9」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1を橙色に発光させる第1アタッカーランプ発光演出を実行する。

【0575】

次いで、図9-33(4)に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放された状態で、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、アタッカーランプV入賞報知演出を実行し、第1アタッカーランプ77L1を橙色に強発光させる。

【0576】

〔復旧報知演出〕

本実施形態では、電源断から復旧したときに、電源断から復旧したことを報知する復旧表示を表示する復旧報知演出を実行可能である。復旧表示とは、画像表示装置5の画面全体に表示される「電源復旧中」の文字を含む画像である。

【0577】

本実施形態では、復旧表示は、各種演出画像（背景画像、飾り図柄、大当りラウンド遊技に関連する演出画像等）よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、復旧表示、各種演出画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、復旧表示の表示領域が画像表示装置5の画面全体であるので、各種演出画像を視認することは困難である（図9-34(2)参照）。ここで「表示優先度の高い」とは、例えば表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見えることである。

【0578】

〔電源断復旧時のアタッカーランプの演出制御〕

電源断から復旧したときに、電源断から復旧したことを報知する画像であって、他の各種演出画像よりも表示優先度の高い復旧表示が表示される本実施形態では、大当りラウンド期間に発生した電源断から復旧したときに、アタッカーランプを電源断発生時の発光態様と同様の発光態様で発光させることが可能である。

【0579】

＜電源断復旧時のアタッカーランプの演出制御例＞

図9-34は、大当り遊技状態の大当りラウンド期間において電源断が発生し、電源断から復旧した場合の、アタッカーパネル77に備えられたアタッカーランプの演出態様を示す説明図である。

【0580】

これらの図では、演出例の説明のために、便宜的に、アタッカーランプを備えたアタッカーパネル77Lを画像表示装置5の右方に示している。本実施形態における各装置（画像表示装置5、アタッカーパネル77L）の実際の位置関係は、図9-34に示した通りである。図9-35及び図9-36に関しても同様であるものとする。

【0581】

本例では、1ラウンド目の大当りラウンド期間において、大入賞口への3個の遊技球の入賞が発生している状態で、電源断が発生する状況を説明するものとする。

【0582】

図9-34(1)に示すように、大当り遊技状態の1ラウンド目の大当りラウンド期間において、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「8」がセットされた状態で、大入賞口への3個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「7」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第2アタッカーランプ77L2を橙色に発光させた状態で、第3アタッカーランプ77L3を橙色に発光させる第3アタッカーランプ発光演出を実行する。

【0583】

このとき、演出制御用CPU120は、大当りラウンド演出を実行し、画像表示装置5

10

20

30

40

50

の画面に大当りラウンド画像を表示させる。この大当りラウンド画像は、画面左上部の大当りラウンド数に対応したラウンド表示（本例では、「1 Round」の文字）と、画面右下部の大当り遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00495 pt」と、画面左下部の楽曲選択促進表示（本例では、十字キーを模したアイコン）と選択中楽曲表示（本例では、音符を模した画像と「楽曲 A」の文字）と、を含む画像と、画面全体のミュージックビデオ（本例では、映像（A）MV）と、が表示されている。

【0584】

図9-34（2）に示すように、図9-34（1）の状態、電源断が発生し、パチンコ遊技機1への電力供給が停止し、図9-34（3）に示すように、電源投入されたことによって、電力供給が再開される。

【0585】

図9-34（4）に示すように、電力供給の再開後に、CPU103が遊技状態を電断発生時の遊技状態である大当り遊技状態に制御させると、演出制御用CPU120は、復旧報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に復旧表示FV（本例では、「電源復旧中」の文字を含む画像）を表示させる。

【0586】

このとき、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「7」がセットされていることに基づいて、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第2アタッカーランプ77L2を橙色に発光させた状態で、第3アタッカーランプ77L3を橙色に発光させる第3アタッカーランプ発光演出を実行する。

【0587】

そして、電源断からの復旧が終了する前に（画像表示装置5の画面全体に復旧表示FV（本例では、「電源復旧中」の文字を含む画像）が表示されている期間に）、大入賞口への新たな（本例では、4個目の）遊技球の入賞を検出したことに基づいて、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に「6」がセットされたときに、演出制御用CPU120は、第1アタッカーランプ77L1～第3アタッカーランプ77L3を橙色に発光させた状態で、第4アタッカーランプ77L4を桃色に発光させる第4アタッカーランプ発光演出を実行する（不図示）。

【0588】

なお、上記の実施形態では、大当り遊技状態中の電源断から復旧した場合に復旧表示が表示されているときに、アタッカーランプを発光させる例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態中の電源断とは異なるイレギュラーな状況が発生した場合に、このイレギュラーな状況を報知する画像が表示されているときに、アタッカーランプを発光させてもよい。

【0589】

例えば、大当り遊技状態中に磁気エラーが発生した場合に、磁気エラーが発生していることを報知する磁気エラー表示が画像表示装置5に表示される。この磁気エラー表示は、最も表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、磁気エラー表示のみが表示されているように見える。この磁気エラー表示が表示されているときに、大当りラウンド遊技中である場合には、所定のアタッカーランプを発光させてもよい。

【0590】

また、大当り遊技状態中に遊技機枠開放エラーが発生した場合に、遊技機枠開放エラーが発生していることを報知する開放エラー表示が画像表示装置5に表示される。この開放エラー表示は、最も表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、開放エラー表示のみが表示されているように見える。この開放エラー表示が表示されているときに、大当りラウンド遊技中である場合には、所定のアタッカーランプを発光させてもよい。

【0591】

〔チャンスアップ演出に関連したアタッカーランプの演出制御〕

本実施形態では、第1実施形態において示したように、Sリーチの後半第2パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能であるものとする。本実施形態では、チャンスアッ

10

20

30

40

50

ブ演出が実行されるときに、実行されたチャンスアップ演出の実行回数や演出態様を、アタッカーランプを用いて示唆（報知）するチャンスアップ関連発光演出を実行可能である。

【0592】

本実施形態では、チャンスアップ演出のうち、第1チャンスアップ演出、第2チャンスアップ演出、チャンス態様の第3チャンスアップ演出、又は、青帯態様の第4チャンスアップ演出のいずれかの演出が実行されたときに、アタッカーランプを白色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（以下、適宜「チャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）」と称する。）を実行可能である。

【0593】

また、チャンスアップ演出のうち、激熱態様の第3チャンスアップ演出、又は、赤帯態様の第4チャンスアップ演出のいずれかの演出が実行されたときに、アタッカーランプを赤色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（以下、適宜「チャンスアップ関連発光演出（高期待度態様）」と称する。）を実行可能である。

【0594】

図9-19(1)～(4)に示したように、第1チャンスアップ演出、第2チャンスアップ演出、チャンス態様の第3チャンスアップ演出、及び、青帯態様の第4チャンスアップ演出は、激熱態様の第3チャンスアップ演出、及び、赤帯態様の第4チャンスアップ演出よりも大当り期待度の低いチャンスアップ演出である。従って、チャンスアップ演出のうち、第1チャンスアップ演出、第2チャンスアップ演出、チャンス態様の第3チャンスアップ演出、又は、青帯態様の第4チャンスアップ演出のいずれかの演出が実行されたときのチャンスアップ関連発光演出をチャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）と称し、チャンスアップ演出のうち、激熱態様の第3チャンスアップ演出、又は、赤帯態様の第4チャンスアップ演出のいずれかの演出が実行されたときのチャンスアップ関連発光演出（高期待度態様）と称する。

【0595】

本実施形態では、S P リーチの後半第2パートにおいてチャンスアップ演出が実行されたタイミングで、アタッカーランプを用いてチャンスアップ関連発光演出が実行される。S P リーチの後半第2パートにおいてチャンスアップ演出が複数回実行される場合には、チャンスアップ演出が実行された順で、第1アタッカーランプ77L1 第2アタッカーランプ77L2 第3アタッカーランプ77L3 第4アタッカーランプ77L4（以下、このアタッカーランプの並び順を「若い番号順のアタッカーランプ」と称する。）を用いてチャンスアップ関連発光演出が実行される。なお、実行タイミングが同じであるチャンスアップ演出が実行された場合には、第1チャンスアップ演出、第3チャンスアップ演出、第4チャンスアップ演出の順でアタッカーランプの若い番号順のアタッカーランプが割り当てられ、そのアタッカーランプを用いてチャンスアップ関連発光演出が実行されるものとする。

【0596】

例えば、演出制御用CPU120は、S P リーチの後半第2パートにおいて、
 (A) 第1チャンスアップ演出が実行されると、第1アタッカーランプ77L1を白色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）を実行し、
 (B) 激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されると、第2アタッカーランプ77L2を赤色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（高期待度態様）を実行し、
 (C) 赤帯態様の第4チャンスアップ演出が実行されると、第3アタッカーランプ77L3を赤色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（高期待度態様）を実行し、
 (D) 第2チャンスアップ演出が実行されると、第4アタッカーランプ77L4を白色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）を実行する。

【0597】

<チャンスアップ演出に関連したアタッカーランプの演出制御例>

図9-35及び図9-36は、チャンスアップ演出が実行された場合の、アタッカーパネル77に備えられたアタッカーランプの演出態様を示す説明図である。

【 0 5 9 8 】

本例では、S P リーチ後半第 2 パートにおいて、(A) チャンスアップ演出が実行されない場合、(B 1) 第 1 チャンスアップ演出のみが実行される場合、(B 2) 第 2 チャンスアップ演出のみが実行される場合、(B 3) チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出のみが実行される場合、(B 4) 激熱態様の第 3 チャンスアップ演出のみが実行される場合を説明するものとする。

【 0 5 9 9 】

(A) チャンスアップ演出が実行されない場合

図 9 - 3 5 (1) に示すように、S P リーチ後半第 2 パートが開始したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、いずれのチャンスアップ演出も実行せず、第 6 バトル画像を
10 画像表示装置 5 に表示させる。

【 0 6 0 0 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、いずれのチャンスアップ演出も実行されていないことに基づいて、アタッカーランプを消灯させている。

【 0 6 0 1 】

(B 1) 第 1 チャンスアップ演出のみが実行される場合

図 9 - 3 5 (B 1) に示すように、S P リーチ後半第 2 パートが開始したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 チャンスアップ演出を実行し、第 6 バトル画像における味方 C A 1 の拳に付加されるエフェクトを特殊態様で表示させる。

【 0 6 0 2 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 チャンスアップ演出が実行されていることに基づいて、チャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）を実行し、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 を白色に発光させている。
20

【 0 6 0 3 】

(B 2) 第 2 チャンスアップ演出のみが実行される場合

図 9 - 3 5 (B 2) に示すように、S P リーチ後半第 2 パートの第 8 バトル画像を表示させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 チャンスアップ演出を実行し、第 8 バトル画像における敵 C A 2 の拳からエフェクトを消去させる。

【 0 6 0 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 チャンスアップ演出が実行されていることに基づいて、チャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）を実行し、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 を白色に発光させている。
30

【 0 6 0 5 】

(B 3) チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出のみが実行される場合

図 9 - 3 6 (B 3) に示すように、S P リーチ後半第 2 パートが開始したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出を実行し、第 6 バトル画像において、画面の左下領域及び右上領域にチャンス態様の予告テロップ（「 C H A N C E 」の文字）を付加させる。

【 0 6 0 6 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出が実行されていることに基づいて、チャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）を実行し、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 を白色に発光させている。
40

【 0 6 0 7 】

(B 4) 激熱態様の第 3 チャンスアップ演出のみが実行される場合

図 9 - 3 6 (B 4) に示すように、S P リーチ後半第 2 パートが開始したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、激熱態様の第 3 チャンスアップ演出を実行し、第 6 バトル画像において、画面の左下領域及び右上領域に激熱態様の予告テロップ（「 激熱 」の文字）を付加させる。

【 0 6 0 8 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、激熱態様の第 3 チャンスアップ演出が実行され
50

ていることに基づいて、チャンスアップ関連発光演出（高期待度態様）を実行し、第1アタッカーランプ77L1を赤色に発光させている。

【0609】

〔第3実施形態〕

第1実施形態では、スーパーリーチの3回目の表示切替演出から5回目の表示切替演出（図9-8：T18～T29，図9-12及び図9-13（19）～（30））にかけて、操作部（本例では押しボタン31B）に関連した通常ボタン演出が実行される例を示した。本第3実施形態では、スーパーリーチの所定の期間に、操作部に関連した複数種類の演出が実行されるものとする。

【0610】

本実施形態では、スーパーリーチの表示結果が「大当たり」であるか否かを報知するときに、操作部（押しボタン31B）に関連したボタン演出を実行可能である。このボタン演出は、遊技者に操作部を操作するように促すための演出が実行されることを予告する演出と、遊技者に操作部を操作するように促すための演出と、で構成されている。また、ボタン演出として、第1ボタン演出と第2ボタン演出の複数種類の演出種別の演出が設けられている。

【0611】

〔第1ボタン演出〕

本実施形態では、スーパーリーチの3回目の表示切替演出から5回目の表示切替演出にかけて、操作部（本例では押しボタン31B）に関連した第1ボタン演出が実行される。

【0612】

第1ボタン演出は、表示結果が「大当たり」であるか否かを報知するときに、遊技者に操作部を操作するように促すための演出が実行されることを予告する演出（第1操作予告表示）と、遊技者に操作部を操作するように促すための演出（第1操作促進表示）と、で構成されている（図9-39及び図9-40参照）。以下、第1操作予告表示と第1操作促進表示を「押しボタン31Bに関連した画像」と称する。

【0613】

第1ボタン演出において、（1-1）渦巻き状のエフェクト（以下、「渦巻きエフェクト」と称する）が、繰り返し表示される第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに重畳表示されるとともに、4回目の表示切替演出（周期2秒）から5回目の表示切替演出（周期1秒）にかけて、押しボタン31Bを模した画像である第1操作予告表示が段階的に形成（強調）される。その後、（1-2）遊技者に操作部を操作するように促すための第1操作促進表示と、第1操作促進エフェクト表示と、が表示される。

【0614】

本実施形態では、第1操作予告表示が表示されている期間は、押しボタン31Bの操作が有効となっておらず、第1操作促進表示が表示されている期間は、押しボタン31Bの操作が有効となっている。

【0615】

なお、押しボタン31Bの操作が有効となっていない第1操作予告表示が表示されている期間において、通常の操作（押しボタン31Bを押下する操作）とは異なる特殊な操作（例えば、スティックコントローラ31Aを手前に3秒間引き続ける操作等）が行われた場合に、押しボタン31Bの操作を受け付けたときと同様の演出制御を行ってもよい。

【0616】

第1ボタン演出が開始されると、3回目の表示切替演出において、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトが重畳表示されることにより、仮想三次元空間に配置された各オブジェクトの視認性が低下する。

【0617】

次いで、4回目の表示切替演出において、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞ

10

20

30

40

50

れに渦巻きエフェクトが継続して重畳表示されるとともに、渦の中心部に、第1態様の第1操作予告表示が表示される。第1態様の第1操作予告表示は、後述する第2態様の第1操作予告表示よりも薄く、視認性が低い態様で表示される。

【0618】

次いで、5回目の表示切替演出において、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトが継続して重畳表示されるとともに、渦の中心部に表示されている第1操作予告表示の表示態様が第1態様から第2態様へと変化する。第2態様の第1操作予告表示は、第1態様の第1操作予告表示よりも濃く、視認性が高い態様で表示される。

【0619】

このようにして、第2態様の第1操作予告表示が第1態様の第1操作予告表示を経て段階的に形成される演出が実行されることにより、操作部（プッシュボタン31B）を用いた何らかの演出が実行されることが予告される。また、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれについて、渦巻きエフェクトと共に操作予告表示が表示されることにより、第1操作予告表示により示された操作部（プッシュボタン31B）の操作によってバトルの結果が報知されることが示唆される。

10

【0620】

（1-2）S Pリーチの後半第2パートが終了すると、後半第3パートに移行する。ここで、操作部（プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す第1操作促進表示が画面中央に表示される。ここで、第1操作促進表示の背景には、第1操作促進エフェクト表示が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方C A 1が勝利することを期待して操作部を操作する。

20

【0621】

第1ボタン演出では、第1操作予告表示や第1操作促進表示は、遊技者の視点を、遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態でプッシュボタン31Bを俯瞰した角度（以下、適宜「基本角度」と称する。）で表示される。即ち、第1操作予告表示や第1操作促進表示は、プッシュボタン31Bを俯瞰する角度を基本角度から変化させない状態で表示される。

【0622】

〔第2ボタン演出〕

本実施形態では、スーパーリーチの2回目の表示切替演出から5回目の表示切替演出にかけて、操作部（本例ではプッシュボタン31B）に関連した第2ボタン演出が実行される。

30

【0623】

第2ボタン演出は、表示結果が「大当たり」であることを報知するときに、遊技者に操作部を操作するように促すための演出が実行されることを予告する演出（第2操作予告表示）と、遊技者に操作部を操作するように促すための演出（第2操作促進表示）と、で構成されている（図9-41及び図9-42参照）。以下、第2操作予告表示と第2操作促進表示を「プッシュボタン31Bに関連した画像」と称する。

【0624】

第2ボタン演出においては、（2-1）第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれの視認性を低下させるブラックアウト画像が表示された後に、（2-2）同様に第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれの視認性を低下させる金色の炎を含む特別背景画像と、この特別背景画像上部から段階的に回転／落下しながら拡大されるプッシュボタン31Bを模した画像である第2操作予告表示と、味方C A 1と、第2味方C A 3と、が表示される。その後、（2-3）同様に第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれの視認性を低下させる金色の炎を含む特別背景画像と、遊技者に操作部を操作するように促すための第2操作促進表示と、味方C A 1と、第2味方C A 3と、が表示される。

40

【0625】

本実施形態では、第2操作予告表示が表示されている期間は、プッシュボタン31Bの操作が有効となっておらず、第2操作促進表示が表示されている期間は、プッシュボタン31Bの操作が有効となっている。

50

【 0 6 2 6 】

なお、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となっていない第 2 操作予告表示が表示されている期間において、通常の操作（プッシュボタン 3 1 B を押下する操作）とは異なる特殊な操作（例えば、スティックコントローラ 3 1 A を手前に 3 秒間引き続ける操作等）が行われた場合に、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたときと同様の演出制御を行ってもよい。

【 0 6 2 7 】

（ 2 - 1 ）第 2 ボタン演出が開始されると（ 2 回目の表示切替演出が開始されたタイミングで）、ブラックアウト画像が重畳表示されることにより、仮想三次元空間に配置された各オブジェクトの視認性が低下する。

10

【 0 6 2 8 】

（ 2 - 2 ）

（ 2 - 2 a ）次いで、ブラックアウト画像が消去されるとともに、背景画像として金色の炎を含む特別背景画像と、第 1 態様の第 2 操作予告表示が表示される。第 1 態様の第 2 操作予告表示は、後述する第 2 態様の第 2 操作予告表示や第 3 態様の第 2 操作予告表示よりも小さく、視認性が低い態様で表示される。

【 0 6 2 9 】

また、第 1 態様の第 2 操作予告表示は、プッシュボタン 3 1 B を俯瞰する角度を変化させた状態で表示される。本例では、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した角度（以下、適宜「第 1 角度」と称する。）で表示される。

20

【 0 6 3 0 】

このとき、第 1 態様の第 2 操作予告表示の近傍（例えば、第 2 操作予告表示の左方部と右方部）に、味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 が表示される。このときの味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 のサイズ（大きさ）は、第 2 操作予告表示のサイズに対応したサイズであり、後述する第 2 態様の第 2 操作促進表示や第 3 態様の第 2 操作促進表示が表示されるときに味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 のサイズよりも小さいサイズである。

【 0 6 3 1 】

（ 2 - 2 b ）次いで、背景画像として金色の炎を含む特別背景画像が継続して表示され、第 1 態様の第 2 操作予告表示が消去されるとともに、第 2 態様の第 2 操作予告表示が表示される。第 2 態様の第 2 操作予告表示は、第 1 態様の第 2 操作予告表示よりも大きく、視認性が高い態様、且つ、第 3 態様の第 2 操作予告表示よりも小さく、視認性が低い態様で表示される。

30

【 0 6 3 2 】

また、第 2 態様の第 2 操作予告表示は、プッシュボタン 3 1 B を俯瞰する角度を変化させた状態で表示される。本例では、第 1 角度とは異なる角度であって、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した角度（以下、適宜「第 2 角度」と称する。）で表示される。

【 0 6 3 3 】

このとき、第 2 態様の第 2 操作予告表示において、味方キャラクタ C A 1 （以下、「味方 C A 1 」と称する）が表示される。本例では、第 2 態様の第 2 操作予告表示に表示される画像として、味方 C A 1 の一部（味方 C A 1 の顔）が含まれている。

40

【 0 6 3 4 】

また、第 2 態様の第 2 操作予告表示の近傍（例えば、第 2 操作予告表示の左方部と右方部）に、味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 が継続して表示される。このときの味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 のサイズ（大きさ）は、第 2 操作予告表示のサイズに対応したサイズであり、第 1 態様の第 2 操作促進表示が表示されるときに味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 のサイズよりも大きいサイズであり、後述する第 3 態様の第 2 操作促進表示が表示されるときに味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 のサイズよりも小さいサイズである。

【 0 6 3 5 】

（ 2 - 2 c ）次いで、背景画像として金色の炎を含む特別背景画像が継続して表示され、第 2 態様の第 2 操作予告表示が消去されるとともに、第 3 態様の第 2 操作予告表示が表

50

示される。第3態様の第2操作予告表示は、第1態様の第2操作予告表示や第2態様の第2操作予告表示よりも大きく、視認性が高い態様で表示される。

【0636】

また、第3態様の第2操作予告表示は、プッシュボタン31Bを俯瞰する角度を変化させた状態で表示される。本例では、遊技者の視点を、遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態で、遊技機（遊技盤）に対して直交する軸を回転軸として左下方向に約90度回転させた位置からプッシュボタン31Bを俯瞰した角度（以下、適宜「第3角度」と称する。）で表示される。第3角度は、第1角度および第2角度とは異なる角度である。

【0637】

このとき、第3態様の第2操作予告表示において、第2味方キャラクタCA3（以下、「第2味方CA3」と称する）が表示される。本例では、第3態様の第2操作予告表示に表示される画像として、第2味方CA3の一部（第2味方CA3の顔）が含まれている。

10

【0638】

また、第3態様の第2操作予告表示の近傍（例えば、第2操作予告表示の左方部と右方部）に、味方CA1と第2味方CA3が継続して表示される。このときの味方CA1と第2味方CA3のサイズ（大きさ）は、第2操作予告表示のサイズに対応したサイズであり、第1態様の第2操作促進表示や第2態様の第2操作予告表示が表示されるときに味方CA1と第2味方CA3のサイズよりも大きいサイズである。

【0639】

（2-3）SPリーチの後半第2パートが終了すると、後半第3パートに移行する。ここで、背景画像として金色の炎を含む特別背景画像が継続して表示され、操作部（プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す第2操作促進表示が画面中央に表示される。このとき、第2操作促進表示は、金色に発光した態様で表示されるとともに、上下方向に動作を行っている態様で表示される。また、第2操作促進表示は、遊技者の視点を、遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態でプッシュボタン31Bを俯瞰した角度（以下、適宜「第4角度」と称する。）で表示される。

20

【0640】

本例では、この第4角度は、基本角度と同じ角度であるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、第4角度は、基本角度とは異なる角度であってもよい。例えば、第4角度は、第1角度と同じ角度であってもよいし、第2角度と同じ角度であってもよいし、第3角度と同じ角度であってもよいし、基本角度または第1角度～第3角度のいずれの角度とも異なる角度であってもよい。

30

【0641】

ここで、第2操作促進表示の背景には、金色の炎を含む特別背景画像とともに、味方CA1と第2味方CA3が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方CA1が勝利することを期待して操作部を操作する。

【0642】

また、SPリーチの後半第3パートに移行し、操作部（プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す第2操作促進表示が画面中央に表示されているとき、操作部（プッシュボタン31B）は、虹色に発光している。そして、プッシュボタン31Bに対して遊技者によって操作が行われると、プッシュボタン31Bは振動し、味方CA1が勝利することを報知する。このとき、操作部（プッシュボタン31B）は、継続して虹色に発光している。

40

【0643】

なお、上記の実施形態では、第2操作予告表示や第2操作促進表示が、プッシュボタン31Bを実際に視認可能な角度（正面、右上方等）から俯瞰した画像である例を示したが、このような形態に限らず、第2操作予告表示や第2操作促進表示が、プッシュボタン31Bを実際に視認困難な角度から俯瞰した画像であってもよい。

【0644】

例えば、第2操作予告表示や第2操作促進表示が、プッシュボタン31Bを遊技機の裏

50

側から俯瞰した角度や、プッシュボタン 3 1 B を遊技機の真下側から俯瞰した角度等の実際に視認困難な角度から俯瞰した画像であってもよい。

【 0 6 4 5 】

〔 変動開始時演出決定処理 〕

図 9 - 3 7 は、本実施形態における変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。ステップ S 0 3 T M 3 0 1 0 ~ ステップ S 0 3 T M 3 0 5 0 の処理は、第 1 実施形態における変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 1 0 1 0 ~ ステップ S 0 3 T M 1 0 5 0 と同様であるので、説明を省略する。

【 0 6 4 6 】

ステップ S 3 0 5 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン演出の演出種別を、ボタン演出の演出種別を決定するためのテーブル（図 9 - 3 8（5）参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 3 T M 3 0 6 0）、そのまま処理を終了する。

【 0 6 4 7 】

〔 変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル 〕

図 9 - 3 8（1）～（5）は、本実施形態における変動開始時演出決定処理において各種演出の実行有無や演出態様を決定するときに参照されるテーブルの一例である。図 9 - 3 8（1）～（4）は、図 9 - 1 9（1）～（4）に示した、第 1 実施形態における変動開始時演出決定処理において各種演出の実行有無や演出態様を決定するときに参照されるテーブルと同様であるので、説明を省略する。

【 0 6 4 8 】

＜ ボタン演出の演出種別を決定するためのテーブル ＞

図 9 - 3 8（5）は、変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 3 0 6 0 においてボタン演出の演出種別を決定するときに参照されるボタン演出の演出種別決定テーブルの一例である。

【 0 6 4 9 】

図 9 - 3 8（5）は、ボタン演出の演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 3 8（5）に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、ボタン演出の演出種別の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 0 6 5 0 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、ボタン演出の演出種別として、100%の割合で第 1 ボタン演出を実行することに決定する。即ち、表示結果が「はずれ」となる場合、ボタン演出の演出種別として第 2 ボタン演出が選択されることはない。

【 0 6 5 1 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、ボタン演出の演出種別として、90%の割合で第 1 ボタン演出を実行することに決定し、10%の割合で第 2 ボタン演出を実行することに決定する。即ち、表示結果が「大当たり」となる場合、ボタン演出の演出種別として、第 1 ボタン演出または第 2 ボタン演出のいずれかが選択される。

【 0 6 5 2 】

図 9 - 3 8（5）に示したように、第 2 ボタン演出が実行される場合は、第 1 ボタン演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【 0 6 5 3 】

また、第 2 ボタン演出は、表示結果が「大当たり」となる場合においてのみ実行される演出であるので、大当たり確定演出の一種である。

【 0 6 5 4 】

なお、上記の実施形態では、第 2 ボタン演出が大当たり確定演出である例を示したが、このような形態に限らず、第 2 ボタン演出が大当たり確定演出でなくてもよい。

【 0 6 5 5 】

10

20

30

40

50

例えば、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、ボタン演出の演出種別として、99%の割合で第1ボタン演出を実行することに決定し、1%の割合で第2ボタン演出を実行することに決定する。

【0656】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、ボタン演出の演出種別として、90%の割合で第1ボタン演出を実行することに決定し、10%の割合で第2ボタン演出を実行することに決定する。即ち、表示結果が「大当たり」となる場合、ボタン演出の演出種別として、第1ボタン演出または第2ボタン演出のいずれかが選択される。

10

【0657】

[第1ボタン演出の演出例]

図9-40は、第1ボタン演出が実行される場合の演出態様を示す説明図である。本例では、各回数の表示切替演出が開始されたときの演出態様が示されている。図9-39は、第1ボタン演出が実行される場合のSPリーチ発展以降の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【0658】

図9-40(1)に示すように、3回目の表示切替演出において、演出制御用CPU120は、第1ボタン演出を開始させると、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトUEFを重畳表示させることにより、仮想三次元空間に配置された各オブジェクトの視認性を低下させる（図9-39：T18）。

20

【0659】

次いで、図9-40(2)に示すように、4回目の表示切替演出において、演出制御用CPU120は、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトUEFを継続して重畳表示させるとともに、渦の中心部に、第1態様の第1操作予告表示BTX1を表示させる（図9-39：T22）。

【0660】

次いで、図9-40(3)に示すように、5回目の表示切替演出において、演出制御用CPU120は、第6バトル画像から第9バトル画像のそれぞれに渦巻きエフェクトUEFを継続して重畳表示させるとともに、渦の中心部に表示させている第1操作予告表示BTX2の表示態様を第1態様から第2態様へと変化させる（図9-39：T26）。

30

【0661】

次いで、図9-40(4)に示すように、SPリーチの後半第2パートが終了すると、後半第3パートに移行する。このとき、演出制御用CPU120は、第1操作促進エフェクト表示を画面中央以外の領域に表示させるとともに、第1操作促進表示BTXを画面中央に表示させる（図9-39：T30）。このとき、第1操作促進表示BTXは、押しボタン31Bを基本角度で俯瞰した状態で表示される。

【0662】

[第2ボタン演出の演出例]

図9-42は、第2ボタン演出が実行される場合の演出態様を示す説明図である。図9-41は、第2ボタン演出が実行される場合のSPリーチ発展以降の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

40

【0663】

図9-42(1)に示すように、2回目の表示切替演出が開始されたタイミング（図9-41：T14）で、演出制御用CPU120は、第2ボタン演出を開始させると、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト画像BOを重畳表示させることにより、仮想三次元空間に配置された各オブジェクトの視認性を低下させる。

【0664】

このように、SPリーチの後半第2パートの途中で、第2ボタン演出が開始され、表示されていたバトル演出に関連する演出画像の視認性が低下することによって、画像表示装

50

置 5 において視認可能な演出としてのバトル演出を中断させることができる。

【 0 6 6 5 】

次いで、図 9 - 4 2 (2) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ブラックアウト画像 B 0 を消去させるとともに、背景画像として金色の炎を含む特別背景画像 B I と、第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1 とを表示させる (図 9 - 4 1 : T 1 2)。このとき、第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1 は、プッシュボタン 3 1 B を第 1 角度で俯瞰した状態、且つ、第 2 操作予告表示 B T Y 1 の中心が画面上部に位置している状態で表示させる。

【 0 6 6 6 】

本例では、特別背景画像 B I は、金色の炎と、黒色の背景とを含む画像である。特別背景画像 B I の金色の炎は、特別背景画像 B I 全体の約 8 0 % の領域に表示され、特別背景画像 B I の黒い背景は、特別背景画像 B I 全体の約 2 0 % の領域に表示される。このような形態に限らず、特別背景画像 B I のうち金色の炎が表示される表示領域は、特別背景画像 B I 全体の 5 0 % より高い割合で表示されればよく、5 1 % であってもよいし、1 0 0 % であってもよい。

10

【 0 6 6 7 】

次いで、図 9 - 4 2 (3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 態様から第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 に変化させる (図 9 - 4 1 : T 1 5)。このとき、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 は、プッシュボタン 3 1 B を第 2 角度で俯瞰した状態、且つ、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 の中心が、第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1 の中心の位置よりも下方であって、画面中央部に位置している状態で表示される。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 において、味方 C A 1 の一部 (本例では、味方 C A 1 の顔) を含む画像を表示させる。

20

【 0 6 6 8 】

なお、上記の実施形態では、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 のうち操作有効部と操作非有効部のいずれの領域にも、味方 C A 1 の一部を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 のうち操作有効部または操作非有効部のいずれか一方の領域に、味方 C A 1 の一部を表示させてもよい。例えば、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 のうち操作有効部の領域に、味方 C A 1 の一部を表示させる。

【 0 6 6 9 】

30

次いで、図 9 - 4 2 (4) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 態様から第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 に変化させる (図 9 - 4 1 : T 2 1)。このとき、第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 は、プッシュボタン 3 1 B を第 3 角度で俯瞰した状態、且つ、第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 の中心が、第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 の中心の位置よりも下方であって、画面中央部に位置している状態で表示される。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 において、第 2 味方 C A 3 の一部 (本例では、第 2 味方 C A 3 の顔) を含む画像を表示させる。

【 0 6 7 0 】

なお、上記の実施形態では、第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 のうち操作有効部と操作非有効部のいずれの領域にも、第 2 味方 C A 3 の一部を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 のうち操作有効部または操作非有効部のいずれか一方の領域に、第 2 味方 C A 3 の一部を表示させてもよい。例えば、第 3 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 3 のうち操作有効部の領域に、第 2 味方 C A 3 の一部を表示させる。

40

【 0 6 7 1 】

次いで、図 9 - 4 2 (5) 及び (6) に示すように、S P リーチの後半第 2 パートが終了し、後半第 3 パートに移行すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、背景画像として特別背景画像 B I を継続して表示させ、操作部 (プッシュボタン 3 1 B) を操作するよう遊技者に促す第 2 操作促進表示 B T Y を画像表示装置 5 の画面下部に表示させる (図 9 - 4 1 : T 3 0)。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 操作促進表示 B T Y の背景に、特別背

50

景画像 B I とともに、味方 C A 1 と第 2 味方 C A 3 を表示させている。

【 0 6 7 2 】

このとき、第 2 操作促進表示は、金色に発光した態様で表示されるとともに、上下方向に動作を行っている態様で表示される。図 9 - 4 2 (5) には、下方向に動作を行っている態様の第 2 操作促進表示 B T Y が表示されており、図 9 - 4 2 (6) には、上方向に動作を行っている態様の第 2 操作促進表示 B T Y が表示されている。

【 0 6 7 3 】

次いで、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、勝利演出を実行する。勝利演出では、味方 C A 1 を画面中央に大きく表示させるとともに、可動体を後退位置 (第 1 位置) から進出位置 (第 2 位置) まで移動させ、画面下部領域に共通の飾り図柄の組合せ (本例では「 3 3 3 」) を停止させる (不図示) 。

【 0 6 7 4 】

このように、遊技者によって操作部が操作され、第 2 ボタン演出が終了し、バトル演出に関連する演出画像 (ここでは、勝利演出に関連する演出画像) が表示されることによって、画像表示装置 5 において視認可能な演出としてのバトル演出を再開させることができる。

【 0 6 7 5 】

このように、第 1 ボタン演出は、S P リーチのバトル演出の途中の第 1 ボタン演出が開始されたタイミングよりも後のバトル演出の勝敗分岐のタイミングまで、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知されない。一方で、第 2 ボタン演出は、大当たり確定演出であるので、S P リーチのバトル演出の途中の第 2 ボタン演出が開始されたタイミングで、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることを遊技者に報知することができる。従って、第 2 ボタン演出の特別感を際立たせることができ、スーパーリーチの興趣を向上できる。

【 0 6 7 6 】

上記の実施形態では、第 2 ボタン演出は、画像表示装置 5 を用いた演出である例を示したが、このような形態に限らず、第 2 ボタン演出は、画像表示装置 5 を用いるとともに、画像表示装置 5 とは異なる演出装置を用いた演出であってもよい。

【 0 6 7 7 】

例えば、第 2 ボタン演出は、画像表示装置 5 を用いて第 1 態様の第 2 操作予告表示、第 2 態様の第 2 操作予告表示、第 3 態様の第 2 操作予告表示、第 2 操作促進表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R を用いて効果音が再生出力される。

【 0 6 7 8 】

このとき、第 1 態様の第 2 操作予告表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 A」、第 2 態様の第 2 操作予告表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 B」、第 3 態様の第 2 操作予告表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 C」、第 2 操作促進表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 D」とする。

【 0 6 7 9 】

これらの効果音は、効果音 A < 効果音 B < 効果音 C < 効果音 D の高低関係で音程 (キー) を設定してもよく、効果音 A < 効果音 B < 効果音 C < 効果音 D の大小関係で音量 (ボリューム) を設定してもよい。

【 0 6 8 0 】

なお、上記の実施形態では、勝利演出として、味方キャラクタ C A 1 と表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組合せが表示される例を示したが、このような形態に限らず、勝利演出として、他の演出を実行してもよい。

【 0 6 8 1 】

例えば、パチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 の画面の最前面に導光板が備えられる構成を採用した場合、勝利演出として、味方キャラクタ C A 1 と表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組合せが表示されるとともに、導光板が虹色に発光する導光板発光演出を実行してもよい。

10

20

30

40

50

【0682】

また、勝利演出として、味方キャラクターCA1と表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが表示されるとともに、導光板発光演出を模した演出画像（導光板が発光している様子を模した画像（映像））を画像表示装置5の画面上に表示させる擬似導光板発光演出を実行してもよい。

【0683】

[演出画像の表示色]

図9-43は、画像表示装置5の画面上に表示される画像の色（以下、適宜「表示色」と称する。）の波長（nm）を示す説明図である。

【0684】

図9-43に示すように、本実施形態における表示色は、

- ・紫色：380～430（nm）
- ・藍色：430～460（nm）
- ・青色：460～500（nm）
- ・緑色：500～570（nm）
- ・黄色：570～590（nm）
- ・橙色：590～610（nm）
- ・赤色：610～780（nm）

の波長範囲が設定されている。

【0685】

<金色の同系色>

本実施形態では、激熱態様の第3チャンスアップ演出における予告テロップの表示色や、第2ボタン演出における特別背景画像に含まれる炎の表示色は、いずれも金色に設定されている。

【0686】

本実施形態では、金色の同系色として特定の表示色を設定することが可能である。金色の同系色とは、金色に同じ又は近い表示色であって、遊技者に金色と関連づけさせることができる表示色の一種である。本例では、金色の同系色とは、金色と、以下に示す波長範囲の表示色と、を含むものとする。

【0687】

具体的には、図9-43に示すように、本実施形態における金色の同系色は、550～600（nm）の波長範囲に設定されている。

この波長範囲に対応する表示色は、

- ・黄緑色：550～570（nm）
- ・黄色：570～590（nm）
- ・山吹色：590～60（nm）

となっている。

【0688】

従って、表示色が黄緑色、黄色、山吹色である演出画像が表示された場合、これらの演出画像は、金色の同系色で表示されていることとなる。

【0689】

なお、上記の実施形態では、激熱態様の第3チャンスアップ演出における予告テロップの表示色：金色と、第2ボタン演出における特別背景画像に含まれる炎の表示色：金色の同系色とが、関連している例を示したが、このような形態に限らず、他の表示色に関して関連しているような構成を採用してもよい。

【0690】

例えば、赤色に関して関連している構成を採用してもよく、第2ボタン演出における特別背景画像の表示色において赤色の同系色が最も高い割合で含まれている場合に、赤帯態様の第4チャンスアップの台詞テロップの表示色：赤色と、第2ボタン演出における特別背景画像の炎（赤色、橙色、黄色等）の表示色：赤色の同系色とが、関連している。

10

20

30

40

50

【 0 6 9 1 】

(効果 1)

上記の実施形態に示した遊技機では、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するバトル演出を画像表示装置5において実行可能となっている。そして、バトル演出では、仮想三次元空間において、味方CA1と敵CA2とを向かい合う位置に配置させることが可能であり、味方CA1が敵CA2に勝利する勝利演出によって大当り遊技状態に制御されることを示唆（報知）することが可能であり、味方CA1が敵CA2に敗北する敗北演出によって大当り遊技状態に制御されないことを示唆することが可能となっている。

【 0 6 9 2 】

バトル演出の後半第2パートにおいては、味方CA1を正面側（内側第1視点（IE1））から見た画像である第6バトル画像（図9-11（11）等）と、敵CA2を正面側（内側第3視点（IE3））から見た画像である第8バトル画像（図9-11（13）等）と、味方CA1と敵CA2の何れのキャラクタも表示されておらず、第6バトル画像が表示された後、第8バトル画像が表示される前に表示可能であり、木BG1を正面側（内側第2視点（IE2））から見た画像である第7バトル画像（図9-11（12）等）と、味方CA1と敵CA2の何れのキャラクタも表示されておらず、第8バトル画像が表示された後、第6バトル画像が再度表示される前に表示可能であり、ビルBG2を正面側（内側第4視点（IE4））から見た画像である第9バトル画像（図9-11（14）等）と、を表示可能となっている。そして、第6バトル画像から第9バトル画像を順次表示させた後に、勝利演出または敗北演出を実行するようにしている（図9-14）。

【 0 6 9 3 】

このような構成によれば、まず、第6バトル画像（図9-11（11）等）が表示されることにより、味方CA1の表情や付加されたエフェクト等の詳細な態様を把握することが可能であり、次いで、第8バトル画像（図9-11（13）等）が表示されることにより、敵CA2の表情や付加されたエフェクト等の詳細な態様を把握することができる。ここで、第6バトル画像（味方CA1）から第8バトル画像（敵CA2）への移行の際に、第7バトル画像（木BG1）を挟むことによって、また、第8バトル画像（敵CA2）から第6バトル画像（味方CA1）への移行の際に、第9バトル画像（ビルBG2）を挟むことによって、各オブジェクトが配置されている所定の仮想三次元空間内において、視点が連続的に切り替えられていることを遊技者に実感させることができる。また、内側視点（IE）に基づく仮想スクリーンの位置が切り替わることによって、あたかも遊技者自身が味方CA1と敵CA2との間にいるかのような臨場感を感じさせることができる。このように、仮想三次元空間を利用した迫力のある演出画像を遊技者に提供することができ、バトル演出の興趣を大きく向上させることができる。

【 0 6 9 4 】

(効果 2)

上記の実施形態に示した遊技機では、演出制御用CPU120は、SPリーチ前半（図9-9）と、後半第1パート（図9-10）とにおいて、味方CA1と敵CA2とを同時に表示させることが可能となっており、内側視点（IE）への移行前に、味方CA1と敵CA2とのバトルが行われることを遊技者に認識させることが可能となっている。そして、内側視点（IE）に基づいて第6バトル画像から第9バトル画像までの切替が実行された後に、勝利演出または敗北演出が実行されることにより、バトルへの注目を高めた状態でバトルの結果を報知する（大当りの発生を示唆する）ことができる。

【 0 6 9 5 】

(効果 3)

上記の実施形態に示した遊技機では、キャラクタが表示される第6バトル画像、第8バトル画像に関しては、表示期間が比較的長く設定されており、次のバトル画像（第7バトル画像、第9バトル画像）に切り替わる速度（演出進行速度）が遅い。一方で、キャラクタが表示されない第7バトル画像、第9バトル画像に関しては、表示期間が比較的短く設

10

20

30

40

50

定されており、次の画像（第 8 バトル画像、第 6 バトル画像）に切り替わる速度（演出進行速度）が早い。

【 0 6 9 6 】

このような構成によれば、キャラクタが表示される時は演出進行速度が比較的遅いため、遊技者はキャラクタの表情や付加されたエフェクトをしっかりと観察しやすく、キャラクタが表示されない時は演出進行速度が比較的速いため、キャラクタが表示される画面に切り替わった際にキャラクタの登場をより印象付けることができるとともに、交互に表示されるキャラクタ間のバトルであることを強調することができる。

【 0 6 9 7 】

（効果 4）

上記の実施形態に示した遊技機では、演出制御用 CPU 120 は、第 6 バトル画像から第 9 バトル画像までの表示切替を繰り返し複数回実行可能であり、その表示切替周期に関して、10 秒、9 秒、5 秒、2 秒、1 秒と徐々に短くすることが可能である（図 9 - 8）。

【 0 6 9 8 】

このような構成によれば、第 6 バトル画像から第 9 バトル画像までの表示切替制御が複数回繰り返される場合であっても、後に実行される表示切替制御の表示切替周期が短くなることにより、画面変化のスピード感を生じさせて表示切替制御に対して単調さを感じさせないようにすることができる。

【 0 6 9 9 】

（効果 5）

上記の実施形態に示した遊技機では、演出制御用 CPU 120 は、操作手段（プッシュボタン 31B）の操作を促進する操作促進表示 BT1 を画像表示装置 5 に表示させることが可能である（図 9 - 14（31））。ここで、第 6 バトル画像から第 9 バトル画像までの表示切替を繰り返し 5 回（それぞれの周期は 10 秒、9 秒、5 秒、2 秒、1 秒）実行した後に、操作促進表示 BT1 を画像表示装置 5 に表示させるようにしており、3 回目の表示切替（周期 5 秒）から 5 回目の表示切替（周期 1 秒）にかけて、段階的に操作促進表示 BT1 が形成されてゆく形成演出が実行されている。

【 0 7 0 0 】

形成演出では、渦巻きエフェクト UEF の出現により、操作促進表示 BT1 が形成されることが示唆され（第 1 段階：図 9 - 12（19）～（22））、次いで、第 1 態様の操作予告表示 BTA1 が表示され（第 2 段階：図 9 - 12（23）～（26））、次いで、第 2 態様の操作予告表示 BTA2 が表示され（第 3 段階：図 9 - 13（27）～（30））、最終的に操作促進表示 BT1 が完成する（最終段階：図 9 - 14（31））。

【 0 7 0 1 】

このような構成によれば、第 6 バトル画像から第 9 バトル画像までの表示切替制御の周期が短くなってゆくことに対応して、操作促進表示 BT1 が徐々に形成されてゆくこととなるため、画面変化のスピード感の向上に伴って、操作促進表示 BT1 に対する遊技者の関心を高めることができ、複数回実行される表示切替制御と並行して実行される形成演出によって効率的に興味を向上させることができる。

【 0 7 0 2 】

（効果 6）

上記の実施形態に示した遊技機では、演出制御用 CPU 120 は、最後の表示切替制御が実行されて、完成した操作促進表示 BT1 が表示されたときに、その背景側に味方 CA1 と敵 CA2 とを表示させるようにしている。ここで、画面左上領域に味方 CA1 を表示し、画面右下領域に敵 CA2 を表示し、画面中央領域に操作促進表示 BT1 を表示させるようにすることで、それぞれを遊技者が明確に視認できるようにしている。

【 0 7 0 3 】

このような構成によれば、画像表示装置 5 の表示領域を有効に利用して、味方 CA1 と敵 CA2 との間に操作促進表示 BT1 を表示させることにより、操作部の操作によって味方 CA1 と敵 CA2 とのバトルに決着がつくことを示唆することができ、キャラクタ間の

10

20

30

40

50

バトルを一層盛り上げることができる。

【 0 7 0 4 】

(効果 7)

上記の実施形態に示した遊技機では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチの後半第 1 パートから後半第 2 パートに移行するときに、ホワイトアウト演出を実行するようにしている (図 9 - 8 : T 9 , 図 9 - 1 0 (1 0)) 。

【 0 7 0 5 】

このような構成によれば、外側視点に基づく後半第 1 パートが実行されているときにホワイトアウト演出を実行することにより、遊技者の関心を仮想三次元空間に配置されたオブジェクトから一旦そらすことができる。その後に内側視点に基づく後半第 2 パートに移行することで、遊技者の関心を改めて仮想三次元空間に配置されたオブジェクトに向けさせることができる。これにより、外側視点から内側視点への変化による違和感を抑制するとともに、バトル演出に注目する契機を複数回設けることができる。

【 0 7 0 6 】

(効果 8)

図 9 - 1 6 に示したように、S P リーチの後半第 2 パートの第 3 チャンスアップ演出の演出映像が表示されているときに、可動体 Y M を後退位置から進出位置に移動させている。また、図 9 - 2 3 及び図 9 - 2 4 に示したように、大当たりラウンド期間に、S P 後半第 2 パートの第 3 チャンスアップ演出の演出映像 (激熱態様の予告テロップ) を含むリプレイ映像を表示させている。このとき、S P 後半第 2 パートの第 3 チャンスアップ演出の演出映像を含むリプレイ映像が表示されているときに、可動体 Y M を後退位置から進出位置に移動させていない。

【 0 7 0 7 】

このような構成によれば、S P リーチにおいて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後、大当たり遊技状態に制御されたときに、第 3 チャンスアップ演出 (激熱態様の予告テロップ) が実行される S P リーチの後半第 2 パートの演出映像を含むリプレイ映像を画像表示装置 5 に表示させることによって、大当たり遊技状態に制御されるときに第 3 チャンスアップ演出が実行される S P リーチの後半第 2 パートの演出映像を再度見たいという遊技者のニーズを満たすことができるとともに、リプレイ映像において第 3 チャンスアップ演出の演出映像が表示されたときに、可動体 Y M を後退位置から進出位置に移動させることを制限することによって、画像表示装置 5 の視認性を低下させてしまうことを防止し、大当たり遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 7 0 8 】

(効果 9)

図 9 - 2 3 及び図 9 - 2 4 に示したように、ミュージックビデオ演出の「映像 (A)」、「映像 (B)」、又は「映像 (C)」のいずれかのミュージックビデオ演出映像と、「C a p t e r 1」、「C a p t e r 2」、又は「C a p t e r 3」のいずれかのリプレイ映像と、リプレイ予告演出のリプレイ予告表示 (「次ラウンドバトルリプレイ」の文字) と、が表示されている。

【 0 7 0 9 】

このような構成によれば、大当たり遊技状態に制御されるときに「C a p t e r 1」、「C a p t e r 2」、又は「C a p t e r 3」のいずれかのリプレイ映像を S P リーチとは異なる大当たり遊技状態に制御されているときにも表示させることによって、大当たり遊技状態に制御されるときに「C a p t e r 1」、「C a p t e r 2」、又は「C a p t e r 3」のいずれかのリプレイ映像を再度見たいという遊技者のニーズを満たすことができるとともに、大当たり遊技状態に制御されているときの演出のバリエーションを増やすことができ、大当たり遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 7 1 0 】

(効果 1 0)

図 9 - 2 2 に示したように、「3 R 大当たり」である場合には、大当たりラウンド遊技にお

10

20

30

40

50

いて、リプレイ演出は実行されない。一方で、図 9 - 2 3 及び図 9 - 2 4 に示したように、「10R大当り」である場合には、大当りラウンド遊技において、リプレイ演出は実行されている。

【0711】

このような構成によれば、「10R大当り」である大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の映像としてリプレイ映像を表示させることによって、「10R大当り」の方が「3R大当り」よりも特別感が増すとともに、遊技者に大当り種別にも注目させることができ、大当り遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【0712】

(効果11)

図示はしていないが、大当り遊技状態に制御される直前に実行されていた変動表示のSPリーチ(バトル演出)において、激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行されていたときに、リプレイ演出のリプレイ映像では、第3チャンスアップ演出に関連する演出画像(予告テロップ)の表示は制限されてもよい。

【0713】

このような構成によれば、リプレイ映像において、チャンスアップ演出に関連する演出映像を表示させることを制限することによって、リプレイ映像のためにチャンスアップ演出に関連する演出映像の表示有無を決定する処理を省略することができ、演出制御の処理負担を軽減できる。

【0714】

(効果12)

図 9 - 2 3 及び図 9 - 2 4 に示したように、リプレイ映像として選択されたChapterが最後まで到達すると、直前に表示されていたChapterのリプレイ映像と同じ映像が再び最初から表示される。

【0715】

このような構成によれば、大当り遊技状態がする前にリプレイ映像の表示が終了したときに、リプレイ映像を最初から表示させることによって、大当り遊技状態に制御されているときにイレギュラーな状況(例えば、遊技者が右打ちを忘れている状況、遊技球が詰まってしまう大入賞口に向けて発射できない状況等)が発生した場合に、画像表示装置5の画面上におけるリプレイ映像に関して円滑に演出を進行させることができ、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【0716】

(効果13)

図 9 - 2 3 (2) に示したように、リプレイ映像選択期間に、画像表示装置5の画面左部にリプレイ映像選択アイコンが表示され、画像表示装置5の画面右部にリプレイ映像選択促進表示BT1が表示される。そして、遊技者が、プッシュボタン31Bを操作することによって、リプレイ映像アイコンに対応した任意のチャプター(「Chapter1」、「Chapter2」、「Chapter3」)をリプレイ映像として選択/決定することができる。

【0717】

このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されるときに、遊技者が、リプレイ映像として、「Chapter1」、「Chapter2」、又は「Chapter3」のうち少なくとも一つを選択することが可能であることによって、大当り遊技状態におけるリプレイ映像を表示させるための期間が不足してしまうことを防止できるとともに、遊技者が任意のリプレイ映像を選択することができることで、より効果的にリプレイ映像を表示させることができ、大当り遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【0718】

(効果14)

図 9 - 2 3 及び図 9 - 2 4 に示したように、リプレイ映像選択期間に、遊技者が、プッシュボタン31Bを操作することによって、「Chapter2」をリプレイ映像として選

10

20

30

40

50

択 / 決定した場合に、大当たりラウンド期間に、S P リーチの後半第 2 パートの演出映像を含むリプレイ映像を表示させている。

【 0 7 1 9 】

このような構成によれば、S P リーチの後半第 2 パートの演出映像を少なくとも含むリプレイ映像を画像表示装置 5 に表示させることによって、大当たり遊技状態に制御されるときに S P リーチの後半第 2 パートの演出映像を再度見たいという遊技者のニーズを満たすことができるとともに、より効果的にリプレイ映像を表示させることができ、大当たり遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 7 2 0 】

(効果 1 5)

図 9 - 2 4 (1 0 B) ~ (1 2 B) に示したように、大当たりが発生したときに記憶されている保留情報において、将来的に「当り」となる保留情報がある場合に、大当たり遊技状態の終了後に大当たり発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを報知する画像保留連演出 (画像表示装置 5 の画面右部の「 V G E T 」の文字) が実行されている。

【 0 7 2 1 】

このような構成によれば、大当たり遊技状態に制御されているときに、開始条件が成立していない変動表示の表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが示唆されることによって、遊技者に意外性を与えることができ、より効果的にリプレイ映像を表示させることができ、大当たり遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 7 2 2 】

(効果 1 6)

図 9 - 2 7 ~ 図 9 - 3 0 に示したように、大当たりラウンド遊技において、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことに基づいて、アタッカーランプ 7 7 L 1 ~ 7 7 L 9 のいずれかのアタッカーランプを発光させるアタッカーランプ発光演出が実行されている。

【 0 7 2 3 】

また、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせしており、大入賞口への 1 ~ 3 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、入賞数に対応したアタッカーランプ (第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 ~ 第 3 アタッカーランプ 7 7 L 3) を新たに橙色に発光させるアタッカーランプ発光演出が実行され、大入賞口への 4 ~ 6 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、入賞数に対応したアタッカーランプ (第 4 アタッカーランプ 7 7 L 4 ~ 第 6 アタッカーランプ 7 7 L 6) を新たに桃色に発光させるアタッカーランプ発光演出が実行され、大入賞口への 7 ~ 9 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、入賞数に対応したアタッカーランプ (第 7 アタッカーランプ 7 7 L 7 ~ 第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9) を新たに赤色に発光させるアタッカーランプ発光演出が実行される。

【 0 7 2 4 】

そして、大当たりラウンド遊技において、大入賞口への遊技球の入賞を検出した場合に、画像表示装置 5 の画面上で、ミュージックビデオ演出やラウンド数表示演出が実行される一方で、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを報知する賞球数表示演出等の実行が制限される。

【 0 7 2 5 】

このような構成によれば、画像表示装置 5 を用いて大入賞口への遊技球の入賞数を示唆することを制限し、アタッカーランプを用いて大入賞口への遊技球の入賞数を示唆することによって、画像表示装置 5 において実行されている大当たりラウンド演出の各演出の視認性を低下させてしまうことを防止でき、大当たり遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 7 2 6 】

(効果 1 7)

図 9 - 2 7 ~ 図 9 - 3 0 に示したように、大当たりラウンド入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせしており、大入賞口への 1 ~

10

20

30

40

50

3 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、入賞数に対応したアタッカーランプ（第 1 アタッカーランプ 77L1 ~ 第 3 アタッカーランプ 77L3）を新たに橙色に発光させるアタッカーランプ発光演出が実行され、大入賞口への 4 ~ 6 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、入賞数に対応したアタッカーランプ（第 4 アタッカーランプ 77L4 ~ 第 6 アタッカーランプ 77L6）を新たに桃色に発光させるアタッカーランプ発光演出が実行され、大入賞口への 7 ~ 9 個目の遊技球の入賞を検出したことに基づいて、入賞数に対応したアタッカーランプ（第 7 アタッカーランプ 77L7 ~ 第 9 アタッカーランプ 77L9）を新たに赤色に発光させるアタッカーランプ発光演出が実行される。

【0727】

このような構成によれば、大当り遊技状態に制御されているときに、大入賞口への遊技球の入賞数に対応してアタッカーランプの発光態様を異ならせることによって、アタッカーランプに注目させることができ、大当り遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【0728】

（効果 18）

図 9 - 31 に示したように、大当りが発生したときに記憶されている保留情報において、将来的に「当り」となる保留情報がある場合に、大当り遊技状態の終了後に大当り発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを報知する発光保留連演出（6 ラウンド目の大当りラウンド遊技において、大入賞口への 5 個目の遊技球の入賞を検出したときに、第 5 アタッカーランプ 77L5 を虹色に発光させる演出）が実行されている。

【0729】

このような構成によれば、アタッカーランプにおいて、大入賞口への遊技球の入賞数以外にも、開始条件が成立していない変動表示の表示結果が「大当り」又は「小当り」のいずれかであることを示唆することができ、遊技者に意外性を与えることができ、大当り状態における遊技の興趣を向上できる。

【0730】

（効果 19）

図 9 - 32 に示したように、オーバー入賞が検出されたときに、虹色に発光しているアタッカーランプを特殊発光（例えば、強発光）させることによって、オーバー入賞の発生を報知するオーバー入賞演出が実行されている。

【0731】

このような構成によれば、アタッカーランプにおいて、大入賞口への遊技球の入賞数を報知できること以外にも、遊技者に所定数（10 個）よりも多い数の遊技球が大入賞口に入賞したことを認識させることができ、大当り遊技状態における遊技の興趣を向上できる。

【0732】

（効果 20）

図 9 - 33 に示したように、小当り遊技において V 入賞が検出されたときに、小当り入賞個数カウンタのカウントに応じて発光しているアタッカーランプを特殊発光（例えば、強発光）させることによって V 入賞の発生を報知するアタッカーランプ V 入賞報知演出が実行されている。

【0733】

このような構成によれば、アタッカーランプにおいて、大入賞口への遊技球の入賞数を報知できること以外にも、遊技者に遊技球が V 入賞領域 870 を通過したことを認識させることができるとともに、遊技球を V 入賞領域 870 に通過させていない状況を防止でき、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【0734】

（効果 21）

図 9 - 34 に示したように、大当り遊技状態中に電断が発生し、その後、電源が復旧したときに、大当りラウンド演出に関連する演出画像よりも表示優先度の高い復旧表示 FV（「電源復旧中」の文字を含む画像）が画像表示装置 5 に表示される。この復旧表示 FV

10

20

30

40

50

が画像表示装置 5 に表示されているときに、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせてアタッカーランプを発光させる。

【 0 7 3 5 】

このような構成によれば、大当り遊技状態中に電断が発生し、その後、電源が復旧した場合に、画像表示装置 5 に復旧表示 F V を表示させているときに、大入賞口への遊技球の入賞数をアタッカーランプの発光態様で示唆することによって、現在の遊技状態が大当り遊技状態に制御されていることを遊技者に適確に示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【 0 7 3 6 】

(効果 2 2)

図 9 - 3 5 及び図 9 - 3 6 に示したように、低期待度のチャンスアップ演出（例えば、チャンス態様の第 3 チャンスアップ演出）が実行された場合、アタッカーランプを白色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（低期待度態様）が実行されており、高期待度のチャンスアップ演出（例えば、激熱態様の第 3 チャンスアップ演出）が実行された場合、アタッカーランプを赤色に発光させるチャンスアップ関連発光演出（高期待度態様）が実行されている。

【 0 7 3 7 】

このような構成によれば、アタッカーランプにおいて、チャンスアップ演出の実行回数と、実行されたチャンスアップ演出の種別とが示唆されることによって、遊技者は、S P リーチが大当り状態に制御される割合が高いのか否かを容易に確認することができ、S P リーチの興趣を向上できる。

【 0 7 3 8 】

(効果 2 3)

図 9 - 4 0 に示したように、第 1 ボタン演出において、遊技者の視点を遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態でプッシュボタン 3 1 B を俯瞰した基本角度で表示させる第 1 操作促進表示 B T X が表示されている。そして、第 1 操作促進表示 B T X が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される。

【 0 7 3 9 】

図 9 - 4 2 に示したように、第 2 ボタン演出において、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 1 角度で表示させる第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1 と、第 1 角度とは異なる角度であって、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 2 角度で表示させる第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 と、第 4 角度で表示させる画像であって第 1 操作促進表示 B T X とは異なる第 2 操作促進表示 B T Y と、が表示されている。そして、第 2 操作促進表示 B T Y が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される。

【 0 7 4 0 】

このような構成によれば、第 2 ボタン演出より大当り期待度の低い第 1 ボタン演出において、第 1 操作促進表示 B T X は、プッシュボタン 3 1 B を一種類の角度から俯瞰して表示させている画像である一方で、第 1 ボタン演出より大当り期待度の高い第 2 ボタン演出において、第 2 操作予告表示および第 2 操作促進表示は、プッシュボタン 3 1 B を複数種類の角度から俯瞰して表示させている画像であることによって、第 1 ボタン演出よりも第 2 ボタン演出の方に特別感を出すことができ、ボタン演出が実行される S P リーチにおける興趣を向上できる。

【 0 7 4 1 】

(効果 2 4)

図 9 - 1 6 に示したように、S P リーチにおいて、第 3 チャンスアップ演出が実行され、予告テロップが表示されている。また、図 9 - 1 9 (3) に示したように、予告テロップのうち、白色予告テロップ < 金色予告テロップの関係で大当り期待度が異なっている。

【 0 7 4 2 】

図 9 - 4 0 に示したように、第 1 ボタン演出において、遊技者の視点を遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態でプッシュボタン 3 1 B を俯瞰した基本角度で表示させる第 1 操作促進表示 B T X が表示されている。そして、第 1 操作促進表示 B T X が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される。

【 0 7 4 3 】

図 9 - 4 2 に示したように、第 2 ボタン演出において、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 1 角度で表示させる第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1 と、第 4 角度で表示させる画像であって第 1 操作促進表示 B T X とは異なる第 2 操作促進表示 B T Y と、が表示されている。そして、第 2 操作促進表示 B T Y が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される。

10

【 0 7 4 4 】

また、第 2 ボタン演出が実行されるときに、背景画像として特別背景画像 B I が表示されている。この特別背景画像は、金色予告テロップと同じ金色の同系色を含む複数色（金色、黒色）で構成されている。これらの複数色のうち各色が占める割合は、特別背景画像では、金色：約 8 0 %，黒色：約 2 0 % となっており、これらの複数色のうち金色予告テロップと同じ金色の同系色が占める割合が最も高い。

【 0 7 4 5 】

このような構成によれば、第 2 ボタン演出が実行されるときに背景画像として、大当たり期待度は高いことを示唆する金色予告テロップと同じ金色の同系色を少なくとも含む複数色のうち金色予告テロップと同じ金色の同系色が占める割合が最も高いことによって、第 1 ボタン演出よりも第 2 ボタン演出の方に特別感を出すことができるとともに、遊技者に、大当たり遊技状態に制御される割合が高いことを容易に認識させることができ、ボタン演出の後の有利な展開を予想させることができる。

20

【 0 7 4 6 】

（効果 2 5）

上述したように、本特徴部では、プッシュボタン 3 1 B は、遊技者の操作を受付可能な操作有効部と、遊技者の操作を受付不能な操作非有効部と、で構成されている。操作有効部は、プッシュボタン 3 1 B のうち下方向に押し込むこと（操作）が可能な「P U S H」の文字を含む部位であり、操作非有効部は、操作有効部の下方に備えられた押し込むこと（操作）ができない台座の部分である。

30

【 0 7 4 7 】

図 9 - 9 ~ 図 9 - 1 4 に示したように、味方キャラクタ C A 1 を用いて表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する S P リーチが実行されている。

【 0 7 4 8 】

図 9 - 4 0 に示したように、第 1 ボタン演出において、遊技者の視点を遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態でプッシュボタン 3 1 B を俯瞰した基本角度で表示させる第 1 操作促進表示 B T X が表示されている。このとき、第 1 操作促進表示 B T X に、味方キャラクタ C A 1 が表示されていない。そして、第 1 操作促進表示 B T X が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される。

40

【 0 7 4 9 】

図 9 - 4 2 に示したように、第 2 ボタン演出において、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 2 角度で表示させる第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2 と、第 4 角度で表示させる画像であって第 1 操作促進表示 B T X とは異なる第 2 操作促進表示 B T Y と、が表示されている。このとき、第 2 操作促進表示 B T Y の操作有効部に対応した領域に、味方キャラクタ C A 1 が表示されている。そして、第 2 操作促進表示 B T Y が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を

50

報知する演出が実行される。

【 0 7 5 0 】

このような構成によれば、第 2 ボタン演出が実行されるときに、第 2 操作促進表示 B T Y の操作有効部に対応した領域に味方キャラクタ C A 1 を表示させることによって、第 1 ボタン演出よりも第 2 ボタン演出の方に特別感を出すことができるとともに、ボタン演出が実行される S P リーチの興趣を向上できる。

【 0 7 5 1 】

(効果 2 6)

図 9 - 4 2 に示したように、第 2 ボタン演出において、(1) プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 1 角度で表示させる第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1、(2) 第 1 角度とは異なる角度であって、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 2 角度で表示させる第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2、(3) 第 4 角度で表示させる画像であって第 1 操作促進表示 B T X とは異なる第 2 操作促進表示 B T Y、の順で表示されている。そして、第 2 操作促進表示 B T Y が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される。

10

【 0 7 5 2 】

このような構成によれば、段階的にプッシュボタン 3 1 B に関連した画像 (第 2 操作予告表示、第 2 操作促進表示) の視認性を向上させていくことによって、遊技者にプッシュボタン 3 1 B に関連した画像を注目させることができるとともに、次に表示されるプッシュボタン 3 1 B に関連した画像に対して興味を惹かせることができ、第 2 ボタン演出が実行される S P リーチの興趣を向上できる。

20

【 0 7 5 3 】

(効果 2 7)

図 9 - 4 2 に示したように、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像が表示される前に、直前に表示されていた S P リーチの演出画像の視認性を低下させるブラックアウト画像 B O が画像表示装置 5 に表示されている。

【 0 7 5 4 】

このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像が表示される前に、直前に表示されていた演出画像の視認性を低下させるブラックアウト画像 B O が表示されることによって、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像をより一層強調することができ、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像が表示される S P リーチの興趣を向上できる。

30

【 0 7 5 5 】

(効果 2 8)

図示していないが、第 2 ボタン演出において、画像表示装置 5 を用いて第 1 態様の第 2 操作予告表示、第 2 態様の第 2 操作予告表示、第 3 態様の第 2 操作予告表示、第 2 操作促進表示が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R を用いて効果音が再生出力される。

【 0 7 5 6 】

このとき、第 1 態様の第 2 操作予告表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 A」、第 2 態様の第 2 操作予告表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 B」、第 3 態様の第 2 操作予告表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 C」、第 2 操作促進表示が表示されるときに再生出力される効果音を「効果音 D」とする。これらの効果音は、効果音 A < 効果音 B < 効果音 C < 効果音 D の高低関係で音程が設定されている。

40

【 0 7 5 7 】

このような構成によれば、段階的に効果音の音程を高くさせていくことによって、遊技者にプッシュボタン 3 1 B に関連する画像を注目させることができるとともに、次に表示される画像に対して興味を惹かせることができ、第 2 ボタン演出が実行される S P リーチの興趣を向上できる。

【 0 7 5 8 】

(効果 2 9)

50

図 9 - 9 ~ 図 9 - 14 に示したように、味方キャラクタ C A 1 を用いて表示結果が「大当たり」となるか否かを示唆する S P リーチが実行されている。

【 0 7 5 9 】

図 9 - 40 に示したように、第 1 ボタン演出において、第 1 操作促進表示 B T X が表示されるときに、味方キャラクタ C A 1 を表示させずに、第 1 操作促進エフェクト表示を表示させている。一方で、図 9 - 42 に示したように、第 2 ボタン演出において、第 2 操作促進表示 B T Y が表示されているときに、味方キャラクタ C A 1 と第 2 味方キャラクタ C A 3 とが表示されている。

【 0 7 6 0 】

このような構成によれば、第 1 ボタン演出において、第 1 操作促進表示 B T X が表示されるときに、味方キャラクタ C A 1 を少なくとも含むキャラクタを表示させることが制限され、第 2 ボタン演出において、第 2 操作促進表示 B T Y が表示されるときに、味方キャラクタ C A 1 を少なくとも含むキャラクタを表示させることによって、第 1 ボタン演出よりも第 2 ボタン演出の方に特別感を出すことができるとともに、ボタン演出が実行される S P リーチの興趣を向上できる。

【 0 7 6 1 】

(効果 3 0)

図示していないが、パチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 の画面の最前面に導光板が備えられる構成を採用した場合、勝利演出として、味方キャラクタ C A 1 と、表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組合せと、が表示されるときに、導光板が虹色に発光する導光板発光演出を実行可能である。

【 0 7 6 2 】

また、勝利演出として、味方キャラクタ C A 1 と、表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組合せと、が表示されるときに、導光板発光演出を模した演出画像（導光板が発光している様子を模した画像（映像））を画像表示装置 5 の画面上に表示させる擬似導光板発光演出を実行可能である。

【 0 7 6 3 】

このような構成によれば、導光板を用いずに導光板発光演出を模した擬似導光板発光演出が実行されることによって、コストやスペースの面で搭載することが困難だった導光板を用いた導光板発光演出を模した擬似導光板発光演出を、導光板を用いずに実行することができ、大当たり遊技状態に制御されるときに興趣を導光板が搭載されている遊技機と同様に向上できる。

【 0 7 6 4 】

(効果 3 1)

図 9 - 39 に示したように、第 1 ボタン演出は、T 1 8 のタイミングで開始し、T 3 1 のタイミングで終了しているので、第 1 ボタン演出の実行期間は、S P リーチの実行期間である T 1 ~ T 3 3 の期間内にある。

【 0 7 6 5 】

また、図 9 - 41 に示したように、第 2 ボタン演出は、T 1 4 のタイミングで開始し、T 3 1 のタイミングで終了しているので、第 2 ボタン演出の実行期間は、S P リーチの実行期間である T 1 ~ T 3 3 の期間内にある。

【 0 7 6 6 】

このような構成によれば、ボタン演出が開始されて、S P リーチを中断させることで遊技者に意外性を与えることができるとともに、ボタン演出の終了後に S P リーチを再開することによって、遊技者にこれまでに実行されていた演出を認識させることができ、突然大当たり遊技状態が開始されてしまうことを防止できる。

【 0 7 6 7 】

(効果 3 2)

図 9 - 4 に示したように、「ノーマルリーチ」の変動パターンが実行される場合よりも、「スーパーリーチ」の変動パターンが実行される場合の方が、大当たり期待度が高い。

10

20

30

40

50

【 0 7 6 8 】

図 9 - 3 7 に示したように、変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 3 0 1 0 において、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合（即ち、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合）には、ステップ S 0 3 T M 3 0 6 0 のボタン演出の演出種別を決定する処理をスキップするので、ボタン演出が実行されない。

【 0 7 6 9 】

このような構成によれば、「スーパーリーチ」の変動パターンが実行される場合よりも大当たり期待度が低い「ノーマルリーチ」の変動パターンが実行される場合において、ボタン演出の実行が制限されることによって、実行期間の短い「ノーマルリーチ」の変動パターンが実行される場合に演出が間延びしてしまうことを防止できるとともに、「スーパーリーチ」の変動パターンが実行される場合をより一層際立たせることができる。

10

【 0 7 7 0 】

（効果 3 3）

図 9 - 4 2 に示したように、第 2 ボタン演出において、（ 1 ）プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 1 角度で表示させる第 1 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 1、（ 2 ）第 1 角度とは異なる角度であって、プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 2 角度で表示させる第 2 態様の第 2 操作予告表示 B T Y 2、（ 3 ）第 4 角度で表示させる画像であって第 1 操作促進表示 B T X とは異なる第 2 操作促進表示 B T Y、の順で画像表示装置 5 の画面上部から画面下部に移動するとともに、角度を切り替えながら表示されている。

【 0 7 7 1 】

20

このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B に関連した画像が移動することによって、第 2 ボタン演出に特別感を出すことができ、遊技者に、プッシュボタン 3 1 B に関連した画像が移動しない第 1 ボタン演出とは異なる第 2 ボタン演出であることを認識させ、ボタン演出の後に報知される変動表示の表示結果に期待感を持たせることができる。

【 0 7 7 2 】

（効果 3 4）

図 9 - 4 2 に示したように、第 2 ボタン演出において、プッシュボタン 3 1 B に関連した画像はプッシュボタン 3 1 B を模した立体的な画像であり、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となっていない第 2 操作予告表示は、動作を行っていない態様、且つ、金色に発光していない態様で表示されている一方で、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となっている第 2 操作促進表示は、動作を行っている態様、且つ、金色に発光している態様で表示されている。

30

【 0 7 7 3 】

このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B に関連した画像がプッシュボタン 3 1 B を模した立体的な画像であることによって、異なる複数の角度からプッシュボタン 3 1 B に関連した画像を表示させたときの演出効果を向上でき、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効になっているときに、プッシュボタン 3 1 B に関連した画像を、動作を行っている態様、且つ、金色に発光している態様で表示させることによって、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効になっていることを遊技者に明確に示すことができる。

【 0 7 7 4 】

40

（効果 3 5）

図示はしていないが、S P リーチにおいて、第 1 操作促進表示や第 2 操作促進表示が表示されているときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、勝利演出が実行されると、プッシュボタン 3 1 B が振動し、虹色に発光している。

【 0 7 7 5 】

このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B が発光することによって、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効になっていることを遊技者に明確に示すことができ、プッシュボタン 3 1 B が動作することによって、大当たり遊技状態に制御されるときに興味を向上できる。

【 0 7 7 6 】

50

(効果 36)

図 9 - 39 に示したように、第 1 ボタン演出の実行期間は、T 1 8 ~ T 3 1 の期間であり、図 9 - 41 に示したように、第 2 ボタン演出の実行期間は、T 1 4 ~ T 3 1 の期間である。

【0777】

このような構成によれば、第 1 ボタン演出よりも長い期間に亘って第 2 ボタン演出を実行することによって、第 2 ボタン演出をより一層強調でき、大当り遊技状態に制御されるときに興味を向上できる。

【0778】

(効果 37)

図示はしていないが、第 2 操作予告表示や第 2 操作促進表示として、プッシュボタン 3 1 B を遊技機の裏側から俯瞰した角度や、プッシュボタン 3 1 B を遊技機の真下側から俯瞰した角度等の実際に視認困難な角度から俯瞰した画像を表示可能である。

【0779】

このような構成によれば、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を視認することが困難な角度を含む異なる複数の角度からプッシュボタン 3 1 B に関連した画像を表示させることによって、第 1 ボタン演出よりも第 2 ボタン演出の方に特別感を出すことができ、ボタン演出が実行される S P リーチにおける興味を向上できる。

【0780】

(効果 38)

図 9 - 40 に示したように、第 1 ボタン演出において、第 1 操作促進表示が表示される前の第 1 操作予告表示は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B への操作が無効となっている(有効となっていない)。

【0781】

同様に、図 9 - 42 に示したように、第 2 ボタン演出において、第 2 操作促進表示が表示される前の第 2 操作予告表示は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B への操作が無効となっている(有効となっていない)。

【0782】

このような構成によれば、第 1 ボタン演出において、第 1 操作促進表示が表示される前にプッシュボタン 3 1 B の操作が有効となってしまう、該第 1 ボタン演出の演出効果を低下させてしまうことを防止でき、同様に、第 2 ボタン演出において、第 2 操作促進表示が表示される前にプッシュボタン 3 1 B の操作が有効となってしまう、該第 2 ボタン演出の演出効果を低下させてしまうことを防止できる。

【0783】

(効果 39)

図 9 - 16 に示したように、S P リーチにおいて、第 3 チャンスアップ演出が実行され、予告テロップが表示されている。また、図 9 - 19 (3) に示したように、予告テロップのうち、白色予告テロップ < 金色予告テロップの関係で大当り期待度が異なっている。

【0784】

図 9 - 42 に示したように、第 2 ボタン演出が実行されるときに、背景画像として特別背景画像 B I が表示されている。この特別背景画像は、金色予告テロップと同じ金色の同系色を含む複数色(金色、黒色)で構成されている。これらの複数色のうち各色が占める割合は、特別背景画像では、金色：約 80%，黒色：約 20% となっており、これらの複数色のうち金色予告テロップと同じ金色の同系色が占める割合が最も高い。

【0785】

このような構成によれば、第 2 ボタン演出が実行されるときに背景画像として、大当り期待度は高いことを示唆する金色予告テロップと同じ金色の同系色を少なくとも含む複数色のうち金色予告テロップと同じ金色の同系色が占める割合が最も高いことによって、第 1 ボタン演出よりも第 2 ボタン演出の方に特別感を出すことができるとともに、遊技者に、大当り遊技状態に制御される割合が高いことを容易に認識させることができ、ボタン演出

10

20

30

40

50

の後の有利な展開を予想させることができる。

【 0 7 8 6 】

[その他の変形例]

(1) 上記の実施形態では、外側第 1 視点 (O E 1)、外側第 2 視点 (O E 2)、外側第 3 視点 (O E 3)、外側第 4 視点 (O E 4) の順番で視点が切り替えられる例について説明したが、このような形態に限らず、外側視点の切替順序は、任意に定めることができる。例えば、O E 1 O E 3 O E 2 O E 4 の順序としてもよく、O E 2 O E 4 O E 1 O E 3 の順序としてもよい。また、外側視点の視点切替パターンとして複数の視点切替パターンを設けておき、変動パターン又は表示結果 (大当り , はずれ) に基づいて、複数の視点切替パターンのうちの何れの視点切替パターンで外側視点を切り替えるかを決定するようにしてもよい。また、特定視点が含まれる視点切替パターンと、含まれない視点切替パターンとがあるようにしてもよい。例えば、大当り期待度が低い視点切替パターンについては、特定視点 (例えば、O E 2 や O E 4) が含まれる割合が低く、大当り期待度が高い視点切替パターンについては、特定視点 (例えば、O E 2 や O E 4) が含まれる割合が高いようにしてもよい。

10

【 0 7 8 7 】

(2) 上記の実施形態では、内側第 1 視点 (I E 1)、内側第 2 視点 (I E 2)、内側第 3 視点 (I E 3)、内側第 4 視点 (I E 4) の順番で視点が切り替えられる例について説明したが、このような形態に限らず、内側視点の切替順序は、任意に定めることができる。例えば、I E 1 I E 3 I E 2 I E 4 の順序としてもよく、I E 2 I E 4 I E 1 I E 3 の順序としてもよい。また、内側視点の視点切替パターンとして複数の視点切替パターンを設けておき、変動パターン又は表示結果 (大当り , はずれ) に基づいて、複数の視点切替パターンのうちの何れの視点切替パターンで内側視点を切り替えるかを決定するようにしてもよい。また、特定視点が含まれる視点切替パターンと、含まれない視点切替パターンとがあるようにしてもよい。例えば、大当り期待度が低い視点切替パターンについては、特定視点 (例えば、キャラクタと正対する I E 1 や I E 3) が含まれる割合が低く、大当り期待度が高い視点切替パターンについては、特定視点 (例えば、I E 1 や I E 3) が含まれる割合が高いようにしてもよい。

20

【 0 7 8 8 】

(3) 上記の実施形態では、バトル演出が、特別図柄 (飾り図柄) の変動表示期間に実行され、大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆する演出である例を示したが、このような形態に限られない。例えば、バトル演出は、大当り遊技状態に制御されている期間に実行され、ラウンド数を示唆する演出であってもよい。例えば、バトル演出は、1 R から 5 R までの期間において実行され、味方 C A 1 が勝利すればラウンドが 1 0 R まで継続し、敵 C A 2 が勝利すればラウンドが 5 R で終了する演出であってもよい。

30

【 0 7 8 9 】

また、バトル演出は、大当り遊技状態に制御されている期間に実行される演出であって時短回数を示唆する演出であってもよい。例えば、バトル演出は、ラウンド中に実行され、味方 C A 1 が勝利すれば時短回数が 7 回となり、敵 C A 2 が勝利すれば時短回数が 1 回となる演出であってもよい。

40

【 0 7 9 0 】

また、遊技機が確変機である場合、バトル演出は、ラウンド中に実行され、味方 C A 1 が勝利すれば大当り終了後に確変状態に制御され、敵 C A 2 が勝利すれば大当り終了後に確変状態に制御されない演出であってもよい。また、バトル演出は、確変状態において実行されている変動表示期間に実行され、味方 C A 1 が勝利すれば確変状態が継続し、敵 C A 2 が勝利すれば確変状態が終了する演出であってもよい。

【 0 7 9 1 】

(4) 上記の実施形態では、(i) 変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する [一種大当り] と、(i i) 変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御して V 入賞装置内の V 入賞領域に遊

50

技媒体が進入可能な状態とし、V入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する〔二種大当り〕と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i + i i) 大当り遊技状態に制御するパターンとして〔一種大当り〕と〔二種大当り〕とのパターンを有する〔一種+二種混合機〕である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【0792】

(4 - 1) 例えば、〔V - S T機〕の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。〔V - S T機〕は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、後述する可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で70回の可変表示に亘って後述する確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

10

【0793】

遊技状態として、低確状態、且つ、非時短状態である「通常状態」(以下、適宜「確変制御が実行されない(遊技状態)」と称する。)と、高確状態、且つ、時短状態である「確変状態」(以下、適宜「確変制御が実行される(遊技状態)」と称する。)と、が設けられるものとする。そして、〔V - S T機〕では、確変状態は、所定回数(例えば、70回)の特図ゲームが実行されたこと、又は、次回の大当り遊技状態が開始されたことのいずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。

【0794】

20

また、大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」と、が設けられるものとする。

【0795】

また、大入賞口の内部に可変V入賞球装置(Vフタ)を備えるものとする。可変V入賞球装置の機構は、V判定入賞装置87と同じであるので説明を省略する。可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。「通常大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、「確変大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

30

【0796】

「通常大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目~3ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「通常大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。例えば、「通常大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R通常大当り」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R通常大当り」と、がある。

【0797】

「確変大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目~3ラウンド目/10ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「確変大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。例えば、「確変大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R確変大当り」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R確変大当り」と、がある。

40

【0798】

このような〔V - S T機〕の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【0799】

50

例えば、[V - S T 機] の遊技機において、大当り遊技状態の各大当りラウンド期間に、1 個目の遊技球が大入賞口に入賞したタイミングで、アタッカーランプ発光演出を実行してもよい。この場合、アタッカーランプ発光演出によって、発光するアタッカーランプは、現在実行されている大当りラウンド遊技のラウンド数を示唆するものとする。例えば、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 が新たに発光した場合、大当りラウンド遊技のうち 1 ラウンド目の大当りラウンド遊技が実行されていることが示唆されており、第 5 アタッカーランプ 7 7 L 5 が新たに発光した場合、大当りラウンド遊技のうち 5 ラウンド目の大当りラウンド遊技が実行されていることが示唆されている。

【 0 8 0 0 】

そして、可変 V 入賞球装置がロング開放状態となるタイミングで、遊技球が、V 入賞領域に進入して検出されて、V 入賞が発生した場合に、V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知演出が行われる。この V 入賞報知演出は、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞が発生したことを報知する画像 V 入賞報知演出や、アタッカーパネル 7 7 のアタッカーランプを用いて V 入賞が発生したことを報知するアタッカーランプ V 入賞報知演出を含むものとする。

【 0 8 0 1 】

例えば、「確変大当り」の大当りラウンド遊技において、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球が V 入賞領域に進入して検出されて、V 入賞が発生したときに、V 入賞が発生したことを報知するアタッカーランプ V 入賞報知演出を実行可能である。アタッカーランプ V 入賞報知演出の演出態様は、図 9 - 3 3 に示した演出態様と同様であるので説明を省略する。

【 0 8 0 2 】

(4 - 2) また、[V - 確変機] の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V - 確変機] では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。[V - 確変機] は、大当り遊技状態の 1 ラウンド目において遊技球が、前述した可変 V 入賞球装置（V フタ）に入賞した後に、V 入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【 0 8 0 3 】

このような [V - 確変機] の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【 0 8 0 4 】

(5) 上記の実施形態では、楽曲選択可能な期間として、大当りラウンド期間全体を設定しているが、このような形態に限らず、楽曲選択可能な期間として、大当りラウンド期間のうち所定期間に設定してもよい。

【 0 8 0 5 】

例えば、楽曲選択可能な期間として、大当りラウンド期間のうち 1 ラウンド目 ~ 3 ラウンド目の期間を設定し、楽曲選択不可能な期間として、大当りラウンド期間のうち 4 ラウンド目 ~ 1 0 ラウンド目の期間を設定してもよい。

【 0 8 0 6 】

(6) 上記の実施形態では、大当り種別が「1 0 R 大当り」である場合に、大当りラウンド遊技のリプレイ演出が実行される前のタイミングで、リプレイ演出が実行されることを予告するリプレイ予告演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、大当り種別が「1 0 R 大当り」である場合に、大当りラウンド遊技のリプレイ演出が実行される前のタイミングとは異なるタイミングで、リプレイ演出が実行される / 実行されている / 実行されたことを予告 / 報知するリプレイ予告演出を実行してもよい。

【 0 8 0 7 】

例えば、以下に示す (A) ~ (D) のタイミングで、リプレイ予告演出が実行される。

- (A) リプレイ演出が開始したタイミング
- (B) リプレイ演出が開始した後、且つ、終了する前のタイミング
- (C) リプレイ演出が終了したタイミング
- (D) リプレイ演出が終了した後のタイミング

【 0 8 0 8 】

以下では、前述した (A) ~ (D) のうち (B) について説明する。

大当りラウンド遊技のリプレイ演出が開始して 3 秒経過したタイミングで、リプレイ演出が実行されていることを報知するリプレイ予告演出を実行してもよい。このときのリプレイ予告表示は、現在実行中のリプレイ演出のリプレイ映像に対応した解説映像 (例えば、リプレイ映像において行われている演出に対して所定キャラクタが解説を行う映像) 等

10

【 0 8 0 9 】

(7) 上記の実施形態では、リプレイ演出が実行されているときに、画像表示装置 5 を用いてリプレイ映像を表示するとともに、スピーカ 8 L、8 R から選択された楽曲のみを再生出力するものとする。しかしながら、このような形態に限らず、リプレイ演出が実行されているときに、画像表示装置 5 を用いてリプレイ映像を表示するとともに、スピーカ 8 L、8 R から選択された楽曲と、楽曲とは異なる音声とを再生出力してもよい。

【 0 8 1 0 】

例えば、リプレイ演出が実行されているときに、画像表示装置 5 を用いてリプレイ映像が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から選択された楽曲が再生出力されている状態

20

で、リプレイ映像の S P リーチの演出音 (効果音、キャラクタボイス等) がスピーカ 8 L、8 R から再生出力されてもよい。

【 0 8 1 1 】

(8) 上記の実施形態では、リプレイ演出が実行されているときに、画像表示装置 5 の視認性を低下させる可動体 Y M を用いた演出の実行を制限する例を示したが、このような形態に限らず、リプレイ演出が実行されているときに、画像表示装置 5 の視認性を低下させる可動体 Y M とは異なる他の装置を用いた演出の実行を制限してもよい。

【 0 8 1 2 】

例えば、パチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 の画面の最前面に導光板が備えられ、第 1 チャンスアップ演出として、味方キャラクタ C A 1 の拳にエフェクトが付加されるときに、導光板が赤色に発光する赤色導光板発光演出を実行可能である構成を採用した場合、リプレイ映像において、第 1 チャンスアップ演出が実行されるとき、画像表示装置 5 を用いて第 1 チャンスアップ演出の味方キャラクタ C A 1 の拳にエフェクトが付加される演出映像は表示される一方で、導光板を用いて第 1 チャンスアップ演出の赤色導光板発光演出の実行は制限される。

30

【 0 8 1 3 】

(9) 上記の実施形態では、リプレイ演出が実行されている期間に、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを報知する賞球数表示演出等を実行してもよいし、実行を制限してもよい。

【 0 8 1 4 】

(1 0) 上記の実施形態では、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて、(1 ~ 3 個) アタッカーランプが橙色に発光するアタッカーランプ発光演出、(4 ~ 6 個) アタッカーランプが桃色に発光するアタッカーランプ発光演出、(7 ~ 9 個) アタッカーランプが赤色に発光するアタッカーランプ発光演出、(1 0 個) アタッカーランプが虹色に発光するアタッカーランプ発光演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて、上記の例とは異なる発光態様でアタッカーランプを発光させてもよい。

40

【 0 8 1 5 】

例えば、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて、同系色 (橙色、桃色、赤色) を含む複数種類の表示色を用いて発光させたが、このような形態に限らず、大入賞口への遊技球の

50

入賞数に応じて、同系色（橙色、桃色、赤色）を含まない複数種類の表示色を用いて発光させてもよい。

【 0 8 1 6 】

例えば、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて、（ 1 ～ 3 個 ）アタッカーランプが橙色に発光するアタッカーランプ発光演出、（ 4 ～ 6 個 ）アタッカーランプが青色に発光するアタッカーランプ発光演出、（ 7 ～ 9 個 ）アタッカーランプが紫色に発光するアタッカーランプ発光演出、（ 1 0 個 ）アタッカーランプが白色に発光するアタッカーランプ発光演出が実行されてもよい。

【 0 8 1 7 】

（ 1 1 ）上記の実施形態では、大入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、アタッカーランプを所定の表示色で発光させる例を示したが、このような形態に限らず、他の発光制御が実行されてもよい。

10

【 0 8 1 8 】

例えば、大入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、アタッカーランプを所定の表示色で輝度を 0 % から 1 0 0 % に徐々に高くさせながら発光させてもよい。また、大入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、アタッカーランプの左下部から右上部に向かって発光領域を徐々に拡大させながら所定の表示色で発光させてもよい。また、これらの手法を合わせることによって、アタッカーランプが第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 から第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 にかけて流れるように発光しているように見せることが可能となる。

【 0 8 1 9 】

20

（ 1 2 ）上記の実施形態では、第 2 ボタン演出において、第 2 操作予告表示として、プッシュボタン 3 1 B に関連した画像が表示される例を示したが、このような形態に限らず、第 2 ボタン演出において、第 2 操作予告表示として、プッシュボタン 3 1 B とは異なる装置（演出装置）に関連した画像が表示されてもよい。

【 0 8 2 0 】

例えば、第 2 ボタン演出において、第 2 操作予告表示として、遊技機枠に関連した画像や、遊技ランプに関連した画像、遊技機全体に関連した画像、画像表示装置 5 に関連した画像等が表示されてもよい。

【 0 8 2 1 】

（ 1 3 ）上記の実施形態では、リプレイ映像として、S P リーチの一部が表示される例を示したが、このような形態に限らず、リプレイ映像として、S P リーチの全部が表示されてもよい。

30

【 0 8 2 2 】

（ 1 4 ）上記の実施形態では、アタッカーパネルのアタッカーランプの大きさは、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 ～ 第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 のいずれも同じ大きさである例を示したが、このような形態に限らず、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 ～ 第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 のいずれも同じ大きさでなくてもよい。

【 0 8 2 3 】

例えば、第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 < 第 2 アタッカーランプ 7 7 L 2 < . . . < 第 8 アタッカーランプ 7 7 L 8 < 第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 の大小関係で大きさを設定してもよく、第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 < 第 8 アタッカーランプ 7 7 L 8 < . . . < 第 2 アタッカーランプ 7 7 L 2 < 第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 の大小関係で大きさを設定してもよい。

40

【 0 8 2 4 】

（ 1 5 ）上記の実施形態では、表示切替演出の周期が回数を追う毎に短くなる例を示したが、このような形態に限らず、表示切替演出の周期が回数を追う毎に短くならなくてもよい。

【 0 8 2 5 】

例えば、以下に示す（ A ）～（ C ）のパターンで、表示切替演出の周期が設定される。

（ A ）表示切替演出の周期が回数を追う毎に長くなる

50

(B) 表示切替演出の周期がいずれの回数でも共通となる

(C) 表示切替演出の周期が回数に応じて前回の表示切替演出の周期よりも短くなったり、長くなったりする

【 0 8 2 6 】

(1 6) 上記の実施形態では、第 2 ボタン演出が実行されるときに、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像 (第 2 操作予告表示、第 2 操作促進表示) の近傍に各種キャラクタ (味方 C A 1、第 2 味方 C A 3) が表示される例を示したが、このような形態に限らず、第 2 ボタン演出が実行されるときに、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像の近傍に各種キャラクタが表示されてもよいし、表示されなくてもよい。

【 0 8 2 7 】

例えば、以下に示す (A) ~ (D) のパターンで、第 2 ボタン演出が実行される。

(A) 第 2 操作予告表示：各種キャラクタの表示あり、

第 2 操作促進表示：各種キャラクタの表示あり

(B) 第 2 操作予告表示：各種キャラクタの表示なし、

第 2 操作促進表示：各種キャラクタの表示あり

(C) 第 2 操作予告表示：各種キャラクタの表示あり、

第 2 操作促進表示：各種キャラクタの表示なし

(D) 第 2 操作予告表示：各種キャラクタの表示なし、

第 2 操作促進表示：各種キャラクタの表示なし

【 0 8 2 8 】

(1 7) 上記の実施形態では、「 1 0 R 大当たり」において保留連演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、「 1 0 R 大当たり」以外の大当たりにおいても保留連演出が実行されてもよい。

【 0 8 2 9 】

例えば、「 3 R 大当たり」において保留連演出が実行されてもよい。この場合、 3 ラウンド目の大当たりラウンド遊技が実行されているときに、保留連演出が実行される。

【 0 8 3 0 】

(1 8) 上記の実施形態では、「 1 0 R 大当たり」においてリプレイ演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、「 1 0 R 大当たり」以外の大当たりにおいてもリプレイ演出が実行されてもよい。

【 0 8 3 1 】

例えば、「 3 R 大当たり」においてリプレイ演出が実行されてもよい。この場合、大当たりファンファーレ期間において、リプレイ映像選択演出とともにリプレイ予告演出が実行され、 1 ラウンド目の大当たりラウンド遊技からリプレイ演出が実行され、リプレイ映像が表示される。

【 0 8 3 2 】

(1 9) 上記の実施形態では、内側第 2 視点に基づく第 7 バトル画像や内側第 4 視点に基づく第 9 バトル画像において、味方 C A 1 及び敵 C A 2 のいずれも表示されない例を示したが、このような形態に限らず、内側第 2 視点に基づく第 7 バトル画像や内側第 4 視点に基づく第 9 バトル画像において、味方 C A 1 又は敵 C A 2 の少なくともいずれか一方が表示されてもよい。

【 0 8 3 3 】

例えば、第 7 バトル画像において、画面右部に味方 C A 1 の一部 (左部) が表示され、画面左部に敵 C A 2 の一部 (右部) が表示される。また、第 9 バトル画像において、画面右部に敵 C A 2 の一部 (左部) が表示され、画面左部に味方 C A 1 の一部 (右部) が表示される。

【 0 8 3 4 】

このような構成によれば、第 6 バトル画像 ~ 第 9 バトル画像が表示される一連の演出において、第 6 バトル画像 第 7 バトル画像 第 8 バトル画像 第 9 バトル画像の切り替えをシームレスに行うことができ、 S P リーチの興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【 0 8 3 5 】

(2 0) 上記の実施形態では、大当り遊技状態の大当りラウンド期間において、遊技球が大入賞口に入賞したタイミングで、アタッカーランプ発光演出を実行可能である例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態の大当りラウンド期間において、遊技球が大入賞口に入賞したタイミングで、アタッカーランプ発光演出とは異なる演出が実行されてもよい。

【 0 8 3 6 】

例えば、大当り遊技状態の大当りラウンド期間において、遊技球が大入賞口に入賞したタイミングで、アタッカーランプ発光演出を実行するとともに、スピーカ 8 L、8 R から入賞効果音を再生出力させる入賞効果音演出を実行してもよい。

10

【 0 8 3 7 】

この入賞効果音の種別を、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて異ならせてもよい。例えば、大入賞口への遊技球の入賞数が 1 ～ 3 個の場合、入賞効果音 A が再生出力され、大入賞口への遊技球の入賞数が 4 ～ 6 個の場合、入賞効果音 B が再生出力され、大入賞口への遊技球の入賞数が 7 ～ 9 個の場合、入賞効果音 C が再生出力され、大入賞口への遊技球の入賞数が 1 0 個の場合、入賞効果音 D が再生出力されてもよい。

【 0 8 3 8 】

また、入賞効果音の態様（音量、音程）を、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて異ならせてもよい。例えば、大入賞口への遊技球の入賞数が 1 ～ 3 個の場合 < 大入賞口への遊技球の入賞数が 4 ～ 6 個の場合 < 大入賞口への遊技球の入賞数が 7 ～ 9 個の場合 < 大入賞口への遊技球の入賞数が 1 0 個の場合、の関係で入賞効果音の音量（ボリューム）が大きくなってもよく、入賞効果音の音程（キー）が高くなってもよい。

20

【 0 8 3 9 】

また、入賞効果音の音量（ボリューム）を、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて異ならせることなく一定として、入賞効果音の音程（キー）を、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて異ならせてもよく、入賞効果音の音程（キー）を、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて異ならせることなく一定として、入賞効果音の音量（ボリューム）を、大入賞口への遊技球の入賞数に応じて異ならせてもよい。

【 0 8 4 0 】

(2 1) 上記の実施形態では、大当りラウンド遊技において、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことに基づいて、アタッカーランプ発光演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、大当りラウンド遊技とは異なる遊技状態において、遊技球の入賞を検出したことに基づいて、アタッカーランプ発光演出が実行されてもよい。

30

【 0 8 4 1 】

例えば、小当り遊技状態として、小当り遊技において特殊入賞口への遊技球の入賞が困難であり賞球が付与され難い第 1 K T 状態と、小当り遊技において特殊入賞口への遊技球の入賞が容易であり賞球が付与され易い第 2 K T 状態（以下、適宜「小当り R U S H 状態」と称する。）と、が設けられた [小当り R U S H 機] の遊技性を有するパチンコ遊技機 1 において、小当り R U S H 状態中に、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出したことに基づいて、アタッカーランプ発光演出が実行されてもよい。

40

【 0 8 4 2 】

(2 2) 上記の実施形態では、ノーマルリーチを伴う変動パターンにおいて、ボタン演出のうち第 1 ボタン演出と第 2 ボタン演出のいずれも実行を制限する例を示したが、このような形態に限らず、ノーマルリーチを伴う変動パターンにおいて、ボタン演出のうち第 1 ボタン演出と第 2 ボタン演出の少なくともいずれか一方の実行を制限してもよい。

【 0 8 4 3 】

例えば、ノーマルリーチを伴う変動パターンにおいて、第 2 ボタン演出の実行を制限する一方で、第 1 ボタン演出を実行可能としてもよい。

【 0 8 4 4 】

(2 3) 上記の実施形態では、表示結果が「大当り」となる否かを報知するときに、第

50

2 ボタン演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、時短状態 B や時短状態 C に制御されることを報知するときに、第 2 ボタン演出を実行してもよい。

【 0 8 4 5 】

例えば、遊タイムに到達する変動において、第 2 ボタン演出を実行する。そして、第 2 操作促進表示が表示されているときに、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B への操作が行われると、遊タイムに到達することを報知する「遊タイム突入！！」の文字を含むアイコンが画像表示装置 5 の画面中央に表示される。

【 0 8 4 6 】

(2 4) 上記の実施形態では、リプレイ演出が実行されているときに、楽曲演出の楽曲の音量 (以下、適宜「楽曲音量」と称する。) の方が、リプレイ映像に関連した効果音の音量 (以下、適宜「リプレイ音量」と称する。) よりも大きい音量で再生出力されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、リプレイ演出が実行されているときに、楽曲演出の楽曲の音量の方が、リプレイ映像に関連した効果音の音量よりも大きい音量で再生出力されなくてもよい。

【 0 8 4 7 】

例えば、以下に示す (A) ~ (D) のパターンで、楽曲音量とリプレイ音量の関係が設定されてもよい。

(A) 楽曲音量 > リプレイ音量

(B) 楽曲音量 = リプレイ音量

(C) 楽曲音量 < リプレイ音量

【 0 8 4 8 】

例えば、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される音の音量である出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」とを掛け合わせて得られる数値である。

【 0 8 4 9 】

各チャンネルに指定される音量値であるチャンネル設定割合を、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の 1 0 0 % となる最大ボリューム「 1 」から、 0 % となる全ミュート「 0 」までの間で設定可能である。

【 0 8 5 0 】

(A) の場合に、楽曲音量に関してチャンネル設定割合を「 1 (1 0 0 %) 」とする一方で、リプレイ音量に関してミュート処理を実行してもよい。ミュート処理では、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「 0 (0 %) 」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「 0 」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「 0 」であるが、演出音自体は再生されている。

【 0 8 5 1 】

また、(A) の場合に、楽曲音量に関してチャンネル設定割合を「 1 (1 0 0 %) 」とする一方で、リプレイ音量に関してミュート処理を実行するものの、特定のタイミング (例えば、リプレイ映像においてチャンスアップ演出が実行されるタイミング等) で、リプレイ音量に関してチャンネル設定割合を「 1 (1 0 0 %) 」としてもよい。

【 0 8 5 2 】

(2 5) 上記の実施形態では、第 2 ボタン演出において、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像 (第 2 操作予告表示、第 2 操作促進表示) とともに表示される味方 C A 1 および第 2 味方 C A 3 は、遊技者の視点を、遊技機 (遊技盤) に対して正対させた状態でプッシュボタン 3 1 B を俯瞰した基本角度と共通の角度で表示されている (図 9 - 4 2 参照) 。しかしながら、このような形態に限らず、第 2 ボタン演出において、プッシュボタン 3 1 B に関連する画像とともに表示される味方 C A 1 および第 2 味方 C A 3 は、遊技者の視点を、遊技機 (遊技盤) に対して正対させた状態でプッシュボタン 3 1 B を俯瞰した基本角度とは異なる角度で表示されてもよい。

【 0 8 5 3 】

例えば、以下に示す (A) ~ (D) の表示パターンで、味方 C A 1 および第 2 味方 C A

10

20

30

40

50

3が表示されてもよい。これらの(A)～(D)の表示パターンのうち、いずれかの表示パターンを組み合わせ第2ボタン演出が実行されてもよいものとする。

【0854】

(A)第1態様の第2操作予告表示とともに表示される味方CA1および第2味方CA3は、遊技者の視点を、プッシュボタン31Bを右上方から俯瞰した第1角度と共通の角度で表示される。

【0855】

(B)第2態様の第2操作予告表示とともに表示される味方CA1および第2味方CA3は、第1角度とは異なる角度であって、遊技者の視点を、プッシュボタン31Bを右上方から俯瞰した第2角度と共通の角度で表示される。

【0856】

(C)第3態様の第2操作予告表示とともに表示される味方CA1および第2味方CA3は、第1角度および第2角度とは異なる角度であって、遊技者の視点を、遊技機(遊技盤)に対して正対させた状態で、遊技機(遊技盤)に対して直交する軸を回転軸として左下方向に約90度回転させた位置からプッシュボタン31Bを俯瞰した第3角度と共通の角度で表示される。

【0857】

(D)第2操作促進表示とともに表示される味方CA1および第2味方CA3は、遊技者の視点を、遊技機(遊技盤)に対して正対させた状態でプッシュボタン31Bを俯瞰した第4角度と共通の角度で表示される。

【0858】

(26)上記の実施形態では、第2ボタン演出において、第2操作予告表示が画像表示装置5の画面上部から画面下部に向かって移動する例を示したが、このような形態に限らず、第2ボタン演出において、第2操作予告表示が画像表示装置5の画面上部から画面下部に向かう方向とは異なる方向に向かって移動してもよい。

【0859】

例えば、第2ボタン演出において、第2操作予告表示が画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かって移動する態様の演出が実行されてもよく、第2操作予告表示が画像表示装置5の画面奥から画面手前に向かって移動する態様の演出が実行されてもよい。

【0860】

また、第2ボタン演出において、第2操作予告表示が画像表示装置5の画面内部から画面外部に向かって移動する態様の演出が実行されてもよい。例えば、第2操作予告表示が、画像表示装置5の画面内に表示された後に、画像表示装置5の画面外に備えられているプッシュボタン31Bに向かって移動する態様の演出が実行されてもよい。

【0861】

以上に説明した本特徴部03TMには、以下に示す各構成が含まれる。

【0862】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

演出を実行する演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出(バトル演出)を前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出において、

第1キャラクタ(味方CA1)と第2キャラクタ(敵CA2)とを向かい合う位置に配置させることが可能であり、

前記第1キャラクタがバトルで勝利すること(勝利演出)によって前記有利状態に制御されることを示唆することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第2キャラクタがバトルで勝利すること（敗北演出）によって前記有利状態に制御されないことを示唆することが可能であり、

前記第1キャラクタを正面側から見た画像である第1表示（図9-11（11）等）に示される、内側第1視点に基づく第6バトル画像）と、前記第2キャラクタを正面側から見た画像である第3表示（図9-11（13）等）に示される、内側第3視点に基づく第8バトル画像）と、前記第1表示を表示させた後、前記第3表示を表示させる前に表示可能であり、前記第1キャラクタも前記第2キャラクタも表示されていない画像である第2表示（図9-11（12）等）に示される、内側第2視点に基づく第7バトル画像）と、前記第3表示を表示させた後、前記第1表示を表示させる前に表示可能であり、前記第1キャラクタも前記第2キャラクタも表示されていない画像である第4表示（図9-11（14）等）に示される、内側第4視点に基づく第9バトル画像）と、を表示可能であり、

10

前記第1表示と、前記第2表示と、前記第3表示と、前記第4表示と、を表示させた後に、前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能である（内側第1視点から内側第4視点まで切り替えた後に、バトルの結果を報知することが可能である）

ことを特徴とする。

【0863】

このような構成によれば、第1表示が表示されることによって、第1キャラクタの詳細な態様を視認することが可能となり、第2表示が表示されることによって、第2キャラクタの詳細な態様を視認することが可能となる。

また、第1表示と、第2表示と、第3表示と、第4表示と、が表示されることによって、第1キャラクタと第2キャラクタの間にいるかのような臨場感を遊技者に与えることができるとともに、迫力のある演出画像を遊技者に提供することができ、有利状態に制御されるか否かを示唆するときの興趣を向上させることができる。

20

【0864】

手段2の遊技機は、

手段1の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記示唆演出の第1期間（図9-9：SPリーチ前半，図9-10：SPリーチ後半第1パート）において、前記第1キャラクタと前記第2キャラクタとを同時に表示させることが可能であり、該第1期間の後の第2期間（図9-14：SPリーチ後半第3パート）において、前記第1キャラクタと前記第2キャラクタの何れのキャラクタがバトルに勝利したのかを報知することが可能である

30

ことを特徴とする。

【0865】

このような構成によれば、第1期間において、第1キャラクタと第2キャラクタとが同時に表示されることにより、キャラクタ間のバトルを示唆するとともに、バトルの結果と有利状態との関係性を示唆することができる。

【0866】

手段3の遊技機は、

手段1又は2の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第1表示が表示されるときと、前記第3表示が表示されるときとで、所定演出進行速度よりも遅い演出進行速度で前記示唆演出を実行可能であり（第6バトル画像から第7バトル画像への切り替わり、第8バトル画像から第9バトル画像への切り替わりは比較的遅く）、

40

前記第2表示が表示されるときと、前記第4表示が表示されるときとで、前記所定演出進行速度よりも速い演出進行速度で前記示唆演出を実行可能である（第7バトル画像から第8バトル画像への切り替わり、第9バトル画像から第6バトル画像への切り替わりは比較的早い）

ことを特徴とする。

【0867】

50

このような構成によれば、キャラクタが表示されるときは演出進行速度が比較的遅いため、遊技者はキャラクタの態様をしっかりと観察しやすく、キャラクタが表示されないときは演出進行速度が比較的速いため、キャラクタが表示される画面に切り替わった際にキャラクタの登場をより印象付けることができる。

【 0 8 6 8 】

手段 4 の遊技機は、

手段 1 から手段 3 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第 1 表示と、前記第 2 表示と、前記第 3 表示と、前記第 4 表示と、を切り替えて表示する特別表示制御（内側第 1 視点から内側第 4 視点までの一連の表示切替制御）を複数回実行可能であり、

10

先に実行された前記特別表示制御の表示切替周期よりも、後に実行される前記特別表示制御の表示切替周期を短くすることが可能である（表示切替周期を、10 秒、9 秒、5 秒、2 秒、1 秒と徐々に短くすることが可能である）

ことを特徴とする。

【 0 8 6 9 】

このような構成によれば、特別表示制御が複数回繰り返される場合であっても、後に実行される特別表示制御の表示切替周期が短くなることにより、画面変化のスピード感を生じさせて特別表示制御に対して単調さを感じさせないようにすることができる。

【 0 8 7 0 】

20

手段 5 の遊技機は、

手段 4 の遊技機であって、

操作手段（プッシュボタン 3 1 B）を備え、

前記演出制御手段は、

前記操作手段の操作を促進する操作促進表示（操作促進表示 B T 1）を前記表示手段に表示させることが可能であり、

第 1 の前記特別表示制御の後に第 2 の前記特別表示制御を実行し、第 2 の前記特別表示制御の後に第 3 の前記特別表示制御を実行することが可能であり（内側第 1 視点から内側第 4 視点までの一連の表示切替制御を複数回繰り返して実行可能であり）、

第 2 の前記特別表示制御に対応する期間と、第 3 の前記特別表示制御に対応する期間とにおいて、前記操作促進表示が形成される形成演出を実行可能である（3 回目の表示切替制御期間（周期 5 秒）から 5 回目の表示切替制御期間（周期 1 秒）にかけて、操作促進表示 B T 1 が段階的に形成されてゆく通常ボタン演出を実行可能である）

30

ことを特徴とする。

【 0 8 7 1 】

このような構成によれば、特別表示制御の表示切替周期が短くなることに伴って、操作促進表示が段階的に形成されることになるため、画面変化のスピード感の向上に伴って、操作促進表示に対する遊技者の関心を高めることができ、複数回実行される特別表示制御と並行して実行される形成演出によって効率的に興味を向上させることができる。

【 0 8 7 2 】

40

手段 6 の遊技機は、

手段 5 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記第 3 の前記特別表示制御が実行されたときに（5 回目の表示切替制御（周期 1 秒）が終了したときに）、前記表示手段の第 1 領域に前記第 1 キャラクタを表示し（画面左上領域に味方 C A 1 を表示し）、第 2 領域に前記第 2 キャラクタを表示し（画面右下領域に敵 C A 2 を表示し）、第 3 領域に前記操作促進表示を表示させる（画面中央領域に操作促進表示 B T 1 を表示させる）ことが可能である

ことを特徴とする。

【 0 8 7 3 】

50

このような構成によれば、表示手段の表示領域を有効に利用して、キャラクタ間のバトルを一層盛り上げることができる。

【 0 8 7 4 】

手段 7 の遊技機は、
手段 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記示唆演出が前記第 1 期間（ＳＰリーチ後半第 1 パート）から前記第 2 期間（ＳＰリーチ後半第 2 パート）に移行するときに特殊演出（ホワイトアウト演出）を実行可能である

ことを特徴とする。

【 0 8 7 5 】

このような構成によれば、特殊演出によって遊技者の関心をキャラクタから特殊演出に一旦向けさせてから、示唆演出の第 2 期間に移行するため、示唆演出に対する関心を複数回高めることができるとともに、第 2 期間を盛り上げることができる。

【 0 8 7 6 】

手段 8 の遊技機は、
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、
演出を実行する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置 5）と、
可動体（可動体ＹＭ）と、を備え、

前記可動体は、第 1 位置（後退位置）から前記第 1 位置よりも前記表示手段を被覆する位置である第 2 位置（進出位置）に移動可能であり、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出の映像として所定映像（ＳＰリーチの演出映像）を前記表示手段に表示可能であり、

前記所定映像のうち特定シーンが表示されているときに、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させることが可能であり（ＳＰリーチの後半第 2 パートの第 3 チャンスアップ演出の演出映像が表示されているときに、可動体ＹＭを後退位置から進出位置に移動させており）、

前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知された後、前記有利状態に制御されたときに、前記特定シーンを少なくとも含む特定映像を表示可能であり（大当りラウンド期間に、ＳＰリーチの後半第 2 パートの第 3 チャンスアップ演出の演出映像を含むリプレイ映像を表示させており）、

前記特定映像において前記特定シーンが表示されたときに、前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させることを制限する（ＳＰリーチの後半第 2 パートの第 3 チャンスアップ演出の演出映像を含むリプレイ映像が表示されているときに、可動体ＹＭを後退位置から進出位置に移動させない）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 7 7 】

このような構成によれば、示唆演出において有利状態に制御されることが報知された後、有利状態に制御されたときに、特定シーンを少なくとも含む特定映像を表示手段に表示させることによって、有利状態に制御されるときに特定シーンを再度見たいという遊技者のニーズを満たすことができるとともに、特定映像において前記特定シーンが表示されたときに、可動体を第 1 位置から第 2 位置に移動させることを制限することによって、表示手段の視認性を低下させてしまうことを防止し、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 8 7 8 】

手段 9 の遊技機は、
手段 8 の遊技機であって、
音出力手段を（スピーカ 8 Ｌ、 8 Ｒ）備え、
前記演出制御手段は、前記有利状態の映像として、前記音出力手段から楽曲が再生出力

10

20

30

40

50

される楽曲演出に関連した楽曲映像（ミュージックビデオ演出の映像（Ａ）、映像（Ｂ）、映像（Ｃ））と、前記特定映像と、該特定映像が表示されることを予告する予告演出に関連する予告映像（リプレイ予告演出のリプレイ予告表示）と、を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【０８７９】

このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特定期間を示唆演出とは異なる有利状態に制御されているときにも表示させることによって、有利状態に制御されるときの特定期間を再度見たいという遊技者のニーズを満たすことができるとともに、有利状態に制御されているときの演出のバリエーションを増やすことができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

10

【０８８０】

手段１０の遊技機は、

手段８又は手段９の遊技機であって、

前記有利状態として、第１有利状態（３Ｒ大当たり）と、前記第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（１０Ｒ大当たり）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第１有利状態に制御されたときに、前記有利状態の映像として前記特定映像を表示させることを制限し（３Ｒ大当たりのときに、リプレイ演出の実行を制限し）、

前記第２有利状態に制御されたときに、前記有利状態の映像として前記特定映像を表示可能である（１０Ｒ大当たりのときに、リプレイ演出を実行する）

20

ことを特徴とする遊技機。

【０８８１】

このような構成によれば、第２有利状態に制御されたときに、有利状態の映像として特定映像を表示可能であることによって、第２有利状態の方が第１有利状態よりも特別感が増すとともに、遊技者に有利状態の種類にも注目させることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【０８８２】

手段１１の遊技機は、

手段８から手段１０の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記示唆演出が実行されているときに、特別演出（チャンスアップ演出）を実行可能であり、

30

前記特別演出が実行されないときよりも、前記特別演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出制御手段は、

前記所定映像として、前記特別演出に関する特別演出映像を前記表示手段に表示可能であり（ＳＰリーチの演出映像として、チャンスアップ演出に関連する演出映像を表示可能であり）、

前記特定映像において、前記特別演出映像を表示させることを制限する（リプレイ映像では、チャンスアップ演出に関連する演出映像の表示を制限する）

ことを特徴とする遊技機。

40

【０８８３】

このような構成によれば、特定映像において、特別演出映像を表示させることを制限することによって、特定映像のための特別演出映像の表示有無を決定する処理を省略することができ、演出制御の処理負担を軽減できる。

【０８８４】

手段１２の遊技機は、

手段８から手段１１の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記有利状態が終了する前に前記特定映像の表示が終了したときに、前記特定映像を最初から表示可能である（大当たり遊技状態中にリプレイ映像が終了した場合、再度はじめてからリプレイ映像を表示させる）

50

ことを特徴とする遊技機。

【0885】

このような構成によれば、有利状態が終了する前に特定映像の表示が終了したときに、特定映像を最初から表示可能であることによって、有利状態に制御されているときにイレギュラーな状況が発生した場合に、特定映像に関して円滑に演出を進行させることができ、遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【0886】

手段13の遊技機は、

手段8から手段12の何れかに記載の遊技機であって、

前記所定映像は、第1所定映像（SPリーチの後半第1パートの演出映像）と、前記第1所定映像よりも後に表示される第2所定映像（SPリーチの後半第2パートおよび第3パート）と、を含み、

前記特定映像として、前記第1所定映像に対応した第1特定映像（Chapter2のリプレイ映像）と、前記第2所定映像に対応した第2特定映像（Chapter3のリプレイ映像）と、があり、

前記有利状態に制御されるときに、遊技者が、前記特定映像として、前記第1特定映像又は前記第2特定映像の少なくとも一つを選択することが可能である（リプレイ映像選択期間に、画像表示装置5の画面左部にリプレイ映像選択アイコンが表示され、画像表示装置5の画面右部にリプレイ映像選択促進表示BT1が表示され、遊技者が押しボタン31Bを操作することによって、リプレイ映像アイコンに対応したチャプターをリプレイ映像として決定する）

ことを特徴とする遊技機。

【0887】

このような構成によれば、有利状態に制御されるときに、遊技者が、特定映像として、第1特定映像又は第2特定映像の少なくとも一つを選択することが可能であることによって、有利状態における特定映像を表示させるための期間が不足してしまうことを防止できるとともに、遊技者が任意の特定映像を選択することができることで、より効果的に特定映像を表示させることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【0888】

手段14の遊技機は、

手段8から手段13の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記所定映像のうち特定シーンを表示可能であり（SPリーチのうち後半第2パートを表示させており）、

前記有利状態に制御されたときに、前記有利状態の映像として前記所定映像の前記特定シーンを少なくとも含む特定映像を表示可能である（大当たりラウンド期間に、SPリーチの後半第2パートの演出映像を含むリプレイ映像を表示させている）

ことを特徴とする遊技機。

【0889】

このような構成によれば、特定シーンを少なくとも含む特定映像を表示手段に表示させることによって、有利状態に制御されるときに特定シーンを再度見たいという遊技者のニーズを満たすことができるとともに、より効果的に特定映像を表示させることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【0890】

手段15の遊技機は、

手段8から手段14の何れかに記載の遊技機であって、

特別識別情報の可変表示を実行する可変表示手段を備え、

可変表示の表示結果が特定表示結果（第2特別図柄の表示結果が「大当たり」又は「小当たり」）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されているときに、開始条件が成立していな

10

20

30

40

50

い可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることを示唆する所定演出を実行可能である（大当たりラウンド期間に画像保留連演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【0891】

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに、開始条件が成立していない可変表示の表示結果が特定表示結果であることが示唆されることによって、遊技者に意外性を与えることができ、より効果的に特定映像を表示させることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【0892】

手段16の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（CPU103、演出制御用CPU120）と、

遊技媒体が進入可能な第1状態（開放状態）と、該第1状態よりも遊技媒体が進入困難な第2状態（閉鎖状態）と、に制御可能な可変手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に制御した後に前記第2状態に制御するラウンド遊技（大当たりラウンド遊技）を実行するラウンド遊技制御手段（CPU103）と、

演出を実行する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

発光手段（アタッカーランプ77L1～77L9）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記ラウンド遊技において、前記可変手段に前記遊技媒体が進入したことに基づいて前記発光手段を発光させることが可能であり（大当たりラウンド遊技において、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことに基づいて、アタッカーランプ発光演出を実行し）、

前記ラウンド遊技において、前記可変手段に前記遊技媒体が進入した進入数を前記発光手段の発光態様で示唆することが可能であり（大当たりラウンド遊技において、大当たりラウンド入賞回数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせており）、

前記ラウンド遊技において、前記表示手段を用いて前記進入数を示唆することを制限し、前記表示手段を用いて前記有利状態に対応した特殊演出を実行可能である（大当たりラウンド遊技において、画像表示装置5の画面上で、大入賞口への遊技球の入賞を検出したことを報知する演出の実行を制限し、ミュージックビデオ演出やラウンド数表示演出を実行させる）

ことを特徴とする遊技機。

【0893】

このような構成によれば、表示手段を用いて進入数を示唆することを制限し、発光手段を用いて進入数を示唆することによって、表示手段において実行されている特殊演出の視認性を低下させてしまうことを防止でき、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【0894】

手段17の遊技機は、

手段16の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記進入数に対応して前記発光手段の発光態様を異ならせる（大入賞口への1～3個目の遊技球の入賞を検出した場合、アタッカーランプ77L1～77L3を橙色に発光させ、大入賞口への4～6個目の遊技球の入賞を検出した場合、アタッカーランプ77L4～77L6を桃色に発光させ、大入賞口への7～9個目の遊技球の入賞を検出した場合、アタッカーランプ77L7～77L9を赤色に発光させ、大入賞口への10個目の遊技球の入賞を検出した場合、アタッカーランプ77L1～77L9を虹色に発光させる）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 9 5 】

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに、進入数に対応して発光手段の発光態様を異ならせることによって、発光手段に注目させることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 8 9 6 】

手段 1 8 の遊技機は、

手段 1 6 又は手段 1 7 の遊技機であって、

特別識別情報の可変表示を実行する可変表示手段を備え、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されているときに、開始条件が成立していない可変表示の表示結果が前記特定表示結果であることを示唆する所定演出（発光保留連演出）を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記発光手段を特定態様で発光させることによって、前記所定演出を実行可能である（第 5 アタッカーランプ 7 7 L 5 を虹色に発光させる発光保留連演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 9 7 】

このような構成によれば、発光手段において、遊技媒体の進入数以外にも、開始条件が成立していない可変表示の表示結果が特定表示結果であることを示唆することができ、遊技者に意外性を与えることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 8 9 8 】

手段 1 9 の遊技機は、

手段 1 6 から手段 1 8 の何れかに記載の遊技機であって、

前記ラウンド遊技制御手段は、前記ラウンド遊技において前記可変手段を前記第 1 状態に制御させているときに進入可能な前記遊技媒体の数を所定数（10 個）に設定可能であり、

前記演出制御手段は、

前記ラウンド遊技において前記可変手段が前記第 1 状態に制御されている場合に、前記所定数よりも多い数の前記遊技媒体が進入したときに報知を行う超過進入演出（オーバー入賞演出）を実行可能であり、

前記発光手段を第 1 特殊態様で発光させることによって前記超過進入演出を実行可能である（第 1 アタッカーランプ 7 7 L 1 ~ 第 9 アタッカーランプ 7 7 L 9 を虹色に強発光させることによって、オーバー入賞演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 9 9 】

このような構成によれば、発光手段において、遊技媒体の進入数を報知できること以外にも、遊技者に所定数よりも多い数の遊技媒体が進入したことを認識させることができ、有利状態における遊技の興趣を向上できる。

【 0 9 0 0 】

手段 2 0 の遊技機は、

手段 1 6 から手段 1 9 の何れかに記載の遊技機であって、

可変表示の表示結果が特殊表示結果（第 2 特別図柄の表示結果が「小当り」）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V 入賞領域 8 7 0）を通過したことに基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記特殊状態に制御されている場合、前記遊技媒体が前記特定領域を通過したときに報知を行う特定演出（アタッカーランプ V 入賞報知演出）を実行可能であり、

前記発光手段を第 2 特殊態様で発光させることによって前記特定演出を実行可能である

10

20

30

40

50

(第1アタッカーランプ77L1を橙色に強発光させることによってアタッカーランプV入賞報知演出)

ことを特徴とする遊技機。

【0901】

このような構成によれば、発光手段において、遊技媒体の進入数を報知できること以外にも、遊技者に遊技媒体が特定領域を通過したことを認識させることができるとともに、遊技媒体を特定領域に通過させていない状況を防止でき、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【0902】

手段21の遊技機は、

手段16から手段20の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記遊技機への電力供給が停止され、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記表示手段に復旧表示(「電源復旧中」の文字を含む復旧表示)を表示可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記遊技機への電力供給が停止され、当該遊技機への電力供給が再開された場合に、前記表示手段に前記復旧表示を表示させることによって、前記有利状態に対応した画像を視認することを困難とさせ(大当り遊技状態中に電断が発生し、電源が復旧した場合に、大当りラウンド演出に関連する演出画像よりも表示優先度の高い復旧表示を表示させ)、

前記表示手段に前記復旧表示を表示させているときに、前記進入数を前記発光手段の発光態様で示唆することが可能である(復旧表示を表示させているときに、大当りラウンド入賞個数カウンタのカウント値に応じて、アタッカーランプ発光演出の演出態様を異ならせてアタッカーランプを発光させる)

ことを特徴とする遊技機。

【0903】

このような構成によれば、表示手段に復旧表示を表示させているときに、進入数を発光手段の発光態様で示唆することによって、遊技機への電力供給が再開された場合に、有利状態に制御されていることを遊技者に適確に示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【0904】

手段22の遊技機は、

手段16から手段21の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記示唆演出が実行されているときに、特別演出(第1チャンスアップ演出～第4チャンスアップ演出)を実行可能であり、

前記特別演出が実行されないときよりも、前記特別演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特別演出として、第1特別演出(チャンス態様の第3チャンスアップ演出)と、前記第1特別演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特別演出(激熱態様の第3チャンスアップ演出)と、があり、

前記演出制御手段は、

前記特別演出の実行回数を前記発光手段の発光態様で示唆することが可能であり(チャンスアップ演出が実行される毎に、アタッカーランプを1個発光させ)、

前記特別演出が実行されたときに、前記第1特別演出又は前記第2特別演出のいずれの前記特別演出が実行されたかを前記発光手段の発光態様で示唆することが可能である(チャンス態様の第3チャンスアップ演出が実行された場合、アタッカーランプを白色に発光させるチャンスアップ関連発光演出(低期待度態様)が実行され、激熱態様の第3チャンスアップ演出が実行された場合、アタッカーランプを赤色に発光させるチャンスアップ関連発光演出(高期待度態様)が実行される)

ことを特徴とする遊技機。

【0905】

このような構成によれば、発光手段において、特別演出の実行回数と、実行された特別演出の種別とが示唆されることによって、遊技者は、示唆演出が有利状態に制御される割合が高いのか否かを容易に確認することができ、示唆演出の興趣を向上できる。

【0906】

手段23の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

遊技者が操作可能な操作手段（押しボタン31B）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

10

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出（SPリーチ）を前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出が実行されているときに、前記操作手段に関連した画像を表示する操作関連演出（第1ボタン演出、第2ボタン演出）を実行可能であり、

前記操作関連演出として、第1操作関連演出（第1ボタン演出）と、前記第1操作関連演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2操作関連演出（第2ボタン演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第1操作関連演出において、前記操作手段に関連した画像として、前記操作手段を、前記操作手段を正面側から見た角度であって前記操作手段の全体を視認可能な角度である第1角度（遊技者の視点を遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態で押しボタン31Bを俯瞰した基本角度）で表示させる画像である第1表示（第1操作促進表示）を表示可能であり、

20

前記第2操作関連演出において、前記操作手段に関連した画像として、前記操作手段を前記第1角度とは異なる第2角度（押しボタン31Bを右上方から俯瞰した第1角度）で表示させる画像である第2表示（第1態様の第2操作予告表示）と、第3角度（第1角度とは異なる角度であって、押しボタン31Bを右上方から俯瞰した第2角度）で表示させる画像である第3表示（第2態様の第2操作促進表示）と、前記操作手段を前記第1角度で表示させる画像であって前記第1表示とは異なる画像である第4表示（第2操作促進表示）と、を表示可能であり、

30

前記第1操作関連演出において、前記第1表示が表示されたときに、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能であり（第1操作促進表示が表示されたときに、押しボタン31Bが遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行され）、

前記第2操作関連演出において、前記第4表示が表示されたときに、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能である（第2操作促進表示が表示されたときに、押しボタン31Bが遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機。

40

【0907】

このような構成によれば、第2操作関連演出よりも有利状態に制御される割合の低い第1操作関連演出において、操作手段に関連した画像は、操作手段を一種類の角度で表示させている画像である一方で、第1操作関連演出よりも有利状態に制御される割合の高い第2操作関連演出において、操作手段に関連した画像は、操作手段を複数種類の角度から表示させている画像であることによって、第1操作関連演出よりも第2操作関連演出の方に特別感を出すことができ、操作関連演出が実行される示唆演出における興趣を向上できる。

【0908】

手段24の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技

50

機 1) であって、

演出を実行する演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) と、

遊技者が操作可能な操作手段 (プッシュボタン 3 1 B) と、

表示手段 (画像表示装置 5) と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出 (S P リーチ) を前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出が実行されているときに、特定表示 (第 3 チャンスアップ演出の予告テロップ) を表示可能であり、

前記特定表示として、所定色で表示される第 1 特定表示 (白色予告テロップ) と、前記第 1 特定表示よりも前記有利状態に制御される割合が高く、特定色で表示される第 2 特定表示 (金色予告テロップ) と、があり、

前記示唆演出が実行されているときに、前記操作手段に関連した画像を表示する操作関連演出 (第 1 ボタン演出、第 2 ボタン演出) を実行可能であり、

前記操作関連演出として、第 1 操作関連演出 (第 1 ボタン演出) と、前記第 1 操作関連演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 操作関連演出 (第 2 ボタン演出) と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 操作関連演出において、前記操作手段に関連した画像として、前記操作手段を、前記操作手段を正面側から見た角度であって前記操作手段の全体を視認可能な角度である第 1 角度 (遊技者の視点を遊技機 (遊技盤) に対して正対させた状態でプッシュボタン 3 1 B を俯瞰した基本角度) で表示させる画像である第 1 表示 (第 1 操作促進表示) を表示可能であり、

前記第 2 操作関連演出において、前記操作手段に関連した画像として、前記操作手段を前記第 1 角度とは異なる第 2 角度 (プッシュボタン 3 1 B を右上方から俯瞰した第 1 角度) で表示させる画像である第 2 表示 (第 1 態様の第 2 操作予告表示) と、前記操作手段を前記第 1 角度で表示させる画像であって前記第 1 表示とは異なる画像である第 3 表示 (第 2 操作促進表示) と、を表示可能であり、

前記第 1 操作関連演出において、前記第 1 表示が表示されたときに、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能であり (第 1 操作促進表示が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行され) 、

前記第 2 操作関連演出において、前記第 3 表示が表示されたときに、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能であり (第 2 操作促進表示が表示されたときに、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される) 、

前記第 2 操作関連演出が実行されるとき背景画像 (特別背景画像 B I) は、前記特定色の同系色を少なくとも含む複数色 (金色、黒色) で構成され、該複数色のうち前記特定色の同系色が占める割合が最も高い (特別背景画像では、金色 : 約 8 0 % , 黒色 : 約 2 0 % である)

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 0 9 】

このような構成によれば、第 2 操作関連演出が実行されるとき背景画像として、有利状態に制御されることを示唆する特定色の同系色を少なくとも含む複数色のうち特定色の同系色が占める割合が最も高いことによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができるとともに、有利状態に制御される割合が高いことを容易に認識させることができ、遊技者に操作関連演出の後の有利な展開を予想させることができる。

【 0 9 1 0 】

手段 2 5 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

遊技者が操作可能な操作手段（押しボタン 31B）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記操作手段は、遊技者が操作可能な操作部（操作有効部）と、遊技者が操作することができない非操作部（操作非有効部）と、で構成され、

前記演出制御手段は、

特定キャラクタ（味方キャラクタ CA1）を用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出（SPリーチ）を前記表示手段において実行可能であり、

10

前記示唆演出が実行されているときに、前記操作手段に関連した画像を表示する操作関連演出（第 1 ボタン演出、第 2 ボタン演出）を実行可能であり、

前記操作関連演出として、第 1 操作関連演出（第 1 ボタン演出）と、前記第 1 操作関連演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 操作関連演出（第 2 ボタン演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 操作関連演出において、前記操作手段に関連した画像として、前記操作手段を、前記操作手段を正面側から見た角度であって前記操作手段の全体を視認可能な角度である第 1 角度（遊技者の視点を遊技機（遊技盤）に対して正対させた状態で押しボタン 31B を俯瞰した基本角度）で表示させる画像である第 1 表示（第 1 操作促進表示）を表示可能であり、

20

前記第 2 操作関連演出において、前記操作手段に関連した画像として、前記操作手段を前記第 1 角度とは異なる第 2 角度（押しボタン 31B を右上方から俯瞰した第 2 角度）で表示させる画像である第 2 表示（第 2 態様の第 2 操作予告表示）と、前記操作手段を前記第 1 角度で表示させる画像であって前記第 1 表示とは異なる画像である第 3 表示（第 2 操作促進表示）と、を表示可能であり、

前記第 1 表示において、前記特定キャラクタを表示させず（第 1 操作促進表示に味方キャラクタ CA1 が表示されておらず）、

前記第 2 表示において、前記操作手段に関連した画像のうち前記操作部に関連した画像に前記特定キャラクタを表示させ（第 2 態様の第 2 操作予告表示のうち操作有効部に味方キャラクタ CA1 が表示されており）、

30

前記第 1 操作関連演出において、前記第 1 表示が表示されたときに、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能であり（第 1 操作促進表示が表示されたときに、押しボタン 31B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行され）、

前記第 2 操作関連演出において、前記第 3 表示が表示されたときに、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能である（第 2 操作促進表示が表示されたときに、押しボタン 31B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機。

40

【0911】

このような構成によれば、第 2 操作関連演出が実行されるときに操作手段に関連した画像のうち操作部に関連した画像に特定キャラクタを表示させることによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができるとともに、操作関連演出が実行される示唆演出の興趣を向上できる。

【0912】

手段 26 の遊技機は、

手段 23 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第 2 操作関連演出において、前記第 2 表示（第 1 態様の第 2 操作予告表示）と、該第 2 表示よりも視認性の高い前記第 3 表示（第 2 態様の第 2 操作予

50

告表示)と、該第3表示よりも視認性の高い前記第4表示(第2操作促進表示)と、を順に表示させた後に、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されるか否かを示唆することが可能である(プッシュボタン31Bが遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果を報知する演出が実行される)

ことを特徴とする遊技機。

【0913】

このような構成によれば、段階的に操作手段に関連する画像の視認性を向上させていくことによって、遊技者に操作手段に関連する画像を注目させることができるとともに、次に表示される画像に対して興味を惹かせることができ、第2操作関連演出が実行される示唆演出の興趣を向上できる。

10

【0914】

手段27の遊技機は、

手段23から手段26の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記操作手段に関連する画像が表示される前に、直前に表示されていた画像の視認性を低下させる特殊表示(ブラックアウト画像BO)を前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【0915】

このような構成によれば、操作手段に関連する画像が表示される前に、直前に表示されていた画像の視認性を低下させる特殊表示が表示されることによって、操作手段に関連する画像をより一層強調することができ、操作手段に関連する画像が表示される示唆演出の興趣を向上できる。

20

【0916】

手段28の遊技機は、

手段23から手段27の何れかに記載の遊技機であって、

音出力手段(スピーカ8L、8R)を備え、

前記演出制御手段は、前記第2操作関連演出において、

前記音出力手段から特定音(効果音)を出力させることが可能であり、

前記操作手段に関連する画像が表示されている場合に、前記操作手段を見た角度が切り替わるときに、前記特定音の音程(キー)を強調させることが可能である(第1態様の第2操作予告表示、第2態様の第2操作予告表示、第2操作促進表示の順で効果音のキーが高くなる)

30

ことを特徴とする遊技機。

【0917】

このような構成によれば、段階的に特定音の音程を高くさせていくことによって、遊技者に操作手段に関連する画像を注目させることができるとともに、次に表示される画像に対して興味を惹かせることができ、第2操作関連演出が実行される示唆演出の興趣を向上できる。

【0918】

手段29の遊技機は、

手段23の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

特定キャラクタ(味方キャラクタCA1)を用いて前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行前記表示手段において実行可能であり、

前記第1操作関連演出において、前記第1表示が表示されるときに、前記特定キャラクタを少なくとも含むキャラクタを表示させることを制限し(第1操作促進表示が表示されるときに、味方キャラクタCA1を表示させずに、第1操作促進エフェクト表示を表示させ)、

40

前記第2操作関連演出において、前記第4表示が表示されるときに、前記特定キャラクタを少なくとも含むキャラクタを表示可能である(第2操作促進表示が表示されるとき

50

に、味方キャラクタ C A 1 と第 2 味方キャラクタ C A 3 を表示させる)

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 9 】

このような構成によれば、第 1 操作関連演出において、第 1 表示が表示されるときに、特定キャラクタを少なくとも含むキャラクタを表示させることが制限され、第 2 操作関連演出において、第 4 表示が表示されるときに、特定キャラクタを少なくとも含むキャラクタを表示させることによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができるとともに、操作関連演出が実行される示唆演出の興趣を向上できる。

【 0 9 2 0 】

手段 3 0 の遊技機は、

手段 2 3 から手段 2 9 の何れかに記載の遊技機であって、

特別発光手段 (導光板) を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別発光手段を特定の発光態様で発光させる発光演出 (導光板を虹色に発光させる導光板発光演出) を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されることを報知するときに、前記特別発光手段を用いない演出であって、前記発光演出に対応した演出である擬似発光演出を実行可能である (プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、表示結果が「大当たり」であることを報知するときに、導光板を虹色に発光させる導光板発光演出を模した擬似導光板発光演出を画像表示装置 5 の画面上で実行可能である)

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 2 1 】

このような構成によれば、特別発光手段を用いずに発光演出に対応した擬似発光演出が実行されることによって、コストやスペースの面で搭載することが困難だった特別発光手段を用いた発光演出に対応した擬似発光演出を、特別発光手段を用いずに実行することができ、有利状態に制御されるときに興味を特別発光手段が搭載されている遊技機と同様に向上できる。

【 0 9 2 2 】

手段 3 1 の遊技機は、

手段 2 3 から手段 3 0 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記示唆演出を実行しているときに、前記操作関連演出を開始させ、当該操作関連演出を終了させる (S P リーチ中にボタン演出 (第 1 ボタン演出、第 2 ボタン演出) を開始 / 終了させる)

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 2 3 】

このような構成によれば、示唆演出を中断させることで遊技者に意外性を与えることができるとともに、操作関連演出の終了後に示唆演出を再開することによって、遊技者にこれまでに実行されていた演出を認識させることができ、突然有利状態が開始されてしまうことを防止できる。

【 0 9 2 4 】

手段 3 2 の遊技機は、

手段 2 3 から手段 3 1 の何れかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出として、第 1 示唆演出 (ノーマルリーチ) と、前記第 1 示唆演出より前記有利状態に制御される割合が高い第 2 示唆演出 (S P リーチ) と、があり、

前記演出制御手段は、前記第 1 示唆演出が実行されるときに、前記操作関連演出の実行が制限される (変動開始時演出決定処理のステップ S 0 3 T M 3 0 1 0 において、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合 (即ち、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合) には、ステップ S 0 3 T M 3 0 6 0 のボタン演出の演出種別を決定する処理をスキップするので、ボタン演出が実行されない)

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0925】

このような構成によれば、第2示唆演出よりも有利状態に制御される割合が低い第1示唆演出において、操作関連演出の実行が制限されることによって、実行期間の短い第1示唆演出が間延びしてしまうことを防止できるとともに、第2示唆演出をより一層際立たせることができる。

【0926】

手段33の遊技機は、

手段23から手段32の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記操作関連演出において、

前記操作手段に関連した画像を第1位置（画面上部）から第2位置（画面下部）に移動させることが可能であり、

前記操作手段に関連した画像を前記第1位置から前記第2位置に移動させているときに、前記操作手段を見た角度を切り替えて前記操作手段に関連した画像を表示させる（第1態様の第2操作予告表示、第2態様の第2操作予告表示、第3態様の第2操作予告表示、第2操作促進表示の順で画面上部から画面下部に移動するとともに、角度を切り替えながら表示される）

ことを特徴とする遊技機。

【0927】

このような構成によれば、操作手段に関連した画像が移動することによって、操作関連演出に特別感を出すことができ、遊技者に、操作手段に関連した画像が移動しない操作関連演出とは異なる操作関連演出であることを認識させ、操作関連演出の後に報知される可変表示の表示結果に期待感を持たせることができる。

【0928】

手段34の遊技機は、

手段23から手段33の何れかに記載の遊技機であって、

前記操作手段に関連した画像は、前記操作手段を模した立体的な画像であり（第2操作予告表示、第2操作促進表示は押しボタン31Bを模した立体的な画像であり）、

前記演出制御手段は、

前記操作手段に関連した画像（第2操作予告表示、第2操作促進表示）を、

動作を行わない静止態様と、前記静止態様と異なり動作を行う動作態様と、で表示可能であり（動作を行わない態様と、動作を行う態様と、で表示可能であり）、

所定色で表示される所定態様と、前記所定色で表示されない非所定態様と、で表示可能であり（金色に発光した態様と、金色に発光していない態様と、で表示可能であり）、

前記操作手段の操作が有効になっていないときに、前記操作手段に関連した画像を、静止態様と、非所定態様とで表示可能であり（押しボタン31Bの操作が有効となっていない第2操作予告表示は、動作を行っていない態様、且つ、金色に発光していない態様で表示され）、

前記操作手段の操作が有効になっているときに、前記操作手段に関連した画像を、動作態様と、所定態様とで表示可能である（押しボタン31Bの操作が有効となっている第2操作促進表示は、動作を行っている態様、且つ、金色に発光している態様で表示される）

ことを特徴とする遊技機。

【0929】

このような構成によれば、操作手段に関連した画像が操作手段を模した立体的な画像であることによって、異なる複数の角度から操作手段に関連した画像を表示させたときの演出効果を向上でき、操作手段の操作が有効になっているときに、操作手段に関連した画像を、動作態様と、所定態様とで表示させることによって、操作手段の操作が有効になっていることを遊技者に明確に示すことができる。

【0930】

10

20

30

40

50

手段 3 5 の遊技機は、

手段 2 3 から手段 3 4 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記有利状態に制御されることを報知するときに、前記操作手段を発光させることが可能であり、前記操作手段を動作させることが可能である（プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて、勝利演出が実行されると、プッシュボタン 3 1 B は振動し、虹色に発光している）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 3 1 】

このような構成によれば、操作手段が発光することによって、操作手段の操作が有効になっていることを遊技者に明確に示すことができ、操作手段が動作することによって、有利状態に制御されるときに興味を向上できる。

10

【 0 9 3 2 】

手段 3 6 の遊技機は、

手段 2 3 から手段 3 5 の何れかに記載の遊技機であって、

前記第 1 操作関連演出の実行期間よりも前記第 2 操作関連演出の実行期間の方が長い（図 9 - 3 9 に示したように、第 1 ボタン演出の実行期間は、T 1 8 ~ T 3 1 の期間であり、図 9 - 4 1 に示したように、第 2 ボタン演出の実行期間は、T 1 4 ~ T 3 1 の期間である）

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 9 3 3 】

このような構成によれば、第 1 操作関連演出よりも長い期間に亘って第 2 操作関連演出を実行することができることによって、有利状態に制御されるときに興味を向上できる。

【 0 9 3 4 】

手段 3 7 の遊技機は、

手段 2 3 の遊技機であって、

前記第 1 角度は、遊技者が前記操作手段を見ることが可能な角度であり、

前記第 2 角度又は前記第 3 角度の少なくとも一つは、遊技者が前記操作手段を見ることが困難な角度（プッシュボタン 3 1 B を裏側から俯瞰した角度）である

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 9 3 5 】

このような構成によれば、遊技者が操作手段を見ることが困難な角度を含む異なる複数の角度から操作手段に関連した画像を表示させることによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができ、操作関連演出が実行される示唆演出における興味を向上できる。

【 0 9 3 6 】

手段 3 8 の遊技機は、

手段 2 3 の遊技機であって、

前記第 1 操作関連演出において、前記第 1 表示が表示される前に、前記操作手段の操作が有効になっておらず（第 1 操作予告表示は、操作が有効となっておらず）、

40

前記第 2 操作関連演出において、前記第 4 表示が表示される前に、前記操作手段の操作が有効になっていない（第 2 操作予告表示は、操作が有効となっていない）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 3 7 】

このような構成によれば、第 1 操作関連演出において、第 1 表示が表示される前に操作手段の操作が有効となってしまう、該第 1 操作関連演出の演出効果を低下させてしまうことを防止でき、第 2 操作関連演出において、第 4 表示が表示される前に操作手段の操作が有効となってしまう、該第 2 操作関連演出の演出効果を低下させてしまうことを防止できる。

【 0 9 3 8 】

50

手段 3 9 の遊技機は、

手段 2 3 の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記示唆演出が実行されているときに、特定表示（予告テロップ）を表示可能であり、

前記特定表示が表示されないときよりも、前記特定表示が表示されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特定表示として、所定色で表示される第 1 特定表示（白色の予告テロップ）と、前記第 1 特定表示よりも前記有利状態に制御される割合が高く、特定色で表示される第 2 表示（金色の予告テロップ）と、があり、

前記第 2 操作関連演出が実行されるとき背景画像（特別背景画像 B I）は、前記特定色の同系色を少なくとも含む複数色（金色、黒色）で構成され、該複数色のうち前記特定色の同系色が占める割合が最も高い（特別背景画像では、金色：約 8 0 %，黒色：約 2 0 %である）

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 3 9 】

このような構成によれば、第 2 操作関連演出が実行されるとき背景画像として、有利状態に制御されることを示唆する特定色の同系色を少なくとも含む複数色のうち特定色の同系色が占める割合が最も高いことによって、第 1 操作関連演出よりも第 2 操作関連演出の方に特別感を出すことができるとともに、有利状態に制御される割合が高いことを容易に認識させることができ、遊技者に操作関連演出の後の有利な展開を予想させることができる。

【符号の説明】

【 0 9 4 0 】

1 パチンコ遊技機

4 A 第 1 特別図柄表示装置

4 B 第 2 特別図柄表示装置

5 画像表示装置

1 0 3 C P U

1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

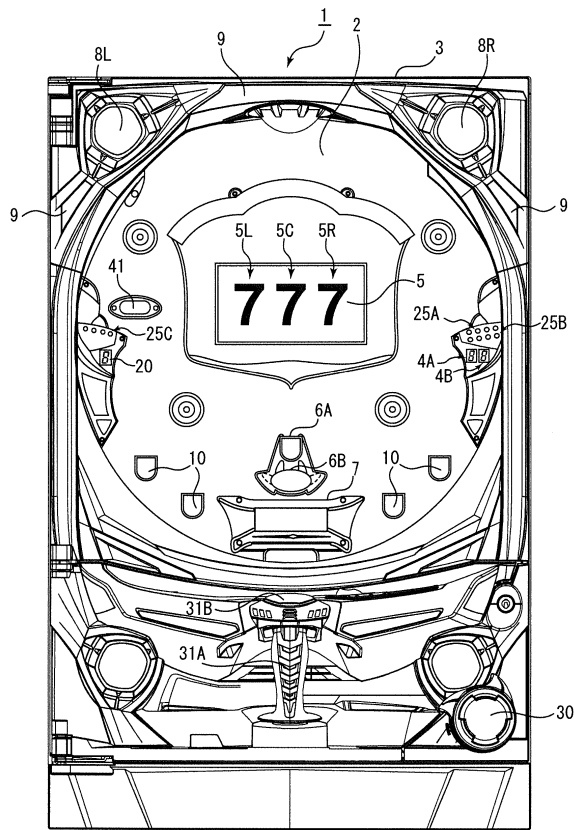
30

40

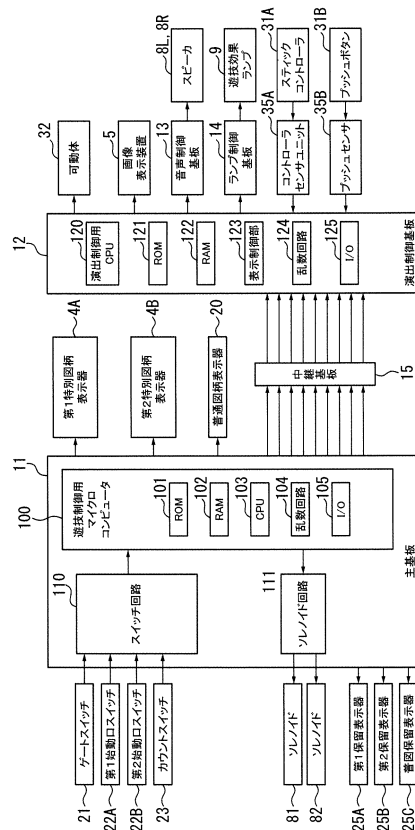
50

【図面】

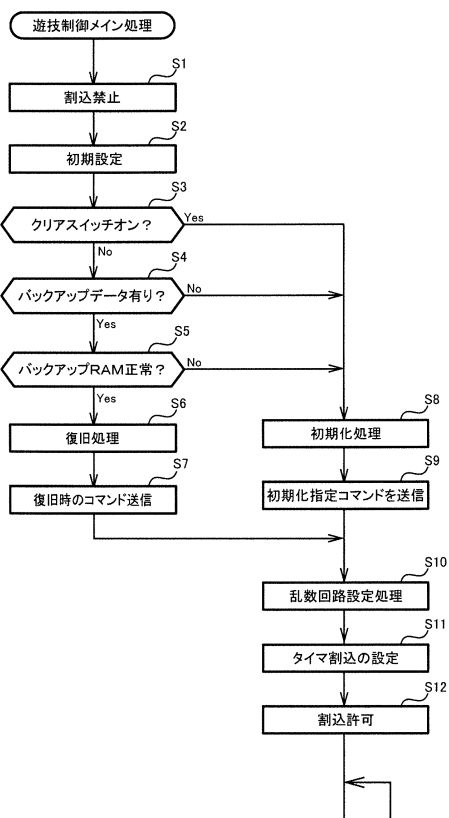
【図 1】



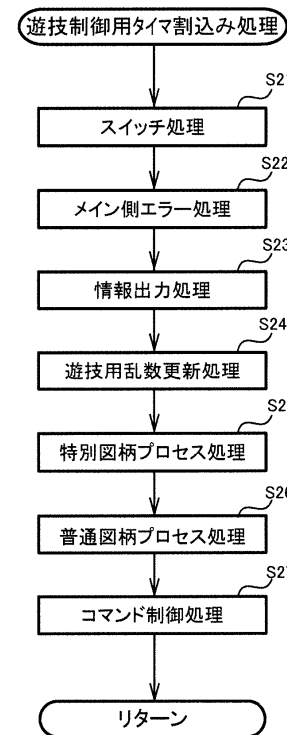
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

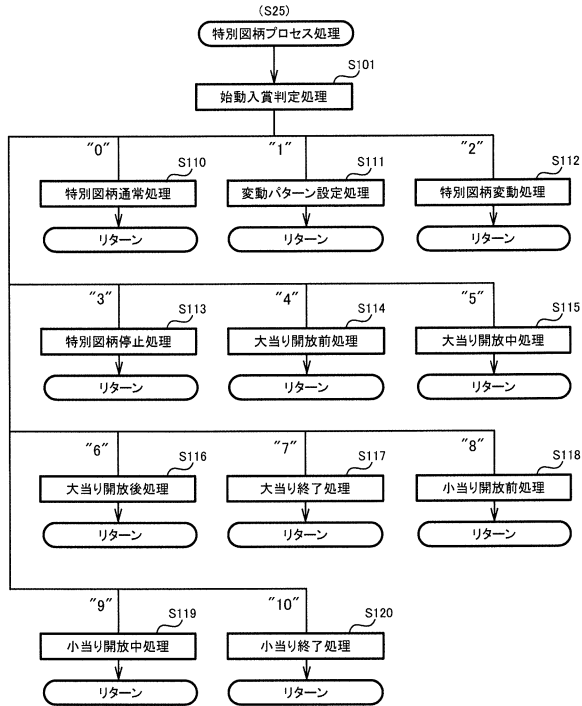
20

30

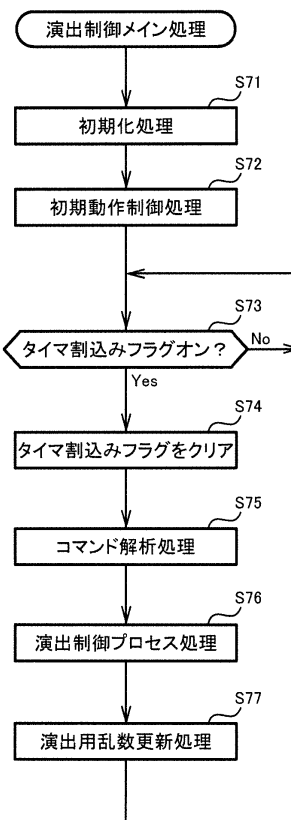
40

50

【図 5】



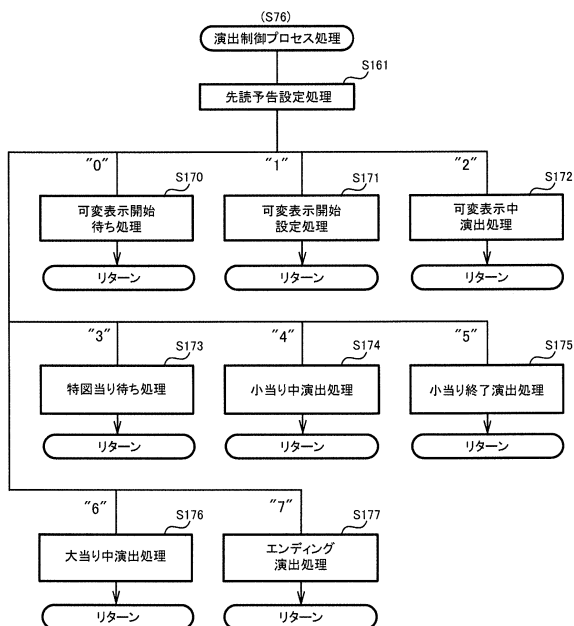
【図 6】



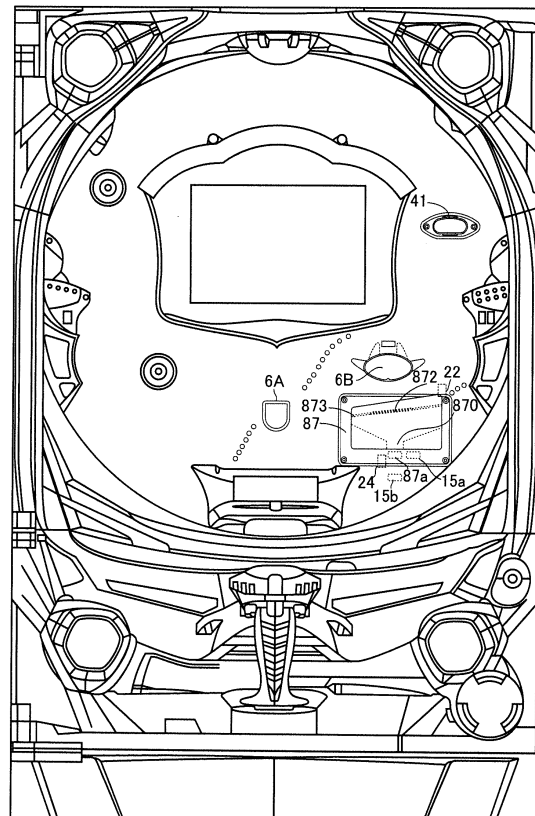
10

20

【図 7】



【図 8 - 1】



30

40

50

【図 8 - 2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 8 - 4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B) 第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E) 小当り經由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個 数)
小当り經由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り經由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り經由5(4)R 時短大当り	9	45

【図 8 - 3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算

【図 8 - 5】

MODE	EXT	名称	内容
BD	×	×	図柄の変動/パターン×
BC	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
BC	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
BC	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
BC	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BC	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BC	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
BD	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
BD	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
BF	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
9D	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンstrーション表示の指定
AO	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
AO	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
AO	03	大当り開始3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを開始することの指定
AO	04	大当り開始4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを開始することの指定
AO	05	大当り開始5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	×	×	大入賞口開放中指定 XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	×	×	大入賞口開放後指定 XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを終了することの指定

10

20

30

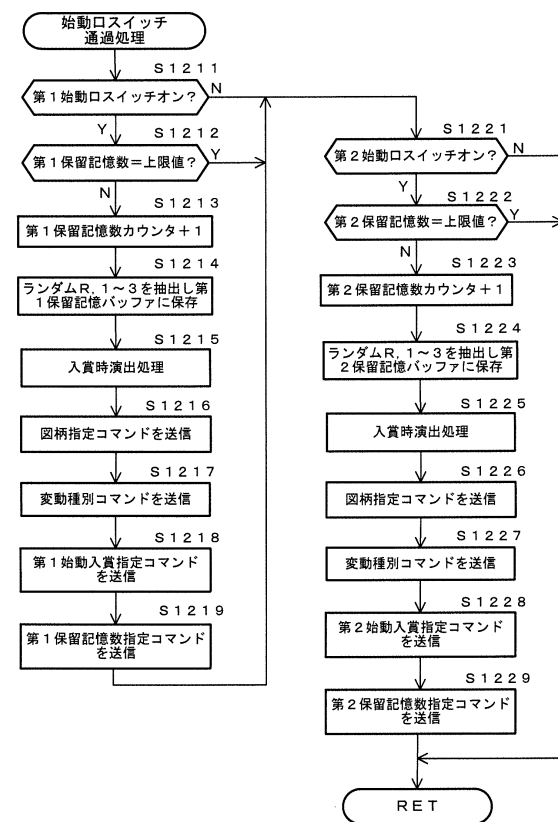
40

50

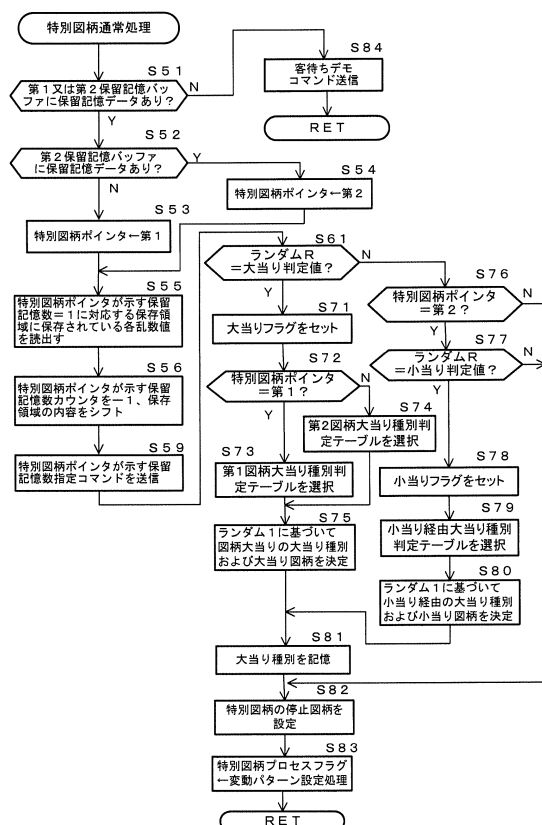
【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C2	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

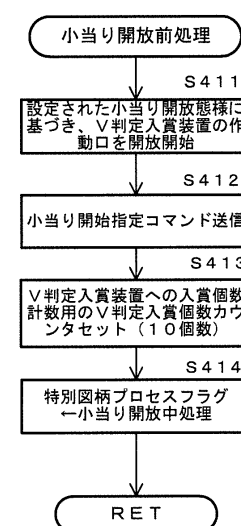
【図 8 - 7】



【図 8 - 8】



【図 8 - 9】



10

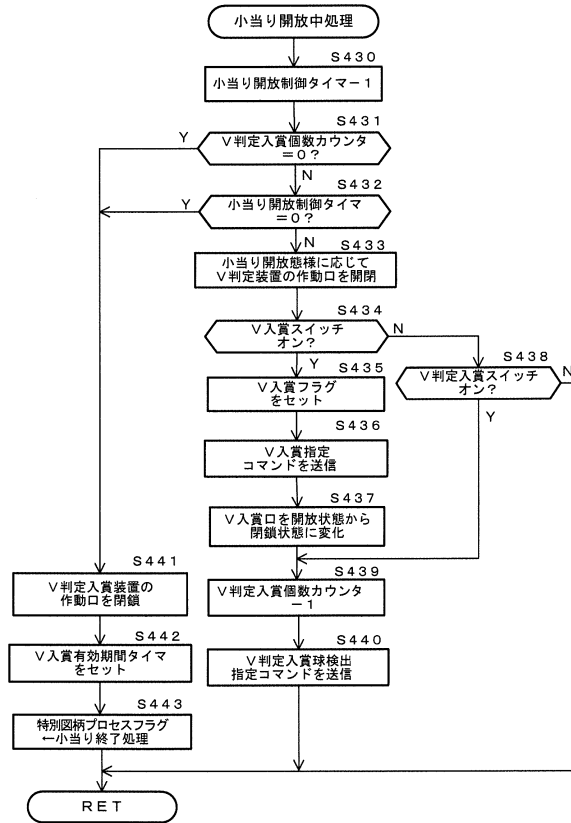
20

30

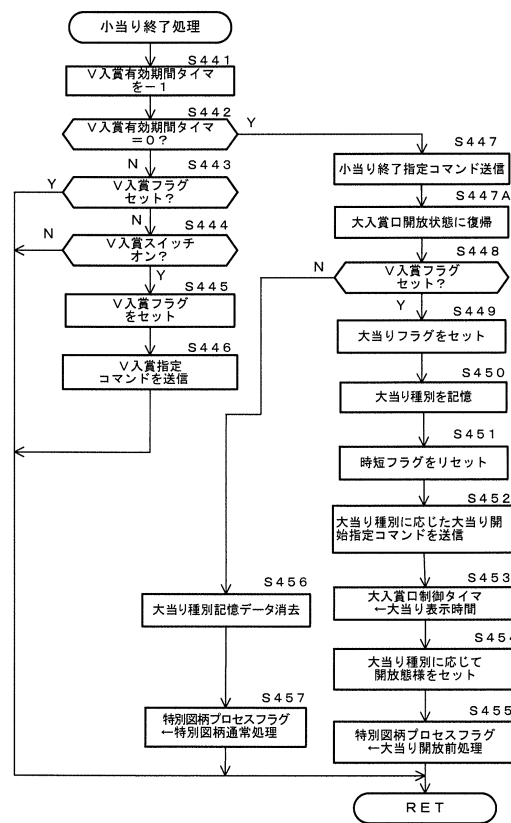
40

50

【 図 8 - 1 0 】



【 図 8 - 1 1 】



10

20

【 図 9 - 1 】

【图9-1】

大当り種別テーブル			
大当り種別	当り条件発生	当り後制御状態	開放回数
図柄 10 R 時短大当り	第 1, 2 特別図柄 大当り判定	時短状態 (第 2 特別図柄変動 7 回まで)	大入賞口 10 回 (各 R 29 秒)
図柄 3 R 時短大当り	第 1 特別図柄 大当り判定	時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 回まで)	大入賞口 3 回 (各 R 29 秒)
小当り経由 10 (9) R 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	時短状態 (第 2 特別図柄変動 7 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒 × 10) + 大入賞口 9 回 (各 R 29 秒)
小当り経由 3 (2) R 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	時短状態 (第 2 特別図柄変動 7 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒 × 10) + 大入賞口 2 回 (各 R 29 秒)

【圖 9 - 2】

【图9-2】

乱数	範囲	用途	加算
M R 1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
M R 2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
M R 3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
M R 4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
M R 5	3～23	M R 4 初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

30

40

50

【図 9 - 3】

【図9-3】

(1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル		
大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)		
大当り	1/199	

(2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル		
大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)		
大当り	1/199	
小当り	1/7.35	

(3) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル		
大当り種別	時短制御	MR 2 [0~299]
図柄10R時短大当り	7回	0~8 (3%)
図柄3R時短大当り	1回	9~299 (97%)

(4) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル		
大当り種別	時短制御	MR 2 [0~299]
図柄10R時短大当り	7回	0~299 (100%)

(5) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル		
小当り経由 大当り種別	時短制御	MR 2 [0~299]
小当り経由10(9)R 時短大当り	7回	0~149 (50%)
小当り経由3(2)R 時短大当り	7回	150~299 (50%)

【図 9 - 4】

【図9-4】

[通常状態用]変動パターン判定テーブル	
(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル	
変動パターン	MR3
非リーチはずれ	1~900
ノーマルリーチはずれ	901~980
スーパーリーチはずれ	981~997

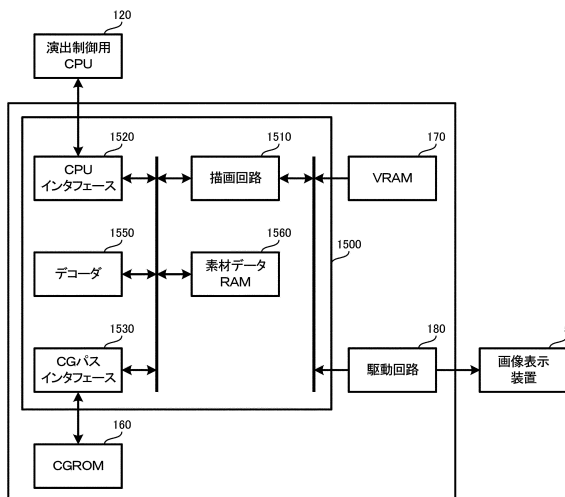
(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル	
変動パターン [変動時間]	MR3
ノーマルリーチ大当り	1~50
スーパーリーチ大当り	51~997

10

20

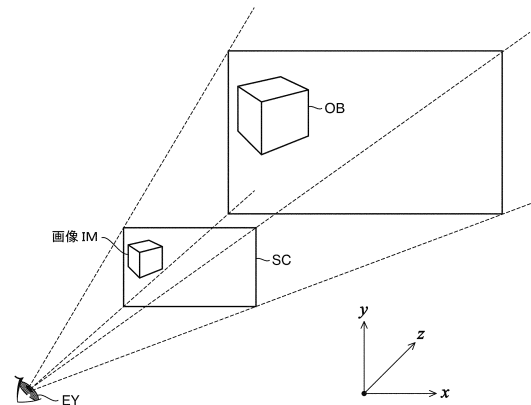
【図 9 - 5】

【図9-5】



【図 9 - 6】

【図9-6】



30

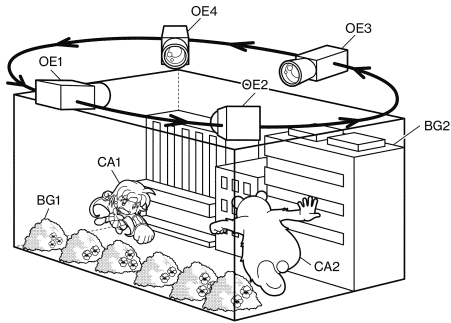
40

50

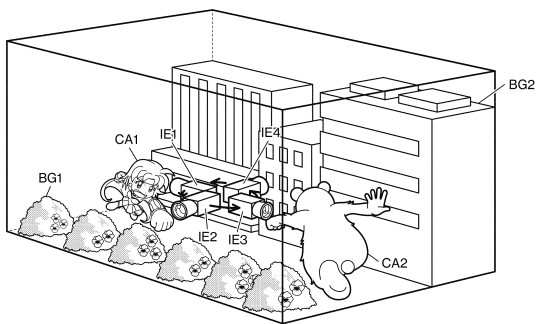
【図 9 - 7】

【図9-7】

(1) 外側カメラ視点

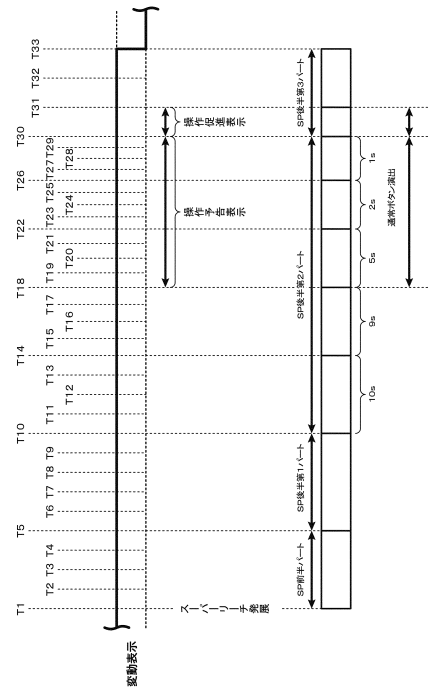


(2) 内側カメラ視点



【図 9 - 8】

【図9-8】



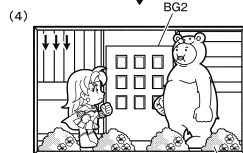
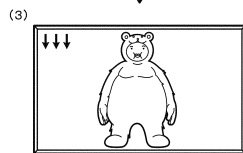
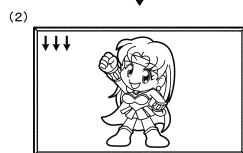
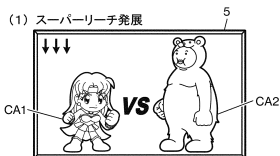
10

20

【図 9 - 9】

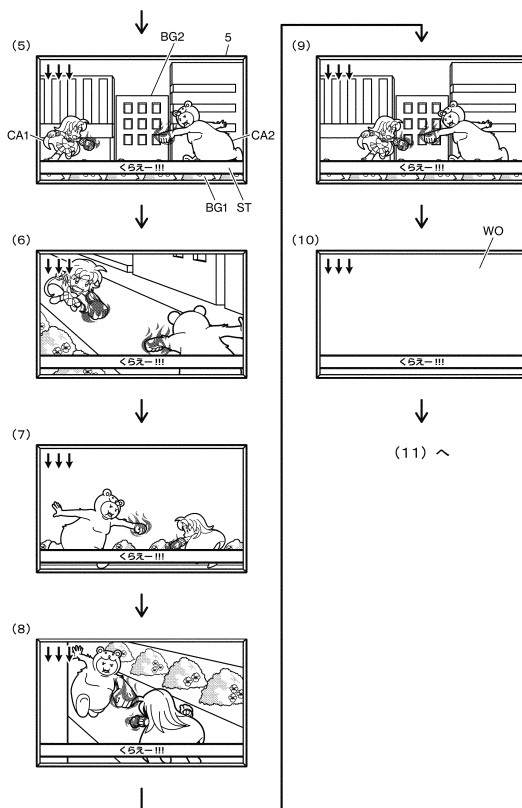
【図9-9】 [SPリーチ 前半]

(1) スーパーリーチ発展



【図 9 - 10】

【図9-10】 [SPリーチ 後半第1パート]



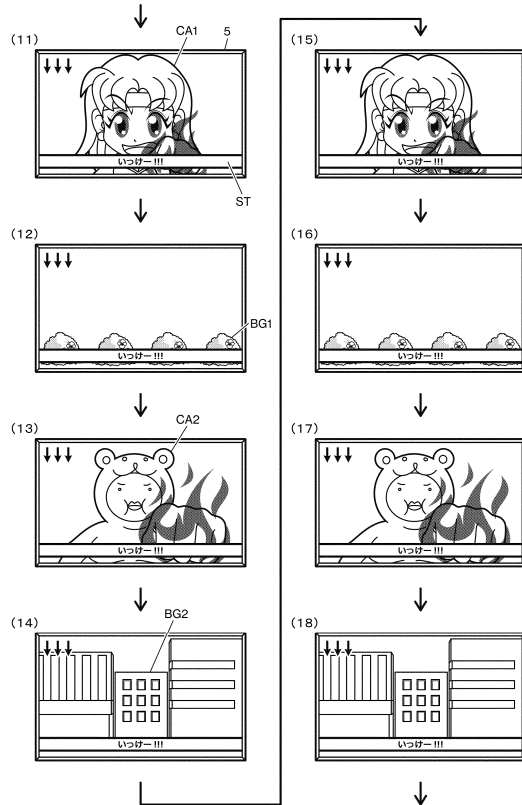
30

40

50

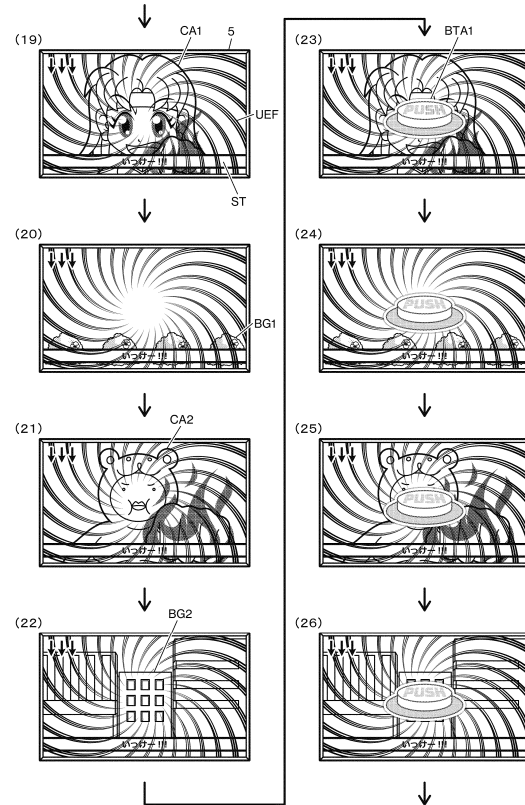
【図 9 - 1 1】

【図9-11】[SPリーチ 後半第2パート]



【図 9 - 1 2】

【図9-12】

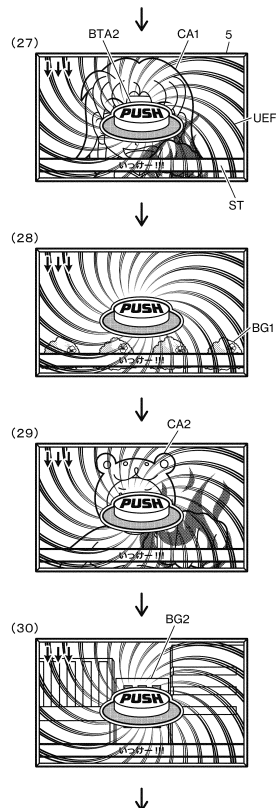


10

20

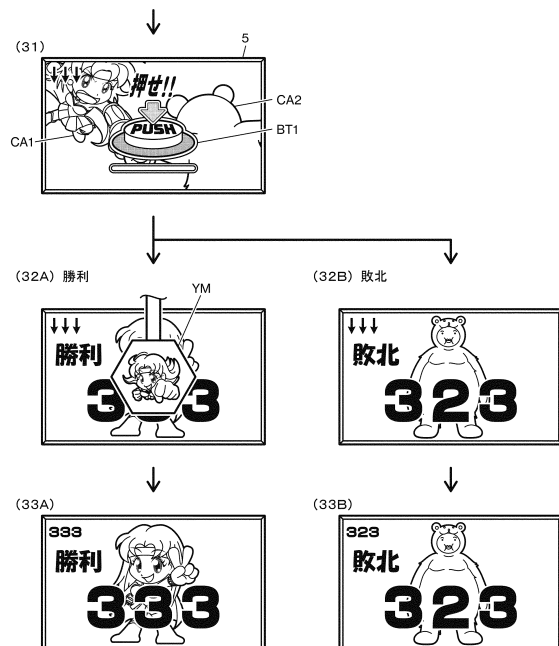
【図 9 - 1 3】

【図9-13】



【図 9 - 1 4】

【図9-14】[SPリーチ 後半第3パート]



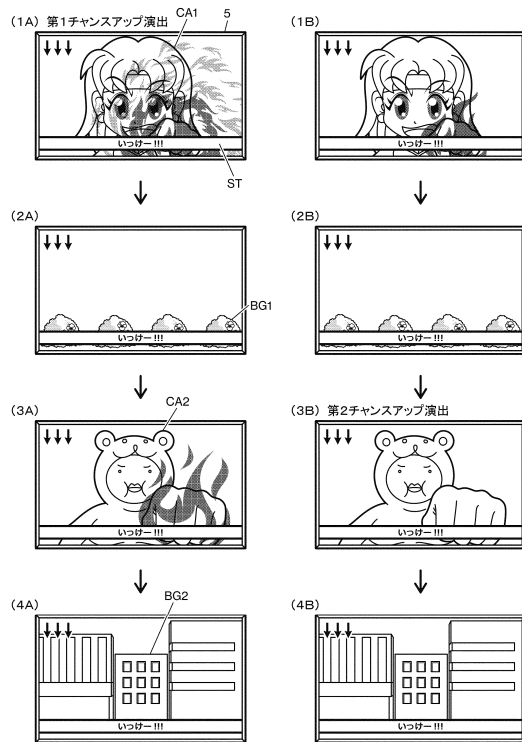
30

40

50

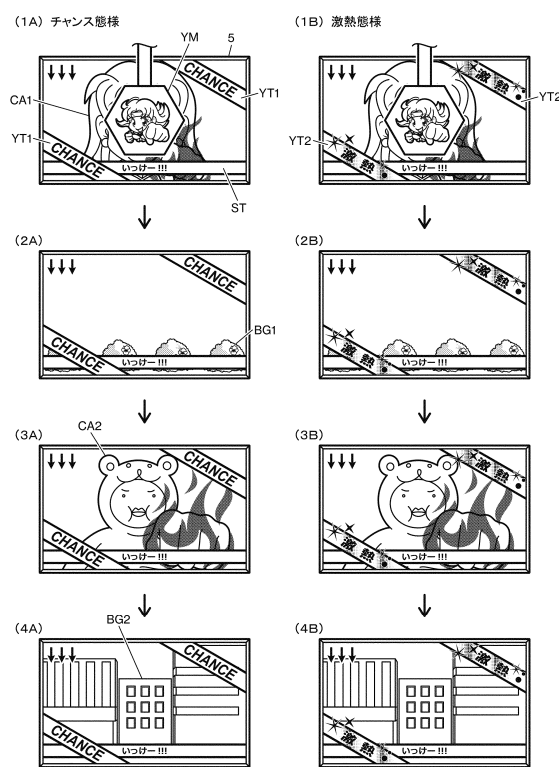
【図 9 - 15】

【図9-15】[第1チャンスアップ演出、第2チャンスアップ演出]



【図 9 - 16】

【図9-16】[第3チャンスアップ演出]

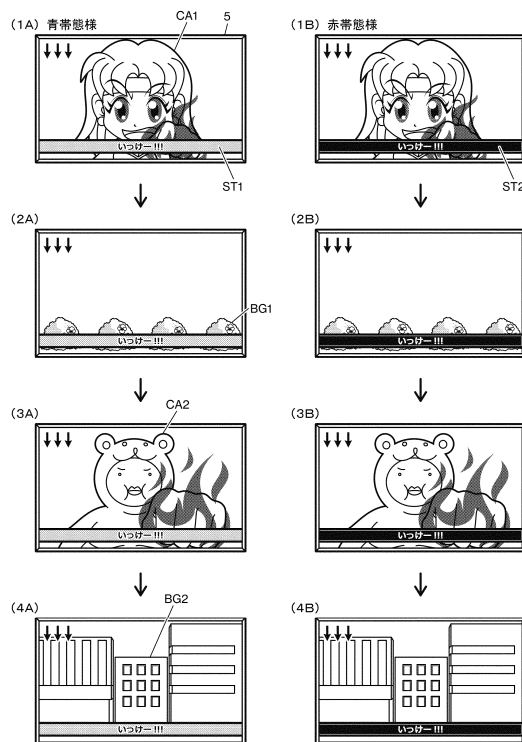


10

20

【図 9 - 17】

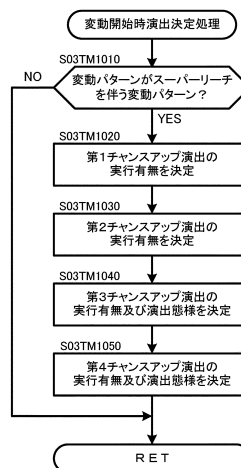
【図9-17】[第4チャンスアップ演出]



【図 9 - 18】

【図9-18】

[第1実施形態]



30

40

50

【図 9 - 1 9】

【図9-19】

〔第1実施形態〕

(1) 第1チャンスアップ演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第1チャンスアップ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	7 0 %	3 0 %

(2) 第2チャンスアップ演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第2チャンスアップ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	7 0 %	3 0 %

(3) 第3チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	第3チャンスアップ演出		
	実行なし	実行あり	
		チャンス態様	激熱態様
はずれ	9 0 %	9 %	1 %
大当り	5 0 %	3 0 %	2 0 %

(4) 第4チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	第4チャンスアップ演出		
	実行なし	実行あり	
		青帯態様	赤帯態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当り	7 0 %	2 0 %	1 0 %

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

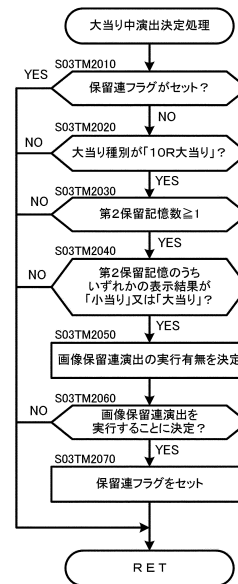
画像保留連演出の実行有無決定テーブル

画像保留連演出	
実行なし	実行あり
5 0 %	5 0 %

【図 9 - 2 0】

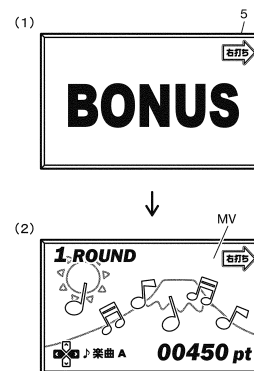
【図9-20】

〔第1実施形態〕



【図 9 - 2 2】

【図9-22】 [3R大当り]



10

20

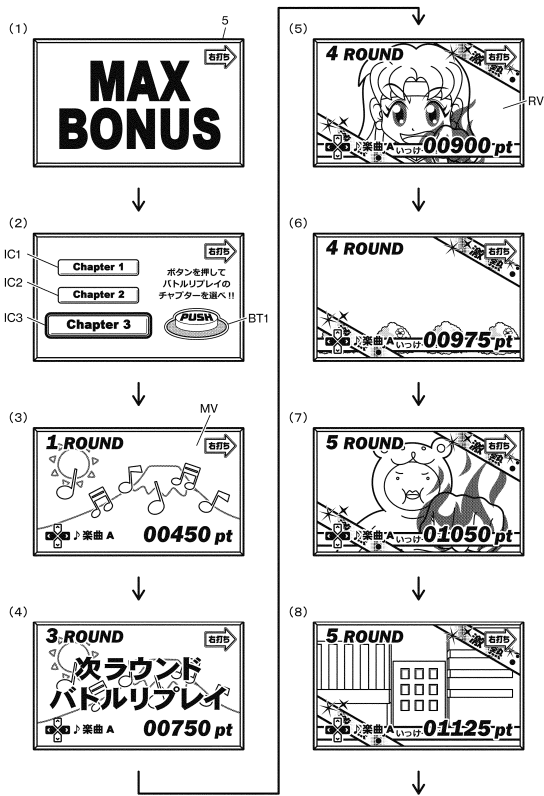
30

40

50

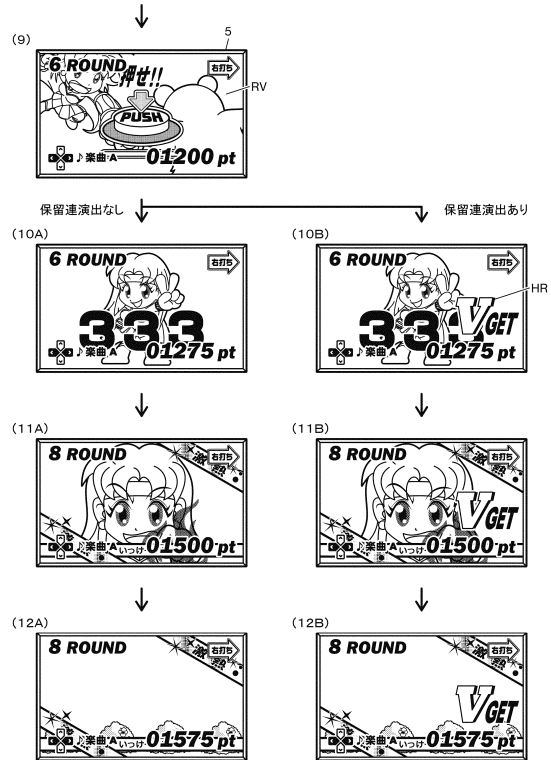
【図 9 - 23】

【図9-23】 [10R大当り]



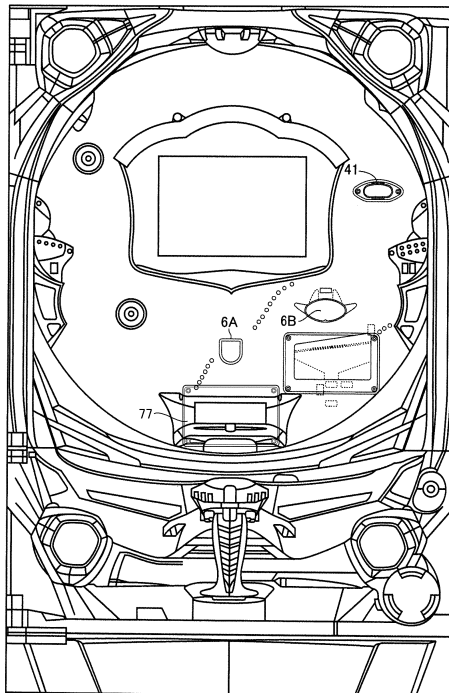
【図 9 - 24】

【図9-24】



【図 9 - 25】

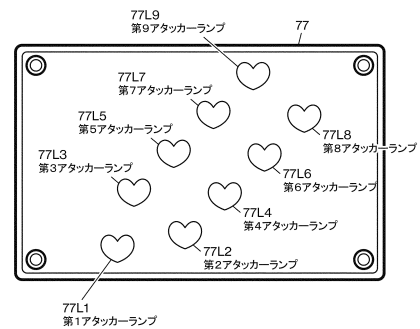
【図9-25】 [第2実施形態]



【図 9 - 26】

【図9-26】

(1) アタッカーランプの構成



(2) アタッカーランプの発光態様

(1)		白色発光
(2)		橙色発光
(3)		桃色発光
(4)		赤色発光
(5)		虹色発光

10

20

30

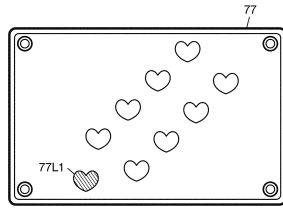
40

50

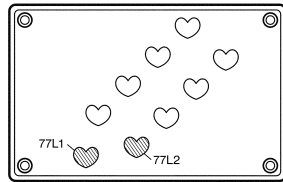
【図 9 - 27】

【図9-27】

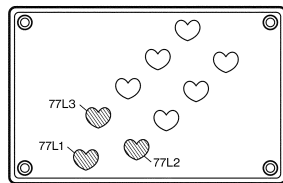
(1) 1カウント目入賞



(2) 2カウント目入賞



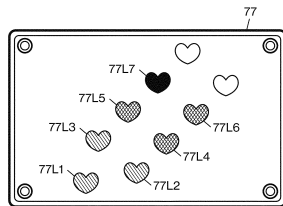
(3) 3カウント目入賞



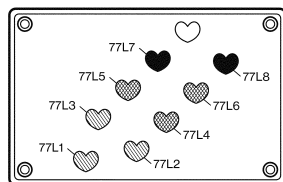
【図 9 - 29】

【図9-29】

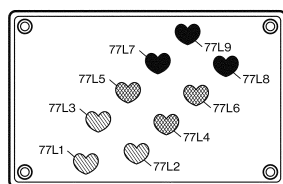
(7) 7カウント目入賞



(8) 8カウント目入賞



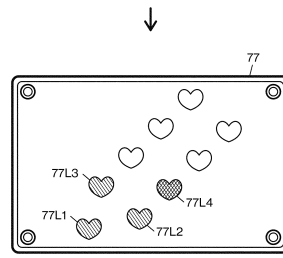
(9) 9カウント目入賞



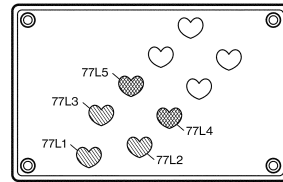
【図 9 - 28】

【図9-28】

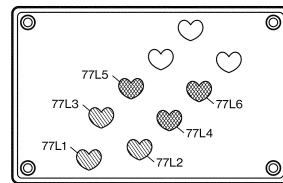
(4) 4カウント目入賞



(5) 5カウント目入賞



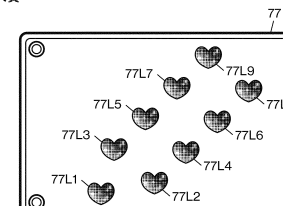
(6) 6カウント目入賞



【図 9 - 30】

【図9-30】

(10) 10カウント目入賞



10

20

30

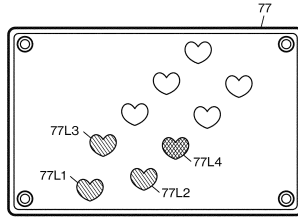
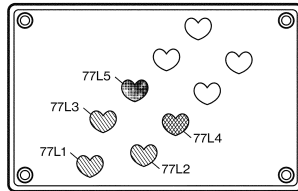
40

50

【図 9 - 3 1】

【図9-31】[アタッカーランプ保留連演出]

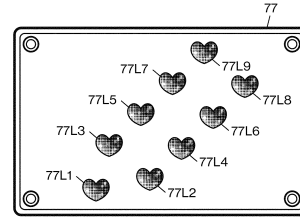
(1) 4カウント目入賞

(2) 5カウント目入賞
(アタッカーランプ保留連演出)

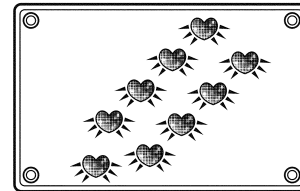
【図 9 - 3 2】

【図9-32】[オーバー入賞演出]

(1) 10カウント目入賞



(2) 11カウント目入賞

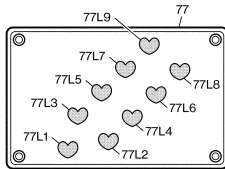


10

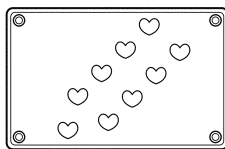
【図 9 - 3 3】

【図9-33】[アタッカーランプV入賞報知]

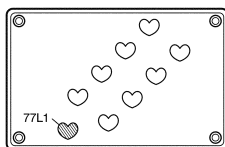
(1) 小当り遊技開始時



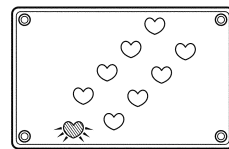
(2)



(3) 1カウント目入賞



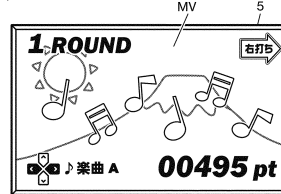
(4) V入賞



【図 9 - 3 4】

【図9-34】[電断時のアタッカーランプ制御]

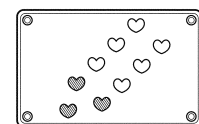
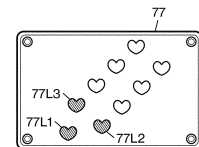
(1)



(2) 電源断

(3) 電源投入

(4)



20

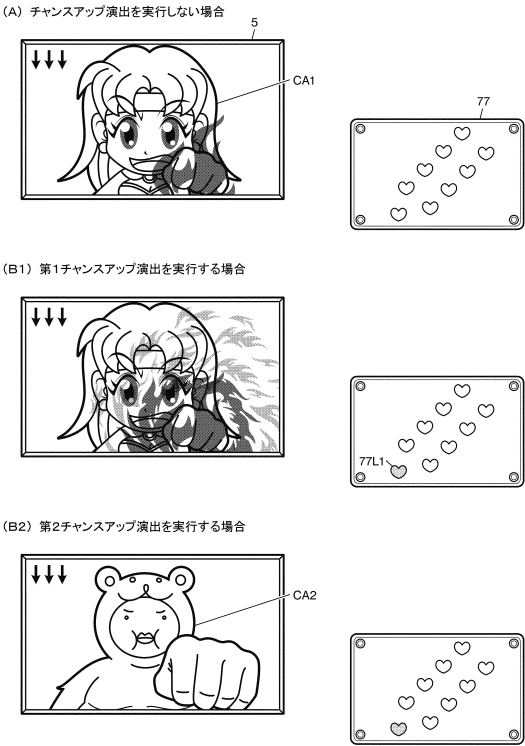
30

40

50

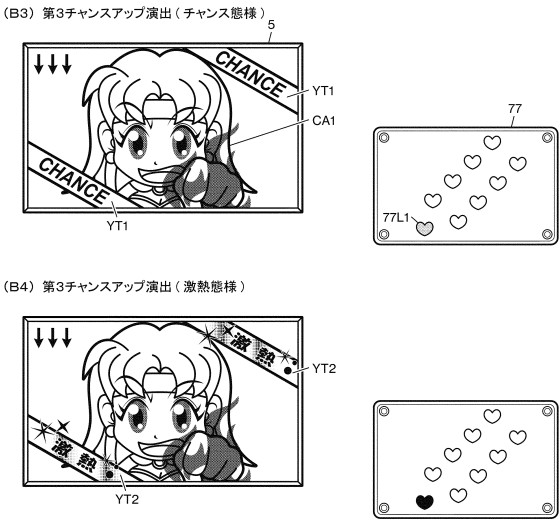
【図 9 - 3 5】

【図9-35】 [チャンス演出実行時のアタッカーランプ制御]



【図 9 - 3 6】

【図9-36】



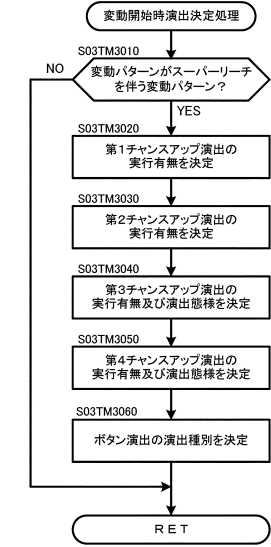
10

20

【図 9 - 3 7】

【図9-37】

[第3実施形態]



【図 9 - 3 8】

【図9-38】

[第3実施形態]

(1) 第1チャンスアップ演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第1チャンスアップ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	7 0 %	3 0 %

(2) 第2チャンスアップ演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第2チャンスアップ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	7 0 %	3 0 %

(3) 第3チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	第3チャンスアップ演出		
	実行なし	実行あり	
		チャンス態様	激熱態様
はずれ	9 0 %	9 %	1 %
大当り	5 0 %	3 0 %	2 0 %

(4) 第4チャンスアップ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	第4チャンスアップ演出		
	実行なし	実行あり	
		普通態様	赤等態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当り	7 0 %	2 0 %	1 0 %

(5) ボタン演出の演出種別決定テーブル

表示結果	ボタン演出	
	第1ボタン演出	第2ボタン演出
はずれ	1 0 0 %	0 %
大当り	9 0 %	1 0 %

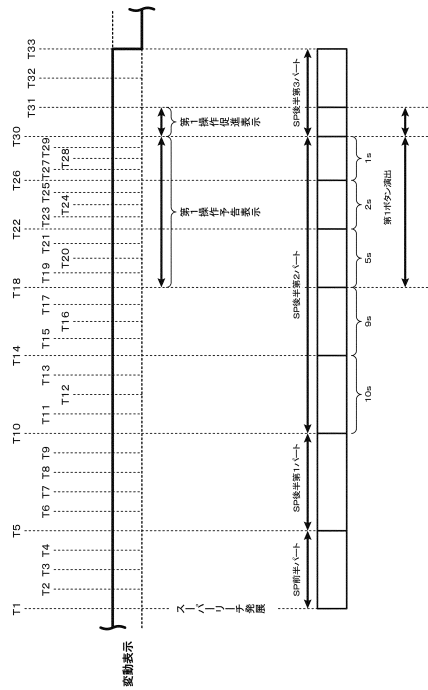
30

40

50

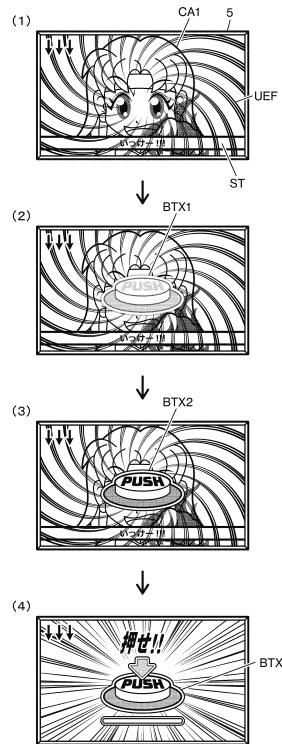
【図 9 - 39】

【図9-39】



【図 9 - 40】

【図9-40】[第3実施形態 第1ボタン演出]

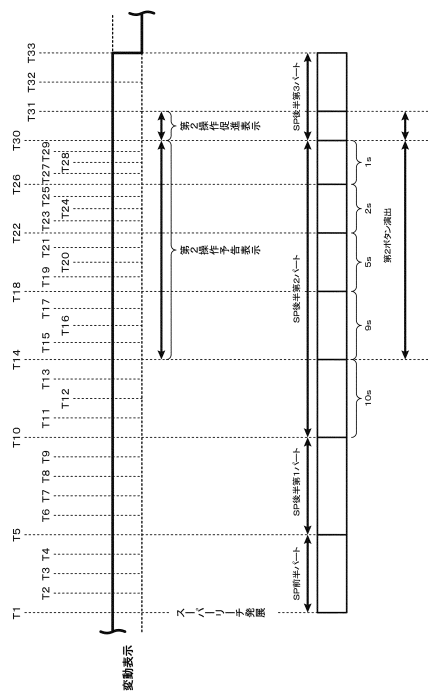


10

20

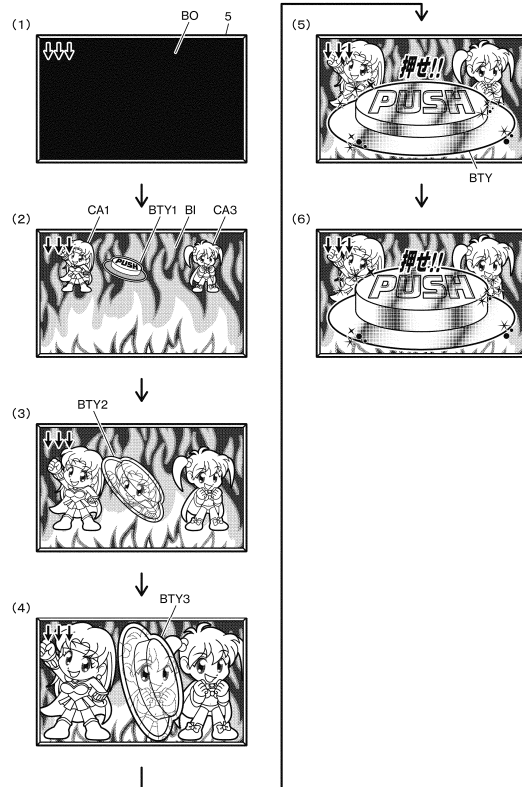
【図 9 - 41】

【図9-41】



【図 9 - 42】

【図9-42】[第3実施形態 第2ボタン演出]



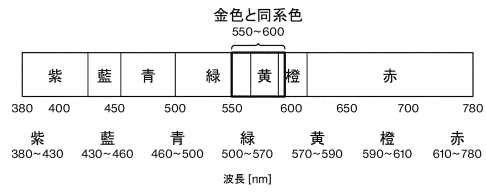
30

40

50

【図 9 - 4 3】

【図9-43】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 4 8 0 0 9 3 (J P , B 2)
特開 2 0 0 3 - 2 2 0 2 2 6 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 7 4 9 4 2 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 7 7 2 2 3 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 4 4 0 5 1 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2