

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-5751

(P2016-5751A)

(43) 公開日 平成28年1月14日(2016.1.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 99 頁)

(21) 出願番号 特願2015-183074 (P2015-183074)  
 (22) 出願日 平成27年9月16日 (2015. 9. 16)  
 (62) 分割の表示 特願2014-92958 (P2014-92958)  
 の分割  
 原出願日 平成26年4月28日 (2014. 4. 28)

(71) 出願人 000161806  
 京楽産業 株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 100158780  
 弁理士 寺本 亮  
 (74) 代理人 100121359  
 弁理士 小沢 昌弘  
 (72) 発明者 島田 武藏  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業 株式会社内  
 (72) 発明者 加古 孝幸  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業 株式会社内

最終頁に続く

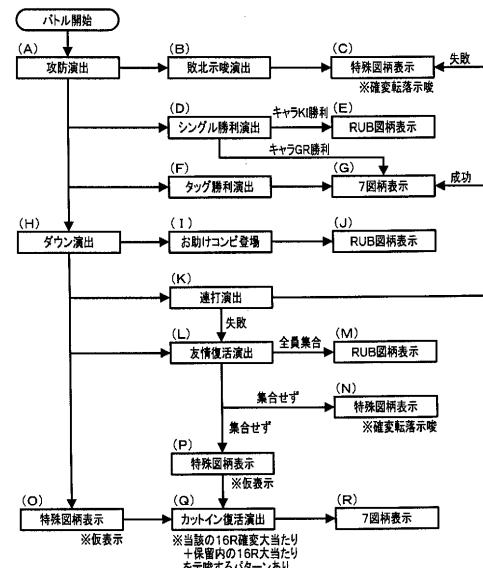
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】図柄変動中に行われる演出の種類に基づいて遊技者が特別遊技の種類を容易に推測することが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ遊技機1では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かが判定される。これに対して、図柄表示手段では、図柄が変動表示されてから上記判定の結果を示す図柄が停止表示される。そして、当たり図柄が停止表示された場合、その当たり図柄に応じて大当たり遊技が実行される。このパチンコ遊技機1では、当たり図柄が停止表示されることになる図柄の変動表示中においては、当たり図柄として第1図柄が停止表示される可能性があることを示唆する第1示唆演出の実行が可能であり、また、当たり図柄として第2図柄が停止表示される可能性があることを示唆する第2示唆演出の実行が可能である。

【選択図】図13



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件が成立すると、遊技者が遊技媒体を獲得可能な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技を実行すると前記特別遊技判定手段によって判定された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技が行われている間に、当該特別遊技中に遊技者が獲得した遊技媒体の総獲得数を表示すると共に、遊技媒体の払い出し契機が成立する毎に当該総獲得数の表示を更新する累積表示を実行可能な累積表示手段と、

前記特別遊技の終了時に、前記累積表示手段が表示した遊技媒体の総獲得数を、その特別遊技の前に行われた特別遊技によって遊技者が獲得した遊技媒体の総数に加算した加算表示を実行可能な加算表示手段とを備えることを特徴とする遊技機。10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、図柄の変動表示中に演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機に関する。。

**【背景技術】****【0002】**

パチンコ遊技機では、始動口に遊技球が入賞すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かが判定され、特別図柄表示器において特別図柄が変動表示された後に上記判定の結果を示す特別図柄が停止表示される。そして、特別遊技を実行すると判定されたことを示す特別図柄が停止表示された場合には、停止表示された特別図柄に対応する開放パターンで大入賞口を開放する特別遊技が行われる（例えば特許文献1参照）。

**【0003】**

特許文献1に記載の遊技機では、特別図柄が変動表示されているときに、いわゆるリーチ演出が行われる場合がある。リーチ演出が行われる場合、リーチ演出中に再生される楽曲のタイトルがリーチ成立時にメイン画面に表示される。そして、リーチ成立から所定時間が経過するとその楽曲のタイトルがサブ画面へと移動し、大当たりに対する信頼度を示唆する文字色に変化する。30

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】****【特許文献1】特開2014-39603号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ところで、特許文献1に記載の遊技機では、サブ画面に表示される楽曲のタイトルの文字色に基づいて、遊技者が大当たりに対する信頼度を把握することが可能である。しかしながら、このような構成には、例えば4ラウンドと16ラウンドといった遊技利益が相異なる複数種の大当たりがあるような場合に、特別図柄の変動演出中に行われる演出の種類に基づいて遊技者が大当たりの種類を推測することが容易ではなかった。

**【0006】**

それ故に、本発明の目的は、図柄変動中に行われる演出の種類に基づいて遊技者が特別遊技の種類を容易に推測することが可能な遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対40

応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0008】

本発明に係る遊技機(1)は、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段(101、S407)と、所定の図柄表示手段(41、42)に図柄を変動表示させてから前記特別遊技判定手段の判定結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段(101、S410、S414)と、前記特別遊技を実行すると前記特別遊技判定手段によって判定されたことを示す特定の図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、複数種の特別遊技のいずれかを実行する特別遊技実行手段(101、117、S6)と、前記図柄表示手段における図柄の変動表示中において、当該図柄の変動表示が終了した後に前記複数種の特別遊技のいずれかが実行される可能性があることを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段(131、141、5)とを備え、前記示唆演出実行手段は、前記複数種の特別遊技のうちの所定の特別遊技(例えば大当たり図柄Y3～Y6のいずれかに対応する大当たり遊技)が実行される可能性があることを示唆する第1示唆演出(例えば友情復活演出)と、前記複数種の特別遊技のうちの前記所定の特別遊技とは異なる特別遊技(例えば大当たり図柄Y1に対応する大当たり遊技)が実行される可能性があることを示唆する第2示唆演出(例えばカットイン復活演出)とを実行可能である。

10

【0009】

前記示唆演出実行手段は、前記図柄表示手段における1回の図柄変動中において、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出との両方を実行可能であってもよい。

20

【0010】

前記示唆演出実行手段は、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とを予め定められた順序で実行可能であってもよい。

【発明の効果】

【0011】

この発明によれば、図柄変動中に行われる演出の種類に基づいて遊技者が特別遊技の種類を容易に推測することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】パチンコ遊技機1の概略正面図

30

【図2】パチンコ遊技機1の一部を示す概略平面図

【図3】図1における表示器4の拡大図

【図4】各始動口への入賞に応じて選択される大当たり図柄の内訳を示す図

【図5】図4における各大当たり図柄に対応する大当たり遊技の内容および大当たり遊技後の遊技状態を示す図

【図6】非時短遊技状態における演出の流れについて説明するための説明図

【図7】時短遊技状態における演出の流れについて説明するための説明図

【図8】大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行することになる初当たりに応じた大当たり遊技中に液晶表示器5で行われる獲得賞球数表示の一例について説明するための説明図

40

【図9】大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行しない初当たりに応じた大当たり遊技中に液晶表示器5で行われる獲得賞球数表示の一例について説明するための説明図

【図10】確変遊技状態で大当たりして大当たり遊技中に液晶表示器5で行われる獲得賞球数表示の一例について説明するための説明図

【図11】エンディング期間の終盤に行われる演出表示の一例について説明するための説明図

【図12】第2特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技のオープニング期間と長開放ラウンド遊技中とで行われる演出表示の一例について説明するための説明図

【図13】確変遊技状態におけるバトルリーチ演出に関する演出の流れについて説明する

50

## ための説明図

- 【図14】失敗連打演出の具体例について説明するための説明図
- 【図15】成功連打演出の具体例について説明するための説明図
- 【図16】仲間が全員揃う友情復活演出の具体例について説明するための説明図
- 【図17】仲間が揃わない友情復活演出の具体例について説明するための説明図
- 【図18】カットイン復活演出の具体例について説明するための説明図
- 【図19】カットインキャラ決定テーブルについて説明するための説明図
- 【図20】シングル勝利演出が行われた後の演出の流れについて説明するための説明図
- 【図21】シングル勝利演出が行われた後の演出の流れについて説明するための説明図
- 【図22】バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場した後の演出の流れについて説明するための説明図 10
- 【図23】バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場した後の演出の流れについて説明するための説明図
- 【図24】RUBと4種類のタッグチームとの対応関係について説明するための説明図
- 【図25】コンビ決定テーブルについて説明するための説明図
- 【図26】オープニング期間に登場させるコンビをチーム「デンジャー」からチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定するためのオープニングコンビ再決定テーブルについて説明するための説明図
- 【図27】オープニング期間に登場させるコンビをチーム「超人コンビ」からチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定するためのオープニングコンビ再決定テーブルについて説明するための説明図 20
- 【図28】オープニング期間に登場させるコンビをチーム「2000万馬力」からチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定するためのオープニングコンビ再決定テーブルについて説明するための説明図
- 【図29】パチンコ遊技機1の制御装置の構成例を示すブロック図
- 【図30】遊技制御部100によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャート
- 【図31】図30のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図32】図30のステップS3におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャート
- 【図33】図30におけるステップS4の特別図柄処理を示す詳細フローチャート
- 【図34】図33のステップS407の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート 30
- 【図35】図33のステップS408の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャート
- 【図36】図33のステップS416の停止中処理を示す詳細フローチャート
- 【図37】図30のステップS5の普通図柄処理を示す詳細フローチャート
- 【図38】図30のステップS6の大入賞口処理を示す詳細フローチャート
- 【図39】図38のステップS618の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャート
- 【図40】図30の電動チューリップ処理の詳細フローチャート
- 【図41】図30のステップS8における賞球処理の詳細フローチャート
- 【図42】演出制御部130において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャート
- 【図43】図42のステップS10におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート
- 【図44】図42のステップS10におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート
- 【図45】図43のステップS13における保留コマンド受信処理の詳細フローチャート
- 【図46】図43のステップS15における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート 40
- 【図47】図46のステップS153における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャート
- 【図48】図46のステップS153における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャート
- 【図49】図46のステップS153における変動演出パターン設定処理の詳細フローチ 50

ヤート

【図50】図44のステップS23におけるオープニングコマンド受信処理の詳細フローチャート

【図51】画像音響制御部140において実行される画像音響制御処理の一例を示すフローチャート

【図52】図51のステップS91におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート

【図53】図52のステップS928におけるラウンド中演出開始処理の詳細フローチャート

【図54】図51のステップS95における大当たり遊技中処理の詳細フローチャート

【図55】図52のステップS931におけるエンディング演出処理の詳細フローチャート

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機1について説明する。

【0014】

〔パチンコ遊技機1の概略構成例〕

まず、図1及び図2を参照しつつ、パチンコ遊技機1の概略構成について説明する。ここで、図1は、パチンコ遊技機1の概略正面図である。図2は、パチンコ遊技機1の一部を示す概略平面図である。図1に例示されるように、パチンコ遊技機1は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤2と、遊技盤2を囲む枠部材3とを備えている。枠部材3は、遊技盤2と所定の間隔を隔てて平行配置された透明なガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤2とによって、遊技球が流下可能な遊技領域10が形成されている。

20

【0015】

遊技者がハンドル20を握ってレバー21を時計方向に回転させると、上皿28に溜められた遊技球が発射装置(不図示)へと案内され、ハンドル20の回転角度に応じた打球力で遊技領域10へと発射される。この遊技領域10には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域10における上部位置へと案内され、遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤2に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン22を操作することによって一時的に停止される。

30

【0016】

上皿28は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿28の下方には、賞球を溜める下皿29が設けられている。この下皿29と近接配置された取り出しボタン23を遊技者が操作すると、下皿29の下面の一部が開口されて、下皿29に溜まった遊技球が下皿29の下方に配置された不図示の箱に落下する。

30

【0017】

遊技者がハンドル20を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印31に例示されるように遊技領域10における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル20を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印32に例示されるように遊技領域10における右側領域を流下する。

40

【0018】

左打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第1始動口11、第2始動口12、2つの普通入賞口14、第1ゲート15、及び電動チューリップ17が設けられている。また、右打ちされた遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第2始動口12、大入賞口13、2つの普通入賞口14、第2ゲート16、及び上記電動チューリップ17が設けられている。このため、遊技者が右打ちを行った場合には、基本的には、第1始動口11に遊技球が入賞することはない。

50

## 【0019】

遊技領域10に打ち出された遊技球は、遊技盤2に沿って流下する過程で、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、及び普通入賞口14のいずれかに入球して入賞し得る。これにより、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿28又は下皿29に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口18を介して遊技領域10から排出される。

## 【0020】

第1始動領域としての第1始動口11は、常時開放されている始動口であり、第2始動領域としての第2始動口12は、普通電動役物としての電動チューリップ17が作動しているときだけ開放される始動口である。パチンコ遊技機1では、遊技球が第1始動口11を通過して入賞した場合、又は遊技球が第2始動口12を通過して入賞した場合、遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器4（図3参照）に表示される。

10

## 【0021】

なお、以下の説明では、第1始動口11への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第1特別図柄判定」と呼び、第2始動口12への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第2特別図柄判定」と呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。

## 【0022】

大入賞口13は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この大入賞口13の開口部には、大入賞口13を開閉するプレートが設けられている。大入賞口13は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器4に停止表示された場合、上記プレートを作動させて大入賞口13を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

20

## 【0023】

電動チューリップ17は、第2始動口12に近接配置されており、一対の羽根部材を有している。この電動チューリップ17は、一対の羽根部材が第2始動口12を閉塞する閉姿勢（図1参照）と、第2始動口12を開放する開姿勢（不図示）とに姿勢変化可能に構成されている。

30

## 【0024】

第2始動口12は、図1に例示されるように、通常は電動チューリップ17によって閉塞されている。これに対して、遊技球が第1ゲート15又は第2ゲート16を通過すると、賞球の払い出しが行われないものの、第2始動口12を開放するか否かが判定される。ここで、第2始動口12を開放すると判定された場合、電動チューリップ17の一対の羽根部材が規定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第2始動口12は、電動チューリップ17が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、電動チューリップ17が作動することによって遊技球が通過しやすい状態となる。なお、以下の説明では、第1ゲート15又は第2ゲート16に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

40

## 【0025】

普通入賞口14は、第1始動口11と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。なお、第1始動口11等とは異なり、普通入賞口14に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

## 【0026】

## [パチンコ遊技機1の演出手段の構成例]

図1に例示されるように、遊技盤2又は枠部材3には、各種の演出を行うものとして、液晶表示器5、可動役物7、スピーカ24、盤ランプ25、及び回転演出装置38, 39が設けられている。また、枠部材3には、図1には示されていない枠ランプ37（図29

50

参照)が内蔵されている。

【0027】

液晶表示器5は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。液晶表示器5には、例えば、特別図柄判定の判定結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、特別図柄判定が保留されている数だけ表示される保留画像等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。なお、画像表示装置は、EL表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。

【0028】

可動役物7は、遊技盤2に対して可動に構成されており、例えば、所定の方向に移動したり、内蔵された発光素子(例えばLED)を発光させたりすることによって各種の演出を行う。可動役物7は、例えば、第1始動口11又は第2始動口12への遊技球の入賞に応じて動作する。

【0029】

盤ランプ25及び枠ランプ37は、点灯又は点滅のパターンの変更、発光色の変更等の光による各種の演出を行う。回転演出装置38,39は、内蔵された発光素子と発光素子の周辺を回転する回転体とによって各種の演出を行う。スピーカ24は、液晶表示器5で行われる表示演出と同期するように或いは非同期に、楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【0030】

[パチンコ遊技機1の操作手段の構成例]

図2に例示されるように、枠部材3には、遊技者が操作する操作手段として、演出ボタン26及び演出キー27が設けられている。演出ボタン26は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。演出ボタン26は、その上面が枠部材3の上面と略同じ高さにある通常位置と、その上面が枠部材3の上面に対して所定の高さ(例えば10センチ)だけ上方に突出した突出位置との間でその高さを変更することが可能に構成されている。なお、演出ボタン26は、通常位置と突出位置との間ににおけるどの高さにあっても押下が可能である。演出キー27は、遊技者が選択操作を行うためのいわゆる十字キーである。パチンコ遊技機1では、演出ボタン26又は演出キー27の操作に応じた演出が行われる場合がある。

【0031】

[表示器4の構成例]

図3は、図1における表示器4の拡大図である。表示器4は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図3に例示されるように、第1特別図柄表示器41、第2特別図柄表示器42、第1特別図柄保留表示器43、第2特別図柄保留表示器44、普通図柄表示器45、普通図柄保留表示器46、遊技状態表示器47、ラウンド表示器48等を有して構成されている。

【0032】

第1特別図柄表示器41は、第1特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第1特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第1特別図柄判定の判定結果を報知する。第2特別図柄表示器42は、第2特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第2特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって第2特別図柄判定の判定結果を報知する。第1特別図柄表示器41及び第2特別図柄表示器42には、判定図柄として、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【0033】

第1特別図柄保留表示器43は、第1特別図柄判定の保留数を表示する。第2特別図柄保留表示器44は、第2特別図柄判定の保留数を表示する。

【0034】

普通図柄表示器45は、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄

10

20

30

40

50

判定の判定結果を示す判定図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。普通図柄保留表示器 4 6 は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器 4 7 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器 4 8 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技のラウンド数を表示する。

#### 【0035】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 4 1 に表示される図柄を「第 1 特別図柄」、第 2 特別図柄表示器 4 2 に表示される図柄を「第 2 特別図柄」と呼び、これらを総称して「特別図柄」と呼ぶ。また、普通図柄表示器 4 5 に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。

10

#### 【0036】

##### [遊技状態の説明]

ここで、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。遊技状態には、大当たりと判定される確率が第 1 の確率（例えば、1 / 399）である低確率遊技状態と、大当たりと判定される確率が当該第 1 の確率よりも高い第 2 の確率（例えば、1 / 40）である高確率遊技状態とがある。

#### 【0037】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の遊技状態には、非時短遊技状態と、時短遊技状態とがある。時短遊技状態は、非時短遊技状態と比べて、普通図柄判定における当たりと判定される確率が相対的に高い（例えば、1 / 1.1）。また、時短遊技状態では、当たりと判定された場合の電動チューリップ 1 7 の開放時間が相対的に長く（例えば、1.8 秒 × 3 回）、また普通図柄の変動時間が相対的に短い（例えば、2 秒）状態である。すなわち、時短遊技状態では、遊技球がゲート 1 5 又はゲート 1 6 を通過すると普通図柄判定が行われて、比較的高い確率で当たりとなり、第 2 始動口 1 2 が 1.8 秒 × 3 回開放して遊技球が入賞し易い状態となる。また、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比べて、特別図柄の変動時間が短縮される。

20

#### 【0038】

一方、非時短遊技状態は、時短遊技状態と比べると、普通図柄判定における当たりと判定される確率が相対的に低く（例えば、1 / 20）、また当たりと判定された場合の電動チューリップ 1 7 の開放時間が相対的に短く（例えば、0.1 秒 × 1 回）、普通図柄の変動時間が相対的に長い（例えば、2.5 秒）状態である。すなわち、非時短遊技状態では、遊技球がゲート 1 5 又はゲート 1 6 を通過すると普通図柄判定が行われても、当たりとなる確率は比較的低く、かつ、第 2 始動口 1 2 が 0.1 秒 × 1 回しか開放しないため、遊技球は第 2 始動口 1 2 に入賞し難い。

30

#### 【0039】

本実施形態では、大当たり遊技の終了時に、パチンコ遊技機 1 が高確率遊技状態又は低確率遊技状態に設定されるとともに、時短遊技状態又は非時短遊技状態に設定される。なお、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態を「通常遊技状態」といい、高確率遊技状態かつ時短遊技状態を「確変遊技状態」といい、パチンコ遊技機 1 は、初期的には通常遊技状態に設定される。

40

#### 【0040】

##### [大当たり図柄の説明]

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 1 における大当たり図柄（大当たりの種類）について説明する。

#### 【0041】

図 4 は、各始動口への入賞に応じて選択される大当たり図柄の内訳を示す図である。図 5 は、図 4 における各大当たり図柄に対応する大当たり遊技の内容および大当たり遊技後の遊技状態を示す図である。

#### 【0042】

図 4 および図 5 に示すように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して大当たりとなった場

50

合は、大当たり図柄 X 1 ~ 大当たり図柄 X 10 のうちの何れかが第 1 特別図柄表示器 4 1 に停止表示され、それぞれの大当たり図柄に応じた大当たり遊技（特別遊技）が行われる。また、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞して大当たりとなった場合は、大当たり図柄 Y 1 ~ 大当たり図柄 Y 9 のうちの何れかが第 2 特別図柄表示器 4 2 に停止表示され、それぞれの大当たり図柄に応じた大当たり遊技（特別遊技）が行われる。

#### 【0 0 4 3】

具体的には、第 1 始動口 1 1 への入賞に基づいて大当たりとなった場合、3 % の割合で大当たり図柄 X 1 が停止し、5 2 % の割合で大当たり図柄 X 2 が停止し、2 . 5 % の割合で大当たり図柄 X 3 が停止し、2 % の割合で大当たり図柄 X 4 が停止し、4 % の割合で大当たり図柄 X 5 が停止し、1 . 5 % の割合で大当たり図柄 X 6 が停止し、5 % の割合で大当たり図柄 X 7 が停止し、6 % の割合で大当たり図柄 X 8 が停止し、1 % の割合で大当たり図柄 X 9 が停止し、2 3 % の割合で大当たり図柄 X 10 が停止する。

#### 【0 0 4 4】

大当たり図柄 X 1 が停止すると、大当たり遊技として、所定の条件（例えば、大入賞口 1 3 への遊技球の入賞数が 1 0 個に達するまで、又は、大入賞口 1 3 が開放されてから 2 9 . 5 秒が経過するまで）を満たすまで、大入賞口 1 3 が開放される長開放ラウンド遊技が 1 3 回（1 3 ラウンド（「R」と表記する））行われる。また、大当たり図柄 X 2 が停止すると、大当たり遊技として、7 R の長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄 X 1 又は大当たり図柄 X 2 が停止して大当たり遊技が行われた後、遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。

#### 【0 0 4 5】

大当たり図柄 X 1 又は X 2 が停止される大当たりは、「図柄揃い大当たり」と称される大当たりである。ここで、図柄揃い大当たりとは、液晶表示器 5 に表示される 3 つの装飾図柄が同種の図柄で揃う大当たりである。図柄揃い大当たりでは、停止される装飾図柄の種類によって、大当たり遊技におけるラウンド数を遊技者は容易に認識可能である。例えば、装飾図柄として「3」が記載された図柄が 3 つ揃うと 1 3 R の大当たりであり、「2」が記載された図柄が 3 つ揃うと 7 R の大当たりである。

#### 【0 0 4 6】

また、大当たり図柄 X 3 が停止すると 1 3 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄 X 4 が停止すると 8 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄 X 5 が停止すると 6 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄 X 6 が停止すると 4 R の長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄 X 3 ~ X 6 の何れかが停止して大当たり遊技が行われた後、パチンコ遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。

#### 【0 0 4 7】

大当たり図柄 X 3 ~ X 6 の何れかが停止される大当たりは、「ランクアップ大当たり」と称される大当たりである。ここで、ランクアップ大当たりとは、液晶表示器 5 において特定の装飾図柄が停止されることで報知される大当たりであり、停止された装飾図柄によっては、大当たり遊技におけるラウンド数を遊技者は容易には認識できない。第 1 特別図柄表示器 4 1 に大当たり図柄 X 3 ~ X 6 のいずれかが停止表示されたときには大当たりのラウンド数が液晶表示器 5 では示唆されず、いわゆる初当たりがランクアップ大当たりである場合には、液晶表示器 5 で大当たり遊技中にランクアップ大当たりの専用演出が行われる。なお、第 1 特別図柄表示器 4 1 に大当たり図柄 X 3 ~ X 6 のいずれかが停止表示される際には、ラウンド表示器 4 8 にその大当たり図柄に対応するラウンド数が表示されるため、このラウンド表示器 4 8 の表示に基づいて、ランクアップ大当たりのラウンド数を遊技者が把握することが可能である。これらのこととは、第 2 特別図柄表示器 4 2 にランクアップ大当たりに対応する大当たり図柄 Y 3 ~ Y 6 のいずれかが停止表示される場合も同様である。

#### 【0 0 4 8】

大当たり図柄 X 7 が停止すると、1 2 R の短開放ラウンド遊技が行われる。ここで、短

10

20

30

40

50

開放ラウンド遊技は、大入賞口 1 3 への遊技球の入賞個数とは無関係に、大入賞口 1 3 が 0 . 0 1 秒だけ開放されるラウンド遊技である。すなわち、短開放ラウンド遊技は、長開放ラウンド遊技に比べて、遊技球の入賞が困難なラウンド遊技である。大当たり図柄 X 7 が停止して大当たり遊技が行われた後、パチンコ遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ非時短遊技状態にて遊技が制御される。ここで、大当たり図柄 X 7 が停止する大当たりを、「1 2 R 潜伏確変大当たり」と称することがある。なお、大当たり図柄 X 7 による大当たり遊技の 1 R の短開放ラウンド遊技では、大入賞口 1 3 が上記と同様に 0 . 0 1 秒だけ開放されるため、大当たり図柄 X 7 による大当たり遊技は、実質「0 R」の大当たり遊技である。なお、大当たり図柄 X 7 による大当たり遊技の 1 R のラウンド遊技において、大入賞口 1 3 が長開放ラウンド遊技よりも短い時間（例えば、1 . 5 秒）だけ開放されてもよい。

10

#### 【0 0 4 9】

また、大当たり図柄 X 8 が停止すると、4 R の長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄 X 8 が停止して大当たり遊技が行われた後、パチンコ遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。

#### 【0 0 5 0】

また、大当たり図柄 X 9 が停止すると 4 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技が行われた後、パチンコ遊技機 1 は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ非時短遊技状態にて遊技が制御される。ここで、大当たり図柄 X 9 が停止する大当たりを、「4 R 潜伏確変大当たり」と称することがある。

20

#### 【0 0 5 1】

また、大当たり図柄 X 1 0 が停止すると 4 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技が行われた後、パチンコ遊技機 1 は、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態にて遊技が制御される。すなわち、大当たり図柄 X 1 0 が停止すると、大当たり遊技終了後は通常遊技状態に移行する。ここで、大当たり図柄 X 1 0 が停止する大当たりを、「4 R 通常大当たり」と称することがある。

#### 【0 0 5 2】

一方、第 2 始動口 1 2 への入賞に基づいて大当たりとなった場合、6 1 % の割合で大当たり図柄 Y 1 が停止し、3 % の割合で大当たり図柄 Y 2 が停止し、2 % の割合で大当たり図柄 Y 3 が停止し、1 % の割合で大当たり図柄 Y 4 が停止し、2 % の割合で大当たり図柄 Y 5 が停止し、4 % の割合で大当たり図柄 Y 6 が停止し、3 % の割合で大当たり図柄 Y 7 が停止し、1 % の割合で大当たり図柄 Y 8 が停止し、2 3 % の割合で大当たり図柄 Y 9 が停止する。

30

#### 【0 0 5 3】

大当たり図柄 Y 1 が停止すると、大当たり遊技中に 1 6 R の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技終了後は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。大当たり図柄 Y 1 が停止される大当たりは、上述した図柄揃い大当たりである。

#### 【0 0 5 4】

また、大当たり図柄 Y 2 が停止すると、大当たり遊技中に 1 R の短開放ラウンド遊技と 1 5 R の長開放ラウンド遊技が行われる。具体的には、第 1 ラウンド目において、大入賞口 1 3 が 0 . 0 1 秒開放する動作が 2 回行われ、その後、第 2 ラウンド～第 1 6 ラウンドでは、上記長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり遊技終了後は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。

40

#### 【0 0 5 5】

大当たり図柄 Y 2 が停止される大当たりは、「ジャンプアップ大当たり」と称される大当たりである。ここで、「ジャンプアップ大当たり」とは、大当たり遊技の開始直後は、遊技者に不利な大当たり（高確率遊技状態が終了する大当たり；後述する大当たり図柄 Y 9 が停止する大当たり）であるかのような動作（大入賞口 1 3 の開放パターンおよび演出）が行われ、その後の所定のタイミングで、遊技者に有利な大当たり（高確率遊技状態へ

50

移行する大当たり)であることが報知される大当たりである。

【0056】

また、大当たり図柄Y3が停止すると16Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄Y4が停止すると8Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄Y5が停止すると6Rの長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄Y6が停止すると4Rの長開放ラウンド遊技が行われる。大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止して大当たり遊技が行われた後は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止する大当たりは、上述したランクアップ大当たりである。

【0057】

第2特別図柄表示器42に大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止表示されたときには大当たりのラウンド数が液晶表示器5では示唆されず、本実施形態では、大当たり遊技のオープニング中に液晶表示器5で行われるオープニング演出によって、ランクアップ大当たりのラウンド数(16Rのランクアップ大当たりであるか否か等)が示唆される。

【0058】

なお、他の実施形態では、ランクアップ大当たりに関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、大当たり図柄X3～X6や大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止表示されるときや大当たり遊技のオープニングではラウンド数を示唆せずに、大当たり遊技中の所定のラウンドにおいてラウンド遊技が継続するか否かの演出を行うようにしてもよい。

【0059】

また、大当たり図柄X3～X6や大当たり図柄Y3～Y6のうちのどの大当たり図柄が停止表示されたとしてもラウンド表示器48が同じ「16R」を示すようにしてもよい。このような構成を採用すると、ラウンド表示器48の表示態様に基づいてランクアップ大当たりのラウンド数を遊技者が把握することが困難になるため、遊技者が大当たり遊技の開始前にラウンド数を把握してしまったことで大当たり遊技中の演出に対して興醒めしてしまうのを抑制することが可能である。このように、ランクアップ大当たりに対応するどの大当たり図柄が停止表示されてもラウンド表示器48が「16R」を示すようにした場合、どの大当たり図柄が停止表示されても16回のラウンド遊技が行われるようにするために、ラウンド遊技が長開放ラウンド遊技と短開放ラウンド遊技とから構成されることになる。例えば大当たり図柄X3が停止表示されて開始される実質13Rのランクアップ大当たりの場合、例えば、13回の長開放ラウンド遊技が行われた後に、3回(=16-13)の短開放ラウンド遊技が行われることになる。また、例えば大当たり図柄Y5が停止表示されて開始される実質6Rのランクアップ大当たりの場合、例えば、6回の長開放ラウンド遊技が行われた後に、10回(=16-6)の短開放ラウンド遊技が行われることになる。

【0060】

また、大当たり図柄Y7が停止すると、大当たり遊技中に2Rの短開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技終了後は、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。短開放ラウンド遊技中は、大入賞口13の開放時間が短く、遊技球が大入賞口13に殆ど入賞しないため、遊技者が獲得する賞球数を示す実質的なラウンド数は「0」Rである。

【0061】

また、大当たり図柄Y8が停止すると、大当たり遊技中に2Rの短開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技終了後の所定期間(特別図柄が10回変動するまでの期間)は高確率遊技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。所定期間が経過すると、次の大当たりまで高確率遊技状態かつ非時短遊技状態にて遊技が制御される。

【0062】

また、大当たり図柄Y9が停止すると、大当たり遊技中に2Rの短開放ラウンド遊技が行われ、大当たり遊技後の所定期間(特別図柄が10回変動するまでの期間)は低確率遊

10

20

30

40

50

技状態かつ時短遊技状態にて遊技が制御される。所定期間が経過すると、通常遊技状態（低確率遊技状態かつ非時短遊技状態）に移行する。

【0063】

[非時短遊技状態における演出の流れ]

図6は、非時短遊技状態における演出の流れについて説明するための説明図である。遊技者が右打ちした遊技球は、第1始動口11及び第2始動口12のうち、基本的には、第2始動口12にしか入賞しない。そして、非時短遊技状態のときには、時短遊技状態のときと比べて、第2始動口12が開放され難くなっている。そのため、非時短遊技状態で遊技が制御されているときには、遊技者は、第1始動口11を狙った左打ちにより遊技を行うことになる。

10

【0064】

これに対して、非時短遊技状態のときに第1始動口11に遊技球が入賞すると、第1特別図柄判定が実行される。そして、第1特別図柄表示器41において第1特別図柄が変動表示されてから第1特別図柄判定の判定結果を示す第1特別図柄が停止表示される。その一方で、液晶表示器5では、このような第1特別図柄の変動表示中において、以下のような演出が行われる。

20

【0065】

液晶表示器5では、第1特別図柄の変動表示が開始されるのとほぼ同時に、装飾図柄の変動表示が開始される。具体的には、液晶表示器5の表示画面には、例えば、1~9の数字が縦方向に連続して記された数列からなる装飾図柄が横方向に3列表示されており、第1特別図柄の変動表示が開始されるとほぼ同時に、これらの装飾図柄が例えば上から下へのスクロールするように、装飾図柄の変動表示が開始される（図6（A）参照）。

30

【0066】

そして、スクロールの開始後、全ての装飾図柄が停止するのに先立って、まず、例えば左列の装飾図柄（左図柄）と右列の装飾図柄（右図柄）とが停止する。その際、有効ライン上に同一の装飾図柄が停止表示されなかった場合にはリーチが成立しないため、リーチ演出が行われることなく、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示唆する3つの装飾図柄（ハズレを示唆する、いわゆるバラケ目）が有効ライン上に停止表示されることになる（図6（B）参照）。

30

【0067】

一方、左図柄と右図柄とが停止表示される際に有効ライン上に同一の装飾図柄が停止表示されると、リーチが成立する（図6（C）参照）。リーチが成立すると、有効ライン上に同一の装飾図柄が3つ揃うのではないかという期待感を遊技者に与えるリーチ演出が行われる。

【0068】

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の変動表示に伴って行われるリーチ演出として、ノーマルリーチ演出、S Pリーチ演出、及びS P S Pリーチ演出の3種類が用意されている。

40

【0069】

ノーマルリーチ演出（図6（D）参照）は、例えば、中列の装飾図柄（中図柄）のスクロール速度を徐々に低下させていくのに伴って、アニメのキャラクタが活躍する演出が展開されるリーチ演出である。このノーマルリーチ演出は、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に設定された場合に選択され易いリーチ演出である。このため、ノーマルリーチ演出は、大当たりに対する信頼度が相対的に低いことを示唆するリーチ演出であると言える。

【0070】

S Pリーチ演出（図6（E）参照）は、有効ライン上に中図柄が停止するまでの間に、実写のキャラクタが活躍する演出が展開されるリーチ演出である。このS Pリーチ演出は、第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に選択される可能性があるリーチ演出である。

50

チ演出である。また、このS P リーチ演出は、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ特別図柄の変動時間が長めの時間に設定された場合に選択され易いリーチ演出である。このため、S P リーチ演出は、大当たりに対する信頼度が中程度であることを示唆するリーチ演出であると言える。

【0071】

一方、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、又は第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ特別図柄の変動時間が相対的に長い時間に設定された場合、ノーマルリーチ演出又はS P リーチ演出の終盤でハズレと見せ掛けておいて、S P S P リーチ演出（図6（F）参照）に発展する場合がある。このS P S P リーチ演出は、S P リーチ演出と同様に実写のキャラクタが活躍するリーチ演出であるが、リーチ成立直後ではなくノーマルリーチ演出又はS P リーチ演出に続いて行われる点で、これらの2種類のリーチ演出とは異なる。

10

【0072】

このように、ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、又はS P S P リーチ演出が行われた後に、第1特別図柄判定の判定結果を示す態様で第1特別図柄が停止表示されるのに伴い、第1特別図柄判定の判定結果を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されることになる（図6（B）参照）。

【0073】

一方、リーチ成立に続いて、所定のR U S H チャレンジ演出が行われる場合がある（図6（G）参照）。詳細な説明は省略するが、このR U S H チャレンジ演出は、第1特別図柄として大当たり図柄X 3 ~ X 6 のいずれかが停止表示される可能性がある場合に行われる演出である。第1特別図柄として大当たり図柄X 3 ~ X 6 のいずれかが停止表示されることになる場合、所定の条件（例えば所定時間内に仲間が全員集合したという条件）を満たしたことを表す成功演出がR U S H チャレンジ演出として実行される。一方、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されることになる場合、所定の条件を満たさなかったことを表す失敗演出がR U S H チャレンジ演出として実行されることになる。

20

【0074】

第1特別図柄表示器4 1にハズレ図柄が停止表示されると共に液晶表示器5に「ハズレ」を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されると、第1特別図柄判定が保留されている場合には、次の変動が開始される（図6（H）参照）。

30

【0075】

一方、第1特別図柄表示器4 1に大当たり図柄X 1 ~ X 10 のいずれかが停止表示されると共に液晶表示器5に「大当たり」を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されると、大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技は、オープニングと、複数回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技又は短開放ラウンド遊技）と、エンディングとから構成される。

【0076】

これに対して、液晶表示器5では、大当たり遊技におけるオープニング中には所定のオープニング演出（O P 演出）が実行され（図6（I）参照）、ラウンド遊技中には所定のラウンド中演出が実行され（図6（J）参照）、エンディング中には所定のエンディング演出（E D 演出）が実行される（図6（K）参照）。なお、これらのオープニング演出、ラウンド中演出、及びエンディング演出については、後に詳述する。

40

【0077】

なお、大当たり図柄X 7、大当たり図柄X 9、又は大当たり図柄X 10 が第1特別図柄表示器4 1に停止表示されて大当たり遊技が行われた場合には、大当たり遊技終了後は非時短遊技状態で遊技が制御されるが、この場合は、図6に例示されているものとは異なる流れの演出が行われる。このことは、大当たり図柄Y 8 又は大当たり図柄Y 9 が第2特別図柄表示器4 2に停止表示されて大当たり遊技が行われた場合において、時短遊技状態で10回の時短遊技が行われてから非時短遊技状態へと移行した場合についても同様である。ただし、他の実施形態では、ここで例示した非時短遊技状態のときに、図6に例示され

50

ているものと同じ流れで演出を行うようにしてもよい。

【0078】

[時短遊技状態における演出の流れ]

図7は、時短遊技状態における演出の流れについて説明するための説明図である。時短遊技状態のときには、非時短遊技状態のときに比べて、第2始動口12が開放され易くなっている。このため、時短遊技状態で遊技が制御されているときには、遊技者は、第2始動口12を狙った右打ちにより遊技を行うことになる。

【0079】

これに対して、時短遊技状態のときに例えば第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が実行される。そして、第2特別図柄表示器42において第2特別図柄が変動表示されてから第2特別図柄判定の判定結果を示す第2特別図柄が停止表示される。これに対して、液晶表示器5では、装飾図柄の変動表示が開始され(図7(A)参照)、第2特別図柄の変動表示中において、以下のような演出が行われる。なお、以下の説明では、時短遊技状態における第2特別図柄の変動表示中に行われる演出の流れについて説明するが、時短遊技状態における第1特別図柄の変動表示中においても、同様の流れで演出が行われる。

【0080】

本実施形態に係るパチンコ遊技機1は、時短遊技状態において、第2特別図柄の変動表示中にリーチが成立すると何らかの大当たりに当選していることが確定し、自キャラが敵キャラとのバトルに勝利すれば確変が継続し、逆にバトルに敗北すれば確変終了のピンチとなる、いわゆるバトルタイプと呼ばれるパチンコ遊技機である。

【0081】

液晶表示器5では、第2特別図柄の変動表示が開始されるのとほぼ同時に、装飾図柄の変動表示が開始される(図7(A)参照)。そして、この第2特別図柄の変動表示の開始時に行われた第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、リーチが成立することなくリーチ無し演出が行われて(図7(B)参照)、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されることになる(図7(C)参照)。

【0082】

一方、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、例えば左図柄及び右図柄として同一の装飾図柄が有効ライン上に停止してリーチが成立し(図7(D)参照)、バトルリーチ演出が開始される(図7(E)参照)。このバトルリーチ演出は、本実施形態では、自キャラであるキャラK1及びキャラGRのタッグチームが、敵のタッグチームとプロレスで対戦する様子が展開されるリーチ演出である。

【0083】

第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であり、且つ変動終了時に停止表示する第2特別図柄として大当たり図柄Y1～Y6(図5参照)が選択されている場合、バトルリーチ演出の終盤で勝利示唆演出が行われる(図7(F)参照)。この勝利示唆演出は、実質ラウンド数が4R以上である大当たりに当選し、且つ確変遊技状態が継続することを示唆する演出である。例えば、大当たり図柄Y1が停止表示されることになる場合には、勝利示唆演出として、自キャラが勝利したことを表す演出表示が行われた後に、7以外の同一の装飾図柄が有効ライン上に3つ揃った状態で擬似停止表示され、最後に、これらの装飾図柄が7図柄に変化して本停止する様子を表す表示演出が行われる(例えば図15(D)～(F)参照)。

【0084】

また、例えば、大当たり図柄Y3～大当たり図柄Y6のいずれかが停止表示されることになる場合には、勝利示唆演出として、自キャラが勝利したことを表す演出表示が行われた後に、7以外の同一の装飾図柄に対して「RUSH」の文字が重畳された装飾図柄が有効ライン上に3つ揃った状態で擬似停止表示され、最後に、これらの装飾図柄が「RUSH」の文字が消えた状態で本停止する様子を表す表示演出が行われる(例えば図16(D)

10

20

30

40

50

) ~ ( F ) 参照)。

【 0 0 8 5 】

このように、勝利示唆演出が行われて第2特別図柄表示器42に大当たり図柄Y1~大当たり図柄Y6のいずれかが停止表示された場合、大入賞口13を開放する大当たり遊技が行われる。この大当たり遊技中においては、そのオープニング期間において所定のオープニング演出(OTP演出)が実行され(図7(G)参照)、ラウンド遊技中に所定のラウンド中演出が実行され(図7(H)参照)、エンディング期間において所定のエンディング演出(ED演出)が実行される(図7(I)参照)。なお、これらのオープニング演出、ラウンド中演出、及びエンディング演出については、後に詳述する。

【 0 0 8 6 】

一方、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるものの、第2特別図柄として大当たり図柄Y7~大当たり図柄Y9のいずれかが停止表示されることになる場合、バトルリーチ演出の終盤で敗北示唆演出が行われる(図7(J)参照)。この敗北示唆演出は、実質ラウンド数が0Rの大当たりに当選し、且つ確変遊技状態が終了する可能性が相対的に高いことを示唆する演出である。大当たり図柄Y7~大当たり図柄Y9のいずれかが停止表示されることになる場合、敗北示唆演出として、自キャラが最終的にダウンして、10回の時短遊技が開始されることを示唆する特殊図柄が確定表示される演出表示が行われる(例えば図14(D)~(E)参照)。

【 0 0 8 7 】

第2特別図柄表示器42に大当たり図柄Y7~大当たり図柄Y9のいずれかが停止表示された場合、複数回の短開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われる。これに伴い、大当たり図柄Y7~大当たり図柄Y9用の、オープニング演出、ラウンド中演出、及びエンディング演出が行われる(図7(G)~(I)参照)。

【 0 0 8 8 】

なお、詳細な説明は省略するが、パチンコ遊技機1では、通常遊技状態で遊技が制御されているときには通常演出モードにて演出が行われる。そして、大当たり図柄X1~X6のいずれかが第1特別図柄表示器41に停止表示されて大当たり遊技が実行された後、確変遊技状態で遊技が制御されることになり、この間、バトル演出モードにて演出が行われる。そして、大当たり図柄Y7~大当たり図柄Y9のいずれかが第2特別図柄表示器42に停止表示されて大当たり遊技が実行された後、時短遊技状態で10回の時短遊技が行われる間、「10カウントチャンス」と呼ばれるチャンスモードにて演出が行われる。

【 0 0 8 9 】

このように、10回の時短遊技が行われる間は、図7に例示されるものとは異なる流れの演出を行ってもよい。この場合、10回の時短遊技が終了するまでに遊技者が確変大当たりを引き当てることができれば、図7に例示される流れの演出が再び行われることになる。すなわち、演出モードがバトル演出モードに復帰することになる。このことは、例えば大当たり図柄Y7(2R確変大当たり)の停止表示に応じた大当たり遊技が終了してから大当たりすることなく10回の時短遊技が行われた後についても同様である。なお、大当たり図柄Y8又は大当たり図柄Y9の停止表示に応じた大当たり遊技が終了してから大当たりすることなく10回の時短遊技が行われた後は、非時短遊技状態へと移行するため、図6に例示される流れで演出が行われるようになる。

【 0 0 9 0 】

他の実施形態では、10回の時短遊技が行われる間に、図7に例示されるものと同様の流れで演出を行うようにしてもよい。

【 0 0 9 1 】

なお、以下の説明では、上述したランクアップ大当たりを「RUB」(ランクアップボーナス)と呼ぶ場合がある。

【 0 0 9 2 】

[ 大当たり遊技中の獲得賞球数表示 ]

以下、図8~図12を参照しつつ、大当たり遊技中に大入賞口13に遊技球が入賞した

10

20

30

40

50

ことに応じて上皿 28 又は下皿 29 に払い出された賞球の数を示唆する獲得賞球数表示について説明する。なお、以下の説明では、大入賞口 13 に 1 個の遊技球が入賞する毎に 15 個の賞球が払い出され、大入賞口 13 への遊技球の入賞数が 10 個に達するか大入賞口 13 の開放から 29.5 秒が経過すると大入賞口 13 が閉塞されるものとする。

【0093】

図 8 は、大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行することになる初当たりに応じた大当たり遊技中に液晶表示器 5 で行われる獲得賞球数表示について説明するための説明図である。第 1 始動口 11 に遊技球が入賞したことに応じて第 1 特別図柄判定が実行され、その結果、実質ラウンド数が「4R」である大当たり図柄 X8 又は大当たり図柄 X10 が第 1 特別図柄表示器 41 に停止表示された場合、4R の長開放ラウンド遊技中において、確変遊技状態（演出モードとしてはバトル演出モード）に移行するか否かを示唆する示唆演出が行われる。図には示されていないが、この示唆演出は、前段演出と、確変遊技状態（高確率遊技状態かつ時短遊技状態）に移行するか否かを示唆する後段演出とから構成されている。

10

【0094】

大当たり図柄 X8 又は大当たり図柄 X10 が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、例えば、1R 目の長開放ラウンド遊技が開始されてから 3R 目の長開放ラウンド遊技が終了するまでの間に、所定のキャラクタが特訓を行う様子を表す前段演出が行われる。この前段演出は、大当たり図柄 X8 の停止表示に応じて大当たり遊技が開始された場合と、大当たり図柄 X10 の停止表示に応じて大当たり遊技が開始された場合とで、共通するものである。

20

【0095】

このように、1R 目～3R 目の長開放ラウンド遊技中に前段演出が行われると、4R 目の長開放ラウンド遊技中において、後段演出が行われる。具体的には、大当たり図柄 X8 が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後に確変遊技状態で遊技が制御されることになる。このため、4R 目の長開放ラウンド遊技中においては、確変遊技状態に移行しないことを示唆するために、特訓に成功したことを表す成功示唆演出が後段演出として行われる。図 8 (A) には、この成功示唆演出の一部が例示されている。

【0096】

一方、大当たり図柄 X10 が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後に通常遊技状態で遊技が制御されることになる。このため、4R 目の長開放ラウンド遊技中においては、確変遊技状態に移行しないことを示唆するために、特訓に失敗したことを表す失敗示唆演出（不図示）が後段演出として行われる。

30

【0097】

図 8 (A) には、例えば大当たり図柄 X8 (図 5 参照) が第 1 特別図柄表示器 41 に停止表示されて大当たり遊技が開始された場合の 4R 目の長開放ラウンド遊技中に液晶表示器 5 に表示される演出画像が例示されている。図 8 (A) に例示されるように、4R 目の長開放ラウンド遊技中には、示唆演出画像と、右打ち画像と、ラウンド数示唆画像と、今回獲得数画像とが表示される。

40

【0098】

図 8 (A) には、上述した成功示唆演出が行われている様子を表す成功示唆演出画像が例示されている。右打ち画像は、遊技者に右打ちを促す演出画像である。ラウンド数示唆画像は、現在行われている長開放ラウンド遊技のラウンド数を示す演出画像であり、新たな長開放ラウンド遊技が開始される毎に更新される。図 8 (A) に例示される状態では、4 回目の長開放ラウンド遊技が行われている状態であるため、「ROUND 4」の文字がラウンド数示唆画像として表示されている。

【0099】

今回獲得数画像は、今回の大当たり遊技において大入賞口 13 に遊技球が入賞したことに応じて払い出された賞球の総数を示す演出画像である。この今回獲得数画像は、今回の大当たり遊技中に大入賞口 13 に最初に遊技球が入賞したことに応じてその表示が開始さ

50

れる。また、今回獲得数画像は、大入賞口 13 に遊技球が入賞する毎に更新される。本実施形態では、大入賞口 13 に 1 個の遊技球が入賞する毎に 15 個の賞球が払い出されるので、今回獲得数画像が示す今回獲得数は、大入賞口 13 に遊技球が入賞する毎に「15」増加する。

【0100】

このように、大当たり遊技における複数回の長開放ラウンド遊技が行われているときに、これらの長開放ラウンド遊技中に遊技者が獲得した賞球の総獲得数が累積表示される。なお、長開放ラウンド遊技中に液晶表示器 5 に表示される今回獲得数画像が示す今回獲得数は、今回の大当たり遊技よりも前に行われた大当たり遊技のラウンド遊技で遊技者が獲得した賞球の数を含まないように累積表示される。

10

【0101】

長開放ラウンド遊技中に成功示唆演出が実行されて、全ての長開放ラウンド遊技が終了すると、今回の大当たり遊技のエンディング期間において、図 8 (B) ~ (F) に例示されるような一連のエンディング演出が行われる。

【0102】

まず、エンディング演出の序盤において、液晶表示器 5 に今回獲得数が表示される(図 8 (B) 参照)。1 回の長開放ラウンド遊技では、基本的には、大入賞口 13 に 10 個の遊技球が入賞することになるため、1 回の長開放ラウンド遊技につき、150 個 (= 15 賞球 × 10 カウント) の遊技球が払い戻されることになる。これに対して、例えば大当たり図柄 X 6 が第 1 特別図柄表示器 41 に停止表示された場合、大当たり遊技中に 4 回の長開放ラウンド遊技が行われるため、エンディング演出中に表示される今回獲得数は「600」(= 150 個 × 4 ラウンド) となる(図 8 (B) 参照)。

20

【0103】

なお、本実施形態では、大入賞口 13 の内部に大入賞口スイッチ 116(図 29 参照)が設けられており、長開放ラウンド遊技が開始されてからこの大入賞口スイッチ 116 によって検知された遊技球の数が「10」に達すると大入賞口 13 が閉塞される。すなわち、大入賞口 13 に入賞した 10 個目の遊技球が大入賞口スイッチ 116 に検知されたタイミングで大入賞口 13 が閉塞される。このため、大入賞口 13 に対して、規定入賞個数(ここでは「10」個)を超えて遊技球が入賞する、いわゆるオーバー入賞が発生する場合がある。このため、今回獲得数には、このようなオーバー入賞に応じて払い出された賞球も含めるようにするのが好ましい。

30

【0104】

今回獲得数の表示(図 8 (B) 参照)に続いて、液晶表示器 5 に合計獲得数が表示される(図 8 (C) 参照)。この合計獲得数は、いわゆる連チャン中において大入賞口 13 に対する入賞に応じて払い出された賞球の合計を示すものである。この合計獲得数は、まずは、今回の大当たり遊技における今回獲得数を含まず、現在の連チャン中であって、前回の大当たり遊技が終了するまでに払い出された賞球の合計を示す数値として表示される。このため、いわゆる初当たりに応じた大当たり遊技におけるエンディング演出が行われている図 8 (C) に例示される状態では、前回の大当たり遊技自体が存在しないので、「0」を示す合計獲得数が表示される(図 8 (C) 参照)。

40

【0105】

次に、合計獲得数に今回獲得数を加算する加算表示演出が行われる(図 8 (D) ~ (E) 参照)。具体的には、液晶表示器 5 の画面において、今回獲得数の下方に合計獲得数が表示されている。この状態で、今回獲得数である「600」という数値に関して、一の位の数値である「0」が下方に移動し始め、十の位の数値である「0」が続いて下方に移動し始め、百の位の数値である「6」が続いて下方に移動し始める。そして、これらの数値が、合計獲得数が示す数値と重なる位置まで移動すると、今回獲得数の演出画像が全て消去されると共に、合計獲得数が今回獲得数を加算したものに更新される(図 8 (D) ~ (E) 参照)。

【0106】

50

このように、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技における全ての長開放ラウンド遊技が終了すると、最終の長開放ラウンド遊技の終了時に累積表示されていた遊技球の総獲得数（今回獲得数）を、前回までの大当たり遊技のラウンド遊技によって遊技者が獲得した遊技球の総数（合計獲得数）に加算する加算表示が実行される。

【0107】

そして、エンディング期間中におけるこのような賞球に関する加算表示が終了すると、確変遊技状態（演出モードとしてはバトル演出モード）に移行することを示唆する演出表示が行われる（図 8（F）参照）。

【0108】

図 9 は、大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行しない初当たりに応じた大当たり遊技中に液晶表示器 5 で行われる獲得賞球数表示について説明するための説明図である。

10

【0109】

図 9（A）には、例えば大当たり図柄 X 1 0（図 5 参照）が第 1 特別図柄表示器 4 1 に停止表示されて大当たり遊技が開始された場合のラウンド遊技中に液晶表示器 5 に表示される演出画像が例示されている。この図 9（A）に例示される演出画像は、成功示唆演出ではなく失敗示唆演出が行われているという点で、図 8（A）に例示される演出画像と相違する。

【0110】

このエンディング期間における失敗示唆演出は、本実施形態では、大当たり図柄 X 9 又は大当たり図柄 X 1 0 が第 1 特別図柄表示器 4 1 に停止表示された場合に行われる。図 5 に例示されるように、大当たり図柄 X 9 が停止表示されて 4 R 潜伏確変大当たりとなる割合が 1 % しかないのに対して、大当たり図柄 X 1 0 が停止表示されて 4 R 通常大当たりとなる割合が 2 3 % ある。このため、失敗示唆演出が行われた場合には、大当たり遊技が連続的に行われずに、いわゆる単発に終わる可能性が高い。

20

【0111】

このため、本実施形態では、大当たり図柄 X 9 や大当たり図柄 X 1 0 が停止表示されて確変遊技状態に直接は移行しない大当たりとなった場合には、大当たり遊技のエンディング期間において、図 8（B）～（E）に例示される払出賞球数に関する演出を行わずに、確変遊技状態に移行しないことを示唆する（演出モードとしてはチャンスモードである特訓モードに移行することを示唆する）演出表示を行うこととしている（図 9（A）～（B）参照）。

30

【0112】

なお、ここで払出賞球数に関する演出を行わないようにしているのは、いわゆる単発のときにまで図 8（B）～（E）に例示されるような一連の演出表示を行ってしまうと、合計獲得数の少なさが強調されることとなり、その結果、遊技者に不快感を与えるおそれがあるので、このような問題が生じるのを抑制するためである。

【0113】

確変遊技状態に移行しないことを示唆する演出表示が行われて大当たり遊技が終了すると、非時短遊技状態で遊技が制御されることになるため、保留されていた第 1 特別図柄判定が行われて装飾図柄の変動表示が開始されると共に、遊技者に左打ちを促す演出表示が行われる（図 9（C）参照）。なお、非時短遊技状態に移行した際に、第 2 特別図柄判定に係る保留が存在する場合には、その保留が、第 1 特別図柄判定の保留よりも優先消化される。

40

【0114】

図 10 は、確変遊技状態で大当たりして大当たり遊技中に液晶表示器 5 で行われる獲得賞球数表示について説明するための説明図である。確変遊技状態で遊技が制御されている場合には、第 2 始動口 1 2 に遊技球を入賞させることが容易であり、また、右打ちを促す報知が行われるため、遊技者は右打ちを行うことになる。これに対して、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入賞したことに応じて第 2 特別図柄判定が実行され、その結果、実質 R 数が 4 R 以上の大当たりとなった場合、大当たり遊技におけるラウンド遊技中においては、大当

50

たり種別示唆画像と、右打ち画像と、ラウンド数示唆画像と、今回獲得数画像と、バトル継続回数示唆画像と、大当たり時の装飾図柄とが表示される。

【0115】

右打ち画像、ラウンド数示唆画像、及び今回獲得数画像は、図8に基づいて上述したのと同様の情報を示すものである。大当たり種別示唆画像は、大当たりの種別を示唆する演出画像である。第2特別図柄判定に関して、本実施形態では、大当たり図柄Y1又は大当たり図柄Y3が停止表示されることになる大当たりが16Rの大当たりであり、これらの大当たりに当選した場合、大当たり種別示唆画像として例えば「HYPER BONUS」といった文字が表示されると共に、16Rを示す7図柄が大当たり時の装飾図柄として表示される。なお、16R未満のRUBなどの他の確変大当たりに当選した場合には、大当たり種別示唆画像として他の文字が表示されると共に、16R大当たりではないことを示唆する7以外の数字を示す図柄が大当たり時の装飾図柄として表示される。バトル継続回数示唆画像は、確変遊技状態において上述したバトルリーチ演出での勝利回数を示すものである。

10

【0116】

図10(A)は、大当たり図柄Y1が第2特別図柄表示器42に停止表示されて16R大当たりとなって、第14R目のラウンド遊技中の演出表示を例示したものである。この16Rの大当たりに当選した場合、今回の大当たり遊技では、約2400個(=15賞球×10カウント×16ラウンド)の賞球が払い出されることになる。これに対して、今回の大当たり遊技中に遊技球が大入賞口13に入賞したことに応じて払い出された今回獲得数が(節目となる)所定数(本実施形態では「2000」)に到達すると、その旨を示唆する演出表示が行われる(図10(B)参照)。

20

【0117】

具体的には、長開放ラウンド遊技中に液晶表示器5の画面右下に表示されている今回獲得数が「2000」に到達すると、その「2000」の演出画像のコピーが画面中央へと拡大されながら移動して、画面中央に「2000PT」(ポイント)と大きく表示される。このように、今回獲得数が所定数に到達したことを示唆する到達示唆演出を行うことにより、1回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球の総数が「2000」を超えたことが強調されるため、遊技者は、多量の賞球を得ることができたことに関して、大きな満足感を覚えることができる。

30

【0118】

なお、本実施形態では、今回獲得数に関する到達示唆演出の実行条件となる所定数が1つだけ設定されている場合について説明するが、他の実施形態では、この所定数が複数設定されていてもよい。例えば、今回獲得数が「1000」に到達した際に1回目の到達示唆演出を行い、「2000」に到達した際に2回目の到達示唆演出を行うために、2つの所定数(ここでは、「1000」と「2000」)を予め設定しておくようにしてもよい。

【0119】

今回の大当たり遊技における最終のラウンド遊技が終了すると、続くエンディング期間において、以下のような一連の演出表示が行われる。すなわち、エンディング演出の序盤において、液晶表示器5の画面上方に今回獲得数(ここでは「2430PT」)が表示され(図10(C)参照)、次に、合計獲得数が画面下方に表示される(図10(D)参照)。なお、ここでは、今回の大当たり遊技が開始される前に、図8に基づいて上述したように初当たりで600個の賞球が得られているため、合計獲得数としては、図10(D)に例示されるように、まずは「600」が表示される。

40

【0120】

続いて、合計獲得数に今回獲得数を加算する加算表示演出が行われる(図10(E)～(F)参照)。具体的には、今回獲得数である「2430」という数値について、一の位、十の位、百の位、千の位の順で各桁の数値が下方に移動していき、これらの数値が、合計獲得数が示す数値(ここでは「600」と重なる位置まで移動すると、今回獲得数の

50

演出画像が全て消去されると共に、合計獲得数が今回獲得数を加算したものに更新される（図10（E）～（F）参照）。

【0121】

なお、図10に示される例では、今回獲得数が「2400」を超えており、これは、16回の長開放ラウンド遊技中に2個の遊技球がオーバー入賞しているためである。

【0122】

このように、確変遊技状態において出玉有り大当たりとなった場合、初当たりの際に出玉有り大当たりとなって確変遊技状態に移行する場合と同様に、今回獲得数を合計獲得数に加算して合計獲得数を更新する加算表示が実行される。

【0123】

ところで、長開放ラウンド遊技中において、前回の大当たり遊技が終了するまでに遊技者が獲得した合計獲得数と、今回の大当たり遊技において現時点までに遊技者が獲得した今回獲得数との合計値を表示するといった構成を採用することも考えられる。しかしながら、このような構成を採用してしまうと、今回の大当たり遊技でどれだけの賞球を獲得できたかを遊技者が明確に把握することが困難になってしまい、その結果、遊技者が「2400」個もの賞球を得られたことに対して十分な満足感を感じられない可能性がある。

【0124】

そこで、本実施形態では、上記のように、大当たり遊技における長開放ラウンド遊技中においては、今回の大当たり遊技の長開放ラウンド遊技中に払い出された賞球の合計値を今回獲得数として表示し、前回の大当たり遊技が終了するまでに遊技者が獲得した合計獲得数については、長開放ラウンド遊技中に表示したり長開放ラウンド遊技中に表示される今回獲得数に含めたりすることなく、最終ラウンドのランド遊技が終了するまでは表示しないこととしている。

【0125】

また、長開放ラウンド遊技中においては、遊技者は、大入賞口13に遊技球を入賞させることや、球詰まりが起こらないように下皿29から賞球を抜くといった操作に注力している場合がある。このため、例えば最終ラウンドのラウンド遊技中に今回獲得数や合計獲得数を示唆する演出を行ってしまうと、遊技者が遊技に不慣れな場合は特に、今回獲得数と最終的な合計獲得数とを明確に把握することができない可能性がある。

【0126】

これに対して、本実施形態では、大入賞口13を狙った遊技球の打ち出しを行う必要性がないエンディング期間において、今回獲得数を合計獲得数に加算して合計獲得数を更新する加算演出を行うこととしているので、遊技者は、今回の大当たり遊技でどの程度の賞球を得ることができ、また、これにより合計獲得数がどのように増加したかを、余裕を持って把握することができる。

【0127】

図11は、エンディング期間の終盤に行われる演出表示の一例について説明するための説明図である。図10（F）に例示されるように合計獲得数が更新されると、その更新後の合計獲得数が予め設定されている規定数を超えていた場合に、その旨を示唆する規定数超え示唆演出が実行される（図11（A）参照）。

【0128】

具体的には、パチンコ遊技機1では、例えば「2500」、「5000」、「7500」、「10000」といった節目となる複数の数値が、規定数として予め記憶されている。これに対して、合計獲得数が更新されたことによって、更新後の合計獲得数が上記の規定数のいずれかを超えることとなった場合、その規定数を画面中央に大きく表示する表示演出が実行される。図10（D）～（F）の表記から明らかのように、ここでは、合計獲得数が「2500」よりも少ない「600」であった状態から、合計獲得数が「2500」よりも多い「3030」となっているため、規定数として「2500」が選択されて、画面中央に「2500PT」といった演出表示が行われる（例えば図11（A）参照）。

【0129】

10

20

30

40

50

このような規定数超え示唆演出を行うことにより、合計獲得数の推移がより明確となり、遊技者が多量の賞球を獲得できることに対する十分な満足感を感じることができ、且つ、更なる連チャンに対する遊技者の期待感を効果的に高めることが可能である。

#### 【0130】

図11(A)に例示される規定数超え示唆演出が行われてエンディング期間の終盤になると、今回の大当たり遊技が終了した後に再び確変遊技状態に移行することを示唆(バトル演出モードが継続することを示唆)する演出表示が行われ(図11(B)参照)、今回の大当たり遊技が終了すると、遊技者に右打ちを促す演出表示が行われると共に、第2特別図柄の変動開始と同時に装飾図柄の変動表示が開始される(図11(C)参照)。

#### 【0131】

図12は、第2特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなつた場合に、大当たり遊技のオープニング期間と長開放ラウンド遊技中とで行われる演出表示の一例について説明するための説明図である。

#### 【0132】

大当たり図柄Y3～Y6(図5参照)のいずれかが第2特別図柄表示器42に停止表示された場合、大当たり遊技のオープニング期間では、以下のような演出表示が行われる。すなわち、オープニング期間の序盤において、まず、遊技者に右打ちを促す演出表示が開始されると共に、ランクアップ大当たり(RUB)に当選したことを示唆する演出表示が行われる(図12(A)参照)。次に、本実施形態では4種類存在するタッグチーム(図24参照)のうちのいずれかのタッグチームが登場して、そのタッグチームがRUBのラウンド数を示唆するラウンド数示唆演出が行われる(図12(B)～(E)参照)。

#### 【0133】

具体的には、オープニング期間の序盤で、所定の出現条件を満たすタッグチーム(図12に示される例では、「2000万馬力」)が登場し(図12(B)参照)、そのタッグチームが行うミッションの内容が表示される(図12(C)参照)。具体的には、「合体攻撃を決めてMAXを掴め！！」といったメッセージが表示される。

#### 【0134】

RUBに当選すると、そのRUBに対応するオープニング期間が始まる際に、有効期間が設定される。この有効期間は、遊技者による演出ボタン26の操作が有効になる期間であり、ここでは、オープニング期間における一部の期間が、有効期間に設定される。オープニング期間が始まってから有効期間の開始時期になると、遊技者に演出ボタン26の操作を促す報知演出が行われる。具体的には、図12(D)に例示されるように、タッグチームである2000万馬力を構成する2人のレスラーと、演出ボタン26を模したボタン画像と、演出ボタン26の連打を促す文言と、演出ボタン26の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像と、実質R数が4RであるRUBに対応するパネルと、実質R数が16RであるRUBに対応するパネルとが表示される。

#### 【0135】

このように、RUBに対応する大当たり遊技が開始される際に、選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせを示唆する示唆演出(ここでは4RのRUB又は16RのRUBが選択された可能性があることを示唆する示唆演出)が実行される。

#### 【0136】

これに対して、有効期間が終了するまでに有効期間内における演出ボタン26の操作回数が所定回数に達した場合、又は演出ボタン26の操作回数が所定回数に達することなく有効期間の終了時期を迎えた場合、実際に選択されたいずれか1つのRUBの種類を示唆する演出表示が行われる(図12(E)参照)。図12(D)～(E)に示される例では、4RのRUBに対応するパネルと、16RのRUBに対応するパネルとが表示されていた状態から、遊技者により演出ボタン26が連打されたことに応じて、4RのRUBに対応するパネルが破壊される様子を表す演出表示が行われて、実質R数がMAXの16Rであることを示唆する演出表示が行われる。

#### 【0137】

10

20

30

40

50

なお、このオープニング期間においてオープニング演出を行うタッグチームの種類や、登場したタッグチームによって行われる演出表示については、後に詳述する。

【0138】

大当たり遊技のオープニング期間において4種類のタッグチームのうちのいずれかのタッグチームによってRUBのラウンド数が示唆されると、長開放ラウンド中において、ラウンド中演出が行われる（図12（F）参照）。このRUBに係るラウンド中演出は、7図柄揃いとなる16R大当たり（大当たり図柄Y1）に係るラウンド中演出と以下の点が相違する。

【0139】

すなわち、16Rの7図柄揃い大当たりに係るラウンド遊技中には、大当たり図柄Y1が第1特別図柄表示器41に停止表示されるのと同時に停止表示された装飾図柄である7図柄が、液晶表示器5の画面左下に表示される。これに対して、RUBに係るラウンド遊技中においては、このような装飾図柄の表示は行われない。

10

【0140】

また、16Rの7図柄揃い大当たりに係る長開放ラウンド遊技中には、現在行われている長開放ラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド数示唆画像が表示される。これに対して、RUBに係る長開放ラウンド遊技中には、このようなラウンド数示唆画像の表示は行われない。

【0141】

また、16Rの7図柄揃い大当たりに係る長開放ラウンド遊技中には、16R大当たりに特有の専用演出がラウンド中演出として実行される。これに対して、RUBに係る長開放ラウンド遊技中においては、オープニング演出で登場したのと同じタッグチームが登場するラウンド中演出が実行される。

20

【0142】

〔短開放ラウンド遊技に関する獲得賞球数表示について〕

ところで、本実施形態では、例えば、第2特別図柄表示器42に大当たり図柄Y7、大当たり図柄Y8、又は大当たり図柄Y9が停止表示された場合、2回の短開放ラウンド遊技が行われる。このように、長開放ラウンド遊技を含まない大当たり遊技が行われる場合には、獲得賞球数表示について、以下のようないし処理が行われる。

30

【0143】

例えば、2回の短開放ラウンド遊技中においては、大入賞口13に遊技球が入賞するか否かに関わらず、短開放ラウンド遊技中における今回獲得数の表示は行われない。また、短開放ラウンド遊技が終了した後のエンディング期間中における加算演出も行われない。

【0144】

ただし、短開放ラウンド遊技中に大入賞口13への遊技球の入賞があった場合には、例えば、短開放ラウンド遊技終了直後のエンディング期間の開始時期において、RAM143（図29参照）に記憶されている合計獲得数を更新する。例えば、大当たり図柄Y8に係る大当たり遊技の開始前に、合計獲得数が「3030」個であることを示す情報が記憶されている場合、2回の短開放ラウンド遊技中に1個の遊技球が入賞すると、「3045」（=3030+15×1）を示すように合計獲得数の情報を更新する。この場合、2回の短開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が終了した後に、複数の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われる場合に、その大当たり遊技のエンディング期間において、今回獲得数に統一して表示される合計獲得数として、「3045」が表示される。そして、加算表示が行われて、「3045」の表示が、今回獲得数を加算した値に更新される。

40

【0145】

このように、本実施形態では、短開放ラウンド遊技中における大入賞口13への遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しが、今回獲得数の表示に関するカウント対象とはしないが、合計獲得数の表示に関するカウント対象とする。

【0146】

〔ジャンプアップ大当たり中の獲得賞球数表示について〕

50

本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、大当たり図柄Y2が停止表示されると、大当たり遊技中に1回の短開放ラウンド遊技と15回の長開放ラウンド遊技が行われる。これに対して、短開放ラウンド遊技中に大入賞口13に遊技球が入賞した場合には、RAM143に記憶されている今回獲得数を示す情報を更新する一方で、その短開放ラウンド遊技中には、今回獲得数を表示しない制御が行われる。例えば、短開放ラウンド遊技中に大入賞口13に1個の遊技球が入賞した場合、記憶されている今回獲得数が「0」から「15」に更新される。

#### 【0147】

その後、最初の長開放ラウンド遊技が開始されると共に、今回獲得数の表示が開始されるが、上記の例では、今回獲得数が既に「15」に更新されているので、今回獲得数の表示は、「15」から開始されることになる。なお、今回獲得数の表示が開始されて以降の獲得賞球数表示に関しては、図10及び図11に例示されているものと同様に行われるで、ここでの詳細な説明は省略する。

10

#### 【0148】

##### [図柄変動中の獲得賞球数表示について]

図には示されていないが、確変遊技状態で遊技が制御されているときには、第2特別図柄（又は第1特別図柄）の変動表示中であって、且つリーチが成立するまでの間ににおいて、液晶表示器5に合計獲得数が表示される。このため、確変遊技状態において特別図柄が変動表示されているときには、リーチが成立するまでは、遊技者が合計獲得数を容易に把握することができる。

20

#### 【0149】

なお、本実施形態では、確変遊技状態で遊技が制御されているときには、遊技者が何らかの大当たりを引き当てた段階でリーチが成立して、バトルリーチ演出へと発展するといった構成を採用している。このため、リーチが成立した後は、遊技者にバトルリーチ演出を注視させるために、合計獲得数の表示を行わないこととしている。すなわち、大当たり遊技のエンディング期間において合計獲得数の表示が更新され、基本的にはその合計獲得数が特別図柄の変動表示中に表示され、リーチが成立すると、その合計獲得数の表示が画面から消去されるといった流れとなる。

#### 【0150】

##### [獲得賞球数表示の変形例]

30

なお、大当たり遊技中の獲得賞球数表示に関して、他の実施形態においては、以下のよう構成を採用してもよい。

すなわち、他の実施形態においては、確変遊技状態で特別図柄が変動表示されているときにおいて、リーチが成立するか否かとは無関係に、連チャンが終了するまで合計獲得数の表示を継続させるようにしてもよい。

#### 【0151】

また、本実施形態では、今回獲得数を合計獲得数に加算して合計獲得数を更新する加算演出を、大当たり遊技のエンディング期間中に行う場合について説明するが、他の実施形態では、大当たり遊技が終了した後に、このような加算演出を行うようにしてもよい。例えば、大当たり遊技が終了した直後の1変動目の変動演出中において、上記の加算演出を行うようにしてもよい。

40

#### 【0152】

また、本実施形態では、いわゆる初当たりから連チャン終了までの払出賞球数が合計獲得数のカウント対象である場合について説明するが、他の実施形態では、パチンコ遊技機1の電源投入から現時点までに払い出された賞球を合計獲得数のカウント対象としてもよい。

#### 【0153】

また、本実施形態では、ラウンド遊技中に大入賞口13に遊技球が入賞して賞球が払い出された場合には、そのラウンド遊技が長開放ラウンド遊技であるか或いは短開放ラウンド遊技であるかに関わらず、少なくとも合計獲得数のカウント対象とする場合について説

50

明する。これに対して、他の実施形態では、短開放ラウンド遊技中に大入賞口 13 への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球数に関しては、今回獲得数や合計獲得数のカウント対象から除外してもよい。

【 0 1 5 4 】

また、本実施形態では、大当たり遊技の実質 R 数に関わらず、ラウンド遊技中に大入賞口 13 に遊技球が入賞して賞球が払い出された場合には、その賞球数を全て今回獲得数や合計獲得数のカウント対象とする場合について説明するが、他の実施形態では、規定ラウンド数（例えば「3」）よりも少ないラウンド数の大当たり遊技に関しては、賞球の払い出しが行われたとしても、その賞球数を今回獲得数や合計獲得数のカウント対象から除外してもよい。

10

【 0 1 5 5 】

また、本実施形態では、大入賞口 13 に対する遊技球の入賞に応じて払い出された賞球数のみが、今回獲得数や合計獲得数のカウント対象である場合について説明するが、他の実施形態では、大当たり遊技中における普通入賞口 14 に対する遊技球の入賞に応じて払い出された賞球数も、今回獲得数や合計獲得数のカウント対象としてもよい。また、大当たり遊技中における第 2 始動口 12 に対する遊技球の入賞に応じて払い出された賞球数も、今回獲得数や合計獲得数のカウント対象としてもよい。

【 0 1 5 6 】

【 バトルリーチ演出の流れ 】

図 13 は、確変遊技状態におけるバトルリーチ演出に関する演出の流れについて説明するための説明図である。

20

【 0 1 5 7 】

ところで、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 は、左打ちされた遊技球は第 1 始動口 11 に入賞し得るもの、右打ちされた遊技球は、基本的には第 1 始動口 11 には入賞することがなく、第 2 始動口 12 には入賞し得るように構成されている。また、図 5 の表記から明らかなように、第 1 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となるよりも第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となった方が、遊技者により有利な大当たりとなり易い。

【 0 1 5 8 】

このため、確変遊技状態（高確率遊技状態かつ時短遊技状態）で遊技が制御されているときには、遊技球を遊技領域 10 の右側領域に打ち出した方が左側領域に打ち出すよりもより有利な大当たりを引き当て易い右側有利状態となる。このため、遊技者は、液晶表示器 5 に表示されるメッセージやスピーカ 24 から出力される音声ガイダンスに従って右打ちを行うことになる。確変遊技状態のときには、遊技者によって右打ちされた遊技球が第 2 始動口 12 に容易に入賞するため、遊技者が大当たりを引き当てるまでの間、第 2 特別図柄判定に係る保留が枯渇するといった状況にはなり難く、大抵の場合、第 2 特別図柄判定が繰り返されることになる。

30

【 0 1 5 9 】

上述したように、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 は、バトルタイプのパチンコ遊技機である。このため、第 2 特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、第 2 特別図柄の変動表示中にリーチ無し演出が行われて、「ハズレ」を示す第 2 特別図柄が停止表示される際にその旨を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されることになる。

40

【 0 1 6 0 】

一方、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となった場合、以下に例示するような様々な演出ルートを経由するバトルリーチ演出が行われる。すなわち、例えば左図柄及び右図柄に関して、同一の装飾図柄が有効ライン上に揃ってリーチが成立すると、自キャラ K I 及び自キャラ G R から構成されるタッグチーム（以下「自タッグチーム」ともいう。）と、敵タッグチームとが攻防を行う 3 段階の攻防演出が行われる（図 13（A）参照）。

【 0 1 6 1 】

50

この攻防演出はどのようなものであってもよいが、自タッグチームが敵タッグチームに攻撃を加えるターンが多いほど勝利期待度（確変継続期待度）が高まり、逆に、自タッグチームが敵タッグチームから攻撃を受けるターンが多いほど敗北（＝確変終了）の危険度が高まることになる。

【0162】

第2特別図柄判定が実行されて「大当たり」であると判定された場合、第2特別図柄表示器42における第2特別図柄の変動終了時に停止表示すべき第2特別図柄として、大当たり図柄Y1～Y9（図5参照）のいずれかが選択されることになる。

【0163】

（大当たり図柄Y7～Y9に対応する演出ルート）

10

ここで、大当たり図柄Y7～Y9のいずれかが選択された場合、以下のような演出ルートのバトルリーチ演出が行われる。すなわち、上述した攻防演出では、例えば、自タッグチームが3回続けて敵タッグチームからの攻撃を受けて劣勢になるといった演出表示が行われたり、或いは、自タッグチームが敵タッグチームに1回攻撃を加えると共に敵タッグチームから2回の攻撃を受けてやはり劣勢になるといった演出表示が行われたりする。

【0164】

このように、最終的には自タッグチームが劣勢になる攻防演出が行われた場合、自タッグチームのキャラK1又はキャラG1のいずれかがダウンする様子を表す敗北示唆演出が行われ（図13（B）、図14（D）参照）、「10カウントチャンス」と呼ばれるチャンスマードに移行することを示唆する特殊図柄が確定表示される（図13（C）、図14（E）参照）。

20

【0165】

この10カウントチャンスは、時短遊技状態で第2特別図柄判定が10回行われるまで継続する。この10カウントチャンス中に遊技者が大当たり図柄Y1～Y7のいずれかが停止表示されることになる大当たりを引き当てることができれば、再び確変遊技状態へと移行してバトル演出モードにて演出が行われることになる。

【0166】

また、「2R確変大当たり」を示す大当たり図柄Y7が停止表示されて10カウントチャンスに突入した場合、10カウントチャンス中も確変遊技状態が継続しているため、10カウントチャンス中に遊技者が大当たりを引き当てることができれば、10カウントチャンスが終了した後にバトル演出モードに復帰することになる。

30

【0167】

また、「2R確変大当たり（時短10）」を示す大当たり図柄Y8が停止表示されて10カウントチャンスに突入した場合、10カウントチャンス中は確変遊技状態が継続するものの、10カウントチャンスが終了すると潜伏確変遊技状態に移行する。このため、10カウントチャンス中に遊技者が大当たりを引き当てることができれば、10カウントチャンスが終了した後に通常演出モードに戻ることになる。

【0168】

一方、「2R通常当たり」を示す大当たり図柄Y9が停止表示されて10カウントチャンスに突入した場合、10カウントチャンス中は、低確率遊技状態且つ時短遊技状態で遊技が制御される。そして、10カウントチャンス中に遊技者が大当たりを引き当てることができなければ、10カウントチャンスが終了した後は通常遊技状態へと戻り、通常演出モードへと復帰する。

40

【0169】

第2特別図柄判定の判定結果が大当たりであり、且つ第2特別図柄として大当たり図柄Y7～Y9のいずれかが停止表示されることになる場合、第2特別図柄の変動表示中において、上述した演出ルートの他に、以下のような演出ルートでバトルリーチ演出が行われる場合がある。

【0170】

すなわち、自タッグチームと敵タッグチームとの攻防演出（図13（A）参照）に続い

50

て、自タッグチームのキャラ K I 又はキャラ G R のいずれかがダウンした様子を表すダウン演出（図 13（H）参照）、図 14（A）参照）が行われる。続いて、ダウンしたキャラ K I 又はキャラ G R を演出ボタン 2 6 の連打によって復活させる連打演出が行われる（図 13（K）参照）、図 14（A）参照）、（B）参照）。そして、連打演出に失敗して、特殊図柄が確定表示される（図 13（C）参照）、図 14（E）参照）。

#### 【0171】

また、連打演出に失敗した場合に、友情復活演出と呼ばれる復活演出が行われる場合がある（図 13（L）参照）。この友情復活演出は、キャラ K I 又はキャラ G R がダウンした状態で仲間が増えていき、仲間が全員集合すれば復活大当たりとなる復活演出である。ここでは、最終的に 10 カウントチャンスに移行することとなるので、友情復活演出では仲間が全員揃わずに、特殊図柄が確定表示される（図 13（N）参照）、図 17 参照）。

10

#### 【0172】

なお、図 13 の表記から明らかなように、ダウン演出（図 13（H）参照）に続いて、連打演出（図 13（K）参照）を経由せずに、友情復活演出（図 13（L）参照）へと直接進む演出ルートも用意されている。

#### 【0173】

このように、第 2 特別図柄として大当たり図柄 Y 7 ~ Y 9 のいずれかが停止表示されることになる場合には、バトルリーチ演出に関して複数の演出ルートが用意されているが、どの演出ルートが選択されるかは、第 2 特別図柄の変動時間に依存する。このことは、第 2 特別図柄として大当たり図柄 Y 1 ~ Y 6 のいずれかが停止表示されることになる場合についても同様である。

20

#### 【0174】

（大当たり図柄 Y 3 ~ Y 6 に対応する演出ルート）

次に、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であり、第 2 特別図画として R U B に対応する大当たり図柄 Y 3 ~ Y 6 のいずれかが停止表示されることになる場合に選択される演出ルートについて説明する。

#### 【0175】

自タッグチームと敵タッグチームとの攻防演出（図 13（A）参照）に続いて、自タッグチームのいずれかのキャラが 1 人で勝利する様子を表すシングル勝利演出（図 13（D）参照）が行われる場合がある。その際、自タッグチームにおけるキャラ G R が勝利するシングル勝利演出（図 13（D）参照）が行われた場合には、最終的に 7 図柄が停止表示されて、16 R 確変大当たりが報知されることになる（図 13（G）参照）。これに対して、自タッグチームにおけるキャラ K I が勝利するシングル勝利演出（図 13（D）参照）が行われることがあり、この場合、最終的に 7 図柄以外の装飾図柄が停止表示されて、R U B の当選が報知されることになる（図 13（E）参照）。

30

#### 【0176】

また、攻防演出（図 13（A）参照）、ダウン演出（図 13（H）参照）の順で演出が進行し、劣勢となった自タッグチームを助けるべく、お助けコンビとしての他のタッグチームが登場して、自タッグチームの代わりに敵タッグチームを撃破するお助けコンビ登場演出が行われる場合がある（図 13（I）参照）。このお助けコンビ登場演出が行われた場合、最終的に 7 図柄以外の装飾図柄が停止表示されて、R U B の当選が報知されることになる（図 13（J）参照）。

40

#### 【0177】

また、攻防演出（図 13（A）参照）、ダウン演出（図 13（H）参照）、連打演出（図 13（K）参照）、友情復活演出（図 13（L）参照）の順で演出が進行し、友情復活演出において仲間が全員揃って、R U B の当選が報知（図 13（M）参照）される場合がある。また、このような演出ルートに対して、連打演出（図 13（K）参照）を経由せずに、ダウン演出（図 13（H）参照）から友情復活演出（図 13（L）参照）へと直接進行する演出ルートも存在する。

#### 【0178】

50

このように、R U B に対応する大当たり図柄 Y 3 ~ Y 6 のいずれかが停止表示される場合についても、バトルリーチ演出に関して複数の演出ルートが存在する。どの演出ルートが選択されるかは、第 2 特別図柄の変動時間に依存する。

#### 【 0 1 7 9 】

( 大当たり図柄 Y 1 に対応する演出ルート )

次に、第 2 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であり、第 2 特別図画として 1 6 R 確変大当たりに対応する大当たり図柄 Y 1 が停止表示されることになる場合に選択される演出ルートについて説明する。

#### 【 0 1 8 0 】

自タッグチームと敵タッグチームとの攻防演出（図 1 3 ( A ) 参照）に続いて、自タッグチームのいずれかのキャラが 1 人で勝利する様子を表すシングル勝利演出（図 1 3 ( D ) 参照）が行われる場合がある。その際、勝利したキャラクタがキャラ G R であれば、最終的に 7 図柄が停止表示されて、1 6 R 確変大当たりが報知されることになる（図 1 3 ( G ) 参照）。

#### 【 0 1 8 1 】

また、攻防演出（図 1 3 ( A ) 参照）に続いて、自タッグチームのキャラ K I とキャラ G R とが協力して敵タッグチームを撃破する様子を表すタッグ勝利演出（図 1 3 ( F ) 参照）が行われる場合がある。この場合、最終的に 7 図柄が停止表示されて、1 6 R 確変大当たりが報知されることになる（図 1 3 ( G ) 参照）。

#### 【 0 1 8 2 】

また、大当たり図柄 Y 7 ~ Y 9 のいずれかが停止表示される場合と同様に、攻防演出（図 1 3 ( A ) 参照）、ダウン演出（図 1 3 ( H ) 参照）、連打演出（図 1 3 ( K ) 参照）の順で演出が進行し、この連打演出に成功して、最終的に 7 図柄が停止表示されて 1 6 R 確変大当たりが報知されることになる（図 1 3 ( G ) 参照）。

#### 【 0 1 8 3 】

また、攻防演出（図 1 3 ( A ) 参照）及びダウン演出（図 1 3 ( H ) 参照）に続いて、特殊図柄が仮表示される場合がある（図 1 3 ( O ) 参照）。図 1 3 ( C ) や図 1 3 ( N ) に示される特殊図柄の表示は、1 0 カウントチャンスに移行することが確定したことを示唆する確定示唆演出である。これに対して、図 1 3 ( O ) に例示される特殊図柄の表示は、遊技者に 1 0 カウントチャンスに移行すると思わせるための非確定示唆演出である。このため、図 1 3 ( O ) に例示される特殊図柄の表示が行われると、所定のキャラクタを模した演出画像がカットインする様子を表すカットイン復活演出（図 1 3 ( Q ) 、図 1 8 ( B ) 参照）が行われる。

#### 【 0 1 8 4 】

このカットイン復活演出は、少なくとも当該変動（今回の変動）が大当たり図柄 Y 1 に対応する 1 6 R 確変大当たりとなることを示唆する演出である。本実施形態では、カットイン復活演出は、大別すると、当該変動が大当たり図柄 Y 1 に対応する 1 6 R 確変の復活大当たりとなることを示唆する復活演出（図 1 9 ( A ) 参照）と、当該変動が大当たり図柄 Y 1 に対応する 1 6 確変の復活大当たりとなり且つ同じ大当たり図柄 Y 1 に対応する 1 6 R 確変大当たりとなる保留が存在することを示唆する復活演出（図 1 9 ( B ) 参照）とに分類される。このカットイン復活演出については、後に詳述する。

#### 【 0 1 8 5 】

カットイン復活演出（図 1 3 ( Q ) 参照）は、上記のように、少なくとも当該変動が大当たり図柄 Y 1 に対応する 1 6 R 確変となることを示唆する演出であるため、カットイン復活演出が発生すると、最終的には 7 図柄が停止表示されて、1 6 R 確変大当たりが報知されることになる（図 1 3 ( R ) 参照）。

#### 【 0 1 8 6 】

また、攻防演出（図 1 3 ( A ) 参照）、ダウン演出（図 1 3 ( H ) 参照）、連打演出（図 1 3 ( K ) 参照）、友情復活演出（図 1 3 ( L ) 参照）の順で演出が進行し、友情復活演出において仲間が揃わずに特殊図柄が仮表示されて（図 1 3 ( P ) 参照）、カットイン

10

20

30

40

50

復活演出へと演出が進行する演出ルートも存在する。すなわち、本実施形態に係るパチンコ遊技機1では、同一変動内で2種類の復活演出が行われる場合がある。

【0187】

このように、16R確変大当たりに対応する大当たり図柄Y1が停止表示される場合についても、バトルリーチ演出に関して複数の演出ルートが存在する。どの演出ルートが選択されるかは、第2特別図柄の変動時間や、第2特別図柄判定の保留の中に16R確変大当たりとなるものが存在するか否か等に依存する。

【0188】

(友情復活演出とカットイン復活演出との比較)

上述した友情復活演出とカットイン復活演出第2示唆演出とを比較した場合、以下の点が相違する。すなわち、友情復活演出は、大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが第2特別図柄表示器42に停止表示されてRUBに係る大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆する第1示唆演出である。これに対して、カットイン復活演出は、大当たり図柄Y1が第2特別図柄表示器42に停止表示されて16Rの確変大当たりに係る大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆する第2示唆演出である。このように、友情復活演出とカットイン復活演出とは、示唆対象となる大当たり図柄（大当たり遊技の種類）が相違している。

【0189】

また、カットイン復活演出が行われた場合には、図13の表記から明らかなように、必ず16R確変大当たりとなる。このため、カットイン復活演出は、本実施形態では、大当たり図柄Y1が停止表示されることが確定していることを示唆する確定演出として構成されている。これに対して、友情復活演出には、大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止表示される可能性が相対的に低いことを示唆する低示唆演出（仲間が揃わない友情復活演出）と、その可能性が相対的に高いことを示唆する高示唆演出（仲間が全員揃う友情復活演出）とが存在する。

【0190】

また、カットイン復活演出は、大当たり図柄Y1が停止表示されることになる第2特別図柄の変動表示中にしか行われない。これに対して、友情復活演出は、大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止表示されることになる第2特別図柄の変動表示中、大当たり図柄Y7～Y9のいずれかが停止表示されることになる第2特別図柄の変動表示中、又は、大当たり図柄Y1が停止表示されることになる第2特別図柄の変動表示中に行われる。これらのことから明らかなように、カットイン復活演出は、16R確変大当たりとなることが確定していることを、大当たり図柄Y1が停止表示される前に、事前に示唆する確定示唆演出である。これに対して、友情復活演出には、RUBの当選が確定していることを事前に示唆する確定示唆演出と、どの大当たりとなるかが確定しない非確定示唆演出とが存在する。

【0191】

また、友情復活演出は、当該変動に係る第2特別図柄判定の判定結果に基づいて、その演出内容が設定される。これに対して、カットイン復活演出は、当該変動に係る第2特別図柄判定の判定結果と、第2特別図柄判定の保留の中に16確変大当たりとなるものが存在するか否かとに基づいて、その演出内容が設定される。

【0192】

[失敗連打演出の具体例]

図14は、失敗連打演出の具体例について説明するための説明図である。図13（K）に示される連打演出は、具体的には以下のようにして行われる。すなわち、自タッグチームのキャラK1又はキャラG1がダウンすると、その様子を表す演出表示が行われる（図14（A）、図13（H）参照）。次に、遊技者に演出ボタン26の連打を促す報知演出が行われる（図14（B）参照）。具体的には、ダウンしているキャラクタと、演出ボタン26を模したボタン画像と、演出ボタン26の連打を促す文言と、演出ボタン26の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像とが表示される。

10

20

30

40

50

## 【0193】

報知演出に従って遊技者が演出ボタン26を連打すると、ダウンしていたキャラクタが徐々に立ち上がって行く様子を表す演出表示が行われる（図14（C）参照）。そして、大当たり図柄Y7～Y9のいずれかが停止表示されることになる場合、立ち上がりかけていたキャラクタが再び倒れてしまう様子を表す演出表示が失敗演出として実行される（図14（D）参照）。その後、10カウントチャンスに移行することを示唆する特殊図柄が確定表示され（図14（E）、図13（C）参照）、その後の大当たり遊技中において、10カウントチャンスに突入することを予告する予告演出が行われる（図14（F）参照）。

## 【0194】

10

## [成功連打演出の具体例]

図15は、成功連打演出の具体例について説明するための説明図である。連打演出として成功演出が行われる場合、失敗演出が行われる場合と同様に、途中までは同様の演出表示が行われる（図15（A）～（C）、図14（A）～（C）参照）。

## 【0195】

20

大当たり図柄Y1が停止表示されることになる場合、例えば有効期間中における演出ボタン26の操作回数が所定回数に達したことを条件として、連打演出に成功したことを示唆するために、立ち上がりかけていたキャラクタが完全復活を遂げる様子を表す演出表示が行われる（図15（D）参照）。そして、装飾図柄としての3つの4図柄が有効ライン上で擬似停止表示され、これらの4図柄がそれぞれ7図柄へと変化して、16R確変大当たりの当選が報知される（図15（E）、（F）参照）。ここで、擬似停止表示とは、装飾図柄が完全には静止せずに微動し続けながら表示されることを意味する。

## 【0196】

## [仲間が全員揃う友情復活演出の具体例]

図16は、仲間が全員揃う友情復活演出の具体例について説明するための説明図である。大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが停止表示されることになる第2特別図柄の変動表示中には、以下のような流れで友情復活演出が行われる。

## 【0197】

30

すなわち、自タッグチームのキャラK1又はキャラGRがダウンすると、その様子を表す演出表示が行われる（図16（A）、図13（H）参照）。次に、ダウンしたキャラクタの仲間が集まって行く様子を表す友情復活演出が行われる。図16（B）には、5人の仲間のうちの2人の仲間が集まった状態が例示されている。図16（C）には、5人の仲間が全員揃った状態が例示されており、このようにして仲間が全員揃うと、ダウンしていた自キャラクタが立ち上がって完全復活を遂げる様子を表す演出表示が行われる（図16（D）参照）。そして、装飾図柄としての3つの4図柄が有効ライン上で擬似停止表示されている状態で、RUBであることを示唆する「RUSH」の文字が各装飾図柄の上に浮かび上がり（図16（E）参照）、その後、「RUSH」の文字が消去された後に、3つの4図柄が確定表示される（図16（F）参照）。

## 【0198】

40

## [仲間が揃わない友情復活演出の具体例]

図17は、仲間が揃わない友情復活演出の具体例について説明するための説明図である。大当たり図柄Y3～Y6、大当たり図柄Y1のいずれかが停止表示されることになる第2特別図柄の変動表示中には、以下のような流れで友情復活演出が行われる。

## 【0199】

50

すなわち、自タッグチームのキャラK1又はキャラGRがダウンすると、その様子を表す演出表示が行われる（図17（A）、図13（H）参照）。次に、ダウンしたキャラクタの仲間が集まって行く様子を表す友情復活演出が行われる。図17（B）には、5人の仲間のうちの1人だけが集まった状態が例示されており、図17（C）には、最終的に仲間が2人しか揃わなかった状態が例示されている。このように、最終的に仲間が揃わなかった場合には、自キャラのダウンが確定する演出表示が行われる（図17（D）参照）。

。そして、10カウントチャンスに突入することを示唆する特殊図柄が確定表示されて、大当たり遊技中に10カウントチャンスへの突入を予告する予告演出が行われる。

#### 【0200】

なお、図17には、図13(L)の友情復活演出に続いて図13(N)の特殊図柄の確定表示へと演出が進行する場合の演出表示に具体例が示されているが、大当たり図柄Y1が停止表示される場合には、図13(L)の友情復活演出に続いて図13(P)の特殊図柄の仮表示を経てカットイン復活演出へと演出が進行することになる。

#### 【0201】

##### [カットイン復活演出の具体例]

図18は、カットイン復活演出の具体例について説明するための説明図である。大当たり図柄として大当たり図柄Y1が選択されており、図13(P)に例示される特殊図柄の仮表示に続いて図13(Q)のカットイン復活演出へと演出が進行する場合、具体的には以下のような演出表示が行われる。

10

#### 【0202】

すなわち、10カウントチャンスに移行することを示唆する特殊図柄が仮表示された直後に(図18(A)参照)、カットイン復活演出が発生する(図18(B)参照)。具体的は、所定のキャラクタを含むカットイン演出画像が、液晶表示器5に表示されている他の演出画像に重畳表示される。なお、図18(B)には、カットイン演出画像が他の演出画像の一部を覆うように他の演出画像に対して重畳表示された状態が例示されているが、カットイン演出画像を全画面表示するようにしてもよい。

20

#### 【0203】

カットイン演出画像の表示に続いて、自タッグチームのキャラK1及びキャラG1が復活する様子を表す復活演出画像が表示される(図18(C)参照)。具体的には、カットイン演出画像に含まれるキャラの声援を受けてキャラK1及びキャラG1が復活する様子を表す演出画像が表示される。

20

#### 【0204】

このような一連の演出画像の表示に続いて、リーチを形成する4図柄が有効ライン上で3つ揃った状態で擬似停止表示された後、これらの4図柄が全て7図柄へと変化する昇格演出(図18(D)及び(E)参照)が行われて、最終的に、これらの7図柄が確定表示されて、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなったことが報知される(図18(F)参照)。

30

#### 【0205】

なお、カットイン復活演出が行われる場合には、図18(D)から(E)のように装飾図柄が変化する昇格演出を行わないようにしてもよい。すなわち、図18(C)の演出表示に続いて、図18(D)に例示される演出表示を介さずに、図18(E)に例示される演出表示を行うようにしてもよい。

#### 【0206】

##### [カットインキャラ決定テーブル]

図19は、カットインキャラ決定テーブルについて説明するための説明図である。

40

#### 【0207】

パチンコ遊技機1では、第2特別図柄の変動開始時に、第2特別図柄判定が実行される。ここで、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となった場合には、大当たりの種類が決定される。その際、大当たりの種類として16R確変大当たり(大当たり図柄Y1)が選択された場合、上述したように、バトルリーチ演出に関する演出ルートが決定される。そして、決定した演出ルートがカットイン復活演出を含む場合、カットイン復活演出に登場するキャラクタ(すなわちカットイン復活演出の種類)を決定する処理が行われる。

#### 【0208】

カットイン復活演出に登場するキャラクタを決定するに際しては、まず、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが

50

存在するか否かを判断する。この判断は、遊技球の第2始動口入賞時に行われた事前判定の結果を示す事前判定結果に基づいて行われる。ここで、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在しないと判断した場合、すなわち、保留されている第2特別図柄判定の判定結果が全て「ハズレ」である場合、又は、保留されている第2特別図柄判定の中に「大当たり」と判定されるものが含まれているものの大当たりの種類が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりではない場合、図19(A)に例示されるテーブルを参照して、カットイン復活演出に登場するキャラクタが決定される。

#### 【0209】

図19(A)は、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなることを示唆するカットイン復活演出を行う場合に、カットイン復活演出に登場するキャラクタを決定するために使用されるテーブルを例示したものである。

10

#### 【0210】

図19(A)に例示される16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルでは、バトルを行っている自タッグチームのバトルキャラの種別と、カットイン復活演出に登場するキャラクタの種別と、キャラ決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

#### 【0211】

後に詳述するが、CPU131は、カットイン復活演出を実行すると判断した場合、キャラ決定用乱数を取得してRAM133に格納する。そして、カットイン復活演出を行う直前に敵タッグチームのキャラとバトルを行うバトルキャラと、RAM133に格納したキャラ決定用乱数とに対応する示唆キャラ種別を16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、カットイン復活演出に登場させるキャラクタを決定する。

20

#### 【0212】

本実施形態では、キャラ決定用乱数の取り得る範囲が、「0」～「99」に設定されている。CPU131は、例えば、キャラKIを敵キャラとバトルするバトルキャラに選択している場合、取得したキャラ決定用乱数が「0」～「49」のいずれかであれば、キャラGRを16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、カットイン復活演出に登場させるキャラクタをキャラGRに決定する。ここで、キャラGRは、キャラKIと共に自タッグチームを構成しているキャラクタである。

30

#### 【0213】

また、CPU131は、例えば、キャラGRを敵キャラとバトルするバトルキャラに選択している場合、取得したキャラ決定用乱数が「70」～「99」のいずれかであれば、キャラYUを16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、カットイン復活演出に登場させるキャラクタをキャラYUに決定する。

30

#### 【0214】

なお、16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルでは、キャラKIがバトルキャラである場合に関して、キャラGRに対して「0」～「49」の50個の乱数値が割り当てられており、キャラMEに対して「50」～「99」の50個の乱数値が割り当てられている。このため、キャラKIがバトルキャラである場合に、キャラGRのカットイン復活演出が出現する割合と、キャラMEのカットイン復活演出が出現する割合とは、いずれも50% (= 50 / 100) である。

40

#### 【0215】

また、16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルでは、キャラGRがバトルキャラである場合に関して、キャラKIに対して「0」～「39」の40個の乱数値が割り当てられており、キャラMEに対して「40」～「69」の30個の乱数値が割り当てられている。このため、キャラGRがバトルキャラである場合に、キャラKIのカットイン復活演出が出現する割合は40% (= 40 / 100) であり、キャラMEのカットイン復活演出が出現する割合とキャラYUのカットイン復活演出が出現する割合とは、いずれも30% (= 30 / 100) である。

50

= 30 / 100) である。

【0216】

カットイン復活演出に登場するキャラクタを決定するに際しては、上述したように、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在するか否かを判断する。ここで、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在すると判断した場合、図19(B)に例示されるテーブルを参照して、カットイン復活演出に登場するキャラクタが決定される。

【0217】

図19(B)は、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりであると共に、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16確変大当たりとなるものが存在することを示唆するカットイン復活演出を行う場合に、カットイン復活演出に登場するキャラクタを決定するために使用されるテーブルを例示したものである。

【0218】

図19(B)に例示される16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブルでは、図19(A)に例示されるテーブルと同様に、バトルを行っている自タッグチームのバトルキャラの種別と、カットイン復活演出に登場するキャラクタの種別と、キャラ決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

【0219】

CPU131は、カットイン復活演出を実行すると判断した場合、キャラ決定用乱数を取得してRAM133に格納する。そして、カットイン復活演出を行う直前に敵タッグチームのキャラとバトルを行うバトルキャラと、RAM133に格納したキャラ決定用乱数とに対応する示唆キャラ種別を16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、カットイン復活演出に登場させるキャラクタを決定する。

【0220】

当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなり、且つ保留内に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりがある場合、バトルキャラがキャラK1であるか或いはキャラGRであるかに関わらず、カットイン復活演出に登場するキャラクタとして、キャラMA又はキャラYUが選択される。

【0221】

CPU131は、取得したキャラ決定用乱数が「0」～「89」のいずれかであれば、キャラMAを16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、カットイン復活演出に登場させるキャラクタをキャラMAに決定する。また、取得したキャラ決定用乱数が「90」～「99」のいずれかであれば、キャラYUを16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、カットイン復活演出に登場させるキャラクタをキャラYUに決定する。

【0222】

なお、16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブルでは、キャラMAに対して「0」～「89」の90個の乱数値が割り当てられており、キャラYUに対して「90」～「99」の10個の乱数値が割り当てられている。このため、キャラMAのカットイン復活演出が出現する割合は90% (= 90 / 100) であり、キャラYUのカットイン復活演出が出現する割合は10% (= 10 / 100) である。

【0223】

ところで、本実施形態では、カットイン復活演出に関して、以下のことが言える。まず、カットイン復活演出は、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなる場合にしか発生しないので、登場するキャラクタの種類に関わらず、カットイン復活演出が発生した時点で、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりが確定する。

【0224】

また、キャラMAは、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとな

10

20

30

40

50

り且つ大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなる第2特別図柄判定の保留が存在しない場合には、選択されることがない(図19(A)参照)。また、キャラMAは、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなり且つ大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなる第2特別図柄判定の保留が存在する場合には、90%という高い割合で選択され得る(図19(B)参照)。

#### 【0225】

したがって、遊技者は、キャラMAのカットイン復活演出が発生した時点で、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変であり、且つ保留内に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなる第2特別図柄判定の保留が存在すること、すなわち、大当たり図柄Y1に対応する16確変大当たりの保留連を、バトルリーチ演出中に把握することができる。

10

#### 【0226】

また、本実施形態では、特殊図柄が表示された後でもカットイン復活演出が発生することがあるため、遊技者は、たとえ特殊図柄が表示されてしまったとしても、大当たりに対する期待感を失わずに遊技を楽しむことができる。

#### 【0227】

一方、キャラYUは、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなり且つ大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなる第2特別図柄判定の保留が存在しない場合と、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなり且つ大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなる第2特別図柄判定の保留が存在する場合との両方の場合において出現し得る。このため、キャラYUのカットイン復活演出が行われた場合には、第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるか否かが確定しない。この点が、キャラMAのカットイン復活演出と異なる点である。

20

#### 【0228】

したがって、キャラYUのカットイン復活演出が出現した場合、遊技者は、保留連が発生するかもしれないといった期待感を抱きながら、第2特別図柄判定の保留消化を楽しむことができる。

30

#### 【0229】

##### [カットイン復活演出の変形例]

なお、他の実施形態では、カットイン復活演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。

すなわち、本実施形態では、第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在するか否かが、第2特別図柄の変動表示開始時に判定されるが、他の実施形態では、第2特別図柄の変動表示が開始された後に、第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在するか否かを判定するようにしてもよい。例えば、リーチ成立時に、第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在するか否かを判定するようにしてもよい。また、カットイン復活演出を行う場合に、カットイン復活演出を行う直前に、第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在するか否かを判定するようにしてもよい。

40

#### 【0230】

また、本実施形態では、カットイン復活演出の種類(カットイン復活演出に登場するキャラクタの種類)が、第2特別図柄の変動表示開始時に決定される場合について説明するが、他の実施形態では、カットイン復活演出を行う直前に、カットイン復活演出の種類を決定するようにしてもよい。また、リーチ成立時やバトルリーチ演出開始時に、カットイン復活演出の種類を決定するようにしてもよい。

#### 【0231】

また、本実施形態では、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなり且つ第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たり

50

が存在するというように、「大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりが連続的に発生すること」が、保留連を示唆するキャラMA(又はキャラYU)のカットイン復活演出の出現条件となっている。これに対して、他の実施形態では、連続的に発生する2つの大当たりの種類に関わらず、例えば確変大当たりが連続的に発生することを条件として、保留連を示唆するキャラMA(又はキャラYU)のカットイン復活演出を出現させるようにしてよい。すなわち、例えば、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなり且つ第2特別図柄判定の保留の中にRUBとなるものが存在する場合、当該変動がRUBとなり且つ第2特別図柄判定の保留の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものが存在する場合、当該変動がRUBとなり且つ第2特別図柄判定の保留の中にRUBとなるものが存在する場合等に、保留連を示唆するカットイン復活演出を行うようにしてよい。

10

#### 【0232】

また、本実施形態では、カットイン復活演出によって、当該変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなることと、第2特別図柄判定の保留が大当たり図柄Y1に対応する16R大当たりとなることの両方が、カットイン復活演出によって示唆される場合について説明する。これに対して、他の実施形態では、当該変動が大当たりとなることは特に示唆せずに、第2特別図柄判定の保留内に大当たりとなるものが存在することを示唆する演出を行うようにしてよい。

20

#### 【0233】

また、本実施形態では、バトルリーチ演出の終盤に発生するカットイン復活演出によって保留連を示唆することとしているが、他の実施形態では、他のタイミングで保留連を示唆するようにしてよい。例えば、リーチが成立するタイミングで、保留連を示唆するようにしてよい。この場合、例えば、保留連が発生しない場合には出現しない特殊な装飾図柄(例えばS図柄)でリーチを成立させることによって、保留連を示唆するといった演出方法が考えられる。また、第2特別図柄の変動終了時に液晶表示器5に3つのS図柄を停止表示させることによって、保留連を示唆するようにしてよい。

20

#### 【0234】

また、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、リーチ成立直後に敵タッグチームのチーム名が表示されるので、このチーム名として、保留連とならない場合には表示されることがない特別なチーム名を表示し、更に、この特別なチーム名のタッグチームとのバトルリーチ演出を行うことによって、保留連を示唆するようにしてよい。

30

#### 【0235】

##### [シングル勝利演出の具体例]

図20及び図21は、シングル勝利演出が行われた後の演出の流れについて説明するための説明図である。図13に基づいて上述したように、自タッグチームにおけるキャラGRが単独で勝利するシングル勝利演出(図13(D)参照)が行われた場合には7図柄揃いの16R確変大当たりとなり、自タッグチームにおけるキャラKIが単独で勝利するシングル勝利演出(図13(D)参照)が行われた場合には7図柄以外の装飾図柄が揃ってRUBとなる。

30

#### 【0236】

このように、キャラKIが単独で勝利した場合には、その様子を表す演出表示が行われる(図20(A)参照)。そして、7図柄とは異なる8図柄が有効ライン上で擬似停止表示されると共に、これらの8図柄に対して「RUSH」の文字が所定時間(例えば3秒間)重畠表示され(図20(B)参照)、その後、大当たり図柄Y3~Y6のいずれかが第2特別図柄表示器42に停止表示されるのに伴い、3つの8図柄が確定表示される(図20(C)参照)。

40

#### 【0237】

このようにして3つの8図柄が所定時間(例えば1.5秒間)だけ確定表示されると、RUBに係る大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技では、まず、オープニング期間において、遊技者に右打ちを促す演出表示が開始されると共に、大当たりの種類を示唆

50

する演出表示（例えば「RUSH」の文字の表示）が行われる（図20（D）参照）。

【0238】

続いて、同じくオープニング期間において、4種類のタッグチームのいずれかが登場し（図20（E）参照）、登場したタッグチームがRUBのラウンド数を示唆するラウンド数示唆演出が行われる（図20（F）、図21（A）～（E）参照）。ここで、4種類のタッグチームは、それぞれ、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、チーム「2000万馬力」、チーム「マッスル兄弟」と呼ばれるタッグチームであり（図24参照）、チーム「マッスル兄弟」は、キャラKI及びキャラGRによるタッグチームである。

【0239】

本実施形態では、オープニング期間に登場するタッグチームによって、ラウンド数示唆演出の演出内容が異なる。本実施形態におけるRUBのラウンド数は、「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」の4種類である。これに対して、チーム「デンジャー」は、RUBのラウンド数が上記4種類のいずれであっても登場する可能性がある。すなわち、チーム「デンジャー」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「4R」のRUB、「6R」のRUB、「8R」のRUB、及び「16R」のRUBの4種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図24参照）。これに対して、遊技者は、オープニングでチーム「デンジャー」が登場したのを見て、実際にどのラウンド数が選択されているか分からぬということを認識することができる。

10

【0240】

また、チーム「超人コンビ」は、RUBのラウンド数が「4R」、「6R」、及び「16R」のいずれかが選択されている場合にオープニング期間中に登場する可能性があり、RUBのラウンド数として「8R」が選択されている場合には、チーム「超人コンビ」がオープニング期間中に登場することはない。すなわち、チーム「超人コンビ」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「4R」のRUB、「6R」のRUB、及び「16R」のRUBの3種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図24参照）。これに対して、遊技者は、オープニング期間中にチーム「超人コンビ」が登場したのを見て、RUBのラウンド数が「4R」、「6R」、及び「16R」のいずれかであることを認識することができる。

20

【0241】

また、チーム「2000万馬力」は、RUBのラウンド数として「4R」又は「16R」が選択されている場合にオープニング期間中に登場する可能性があり、RUBのラウンド数として「6R」又は「8R」が選択されている場合には、チーム「2000万馬力」がオープニング期間中に登場することはない。すなわち、チーム「2000万馬力」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「4R」のRUB、及び「16R」のRUBの2種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図24参照）。これに対して、遊技者は、オープニング期間中にチーム「2000万馬力」が登場したのを見て、RUBのラウンド数が「4R」又は「16R」であることを認識することができる。

30

【0242】

また、チーム「マッスル兄弟」は、RUBのラウンド数として「8R」又は「16R」が選択されている場合にオープニング期間中に登場する可能性があり、RUBのラウンド数として「4R」又は「6R」が選択されている場合には、チーム「マッスル兄弟」がオープニング期間中に登場することはない。すなわち、チーム「マッスル兄弟」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「8R」のRUB、及び「16R」のRUBの2種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図24参照）。これに対して、遊技者は、オープニング期間中にチーム「マッスル兄弟」が登場したのを見て、RUBのラウンド数が「8R」又は「16R」であることを認識することができる。

40

【0243】

50

これら 4 種類のタッグチームのうち、チーム「超人コンビ」がオープニング期間に登場した場合には、ラウンド数示唆演出として、以下のような演出表示が行われる。すなわち、チーム「超人コンビ」が表示されると(図 20 (E) 参照)、クリアすべきミッション内容を示すメッセージとして、例えば「パワーを溜めてMAXを掴め！！」といったメッセージが表示される(図 20 (F) 参照)。

#### 【0244】

次に、遊技者に対して演出ボタン 26 の操作を促す報知演出が行われる。具体的には、図 21 (A) に例示されるように、チーム「超人コンビ」を示す演出画像の他に、演出ボタン 26 を模したボタン画像、演出ボタン 26 の長押しを促す文言と、演出ボタン 26 の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像と、ラウンド示唆画像とが表示される。このラウンド示唆画像は、4R の文字を含む領域と、6R の文字を含む領域と、16R の文字を含む領域とを有するメータとして構成されている。

10

#### 【0245】

ラウンド数示唆演出に係る有効期間内に遊技者が演出ボタン 26 を長押しすると、今回の大当たり遊技が開始される前に選択されたラウンド数に応じて、ラウンド示唆画像の表示態様が変化する。演出ボタン 26 の長押しが開始される前は、ラウンド示唆画像のメータが全く溜まっていない状態である(図 21 (A) 参照)。これに対して、例えば、今回の大当たり遊技が開始される前に 16R が選択されている場合、演出ボタン 26 の長押しに応じて、まず、ラウンド示唆画像における 4R の文字を含む領域だけメータが溜まった状態(図 21 (B) 参照)へと変化し、更に、6R の文字を含む領域までメータが溜まった状態へと変化する(図 21 (C) 参照)。そして、最終的には、16R の文字を含む領域までメータが溜まった状態へと変化する(図 21 (D) 参照)。

20

#### 【0246】

ここでは、ラウンド示唆画像の全てのメータが溜まった状態となっているため、その旨を示唆するために、「MAX」の文字が画面中央に大きく表示される(図 21 (E) 参照)。そして、オープニング期間が終了して長開放ラウンド遊技が開始されると、オープニング期間中に登場したタッグチーム(ここでは、チーム「超人コンビ」)が登場するラウンド中演出が開始される(図 21 (F) 参照)。

30

#### 【0247】

##### [お助けコンビ登場後の演出]

図 22 及び図 23 は、バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場した後の演出の流れについて説明するための説明図である。本実施形態では、図 13 に例示されるように、自タッグチームにおけるキャラ K I 又はキャラ G R がダウンした様子を表すダウン演出が行われ(図 13 (H) 参照)、その後、お助けコンビが登場して敵タッグチームを撃破して R U B の当選が報知される場合がある(図 13 (I) 及び (J) 参照)。このような場合、具体的には、以下のようないみの演出表示が行われる。

40

#### 【0248】

例えば、攻防演出で劣勢になると、キャラ K I 又はキャラ G R がダウンした様子を表す演出表示が行われる(図 22 (A) 参照)。そして、上述した 4 種類のタッグチームのうちの 3 種類のタッグチームのいずれかが登場するお助けコンビ登場演出が行われる(図 22 (B) 参照)。上述したように、4 種類のタッグチームは、具体的には、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、チーム「2000万馬力」、及びチーム「マッスル兄弟」であるが、チーム「マッスル兄弟」は、自タッグチームとしてバトル演出に登場中のタッグチームであるため、お助けコンビとして登場させることはできない。このため、お助けコンビ登場演出が行われる場合には、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、及びチーム「2000万馬力」の 3 種類のタッグチームのいずれかが選択されて、選択されたタッグチームが登場することになる。なお、図 22 (B) には、これら 3 種類のタッグチームのうちの、チーム「デンジャー」が登場したお助けコンビ登場演出が例示されている。

40

#### 【0249】

50

このように、3種類のタッグチームのいずれかがお助けコンビとして登場すると、そのタッグチームが敵タッグチームを擊破する様子を表す演出表示が行われた後に、敵タッグチームを擊破して勝利したことを示唆する演出表示が行われる（図22（C）参照）。

【0250】

そして、7図柄とは異なる6図柄が有効ライン上で擬似停止表示されると共に、これらの6図柄に対して「RUSH」の文字が所定時間（例えば3秒間）重畠表示され（図22（D）参照）、その後、大当たり図柄Y3～Y6のいずれかが第2特別図柄表示器42に停止表示されるのに伴い、3つの6図柄が確定表示される（図22（E）参照）。

【0251】

このようにして3つの6図柄が所定時間（例えば1.5秒間）だけ確定表示されると、RUBに係る大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技では、まず、オープニング期間において、遊技者に右打ちを促す演出表示が開始されると共に、大当たりの種類を示唆する演出表示（例えば「RUSH」の文字の表示）が行われる（図22（F）参照）。

10

【0252】

続いて、同じくオープニング期間において、バトルリーチ演出中にお助けコンビとして登場したタッグチーム（ここではチーム「デンジャー」）が登場し（図23（A）参照）、登場したタッグチームがRUBのラウンド数を示唆するラウンド数示唆演出が行われる（図23（B）～（E）参照）。

【0253】

オープニング期間中にチーム「デンジャー」が登場すると、ラウンド数示唆演出として、以下のような演出表示が行われる。すなわち、チーム「デンジャー」が表示されると（図23（A）参照）、クリアすべきミッション内容を示すメッセージとして、例えば「ボタンを押してパネルを破壊しろ！」、「チャンスは3回だ」といったメッセージが表示される（図23（B）参照）。

20

【0254】

次に、遊技者に対して演出ボタン26の操作を促す報知演出が行われる。具体的には、図23（C）に例示されるように、チーム「デンジャー」を示す演出画像の他に、演出ボタン26を模したボタン画像、複数枚のパネルを重ねたパネル画像、演出ボタン26の押下を促す文言（「押せ！」という文字）と、演出ボタン26の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像とが表示される。

30

【0255】

ここで、パネル画像は、16RのRUBに対応するパネルの上に8RのRUBに対応するパネルを重畠させ、この8R対応のパネルの上に6RのRUBに対応するパネルを重畠させ、更に、この6R対応のパネルの上に4RのRUBに対応するパネルを重畠させたものである。

【0256】

例えば、RUBに係る大当たり図柄として8RのRUBに対応する大当たり図柄Y4（図5参照）が第2特別図柄表示器42に停止表示されて今回の大当たり遊技が開始された場合、例えばオープニング開始時に、ラウンド数示唆演出に係る3回の有効期間が設定される。これに対して、1回目の有効期間中に遊技者が演出ボタン26を押下すると、図には示されていないが、チーム「デンジャー」がパネル画像における一番手前の4Rに対応するパネルの破壊に成功する演出表示が行われて、6R対応のパネルがあらわになる。次に、2回目の有効期間中に遊技者が演出ボタン26を押下すると、図には示されていないが、チーム「デンジャー」が6R対応のパネルの破壊に成功する演出表示が行われて、8R対応のパネルがあらわになる。そして、今回の大当たり遊技のラウンド数は「8」であるため、3回目の有効期間中に遊技者が演出ボタン26を押下すると、図には示されていないが、チーム「デンジャー」が8R対応のパネルの破壊に失敗する演出表示が行われる。

40

【0257】

ここでは、2枚のパネルの破壊に成功しているため、その旨を示唆するために、8R対

50

応のパネルがあらわになったパネル画像と共に、「パネル破壊枚数2枚！」といった文字表示が行われる（図23（D）参照）。そして、今回のRUBに係る大当たり遊技のラウンド数が「8」であることを示唆する演出表示が行われる（図23（E）参照）。

#### 【0258】

ここまで説明したように、オープニング期間におけるラウンド数示唆演出が終了して長開放ラウンド遊技が開始されると、オープニング期間中に登場したタッグチーム（ここでは、チーム「デンジャー」）が登場するラウンド中演出が開始される（図23（F）参照）。

#### 【0259】

このように、本実施形態に係るパチンコ遊技機1では、3種類のタッグチームのうちのいずれかがバトルリーチ演出中にお助けコンビとして登場した場合には、そのタッグチームが、大当たり遊技のオープニング期間においてラウンド数を示唆する演出を行い、更に、ラウンド遊技中においても演出を行う。ただし、3種類のタッグチームのうちのいずれかがバトルリーチ演出中にお助けコンビとして登場した場合であっても、大当たり遊技のオープニング期間におけるラウンド数示唆演出や、ラウンド中演出において、3種類のタッグチームのいずれかではなく、チーム「マッスル兄弟」が登場する場合がある。これについては、後に詳述する。

#### 【0260】

##### 【RUB種別と4種類のタッグチームとの対応関係】

図24は、RUBと4種類のタッグチームとの対応関係について説明するための説明図である。本実施形態においては、RUBのラウンド数としては、「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」の4種類ある。

#### 【0261】

第2特別図柄の変動表示開始時に第2特別図柄判定が実行され、その判定結果が「大当たり」となった場合、大当たり図柄Y1～Y9のいずれかが選択されて、大当たりの種類が決定される。その際、大当たりの種類としてRUB（大当たり図柄Y3～Y6のいずれか）が選択された場合、上述したように、バトルリーチ演出に関する演出ルートが決定される。そして、決定した演出ルートがお助けコンビ登場演出（図13（I）参照）を含む場合、お助けコンビ登場演出に登場するタッグチームを決定する処理が行われる。

#### 【0262】

本実施形態では、上記の通り、チーム「マッスル兄弟」を除く、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、及びチーム「2000万馬力」の3種類のタッグチームのいずれかがお助けコンビ登場演出に登場し得る。

#### 【0263】

上述した通り、チーム「デンジャー」は、RUBのラウンド数が「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」のいずれかであることを示唆するタッグチームである（図24参照）。チーム「超人コンビ」は、「4R」、「6R」、及び「16R」のいずれかであることを示唆するタッグチームである（図24参照）。チーム「2000万馬力」は、RUBのラウンド数が「4R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである（図24参照）。

#### 【0264】

このため、大当たりの種類として「4R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、又はチーム「2000万馬力」が選択される。また、大当たりの種類として「6R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」、又はチーム「超人コンビ」が選択される。また、大当たりの種類として「8R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」が選択される（図24参照）。なお、「8R」を示唆するコンビとしては、チーム「マッスル兄弟」が存在するが、このチーム「マッスル兄弟」はバトルに登場中であるため、お助けコンビには選択できない。このため、大当たりの種類が「8R」のRUBである場合には、お助けコンビとして、必然的にチーム「デンジャー」が

10

20

30

40

50

選択されることになる。

【0265】

また、大当たりの種類として「16R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、又はチーム「2000万馬力」が選択される（図24参照）。なお、「16R」を示唆するコンビとしては、チーム「マッスル兄弟」が存在するが、このチーム「マッスル兄弟」はバトルに登場中であるため、お助けコンビには選択できない。このため、大当たりの種類が「16R」のRUBである場合には、お助けコンビとして、チーム「マッスル兄弟」を除く3種類のタッグチームのいずれかが選択されることになる。

【0266】

[お助けコンビ決定テーブル]

図25(A)は、お助けコンビ登場演出に登場するタッグチームを決定する処理に使用されるお助けコンビ決定テーブルについて説明するための説明図である。

【0267】

図25(A)に例示されるように、お助けコンビ決定テーブルでは、RUBの種別(ラウンド数)と、お助けコンビとして登場し得るタッグチームの種別を示すコンビ種別と、コンビ決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

【0268】

後に詳述するが、CPU131は、お助けコンビ登場演出を実行すると判断した場合、コンビ決定用乱数を取得してRAM133に格納する。そして、CPU101によって決定されたRUB種別と、取得したコンビ決定用乱数とに対応するコンビ種別をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、お助けコンビ登場演出に登場させるタッグチームを決定する。

【0269】

本実施形態では、コンビ決定用乱数の取り得る範囲が、「0」～「99」に設定されている。RUB種別として「4R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ決定用乱数が「10」～「39」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「超人コンビ」をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、お助けコンビ登場演出に登場させるタッグチームをチーム「超人コンビ」に決定する。

【0270】

また、RUB種別として「8R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ決定用乱数が「0」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「デンジャー」をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、お助けコンビ登場演出に登場させるタッグチームをチーム「デンジャー」に決定する。

【0271】

なお、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「4R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「9」の10個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「10」～「39」の30個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「40」～「99」の60個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「4R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」が登場する割合は10% (=10/100)であり、お助けコンビ登場演出にチーム「超人コンビ」が登場する割合は30% (=30/100)であり、お助けコンビ登場演出にチーム「2000万馬力」が登場する割合は60% (=60/100)である。

【0272】

なお、RUB種別が「4R」である場合に関して、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないので、4RのRUBに当選した場合には、お助けコンビ登場演出にてチーム「マッスル兄弟」が登場することはない。このように、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないのは、お助けコンビ登場演出にチーム「マッスル兄弟」を登場させないようにするためである。これは、RUB種別が「6R」、「

10

20

30

40

50

8 R」、「16 R」である場合についても同様である。

【0273】

また、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「6 R」である場合について、チーム「デンジャー」に対して「0」～「59」の60個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「6 R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」が登場する割合は60% (= 60 / 100) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は40% (= 40 / 100) である。なお、RUB種別が「6 R」である場合について、チーム「2000万馬力」、及びチーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないので、6 RのRUBに当選した場合には、お助けコンビ登場演出にチーム「2000万馬力」やチーム「マッスル兄弟」が登場することはない。

【0274】

また、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「8 R」である場合について、チーム「デンジャー」に対して「0」～「99」の100個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「8 R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」が登場する割合は100% (= 100 / 100) である。なお、RUB種別が「8 R」である場合について、チーム「超人コンビ」、チーム「2000万馬力」、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないので、8 RのRUBに当選した場合には、お助けコンビ登場演出にてチーム「超人コンビ」やチーム「2000万馬力」、チーム「マッスル兄弟」が登場することはない。

【0275】

また、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「16 R」である場合について、チーム「デンジャー」に対して「0」～「19」の20個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「20」～「54」の35個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「55」～「99」の45個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「16 R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にてチーム「デンジャー」が登場する割合は20% (= 20 / 100) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は35% (= 35 / 100) であり、チーム「2000万馬力」が登場する割合は45% (= 45 / 100) である。ここで、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていない理由については、上述した通りである。

【0276】

[オープニング(OP)コンビ決定テーブル]

図25(B)は、オープニング期間におけるラウンド数示唆演出に登場するタッグチームを決定する処理に使用されるOPコンビ初決定テーブルについて説明するための説明図である。

【0277】

上述したように、バトルリーチ演出中のお助けコンビ登場演出(図13(I)参照)に3種類のタッグチームのいずれかを登場させた場合には、そのタッグチームをオープニング期間にも登場させることで、ラウンド数示唆演出を問題なく行うことができる。

【0278】

一方、キャラK Iがシングルで勝利してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合(図13(D)及び(E)参照)、又は、友情復活演出にて仲間が全員集合してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合(図13(L)及び(M)参照)、お助けコンビ登場演出(図13(I)参照)が行われないため、ラウンド数を示唆するためのタッグチームが選択されていない状態である。よって、これらの場合には、オープニング期間に登場させるタッグチームを新たに選択する必要がある。

【0279】

ところで、バトルリーチ演出中には、チーム「マッスル兄弟」を構成するキャラK I又はキャラG Rがバトルを行っているため、チーム「マッスル兄弟」をお助けキャラとして

10

20

30

40

50

登場させることができなかった。これに対して、RUBに係る大当たり遊技を開始するときには、装飾図柄（及び特別図柄）の変動表示に伴うバトルリーチ演出が終了している状態であるため、オープニング期間にチーム「マッスル兄弟」を登場させたとしても、基本的には、大きな問題が生じることはない。

【0280】

このため、バトルリーチ演出中にお助けコンビ登場演出が行われることなくRUBに係る大当たり遊技が開始される場合には、ラウンド数示唆演出に使用するタッグチームを、チーム「マッスル兄弟」を含む4種類のタッグチームの中から新たに選択する処理が行われる。このタッグチームを新たに選択する処理には、図25（B）に例示されるOPコンビ初決定テーブルが使用される。

10

【0281】

図25（B）に例示されるように、OPコンビ初決定テーブルでは、RUBの種別（ラウンド数）と、オープニング期間に登場し得るタッグチームの種別を示すコンビ種別と、コンビ初決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

【0282】

後に詳述するが、CPU131は、コンビを選択していない状態でRUBに係る大当たり遊技を開始する場合、コンビ初決定用乱数を取得してRAM133に格納する。そして、CPU101によって決定されたRUB種別と、取得したコンビ初決定用乱数とに対応するコンビ種別をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間中に登場させるタッグチームを決定する。

20

【0283】

本実施形態では、コンビ初決定用乱数の取り得る範囲が、「0」～「99」に設定されている。RUB種別として「4R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ決定用乱数が「49」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「2000万馬力」をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、ラウンド数示唆演出に登場させるタッグチームをチーム「2000万馬力」に決定する。

【0284】

また、RUB種別として「16R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ決定用乱数が「0」～「9」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「デンジャー」をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームをチーム「デンジャー」に決定する。

30

【0285】

OPコンビ初決定テーブルでは、RUB種別が「4R」である場合について、チーム「デンジャー」に対して「0」～「9」の10個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「10」～「39」の30個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「40」～「99」の60個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「4R」が選択された場合、オープニング期間にチーム「デンジャー」が登場する割合は10%（=10/100）であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は30%（=30/100）であり、チーム「2000万馬力」が登場する割合は60%（=60/100）である。

40

【0286】

なお、チーム「マッスル兄弟」は、RUB種別が「8R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームであり、RUB種別が「4R」であることを示唆しないタッグチームである。このため、RUB種別が「4R」である場合については、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていない。

【0287】

また、OPコンビ初決定テーブルでは、RUB種別が「6R」である場合について、チーム「デンジャー」に対して「0」～「59」の60個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「6R」が選択された場合、オープニング期間にチーム

50

「デンジャー」が登場する割合は 60% (= 60 / 100) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は 40% (= 40 / 100) である。

【0288】

なお、チーム「2000万馬力」は、RUB 種別が「4R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームであり、チーム「マッスル兄弟」は、RUB 種別が「8R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである。すなわち、これら 2 つのタッグチームは、いずれも RUB 種別が「6R」であることを示唆しないタッグチームである。このため、RUB 種別が「6R」である場合に関しては、チーム「2000万馬力」及びチーム「マッスル兄弟」に対して、乱数値が割り当てられていない。

【0289】

また、OPコンビ初決定テーブルでは、RUB 種別が「8R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「79」の 80 個の乱数値が割り当てられており、チーム「マッスル兄弟」に対して「80」～「99」の 20 個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB 種別として「8R」が選択された場合、オープニング期間にチーム「デンジャー」が登場する割合は 80% (= 80 / 100) であり、チーム「マッスル兄弟」が登場する割合は 20% (= 20 / 100) である。

【0290】

なお、チーム「超人コンビ」は、RUB 種別が「4R」、「6R」、又は「16R」であることを示唆するタッグチームであり、チーム「2000万馬力」は、RUB 種別が「4R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである。すなわち、これら 2 つのタッグチームは、いずれも RUB 種別が「8R」であることを示唆しないタッグチームである。このため、RUB 種別が「8R」である場合に関しては、チーム「超人コンビ」及びチーム「2000万馬力」に対して、乱数値が割り当てられていない。

【0291】

また、OPコンビ初決定テーブルでは、RUB 種別が「16R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「9」の 10 個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「10」～「29」の 20 個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「30」～「59」の 30 個の乱数値が割り当てられており、チーム「マッスル兄弟」に対して「60」～「99」の 40 個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB 種別として「16R」が選択された場合、オープニング期間にチーム「デンジャー」が登場する割合は 10% (= 10 / 100) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は 20% (= 20 / 100) であり、チーム「2000万馬力」が登場する割合は 30% (= 30 / 100) であり、チーム「マッスル兄弟」が登場する割合は 40% (= 40 / 100) である。

【0292】

このように、キャラ K I がシングルで勝利して RUB に係る大当たり遊技が行われる場合、又は友情復活演出にて仲間が全員集合して RUB に係る大当たり遊技が行われる場合、図 25 (B) に例示される OPコンビ初決定テーブルを参照して、4 種類のタッグチームのいずれかが、オープニング期間中のラウンド数示唆演出に登場するコンビとして選択される。

【0293】

[オープニング (OP) コンビ再決定テーブル]

上述したように、例えば、4R の RUB に当選し、バトルリーチ演出中にお助けコンビとしてチーム「デンジャー」が登場した場合、このチーム「デンジャー」が大当たり遊技のオープニング期間にも登場して、RUB のラウンド数を示唆するラウンド数示唆演出を行う場合がある (図 22 及び図 23 参照)。このチーム「デンジャー」は、RUB のラウンド数として「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」のどれが選択された分からないことを示唆するタッグチームである (図 24 参照)。これに対して、チーム「マッスル兄弟」は、RUB のラウンド数として「8R」又は「16R」が選択されたことを示唆するタッグチームである。言い換えれば、チーム「マッスル兄弟」は、オープニング期間

10

20

30

40

50

に登場した時点で、R U B のラウンド数として「4 R」又は「6 R」が選択されたことを否定するタッグチームである。

【0294】

このことから明らかなように、オープニング期間において、チーム「デンジャー」が登場するよりもチーム「マッスル兄弟」が登場した方が、よりラウンド数が多いR U Bに当選していることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。そして、オープニング期間にチーム「マッスル兄弟」が登場する場合と、チーム「超人コンビ」（又はチーム2000万馬力）が登場する場合とを比較した場合にも同様のことが言える。

【0295】

そこで、本実施形態においては、バトルリーチ演出中にお助けコンビ登場演出を行って3種類のタッグチームのいずれかを登場させた場合には、その登場したタッグチームをオープニング期間中にそのまま登場させるのか、或いは、オープニング期間に登場させるタッグチームをチーム「マッスル兄弟」に昇格させるのかを決定する昇格抽選を行い、この昇格抽選の結果に応じて、R U Bに係るオープニング期間において、お助けコンビ登場演出に登場したタッグチーム、又はチーム「マッスル兄弟」を登場させることとしている。

10

【0296】

図26は、オープニング期間に登場させるコンビをチーム「デンジャー」からチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定するためのオープニングコンビ再決定テーブルについて説明するための説明図である。

20

【0297】

C P U 1 3 1は、バトルリーチ演出中のお助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」を登場させた場合、図26に例示されるデンジャー用O Pコンビ再決定テーブルを参照して、オープニング期間に登場させるタッグチームを、チーム「デンジャー」からチーム「マッスル兄弟」に変えるか否かを決定する。

20

【0298】

デンジャー用O Pコンビ再決定テーブルでは、図26に例示されるように、チーム「デンジャー」が示唆するR U B種別と、オープニング期間に登場させるタッグチームの種別を示すO Pコンビ種別と、コンビ再決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

30

【0299】

後に詳述するが、C P U 1 3 1は、R U Bの大当たり遊技が開始されるに際して、コンビ再決定用乱数を取得してR A M 1 3 3に格納する。そして、C P U 1 0 1によって決定されたR U B種別と、取得したコンビ再決定用乱数とに対応するO Pコンビ種別をO Pコンビ再決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームを決定する。

30

【0300】

本実施形態では、コンビ再決定用乱数の取り得る範囲が、「0」～「99」に設定されている。C P U 1 3 1は、お助けコンビ登場演出にてチーム「デンジャー」を登場させた場合、デンジャー用O Pコンビ再決定テーブルをR O M 1 3 2から読み出してR A M 1 3 3にセットする。そして、R U B種別として「4 R」が選択されている場合、取得したコンビ再決定用乱数が「0」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するO Pコンビ種別として、チーム「デンジャー」をデンジャー用O Pコンビ再決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームをチーム「デンジャー」に再決定する。

40

【0301】

なお、図24に基づいて上述したように、チーム「マッスル兄弟」は、R U Bのラウンド数が「8 R」又は「16 R」であることを示唆するタッグチームである。このため、R U Bのラウンド数が「4 R」又は「6 R」である場合に、チーム「マッスル兄弟」をオープニング期間中に登場させるのは好ましくない。このため、デンジャー用O Pコンビ再決定テーブル（図26参照）では、R U B種別が「4 R」又は「6 R」である場合に関して

50

、チーム「マッスル兄弟」に対しては乱数値が割り当てられておらず、チーム「デンジャー」の選択割合が100% (= 100 / 100) に設定されている。このため、RUBのラウンド数が「4R」又は「6R」であって、お助けコンビ登場演出でチーム「デンジャー」が登場した場合には、そのRUBに係る大当たり遊技のオープニング期間においても、チーム「デンジャー」が必ず登場することになる。

#### 【0302】

一方、RUB種別が「8R」又は「16R」である場合に関しては、チーム「マッスル兄弟」に対しても乱数値が割り当てられている。具体的には、RUB種別が「8R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「59」の60個の乱数値が割り当てられていると共に、チーム「マッスル兄弟」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、「8R」のRUBに当選してチーム「デンジャー」がお助けコンビ登場演出に登場した場合には、そのRUBに係るオープニング期間において、60% (= 60 / 100) の割合でチーム「デンジャー」が再登場し、残り40% (= 40 / 100) の割合でチーム「マッスル兄弟」がチーム「デンジャー」に代わって登場することになる。

10

#### 【0303】

また、RUB種別が「16R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「29」の30個の乱数値が割り当てられていると共に、チーム「マッスル兄弟」に対して「30」～「99」の70個の乱数値が割り当てられている。このため、「16R」のRUBに当選してチーム「デンジャー」がお助けコンビ登場演出に登場した場合には、そのRUBに係るオープニング期間において、30% (= 30 / 100) の割合でチーム「デンジャー」が再登場し、残り70% (= 70 / 100) の割合でチーム「マッスル兄弟」がチーム「デンジャー」に代わって登場することになる。

20

#### 【0304】

図27は、オープニング期間に登場させるコンビをチーム「超人コンビ」からチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定するためのオープニングコンビ再決定テーブルについて説明するための説明図である。

#### 【0305】

CPU131は、バトルリーチ演出中のお助けコンビ登場演出にチーム「超人コンビ」を登場させた場合、図27に例示される超人コンビ用OPコンビ再決定テーブルを参照して、オープニング期間に登場させるタッグチームを、チーム「超人コンビ」からチーム「マッスル兄弟」に変えるか否かを決定する。

30

#### 【0306】

超人コンビ用OPコンビ再決定テーブルでは、図27に例示されるように、チーム「超人コンビ」が示唆するRUB種別と、オープニング期間に登場させるタッグチームの種別を示すOPコンビ種別と、コンビ再決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

#### 【0307】

CPU131は、RUBの大当たり遊技が開始されるに際してコンビ再決定用乱数を取得すると、CPU101によって決定されたRUB種別と、取得したコンビ再決定用乱数とに対応するOPコンビ種別をOPコンビ再決定テーブル（ここでは、超人コンビ用OPコンビ再決定テーブル）から読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームを決定する。

40

#### 【0308】

CPU131は、お助けコンビ登場演出にてチーム「超人コンビ」を登場させた場合、超人コンビ用OPコンビ再決定テーブルをROM132から読み出してRAM133にセットする。そして、RUB種別として「4R」が選択されている場合、取得したコンビ再決定用乱数が「0」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するOPコンビ種別として、チーム「超人コンビ」を超人コンビ用OPコンビ再決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームをチーム「超人コンビ」に再決定する。

50

## 【0309】

なお、チーム「マッスル兄弟」は、RUBのラウンド数が「8R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである。このため、RUBのラウンド数が「4R」又は「6R」である場合に、チーム「マッスル兄弟」をオープニング期間中に登場させるのは好ましくない。このため、超人コンビ用OPコンビ再決定テーブル（図27参照）では、RUB種別が「4R」又は「6R」である場合に関して、チーム「マッスル兄弟」に対しては乱数値が割り当てられておらず、チーム「超人コンビ」の選択割合が100%（=100/100）に設定されている。このため、RUBのラウンド数が「4R」又は「6R」であって、お助けコンビ登場演出でチーム「超人コンビ」が登場した場合には、そのRUBに係る大当たり遊技のオープニング期間においても、チーム「超人コンビ」が必ず登場することになる。

10

## 【0310】

一方、RUB種別が「16R」である場合に関しては、チーム「マッスル兄弟」に対しても乱数値が割り当てられている。具体的には、RUB種別が「16R」である場合に関して、チーム「超人コンビ」に対して「0」～「39」の40個の乱数値が割り当てられていると共に、チーム「マッスル兄弟」に対して「40」～「99」の60個の乱数値が割り当てられている。このため、「16R」のRUBに当選してチーム「超人コンビ」がお助けコンビ登場演出に登場した場合には、そのRUBに係るオープニング期間において、40%（=40/100）の割合でチーム「超人コンビ」が再登場し、残り60%（=60/100）の割合でチーム「マッスル兄弟」がチーム「超人コンビ」に代わって登場することになる。

20

## 【0311】

図28は、オープニング期間に登場させるコンビをチーム「2000万馬力」からチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定するためのオープニングコンビ再決定テーブルについて説明するための説明図である。

20

## 【0312】

CPU131は、バトルリーチ演出中のお助けコンビ登場演出にチーム「2000万馬力」を登場させた場合、図28に例示される2000万馬力用OPコンビ再決定テーブルを参照して、オープニング期間に登場させるタッグチームを、チーム「2000万馬力」からチーム「マッスル兄弟」に変えるか否かを決定する。

30

## 【0313】

2000万馬力用OPコンビ再決定テーブルでは、図28に例示されるように、チーム「2000万馬力」が示唆するRUB種別と、オープニング期間に登場させるタッグチームの種別を示すOPコンビ種別と、コンビ再決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

30

## 【0314】

CPU131は、RUBの大当たり遊技が開始されるに際してコンビ再決定用乱数を取得すると、CPU101によって決定されたRUB種別と、取得したコンビ再決定用乱数とに対応するOPコンビ種別をOPコンビ再決定テーブル（ここでは、2000万馬力用OPコンビ再決定テーブル）から読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームを決定する。

40

## 【0315】

CPU131は、お助けコンビ登場演出にてチーム「2000万馬力」を登場させた場合、2000万馬力用OPコンビ再決定テーブルをROM132から読み出してRAM133にセットする。そして、RUB種別として「4R」が選択されている場合、取得したコンビ再決定用乱数が「0」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するOPコンビ種別として、チーム「2000万馬力」を2000万馬力用OPコンビ再決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームをチーム「2000万馬力」に再決定する。

50

## 【0316】

なお、チーム「マッスル兄弟」は、RUBのラウンド数が「8R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである。このため、RUBのラウンド数が「4R」である場合に、チーム「マッスル兄弟」をオープニング期間中に登場させるのは好ましくない。このため、2000万馬力用OPコンビ再決定テーブル（図28参照）では、RUB種別が「4R」である場合に関して、チーム「マッスル兄弟」に対しては乱数値が割り当てられておらず、チーム「2000万馬力」の選択割合が100%（=100/100）に設定されている。このため、RUBのラウンド数が「4R」であって、お助けコンビ登場演出でチーム「2000万馬力」が登場した場合には、そのRUBに係る大当たり遊技のオープニング期間においても、チーム「2000万馬力」が必ず登場することになる。

## 【0317】

一方、RUB種別が「16R」である場合に関しては、チーム「マッスル兄弟」に対しても乱数値が割り当てられている。具体的には、RUB種別が「16R」である場合に関して、チーム「2000万馬力」に対して「0」～「59」の60個の乱数値が割り当てられていると共に、チーム「マッスル兄弟」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、「16R」のRUBに当選してチーム「2000万馬力」がお助けコンビ登場演出に登場した場合には、そのRUBに係るオープニング期間において、60%（=60/100）の割合でチーム「2000万馬力」が再登場し、残り40%（=40/100）の割合でチーム「マッスル兄弟」が登場することになる。

## 【0318】

以下、図6～図28に基づいて上述した各種演出の制御を実現するためのパチンコ遊技機1の内部構成やパチンコ遊技機1で行われる処理の一例について、詳細に説明する。

## 【0319】

## [パチンコ遊技機1の制御装置の構成]

遊技盤2の裏面側には、賞球として払い出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、パチンコ遊技機1の動作を制御する制御装置が設けられている。

## 【0320】

以下、図29を参照しつつ、パチンコ遊技機1の制御装置の構成について説明する。ここで、図29は、パチンコ遊技機1の制御装置の構成例を示すブロック図である。図29に示されるように、パチンコ遊技機1の制御装置は、判定（抽選）の実行や大当たり遊技の制御、演出制御部130へのコマンド送信処理等を制御する遊技制御部100、遊技制御部100から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御部130、画像や音による演出を制御する画像音響制御部140、および各種のランプや可動役物7による演出を制御するランプ制御部150を備えている。また、図29に示す他に、パチンコ遊技機1は、賞球の払い出しを制御する払出制御部（図示せず）も備えている。

## 【0321】

## [遊技制御部100の構成]

遊技制御部100は、CPU101、ROM102、およびRAM103を備えている。CPU101は、ROM102に記憶されたプログラムに基づいて、内部抽選や当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。RAM103は、CPU101が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

## 【0322】

遊技制御部100には、第1始動口スイッチ(SW)111、第2始動口スイッチ(SW)112、電動チューリップ開閉部113、第1ゲートスイッチ(SW)114、第2ゲートスイッチ(SW)115、大入賞口スイッチ(SW)116、大入賞口制御部117、普通入賞口スイッチ(SW)118、および表示器4が接続されている。

## 【0323】

第1始動口スイッチ111は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。第2始動口スイッチ112は、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部100に出力する。電

10

20

30

40

50

動チューリップ開閉部 113 は、遊技制御部 100 からの制御信号に応じて、電動チューリップ 17 の一対の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第 2 始動口 12 を開閉する。第 1 ゲートスイッチ 114 は、遊技球がゲート 15 を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 100 に出力する。第 2 ゲートスイッチ 115 は、遊技球がゲート 16 を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 100 に出力する。大入賞口スイッチ 116 は、遊技球が大入賞口 13 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 100 に出力する。大入賞口制御部 117 は、遊技制御部 100 からの制御信号に応じて、大入賞口 13 を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口 13 を開閉する。普通入賞口スイッチ 118 は、遊技球が普通入賞口 14 に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御部 100 に出力する。

10

#### 【0324】

遊技制御部 100 の CPU 101 は、第 1 始動口スイッチ 111、第 2 始動口スイッチ 112、大入賞口スイッチ 116、または普通入賞口スイッチ 118 からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御部に指示し、払出制御部からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

#### 【0325】

CPU 101 は、第 1 始動口スイッチ 111 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 1 特別図柄判定を実行する。また、CPU 101 は、第 2 始動口スイッチ 112 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 2 特別図柄判定を実行する。そして、特別図柄判定の結果が大当たりになると、大入賞口制御部 117 を介して大入賞口 13 の開閉させることによって、特別遊技を実行する。また、CPU 101 は、ゲートスイッチ 114 又は 115 からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、普通図柄判定の結果が当たりになると、電動チューリップ開閉部 113 を介して電動チューリップ 17 を動作させることによって、第 2 始動口 12 を一時的に開放する。

20

#### 【0326】

また、CPU 101 は、特別図柄の変動開始や変動停止を示す情報を演出制御部 130 に送信する。また、CPU 101 は、特別図柄抽選の当選確率の変動設定や、普通図柄抽選の当選確率の変動設定に関する情報を演出制御部 130 に送信する。また、CPU 101 は、特別図柄の変動時間の短縮設定を示すデータ、第 1 始動口 11 または第 2 始動口 12 に遊技球が入賞したことを通知するための情報等を演出制御部 130 に送信する。

30

#### 【0327】

また、CPU 101 は、表示器 4 に対して、以下のような処理を実行する。すなわち、CPU 101 は、第 1 特別図柄判定を実行すると、第 1 特別図柄表示器 41 に特別図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、CPU 101 は、第 2 特別図柄判定を実行すると、第 2 特別図柄表示器 42 に特別図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す特別図柄を停止表示させる。また、CPU 101 は、普通図柄判定を実行すると、普通図柄表示器 45 に普通図柄を変動表示させた後にその判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。

40

#### 【0328】

また、CPU 101 は、第 1 特別図柄判定の保留数を第 1 特別図柄保留表示器 43 に表示させ、第 2 特別図柄判定の保留数を第 2 特別図柄保留表示器 44 に表示させ、普通図柄判定の保留数を普通図柄保留表示器 46 に表示させる。また、CPU 101 は、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を遊技状態表示器 47 に表示させる。また、CPU 101 は、大当たり遊技のラウンド数をラウンド表示器 48 に表示させる。

#### 【0329】

##### [演出制御部 130 の構成]

演出制御部 130 は、CPU 131、ROM 132、RAM 133、および RTC (リ

50

アルタイムクロック) 134を備えている。CPU131は、ROM132に記憶されたプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。RAM133は、CPU131が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。RTC134は、現時点の日時を計測する。

#### 【0330】

演出制御部130は、遊技制御部100から送られる特別図柄判定の結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン26または演出キー27からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。演出制御部130は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御部140およびランプ制御部150に送信する。

10

#### 【0331】

##### [画像音響制御部140の構成]

画像音響制御部140は、CPU141、ROM142、およびRAM143を備えている。CPU141は、ROM142に記憶されたプログラムに基づいて、演出内容を表現する画像を制御する際の演算処理を行う。図には示されていないが、画像音響制御部140は、液晶表示器5に表示される演出画像を生成するVDP(Video Display Processor)、およびスピーカ24から出力される音響データを生成する音響DSP(Digital Signal Processor)を備えている。CPU141は、演出制御部130からのコマンドおよびROM142に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成してVDPおよび音響DSPに出力することによって、VDPおよび音響DSPの動作を制御する。

20

#### 【0332】

音響DSPには、楽曲や音声、効果音等に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSPによるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMが接続されている。音響DSPは、CPU141からの制御信号に対応する音響データを音響用ROMからSDRAMに読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データをスピーカ24へ出力する。

20

#### 【0333】

VDPは、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、および描画エンジンによって描画された演出画像を液晶表示器5に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、CPU141からの制御信号に基づいて、画像用ROMに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングで液晶表示器5に出力する。

30

#### 【0334】

##### [ランプ制御部150の構成]

ランプ制御部150は、CPU151、ROM152、およびRAM153を備えている。CPU151は、ROM152に記憶されたプログラムに基づいて、盤ランプ25や枠ランプ37、および可動役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。RAM153は、CPU151が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域またはデータ処理などの作業領域として使用される。

40

#### 【0335】

ROM152には、発光パターンデータおよび動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ37、盤ランプ25、および可動役物7が備える発光素子のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動役物7の動作パターンを示すデータである。

#### 【0336】

CPU151は、ROM152に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部130から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをRAM153に読み出して、盤ランプ25、枠ランプ37、および可動役物7の発光素子の発光を制御する。また、

50

CPU151は、ROM152に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部130から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをRAM153に読み出して、可動役物7を動作させるためのモータの駆動を制御する。

【0337】

[遊技制御部100によるメイン処理]

次に、図30を参照しつつ、遊技制御部100によって実行されるメイン処理について説明する。ここで、図30は、遊技制御部100によって実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御部100は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図30に示されている一連の処理を割り込みにより一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図30以降のフローチャートに基づいて説明する遊技制御部100の処理は、ROM102に記憶されているプログラムをCPU101が実行することによって行われる。

10

【0338】

まず、遊技制御部100のCPU101は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS1）。ここで、大当たり乱数は、特別図柄判定の結果が大当たりか、ハズレかを決定するための乱数である。図柄乱数は、特別図柄判定の結果が大当たりであった場合に、大当たり図柄（大当たりの種類）を決定するための乱数である。リーチ乱数は、特別図柄判定の結果がハズレの場合に、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数である。普通図柄乱数は、普通図柄抽選の当選または落選を決定するための乱数である。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および普通図柄乱数は、予め定められた範囲で変動し、このステップS1の処理が行われる毎に「1」加算される。なお、ステップS1において、上記各乱数が予め設定されている最大値に達した場合は、各乱数は初期値にリセットされる。

20

【0339】

ステップS1に続いて、CPU101は、始動口スイッチ（SW）処理を実行する（ステップS2）。始動口スイッチ処理では、CPU101は、第1始動口スイッチ111又は第2始動口スイッチ112からの検知信号の入力の有無を監視して、ステップS1の処理によって適宜更新される各乱数（大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）について、検知信号が入力された時点の値を取得して、RAM103に記憶する。この始動口スイッチ処理については、図31を参照して、後に詳述する。

30

【0340】

ステップS2に続いて、CPU101は、ゲートスイッチ（SW）処理を実行する（ステップS3）。ゲートスイッチ処理では、CPU101は、ゲートスイッチ114又は115からの検知信号の入力の有無を監視し、検知信号の入力があった場合、ステップS1の処理で更新された普通図柄乱数の値を取得して、RAM103に記憶する。このゲートスイッチ処理については、図32を参照して、後に詳述する。

【0341】

ステップS3に続いて、CPU101は、特別図柄処理を実行する（ステップS4）。詳細は後述するが、特別図柄処理では、特別図柄判定の結果が大当たりであったか否か、大当たりであった場合の大当たり図柄が判定される。また、CPU101は、ステップS2の始動口スイッチ処理で取得された乱数を用いて特別図柄判定を実行し、第1特別図柄表示器41または第2特別図柄表示器42に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる。特別図柄処理については、図33を参照して、後に詳述する。

40

【0342】

ステップS4に続いて、CPU101は、普通図柄処理を実行する（ステップS5）。普通図柄処理では、CPU101は、ステップS3のゲートスイッチ処理で取得された普通図柄乱数を用いて普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器45に普通図柄を変動表示さ

50

せてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる。普通図柄処理については、図37を参照して、後に詳述する。

【0343】

ステップS5に続いて、CPU101は、ステップS4の特別図柄処理における特別図柄判定で大当たりとなつた場合に、大入賞口制御部117を介して大入賞口13を開閉する大入賞口処理を実行する(ステップS6)。大入賞口処理については、図38を参照して、後に詳述する。

【0344】

ステップS6に続いて、CPU101は、電動チューリップ処理を実行する(ステップS7)。電動チューリップ処理では、CPU101は、ステップS5の普通図柄処理における普通図柄抽選に当選した場合に、電動チューリップ開閉部113を介して電動チューリップ17の一対の羽根部材を作動させる。電動チューリップ処理については、図40を参照して、後に詳述する。

10

【0345】

ステップS7に続いて、CPU101は、遊技球の入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する(ステップS8)。具体的には、CPU101は、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、および普通入賞口14の何れかに遊技球が入賞した場合、入賞した場所に応じた個数の賞球を払い出しする。例えば、CPU101は、第1始動口11または第2始動口12に遊技球が入賞した場合は3個の賞球を払い出し、大入賞口13に遊技球が入賞した場合は15個の賞球を払い出す。この賞球処理については、図41に基づいて後に詳述する。

20

【0346】

ステップS8に続いて、CPU101は、出力処理を実行する(ステップS9)。ステップS9の出力処理では、CPU101は、ステップS2の始動口スイッチ処理やステップS4の特別図柄処理、ステップS6の大入賞口処理等でRAM103にセットされた各種コマンドを演出制御部130に送信する。

【0347】

[遊技制御部100による始動口スイッチ処理]

次に、図31を参照して、遊技制御部100において実行される始動口スイッチ処理の詳細について説明する。ここで、図31は、図30のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートである。

30

【0348】

図31に示すように、ステップS201において、遊技制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111が「ON」になったか否か(第1始動口11に遊技球が入賞したか否か)を判定する。ここで、第1始動口スイッチ111が「ON」になったと判定した場合(ステップS201: YES)、RAM103に記憶されている第1特別図柄判定の保留数U1が、予めROM102に記憶されている第1特別図柄判定の最大保留数Umax(例えば、4)未満であるか否かを判定する(ステップS202)。

【0349】

CPU101は、保留数U1が最大保留数Umax未満であると判定した場合(ステップS202: YES)、保留数U1の値を「1」加算した値に更新する(ステップS203)。そして、CPU101は、ステップS1の処理によって更新した各種乱数(大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)の値を取得して、RAM103に格納する(ステップS204)。

40

【0350】

ここでは、第1始動口11に遊技球が入賞したことに応じて取得された各種乱数がRAM103に格納されることにより、ステップS203で保留数U1を増加させた保留玉に係る第1特別図柄判定の権利が、保留されることになる。詳細は後述するが、保留された第1特別図柄判定の権利は、ステップS4の特別図柄処理において消化されて、第1特別図柄が変動表示されて所定時間経過後に停止表示されることにより、当該第1特別図柄判

50

定の結果が報知される。

【0351】

続いて、CPU101は、ステップS204でRAM103に格納された各種乱数に基づいて事前判定処理を実行する(ステップS205)。ステップS205の事前判定処理は、保留された第1特別図柄判定の権利についての判定処理であり、大当たりか否かや大当たり図柄、変動パターン等を判定して当該判定結果を示す事前判定情報を生成する処理である。その後、CPU101は、事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットする(ステップS206)。ステップS206でセットされる保留コマンドは、第1特別図柄判定が保留されたことを通知するためのコマンドであって、図30のステップS9における出力処理において演出制御部130へと送信される。なお、ステップS205の事前判定処理では、ステップS204で取得された各種乱数がそのまま事前判定情報として生成されて、当該事前判定情報を保留コマンドに含められてもよい。

10

【0352】

ステップS201で「NO」と判定した場合、ステップS202で「NO」と判定した場合、又はステップS206の処理を実行した場合、CPU101は、ステップS207の処理を実行する。ステップS207では、CPU101は、第2始動口スイッチ112が「ON」になったか否か(第2始動口12に遊技球が入賞したか否か)を判定する。ここで、第2始動口スイッチ112が「ON」になったと判定した場合(ステップS207: YES)、RAM103に記憶されている第2特別図柄判定の保留数U2が、予めROM102に記憶されている第2特別図柄判定の最大保留数Umax2(例えば、4)未満であるか否かを判定する(ステップS208)。

20

【0353】

CPU101は、保留数U2が最大保留数Umax2未満であると判定した場合(ステップS208: YES)、保留数U2の値を「1」加算した値に更新する(ステップS209)。そして、CPU101は、ステップS1の処理で更新した各種乱数(大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)を取得して、RAM103に格納する(ステップS210)。

【0354】

そして、CPU101は、ステップS210の処理によってRAM103に格納された各種乱数を用いて、上記ステップS205の処理と同様に事前判定処理を実行し(ステップS211)、事前判定情報を含む保留コマンドをRAM103にセットする(ステップS212)。

30

【0355】

ステップS207で「NO」と判定された場合、ステップS208で「NO」と判定された場合、又はステップS212の処理が行われた場合、CPU101は、始動口スイッチ処理を終了して、ゲートスイッチ処理に処理を進める。

【0356】

[遊技制御部100によるゲートスイッチ処理]

図32は、図30のステップS3におけるゲートスイッチ処理の詳細フローチャートである。図32に示されるように、CPU101は、ゲートスイッチ114又は115からの検知信号(ゲートスイッチ114又は115が「ON」になったことを示すON信号)が入力されたか否かに基づいて、ゲートスイッチ114又は115が「ON」になったか否かを判定する(ステップS301)。

40

【0357】

CPU101は、ゲートスイッチ114又は115が「ON」になったと判定した場合(ステップS301: YES)、RAM103に記憶されている普通図柄判定の保留数Gが、普通図柄判定の最大保留数Gmax(例えば、4)未満であるか否かを判定する(ステップS302)。

【0358】

CPU101は、保留数Gが最大保留数Gmax未満であると判定した場合(ステップ

50

S 3 0 2 : Y E S ) 、保留数 G を「 1 」加算した値に更新し (ステップ S 3 0 3 ) 、この処理によって保留された普通図柄判定に使用される普通図柄乱数を取得して、R A M 1 0 3 に格納する (ステップ S 3 0 4 ) 。なお、ステップ S 3 0 4 において格納された普通図柄乱数に対して上記ステップ S 2 0 5 と同様に事前判定処理が行われ、当該事前判定処理の結果が普通図柄の保留コマンドとして演出制御部 1 3 0 に送信されてもよい。

#### 【 0 3 5 9 】

##### [ 遊技制御部 1 0 0 による特別図柄処理 ]

次に、図 3 3 ~ 図 3 6 を参照しつつ、遊技制御部 1 0 0 によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図 3 3 は、図 3 0 におけるステップ S 4 の特別図柄処理を示す詳細フローチャートである。図 3 4 は、図 3 3 のステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理の詳細を示すフローチャートである。図 3 5 は、図 3 3 のステップ S 4 0 8 の変動パターン設定処理の詳細を示すフローチャートである。

10

#### 【 0 3 6 0 】

図 3 3 に示されるように、遊技制御部 1 0 0 の C P U 1 0 1 は、例えば R A M 1 0 3 に記憶されている情報に基づいて、特別遊技中 (大当たり遊技中) であるか否かを判定する (ステップ S 4 0 1 ) 。ここで、特別遊技中であると判定された場合 (ステップ S 4 0 1 : Y E S ) 、C P U 1 0 1 は、特別図柄処理を終了する。

#### 【 0 3 6 1 】

C P U 1 0 1 は、特別遊技中ではないと判定した場合 (ステップ S 4 0 1 : N O ) 、特別図柄 (第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄) が変動表示中であるか否かを判定する (ステップ S 4 0 2 ) 。ここで、特別図柄が変動表示中ではないと判定した場合 (ステップ S 4 0 2 : N O ) 、R A M 1 0 3 に記憶されている第 2 特別図柄判定の保留数 U 2 が「 1 」以上であるか否かを判定し (ステップ S 4 0 3 ) 、「 1 」以上であると判定した場合 (ステップ S 4 0 3 : Y E S ) 、保留数 U 2 を「 1 」減算して保留玉を 1 だけ消化する (ステップ S 4 0 4 ) 。

20

#### 【 0 3 6 2 】

C P U 1 0 1 は、保留数 U 2 が「 1 」以上ではない (第 2 特別図柄判定が保留されていない) と判定した場合 (ステップ S 4 0 3 : N O ) 、R A M 1 0 3 に記憶されている第 1 特別図柄判定の保留数 U 1 が「 1 」以上であるか否かを判定し (ステップ S 4 0 5 ) 、「 1 」以上であると判定した場合 (ステップ S 4 0 5 : Y E S ) 、保留数 U 1 を「 1 」減算して保留玉を 1 だけ消化する (ステップ S 4 0 6 ) 。一方、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 5 で保留数 U 1 が「 1 」以上でないと判定した場合 (ステップ S 4 0 5 : N O ) 、客待ちコマンドを R A M 1 0 3 に設定して、図 3 3 に示す特別図柄処理を終了する。

30

#### 【 0 3 6 3 】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 4 またはステップ S 4 0 6 の処理に続いて、大当たり判定処理を実行する (ステップ S 4 0 7 ) 。以下、図 3 4 を参照して、大当たり判定処理について説明する。

#### 【 0 3 6 4 】

図 3 4 に示すように、C P U 1 0 1 は、まず、大当たりか否かの判定を行う (ステップ S 4 3 1 ) 。具体的には、C P U 1 0 1 は、図 3 3 のステップ S 4 0 4 の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、ステップ S 4 0 4 の処理で保留数 U 2 を減算させた保留玉に係る大当たり乱数 (ステップ S 2 の処理で R A M 1 0 3 に格納された大当たり乱数) が、R O M 1 0 2 に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、C P U 1 0 1 は、第 2 特別図柄判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。なお、遊技状態が高確率遊技状態である場合は、低確率遊技状態よりも大当たりと判定される確率が高い。一方、図 3 3 のステップ S 4 0 6 の処理に続いて大当たりか否かの判定を行う場合、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 6 の処理で保留数 U 1 を減算させた保留玉に係る大当たり乱数 (ステップ S 2 の処理で R A M 1 0 3 に格納された大当たり乱数) が、R O M 1 0 2 に予め記憶されている大当たり乱数の当選値と一致するか否かを判定する。これにより、C P U 1 0 1 は、第 1 特別図柄判定の結果が大当たりであるか否

40

50

かを判定する。

【0365】

ここで、特別図柄判定の結果が大当たりである場合(ステップS431: YES)、CPU101は、上述した大当たり乱数と一緒にステップS2の処理でRAM103に格納された図柄乱数に基づいて、図柄乱数判定処理を行う(ステップS432)。具体的には、CPU101は、ステップS2の処理でRAM103に格納された図柄乱数が、ROM102に予め記憶されている各大当たり図柄のそれぞれに割り当てられた乱数値のいずれと一致するかを判定することにより、大当たり図柄を判定する。そして、CPU101は、判定した大当たり図柄を、設定情報としてRAM103に設定する(ステップS433)。

10

【0366】

一方、ステップS431において大当たりでないと判定された場合(ステップS431: NO)、CPU101は、特別図柄判定の結果がハズレであることを表すハズレ図柄を、設定情報としてRAM103に設定する(ステップS434)。

【0367】

ステップS433の処理、またはステップS434の処理の後、CPU101は、大当たり判定処理を終了して、図33の特別図柄処理に処理を戻す。

【0368】

図33に戻り、ステップS407の大当たり判定処理に続いて、CPU101は、変動パターン設定処理を実行する(ステップS408)。以下、図35を参照して、変動パターン設定処理について説明する。

20

【0369】

図35に示すように、CPU101は、後述する確変遊技フラグがOFFか否かに基づいて、低確率遊技状態か否かを判定する(ステップS461)。現在、低確率遊技状態と判定した場合(ステップS461: YES)、CPU101は、現在、後述する時短遊技フラグがOFFか否かに基づいて、非時短遊技状態か否かを判定する(ステップS462)。非時短遊技状態と判定した場合(ステップS462: YES)、CPU101は、変動パターンテーブルとして通常テーブルをRAM103にセットする(ステップS463)。時短遊技状態と判定した場合(ステップS462: NO)、CPU101は、変動パターンテーブルとして低確時短テーブルをRAM103にセットする(ステップS464)。

30

【0370】

一方、低確率遊技状態ではない、すなわち、高確率遊技状態であると判定した場合(ステップS461: NO)、CPU101は、時短遊技状態か否かを判定する(ステップS465)。時短遊技状態と判定した場合(ステップS465: YES)、CPU101は、変動パターンテーブルとして高確時短テーブルをRAM103にセットし(ステップS466)、時短遊技状態でないと判定した場合(ステップS465: NO)、CPU101は、変動パターンテーブルとして潜確テーブルをRAM103にセットする(ステップS467)。

40

【0371】

ここで、変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための条件を既定したテーブルである。各変動パターンテーブルには複数の変動パターンが含まれており、大当たり判定の結果が大当たりのときに選択される変動パターン、ハズレであってリーチ無しのときに選択される変動パターン、ハズレであってリーチ有りのときに選択される変動パターンが含まれる。

【0372】

CPU101は、ステップS463、ステップS464、ステップS466、又は、ステップS467の処理に続いて、ステップS407の大当たり判定の結果がハズレであったか否かを判定する(ステップS468)。この大当たり判定の結果がハズレでない場合、すなわち、大当たりである場合(ステップS468: NO)は、CPU101は、次の

50

ステップ 470 に処理を進める。

【0373】

ステップ S407 の大当たり判定の結果がハズレであると判定した場合（ステップ S468：Y E S）、C P U 1 0 1 は、リーチ乱数判定処理を行う（ステップ S469）。リーチ乱数判定処理では、C P U 1 0 1 は、取得したリーチ乱数に基づいてリーチの有無を判定する。そして、C P U 1 0 1 は、ステップ S469 の処理に続いて、ステップ S470 の処理を実行する。

【0374】

ステップ S470 では、C P U 1 0 1 は、変動パターン乱数判定処理を行う。具体的には、C P U 1 0 1 は、セットした変動パターンテーブルを用いて、ステップ S2 の処理で R A M 1 0 3 に格納された変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。より具体的には、C P U 1 0 1 は、大当たりか否か、大当たりである場合は大当たり図柄、ハズレである場合はリーチの有無、上記ステップ S403 又はステップ S405 で減算される前の U2 又は U1 の値等に基づいて、変動パターンテーブルに含まれる 1 つの変動パターンを決定する。

10

【0375】

このようにして、C P U 1 0 1 は、ステップ S2 で取得された変動パターン乱数と、ステップ S463、ステップ S464、ステップ S466、又は、ステップ S467 でセットした変動パターンテーブルとに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。決定された変動パターンは、設定情報として R A M 1 0 3 に設定される（ステップ S471）。ステップ S471 の処理の後、C P U 1 0 1 は、図 35 に示す変動パターン設定処理を終了して、図 33 のステップ S409 以降の処理を進める。

20

【0376】

図 33 に戻り、ステップ S408 の処理に続いて、C P U 1 0 1 は、ステップ S407 の処理で設定した図柄の設定情報、ステップ S408 の処理で設定した変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機 1 の遊技状態を示す情報等を含む変動開始コマンドを生成して R A M 1 0 3 にセットする（ステップ S409）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の実行を指示するコマンドであって、図 30 のステップ S9 の出力処理が実行されることによって演出制御部 130 へ送信される。

30

【0377】

ステップ S409 の処理に続いて、C P U 1 0 1 は、ステップ S409 の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始し（ステップ S410）、変動時間の計測を開始する（ステップ S411）。なお、特別図柄の変動表示は、ステップ S407 ~ S409 の処理がステップ S404 の処理に続いて行われた場合には第 2 特別図柄表示器 42 を用いて行われ、ステップ S406 の処理に続いて行われた場合には第 1 特別図柄表示器 41 を用いて行われる。

【0378】

C P U 1 0 1 は、ステップ S402 の処理で「Y E S」と判定した場合、またはステップ S411 の処理を実行した場合、ステップ S411 における変動時間の計測開始から、ステップ S408 の処理で設定された変動パターンに対応する変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S412）。

40

【0379】

C P U 1 0 1 は、変動時間が経過したと判定した場合（ステップ S412：Y E S）、特別図柄の変動表示が停止されることを通知する変動停止コマンドを R A M 1 0 3 にセットし（ステップ S413）、ステップ S410 の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了し（ステップ S414）、計測した変動時間をリセットする（ステップ S415）。これにより、第 1 特別図柄表示器 41 または第 2 特別図柄表示器 42 において、ステップ S407 の大当たり判定処理の判定結果に応じた図柄（大当たり図柄やハズレ図柄）が停止表示され、特別図柄判定の結果が報知される。なお、ステップ S413 の処理でセットされた変動停止コマンドは、図 30 のステップ S9 の出力処理が実行されることによって演

50

出制御部 130 へ送信される。

【0380】

CPU101 は、ステップ S415 の処理の後、停止中処理を実行する（ステップ S416）。停止中処理の詳細については後述する。

【0381】

ステップ S401 で「YES」と判定された場合、ステップ S405 で「NO」と判定された場合、ステップ S412 で「NO」と判定された場合、またはステップ S416 の処理が行われた場合、CPU101 は、特別図柄処理を終了して、図 30 のステップ S5 の普通図柄処理を実行する。

【0382】

【遊技制御部 100 による停止中処理】

次に、図 33 のステップ S416 の停止中処理について説明する。図 36 は、図 33 のステップ S416 の停止中処理を示す詳細フローチャートである。

【0383】

図 36 に示されるように、CPU101 は、上記ステップ S407 の大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄判定の結果が大当たりか否かを判定する（ステップ S480）。そして、CPU101 は、大当たりと判定した場合（ステップ S480：YES）、RAM103 に記憶されている大当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップ S481）。

【0384】

CPU101 は、ステップ S481 の処理に続いて、RAM103 に記憶されている時短遊技フラグ及び確変遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S482）。CPU101 は、ステップ S482 の処理に続いて、オープニングを開始し（ステップ S483）、オープニングコマンドを RAM103 にセットする（ステップ S484）。このオープニングコマンドは、大当たり遊技が開始されることを示すオープニング演出および大当たり遊技中の大当たり演出を演出制御部 130 に行わせるためのコマンドであり、当該コマンドは、図 30 のステップ S9 の出力処理が実行されることによって演出制御部 130 へ送信される。

【0385】

一方、CPU101 は、大当たりでない（すなわち、ハズレ）と判定した場合（ステップ S480：NO）、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S485）。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S485：YES）、RAM103 に記憶されている時短遊技残余回数 J を「1」減算し、当該 J を更新する（ステップ S486）。時短遊技残余回数 J は、時短遊技状態が維持される残りの特別図柄の変動回数（特別図柄判定の実行回数）を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理において設定される。遊技状態設定処理の詳細については後述する。

【0386】

ステップ S486 の処理に続いて、CPU101 は、時短遊技残余回数 J が「0」であるか否かを判定する（ステップ S487）。ここで、時短遊技残余回数 J が「0」であると判定した場合（ステップ S487：YES）、CPU101 は、時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップ S488）。

【0387】

ステップ S488 の処理を実行した場合、時短遊技フラグが「ON」ではないと判定した場合（ステップ S485：NO）、又は時短遊技残余回数 J が「0」ではないと判定した場合（ステップ S487：NO）、CPU101 は、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する（ステップ S489）。

【0388】

確変遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合（ステップ S489：YES）、CPU101 は、RAM103 に記憶されている高確率遊技残余回数 X を「1」減

10

20

30

40

50

算し、当該 X を更新する（ステップ S 4 9 0）。ここで、高確率遊技残余回数 X は、高確率遊技状態で特別図柄判定が行われる残りの回数を示し、大当たり遊技が行われた後に実行される遊技状態設定処理（後述する）において設定される。

#### 【0389】

ステップ S 4 9 0 の処理に続いて、C P U 1 0 1 は、高確率遊技残余回数 X が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 4 9 1）。ここで、高確率遊技残余回数 X が「0」であると判定した場合（ステップ S 4 9 1：Y E S）、R A M 1 0 3 に記憶されている確変遊技フラグを「O F F」に設定する（ステップ S 4 9 2）。

#### 【0390】

ステップ S 4 9 2 の処理が実行された場合、ステップ S 4 8 4 の処理が実行された場合、確変遊技フラグが「O N」ではないと判定された場合（ステップ S 4 8 9：N O）、又は高確率遊技残余回数 X が「0」ではないと判定された場合（ステップ S 4 9 1：N O）、C P U 1 0 1 は、図 3 6 の停止中処理を終了する。

#### 【0391】

##### [遊技制御部 1 0 0 による普通図柄処理]

次に、図 3 7 を参照しつつ、遊技制御部 1 0 0 によって実行される普通図柄処理の詳細について説明する。図 3 7 は、図 3 0 のステップ S 5 の普通図柄処理を示す詳細フローチャートである。

#### 【0392】

まず、遊技制御部 1 0 0 の C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている補助フラグが「O N」に設定されているか否かを判定する（ステップ S 5 0 1）。補助フラグは、普通図柄判定の結果が当りである場合に「O N」に設定されるフラグであり、電動チューリップ 1 7 を作動させる当たり遊技中であるか否かを示すフラグである。電動チューリップ 1 7 は、普通図柄判定の結果が当りである場合、所定のパターンで動作する。電動チューリップ 1 7 の動作パターンは、遊技機 1 が時短遊技状態か否か（時短遊技フラグが O N か否か）によって異なる。また、当たりの種類が長開放当たりか短開放当たりかで、電動チューリップ 1 7 の動作パターンは異なる。ここで、補助フラグが「O N」に設定されないと判定した場合（ステップ S 5 0 1：Y E S）、C P U 1 0 1 は、図 3 7 の普通図柄処理を終了する。

#### 【0393】

補助フラグが「O N」に設定されていないと判定した場合（ステップ S 5 0 1：N O）、C P U 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 5 における普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し（ステップ S 5 0 2）、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップ S 5 0 2：N O）、R A M 1 0 3 に記憶されている普通図柄判定の保留数 G が「1」以上であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 3）。ここで、保留数 G が「1」以上ではないと判定した場合（ステップ S 5 0 3：N O）、C P U 1 0 1 は、図 3 7 の普通図柄処理を終了する。

#### 【0394】

C P U 1 0 1 は、保留数 G が「1」以上であると判定した場合（ステップ S 5 0 3：Y E S）、保留数 G を「1」減算した値に更新し（ステップ S 5 0 4）、普通図柄乱数判定処理を実行する（ステップ S 5 0 5）。具体的には、遊技球が第 1 ゲート 1 5 又は第 2 ゲート 1 6 を通過したことに応じて上記ステップ S 3 の処理で取得された普通図柄乱数が、R O M 1 0 2 に記憶されている普通図柄乱数の当選値（時短遊技状態か否かにより異なる）と一致するか否かに基づいて、普通図柄判定の結果が当たりであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 6）。なお、時短遊技状態である場合、普通図柄判定の結果が当たりとなる確率は非時短遊技状態よりも高い。

#### 【0395】

C P U 1 0 1 は、普通図柄判定の結果が当たりではないと判定した場合（ステップ S 5 0 6：N O）、R A M 1 0 3 にハズレ図柄をセットする（ステップ S 5 0 7）。

#### 【0396】

10

20

30

40

50

一方、CPU101は、普通図柄判定の結果が当たりであると判定した場合（ステップS506：YES）、CPU101は、普通図柄判定の当たりの種類が長開放当たりか否かを判定する（ステップS508）。ROM102には、普通図柄乱数の当選値として、当選後に第2始動口12を長開放することとなる長開放当たりの当選値と、第2始動口12を短開放することとなる短開放当たりの当選値とが設定されている。CPU101は、取得された普通図柄乱数に基づいて、長開放当たりか否かを判定する。なお、普通図柄判定の当落を決定するための普通図柄乱数（第1普通図柄乱数）とは別に、普通図柄の当たりの種類を決定するための乱数（第2普通図柄乱数）が設けられてもよい。この場合、第1普通図柄乱数に基づいて当たりか否かが判定され、当たりである場合に、第2普通図柄乱数に基づいて当たりの種類（長開放当たり、又は短開放当たり）が決定されてもよい。

10

#### 【0397】

長開放当たりであると判定した場合（ステップS508：YES）、CPU101は、長開放当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS509）。一方、長開放当たりでないと判定した場合（ステップS508：NO）、CPU101は、短開放当たり図柄をRAM103にセットする（ステップS510）。

#### 【0398】

ステップS507の処理、ステップS509の処理、又はステップS510の処理に続いて、CPU101は、RAM103に記憶されている時短遊技フラグがONか否かに基づいて、時短遊技状態か否かを判定する（ステップS511）。

20

#### 【0399】

CPU101は、時短遊技状態ではないと判定した場合（ステップS511：NO）、普通図柄表示器45において普通図柄を変動表示させる時間である普通図柄変動時間を例えば25秒にセットする（ステップS512）。逆に、時短遊技状態であると判定した場合（ステップS511：YES）、普通図柄変動時間を比較的短い値、例えば2秒にセットする（ステップS513）。このステップS512又はステップS513の処理によってセットされた普通図柄変動時間は、RAM103に一時的に記憶される。

#### 【0400】

ステップS512又はステップS513の処理に続いて、CPU101は、普通図柄表示器45において普通図柄の変動表示を開始させ（ステップS514）、その変動表示開始からの経過時間の計測を開始する（ステップS515）。

30

#### 【0401】

一方、CPU101は、普通図柄表示器45において普通図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップS502：YES）、普通図柄の変動表示を終了させるか否かを判定する（ステップS516）。具体的には、ステップS513の処理によって計測を開始した経過時間が、上記ステップS512又はステップS513の処理で設定された普通図柄変動時間に達したか否かに基づいて、普通図柄の変動表示の終了タイミングになったか否かを判定する。ここで、終了タイミングになつていないと判定した場合（ステップS516：NO）、CPU101は、図37の普通図柄処理を終了する。

#### 【0402】

CPU101は、普通図柄の変動表示の終了タイミングになつたと判定した場合（ステップS516：YES）、普通図柄表示器45による普通図柄の変動表示を終了させる（ステップS517）。具体的には、CPU101は、上記ステップS507、ステップS509、又はステップS510の処理でセットした図柄を普通図柄表示器45に停止表示させる。これにより、普通図柄判定の結果が遊技者に対して報知される。

40

#### 【0403】

ステップS517の処理に続いて、CPU101は、上記ステップS515の処理によって計測が開始された経過時間をリセットする（ステップS518）。そして、上記ステップS506と同様に、普通図柄判定の結果が当たりであるか否かを判定し（ステップS519）、当たりであると判定した場合（ステップS519：YES）、補助フラグを「ON」に設定する（ステップS520）。この補助フラグが「ON」に設定されて、後述

50

する電動チューリップ処理が行われることで、電動チューリップ 17 が作動する。

【0404】

ステップ S520 の処理を行った場合、ステップ S516 の処理で NO と判定した場合、またはステップ S519 の処理で NO と判定した場合、CPU101 は、図 37 の普通図柄処理を終了する。

【0405】

[遊技制御部 100 による大入賞口処理]

次に、図 38 を参照しつつ、遊技制御部 100 によって実行される大入賞口処理の詳細について説明する。図 38 は、図 30 のステップ S6 の大入賞口処理を示す詳細フローチャートである。図 38 に示されるように、遊技制御部 100 の CPU101 は、大当たり遊技フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S601）。ここで、大当たり遊技フラグは、上記ステップ S481 で ON に設定されるフラグである。大当たり遊技フラグが ON の場合（ステップ S601：YES）、CPU101 は、オープニング中か否かを判定する（ステップ S602）。

10

【0406】

オープニング中であれば（ステップ S602：YES）、CPU101 は、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップ S603）。オープニング時間が経過していれば（ステップ S603：YES）、CPU101 は、大当たり判定処理の結果に応じて、R（大当たり遊技におけるラウンド数を示す）に「0」を設定するとともに、Rmax の値、大入賞口 13 の開放パターン（開放時間や開放回数等）等を設定する（ステップ S604）。

20

【0407】

ここで、大当たり図柄によって、Rmax の値が異なる。例えば、大当たり図柄 Y1 の場合、Rmax に「16」が設定される。

【0408】

ステップ S604 に続いて、CPU101 は、R に「1」を加算して RAM103 に保存する（ステップ S605）。次に、CPU101 は、ステップ S604 で設定した開放パターンに基づいて大入賞口 13 の開放制御を開始し（ステップ S606）、ラウンドの開始を示すラウンド開始コマンドを RAM103 にセットする（ステップ S607）。ステップ S607 の処理の後、CPU101 は、次にステップ S611 の処理を実行する。

30

【0409】

一方、オープニング中でなければ（ステップ S602：NO）、CPU101 は、エンディング中か否かを判定する（ステップ S608）。エンディング中であれば（ステップ S608：YES）、CPU101 は、次にステップ S617 の処理を実行する。エンディング中でなければ（ステップ S608：NO）、CPU101 は、ラウンド遊技とラウンド遊技との間のインターバル中か否かを判定する（ステップ S609）。インターバル中である場合（ステップ S609：YES）、CPU101 は、インターバル時間が経過したか否かを判定し（ステップ S610）、経過していれば（ステップ S610：YES）、次にステップ S605 の処理を実行する。インターバル時間が経過していない場合は（ステップ S610：NO）、CPU101 は、大入賞口処理を終了する。

40

【0410】

一方、インターバル中でない場合（ステップ S609：NO）、すなわち、ラウンド遊技中である場合、CPU101 は、ラウンド終了条件が成立したか否かを判定する（ステップ S611）。ラウンド終了条件が成立していない場合（ステップ S611：NO）、CPU101 は、大入賞口処理を終了する。

【0411】

ここで、長開放ラウンド遊技のラウンド終了条件は、例えば、ステップ S606 でこのラウンドの大入賞口の開放制御を開始してから例えば 29.5 秒が経過したこと、又は、ステップ S606 でこのラウンドの大入賞口の開放制御を開始してからの遊技球の大入賞口への入賞数が所定値になったことである。CPU101 は、この 2 つの条件のうちの何

50

れかの条件が満たされた場合、ラウンド終了条件が成立したと判定する。また、短開放ラウンド遊技のラウンド終了条件は、このラウンドの大入賞口の開放制御を開始してから例えば0.01秒が経過したことである。

【0412】

ラウンド終了条件が成立している場合(ステップS611:Y E S)、CPU101は、このラウンドにおける大入賞口の開放制御を終了する(ステップS612)。続いて、CPU101は、RがRmaxと等しいか否かを判定する(ステップS613)。すなわち、CPU101は、現在のラウンドがステップS604で設定した最大ラウンド数と等しいか否かを判定する。

【0413】

RがRmaxと等しくないと判定した場合(ステップS613:N O)、CPU101は、インターバル時間の計測を開始し(ステップS614)、その後、大入賞口処理を終了する。

【0414】

RがRmaxと等しいと判定した場合(ステップS613:Y E S)、CPU101は、エンディングを開始し(ステップS615)、エンディングコマンドをRAM103にセットする(ステップS616)。

【0415】

CPU101は、ステップS616の処理を行った場合、またはステップS608の処理でY E Sと判定した場合、ステップS615でエンディングを開始してから予め設定されたエンディング時間が経過したか否かを判定する(ステップS617)。エンディング時間が経過していれば(ステップS617:Y E S)、CPU101は、遊技状態設定処理を実行する(ステップS618)。遊技状態設定処理の詳細については、後述する。ステップS618の遊技状態設定処理の後、CPU101は、大当たり遊技フラグをOFFに設定する(ステップS619)。

【0416】

ステップS601の処理でN Oと判定した場合、ステップS611の処理でN Oと判定した場合、ステップS617の処理でN Oと判定した場合、ステップS610の処理でN Oと判定した場合、ステップS603の処理でN Oと判定した場合、ステップS614の処理を実行した場合、または、ステップS619の処理を実行した場合、CPU101は、図38に示す大入賞口処理を終了する。

【0417】

[遊技制御部100による遊技状態設定処理]

次に、図38のステップS618の遊技状態設定処理について説明する。図39は、図38のステップS618の遊技状態設定処理を示す詳細フローチャートである。

【0418】

図39に示されるように、CPU101は、今回の大当たりの種類が高確率遊技状態への移行を伴う高確大当たりか否かを判定する(ステップS630)。具体的には、CPU101は、今回の大当たりが、大当たり図柄X1～X9、Y1～Y8のうちの何れかによる大当たりか否かを判定する。高確大当たりであった場合(ステップS630:Y E S)、CPU101は、確変遊技フラグをONに設定し(ステップS631)、高確率遊技残余回数XにXmaxを設定する(ステップS632)。ここで、Xmaxは予め定められた値であり、Xmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。Xに非常に大きな値Xmaxが設定されるため、事実上、次の大当たりとなるまで高確率遊技状態にて遊技が制御される。

【0419】

ステップS632の処理を行った場合、又は、ステップS630でN Oと判定した場合、CPU101は、今回の大当たりが大当たり図柄X7、X9、X10の何れかによる大当たりか否かを判定する(ステップS633)。大当たり図柄X7、X9、X10は、図5に示すように、時短遊技状態の設定がされない大当たりである。ステップS633でY

10

20

30

40

50

ESと判定した場合、CPU101は、図39に示す遊技状態設定処理を終了する。

【0420】

一方、ステップS633でNOと判定した場合、CPU101は、時短遊技フラグをONに設定する(ステップS634)。続いて、CPU101は、今回の大当たりが大当たり図柄Y8又はY9による大当たりか否かを判定する(ステップS635)。ステップS635でYESと判定した場合、CPU101は、時短遊技残余回数Jに「10」を設定する(ステップS636)。

【0421】

一方、ステップS635でNOと判定した場合、CPU101は、時短遊技残余回数JにJmaxを設定する(ステップS637)。Jmaxは予め定められた値であり、Jmaxとして非常に大きな値、例えば、10000が設定される。Jに非常に大きな値Jmaxが設定されるため、事実上、次の当たりとなるまで時短遊技状態にて遊技が制御される。

【0422】

ステップS636の処理を行った場合、ステップS637の処理を行った場合、又は、ステップS633でYESと判定した場合、CPU101は、図39に示す遊技状態設定処理を終了する。

【0423】

【遊技制御部100による電動チューリップ処理】

次に、図30のステップS7の電動チューリップ処理の詳細について説明する。図29 20 0は、図30の電動チューリップ処理の詳細フローチャートである。

【0424】

まず、遊技制御部100のCPU101は、補助フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS701)。ここで、補助フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS701: NO)、CPU101は、電動チューリップ処理を終了する。

【0425】

CPU101は、補助フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS701: YES)、電動チューリップ17が動作中であるか否かを判定する(ステップS702)。ここで、電動チューリップ17が動作中ではないと判定した場合(ステップS702: NO)、CPU101は、上記ステップS509又はステップS510でセットした図柄に基づいて、長開放当たりか否かを判定する(ステップS703)。長開放当たりと判定した場合(ステップS703: YES)、CPU101は、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第2始動口12を0.1秒開放した後に5.5秒開放する動作を1回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS707)。

【0426】

一方、長開放当たりでないと判定した場合(ステップS703: NO)、CPU101は、時短遊技フラグがONか否かを判定することにより、時短遊技状態か否かを判定する(ステップS704)。

【0427】

CPU101は、時短遊技状態ではないと判定した場合(ステップS704: NO)、例えば第2始動口12を0.1秒間開放する動作を1回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS705)。

【0428】

一方、CPU101は、時短遊技状態であると判定した場合(ステップS704: YES)、電動チューリップ17の動作パターンとして、例えば第2始動口12を1.8秒間開放する動作を3回行う動作パターンをRAM103にセットする(ステップS706)。

【0429】

CPU101は、ステップS705、ステップS706、又はステップS707の処理

10

20

30

40

50

によって電動チューリップ 17 の動作パターンを設定した後、設定した動作パターンでの電動チューリップ 17 の動作を電動チューリップ開閉部 113 に開始させる（ステップ S 708）。

【0430】

CPU101 は、ステップ S 708 の処理を実行した場合、または電動チューリップ 17 の動作中であると判定した場合（ステップ S 702：YES）、ステップ S 708 の処理で開始された電動チューリップ 17 の動作が完了したか否かを判定する（ステップ S 709）。ここで、電動チューリップ 17 の動作が完了したと判定した場合（ステップ S 709：YES）、CPU101 は、RAM103 に記憶されている補助フラグを「OFF」に設定する（ステップ S 710）。

10

【0431】

ステップ S 701 の処理で NO と判定した場合、ステップ S 709 の処理で NO と判定した場合、またはステップ S 710 の処理を実行した場合、CPU101 は、電動チューリップ処理を終了する。

【0432】

[遊技制御部 100 による賞球処理]

次に、図 4-1 を参照しつつ、遊技制御部 100 によって実行される賞球処理について説明する。ここで、図 4-1 は、図 3-0 のステップ S 8 における賞球処理の詳細フローチャートである。

【0433】

CPU101 は、ステップ S 7 の電動チューリップ処理に続いて、図 4-1 に例示されるように、第 1 始動口スイッチ 111 からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第 1 始動口スイッチ 111 が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 801）。ここで、第 1 始動口スイッチ 111 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 801：YES）、払出制御部を制御して 3 個の賞球を払い出す（ステップ S 802）。

20

【0434】

CPU101 は、ステップ S 802 の処理を実行した場合、又は第 1 始動口スイッチ 111 が「ON」になっていないと判定した場合（ステップ S 801：NO）、第 2 始動口スイッチ 112 からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、第 2 始動口スイッチ 112 が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 803）。ここで、第 2 始動口スイッチ 112 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 803：YES）、払出制御部を制御して 3 個の賞球を払い出す（ステップ S 804）。

30

【0435】

CPU101 は、ステップ S 804 の処理を実行した場合、又は第 2 始動口スイッチ 112 が「ON」になっていないと判定した場合（ステップ S 803：NO）、普通入賞口スイッチ 118 が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 805）。ここで、普通入賞口スイッチ 118 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 805：YES）、払出制御部を制御して 10 個の賞球を払い出す（ステップ S 806）。

【0436】

CPU101 は、ステップ S 806 の処理を実行した場合、又は普通入賞口スイッチ 118 が「ON」になっていないと判定した場合（ステップ S 805：NO）、大入賞口スイッチ 116 からの検知信号が入力されたか否かに基づいて、大入賞口スイッチ 116 が「ON」になったか否かを判定する（ステップ S 807）。ここで、大入賞口スイッチ 116 が「ON」になっていないと判定された場合（ステップ S 807：NO）、ステップ S 809 に処理が進められる。

40

【0437】

CPU101 は、大入賞口スイッチ 116 が「ON」になったと判定した場合（ステップ S 807：YES）、払出制御部を制御して 15 個の賞球を払い出す（ステップ S 808）。

【0438】

50

なお、本実施形態では、大当たり遊技におけるラウンド遊技中の大入賞口 1 3 への遊技球の入賞に応じて賞球の払い出しが行われた場合、その払出は、ラウンド遊技が長開放ラウンド遊技であるか或いは短開放ラウンド遊技であるかに関わらず、合計獲得数のカウントや表示の対象となる。また、ラウンド遊技が長開放ラウンド遊技である場合には、今回獲得数のカウントや表示の対象にもなる。

【0439】

一方、大当たり遊技中ではないときに大入賞口 1 3 への遊技球の入賞に応じて賞球の払い出しが行われた場合は、その払出は、今回獲得数のカウントや表示の対象とはならず、また、合計獲得数のカウントや表示の対象ともならない。

【0440】

C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 0 8 の処理を実行した場合、又は大入賞口スイッチ 1 1 6 が「ON」になっていないと判定した場合(ステップ S 8 0 7 : NO)、ステップ S 8 0 2 、ステップ S 8 0 4 、ステップ S 8 0 6 、又はステップ S 8 0 8 の処理を行ったか否かに基づいて、賞球の払い出しがあったか否かを判断する(ステップ S 8 0 9 )。

【0441】

C P U 1 0 1 は、賞球の払い出しがあったと判断した場合(ステップ S 8 0 9 : YES)、賞球の払い出しが行われたことを通知する入賞指定コマンドを R A M 1 0 3 にセットする(ステップ S 8 1 0 )。

【0442】

この入賞指定コマンドは、遊技球が入賞した箇所を示す情報を含むものであり、ステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 1 3 0 に送信される。

【0443】

なお、他の実施形態では、遊技球が入賞した箇所を示す情報に加えて、当該箇所への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球数を示す情報を含む入賞指定コマンドを演出制御部 1 3 0 に送信するようにしてよい。

【0444】

[演出制御部 1 3 0 によるタイマ割込み処理]

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、演出制御部 1 3 0 の C P U 1 3 1 は、後述するタイマ割込み処理を行う周期である C T C 周期を設定する。そして、C P U 1 3 1 は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等を更新する乱数更新処理を C T C 周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、C P U 1 3 1 は、パチンコ遊技機 1 が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、C T C 周期でタイマ割込み処理を繰り返す。

【0445】

以下、図 4 2 を参照しつつ、演出制御部 1 3 0 において実行されるタイマ割込み処理について説明する。ここで、図 4 2 は、演出制御部 1 3 0 において実行されるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。C P U 1 3 1 は、遊技制御部 1 0 0 で行われるタイマ割込み処理と同様に、図 4 2 に例示されている一連の処理を一定時間(例えば 4 ミリ秒)毎に繰り返し実行する。なお、図 4 2 以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 1 3 0 で行われる処理は、R O M 1 3 2 に記憶されているプログラムに基づいて C P U 1 3 1 が発行する命令に従って行われる。

【0446】

C P U 1 3 1 は、まず、遊技制御部 1 0 0 からのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行する(ステップ S 1 0 )。このコマンド受信処理については、図 4 3 及び図 4 4 に基づいて後に詳述する。

【0447】

ステップ S 1 0 の処理に続いて、C P U 1 3 1 は、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 からの操作情報の入力の有無に基づいて、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 が操作されたか否かを判定する(ステップ S 4 0 )。ここで、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 が操作されたと判定した場合(ステップ S 4 0 : YES)、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 が操

10

20

30

40

50

作されたことを通知するための操作コマンドをRAM133にセットする(ステップS50)。この操作コマンドが画像音響制御部140及びランプ制御部150へ送信されることによって、演出ボタン26又は演出キー27の操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

【0448】

CPU131は、演出ボタン26及び演出キー27がいずれも操作されていないと判定した場合(ステップS40: NO)、又はステップS50の処理を実行した場合、送信処理を実行する(ステップS60)。具体的には、ステップS10やステップS50の処理によってRAM133にセットされたコマンドを画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信する。この送信処理が行われることによって、画像表示や音声出力等による演出の実行が画像音響制御部140に対して指示され、各種ランプの点灯や演出役物7の動作による演出の実行等がランプ制御部150に対して指示される。

10

【0449】

ステップS60の処理に続いて、CPU131は、データ転送処理を実行する(ステップS70)。具体的には、画像音響制御に関するデータが画像音響制御部140から送信されるので、そのデータをランプ制御部150に転送する。これにより、液晶表示器5及びスピーカ24によって行われている演出と同期するように、演出役物7や盤ランプ25等の演出媒体による演出がランプ制御部150によって制御される。

20

【0450】

【演出制御部130によるコマンド受信処理】

図43及び図44は、図42のステップS10におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図43に例示されるように、CPU131は、まず、遊技制御部100から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する(ステップS11)。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合(ステップS11: NO)、ステップS40に処理が進められる。

30

【0451】

CPU131は、遊技制御部100からのコマンドを受信したと判定した場合(ステップS11: YES)、そのコマンドがステップS206(図31参照)又はステップS212(図31参照)の処理に応じて遊技制御部100から送信された保留コマンドであるか否かを判定する(ステップS12)。ここで、保留コマンドではないと判定された場合(ステップS12: NO)、後述するステップS14に処理が進められる。

30

【0452】

CPU131は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合(ステップS12: YES)、保留コマンド受信処理を実行する(ステップS13)。この保留コマンド受信処理については、図45に基づいて後に詳述する。

40

【0453】

CPU131は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合(ステップS12: NO)、そのコマンドがステップS409(図33参照)の処理に応じて送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する(ステップS14)。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合(ステップS14: NO)、後述するステップS19に処理が進められる。

【0454】

CPU131は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合(ステップS14: YES)、変動開始コマンド受信処理を実行する(ステップS15)。この変動開始コマンド受信処理については、図46に基づいて後に詳述する。

40

【0455】

CPU131は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合(ステップS14: NO)、そのコマンドがステップS413(図33参照)の処理に応じて遊技制御部100から送信された変動停止コマンドであるか否かを判定する(ステップS19)。CPU131は、変動停止コマンドであると判定した場合(ステップS19: YES)

50

S)、装飾図柄の変動表示を終了して図柄変動開始時に実行された特別図柄判定の判定結果を示す装飾図柄を停止表示する処理の実行を指示する変動演出終了コマンドをRAM133にセットする(ステップS20)。

【0456】

この変動演出終了コマンドがステップS60の処理によって画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信されることによって、第1特別図柄判定(又は第2特別図柄判定)の判定結果を示す特別図柄が第1特別図柄表示器41(又は第2特別図柄表示器42)に停止表示されるのに伴い、第1特別図柄判定(又は第2特別図柄判定)の判定結果を示す装飾図柄が液晶表示器5に停止表示されることになる。

【0457】

CPU131は、受信したコマンドが変動停止コマンドではないと判定した場合(ステップS19: NO)、図44に例示されるように、そのコマンドがステップS484(図36参照)の処理に応じて遊技制御部100から送信されたオープニングコマンドであるか否かを判定する(ステップS22)。ここで、オープニングコマンドではないと判定された場合(ステップS22: NO)、後述するステップS25に処理が進められる。

【0458】

CPU131は、受信したコマンドがオープニングコマンドであると判定した場合(ステップS22: YES)、オープニングコマンド受信処理を実行する(ステップS23)。このオープニングコマンド受信処理については、図50に基づいて後に詳述する。

【0459】

CPU131は、受信したコマンドがオープニングコマンドではないと判定した場合(ステップS22: NO)、そのコマンドがステップS607(図38参照)の処理に応じて遊技制御部100から送信されたラウンド開始コマンドであるか否かを判定する(ステップS25)。ここで、受信したコマンドがラウンド開始コマンドではないと判定された場合(ステップS25: NO)、後述するステップS27に処理が進められる。

【0460】

CPU131は、受信したコマンドがラウンド開始コマンドであると判定した場合(ステップS25: YES)、ラウンド中演出の開始を指示するラウンド中演出開始コマンドをRAM133にセットする(ステップS26)。ここで、RUBに係るラウンド中演出の開始を指示する場合、オープニング期間中にラウンド数示唆演出を行ったコンビを示す情報を含むラウンド中演出開始コマンドをセットする。このラウンド中演出開始コマンドがステップS60の送信処理によって画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信されることにより、ラウンド遊技に伴うラウンド中演出が開始されることになる。

【0461】

なお、後に詳述するが、RUBに係る大当たり遊技が開始される場合、オープニング期間の開始時期において、ラウンド数示唆演出を行うコンビを示す情報を含むオープニングコマンドが演出制御部130から送信される。このため、画像音響制御部140のCPU141は、オープニングコマンドを受信することによって、ラウンド数示唆演出を行うコンビを特定可能である。したがって、CPU131は、ステップS26において、RUBに係るラウンド中演出の開始を指示する場合であっても、ラウンド数示唆演出を行ったコンビを示す情報を含まないラウンド中演出開始コマンドをセットするようにしてもよい。

【0462】

CPU131は、受信したコマンドがラウンド開始コマンドではないと判定した場合(ステップS25: NO)、そのコマンドがステップS616(図38参照)の処理に応じて遊技制御部100から送信されたエンディングコマンドであるか否かを判定する(ステップS27)。ここで、受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判定された場合(ステップS27: NO)、後述するステップS29に処理が進められる。

【0463】

CPU131は、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判定した場合(ステップS27: YES)、エンディング演出開始コマンドをRAM133にセットする(

10

20

30

40

50

ステップ S 28)。

【0464】

このエンディング演出開始コマンドがステップ S 60 の送信処理によって画像音響制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信されることにより、エンディング期間中におけるエンディング演出が開始される。

【0465】

CPU131 は、受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判定した場合(ステップ S 27: NO)、そのコマンドがステップ S 810(図 41 参照)の処理に応じて遊技制御部 100 から送信された入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ S 29)。

10

【0466】

CPU131 は、受信したコマンドが入賞指定コマンドであると判定した場合(ステップ S 29: YES)、入賞通知コマンドを RAM133 にセットする(ステップ S 30)。

【0467】

この入賞通知コマンドは、遊技球が入賞した箇所を通知するコマンドであって、ステップ S 60 の送信処理によって画像音響制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信される。

【0468】

なお、本実施形態では、入賞指定コマンドに含まれる情報を CPU131 が画像音響制御部 140 へとそのまま送信し、画像音響制御部 140 において、その情報に応じた演出内容を決定して当該演出内容の演出を実行する場合について説明する。これに対して、遊技球が入賞した箇所を示す情報と、当該箇所への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球数を示す情報を含む入賞指定コマンドを遊技制御部 100 から受信するといった構成を採用する場合には、ステップ S 30 において、以下のような処理を実行するよしてもよい。

20

【0469】

すなわち、CPU131 が、入賞指定コマンドに含まれる 2 つの情報に基づいて、払い出賞球数に係る演出の演出内容を設定し、ステップ S 30 において、その設定内容での演出の実行を指示するコマンドをセットするよにもよい。例えば、遊技球が入賞した箇所が大入賞口 13 であることを示す情報と、その入賞に応じて「15」個の賞球が払い出されたことを示す情報とを含む入賞指定コマンドを遊技制御部 100 から受信した場合には、表示中の今回獲得数画像が示す今回獲得数が「15」加算された値となるように今回獲得数画像の更新を指示するコマンドをセットする。

30

【0470】

一方、CPU131 は、受信したコマンドが入賞指定コマンドではないと判定した場合(ステップ S 29: NO)、その他のコマンドに応じた処理を実行する(ステップ S 31)。

【0471】

[演出制御部 130 による保留コマンド受信処理]

40

以下、図 45 を参照しつつ、遊技制御部 100 から送信された保留コマンドを受信した演出制御部 130 において実行される保留コマンド受信処理について説明する。ここで、図 45 は、図 43 のステップ S 13 における保留コマンド受信処理の詳細フローチャートである。

【0472】

CPU131 は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合(ステップ S 12: YES)、図 45 に例示されるように、RAM133 に記憶されている特別図柄判定の保留数を「1」加算した値に更新する(ステップ S 131)。具体的には、保留コマンド内の事前判定情報に含まれている入賞始動口情報に基づいて、受信した保留コマンドが第 1 特別図柄判定に係る保留コマンドであるか或いは第 2 特別図柄判定に係る保留コマ

50

ンドであるかを判別し、その判別結果に基づいて、第1特別図柄判定に係る保留数又は第2特別図柄判定に係る保留数を「1」加算した値に更新する。

【0473】

そして、CPU131は、受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報をRAM133に格納し(ステップS132)、保留アイコンの新規表示の実行を指示するアイコン表示コマンドをRAM133にセットする(ステップS133)。

【0474】

このアイコン表示コマンドは、入賞始動口情報を含むものであって、ステップS60の送信処理によって画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信される。これにより、第1特別図柄判定に係る保留アイコン又は第2特別図柄判定に係る保留アイコンが新たに表示されることになる。

10

【0475】

[演出制御部130による変動開始コマンド受信処理]

以下、図46を参照しつつ、遊技制御部100から送信された変動開始コマンドを受信した演出制御部130において実行される変動開始コマンド受信処理について説明する。ここで、図46は、図43のステップS15における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。

20

【0476】

CPU131は、遊技制御部100から受信したコマンドが、ステップS406(図33参照)の処理に応じて遊技制御部100から送信された変動開始コマンドであると判定した場合(ステップS14: YES)、上述した乱数更新処理によって適宜更新される演出乱数について、遊技制御部100から変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してRAM133に格納する(ステップS151)。そして、受信した変動開始コマンドを解析する(ステップS152)。

20

【0477】

この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す入賞始動口情報、特別図柄の変動パターンの設定情報、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定することができる。すなわち、大当たりであるか或いはハズレであるか、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを特定することができる。また、変動パターンの設定情報に基づいて変動パターンがハズレ用の変動パターンであるか否かを特定することにより、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断することができる。また、同じく変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動時間を特定することができる。また、遊技状態を示す情報に基づいて、パチンコ遊技機1の現在の遊技状態を特定することができる。

30

【0478】

変動開始コマンドを解析すると、CPU131は、その解析結果に基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の変動演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理を実行する(ステップS153)。この変動演出パターン設定処理が実行されることによって、装飾図柄の変動態様、リーチ演出の有無、リーチ成立のタイミング、リーチ図柄を構成する装飾図柄の種類、リーチ演出の内容、停止表示される装飾図柄の種類等が決定される。この変動演出パターン設定処理については、図47～図49に基づいて後に詳述する。

40

【0479】

続いて、CPU131は、ステップS153の処理で設定した演出パターンで装飾図柄が変動表示されているときに実行する各種予告演出の内容を設定する予告演出パターン設定処理を実行する(ステップS158)。詳細な説明は省略するが、このステップS158の処理が実行されることにより、例えば、キャラクタがセリフを発するセリフ予告演出、演出画像の表示が段階的に発展していくステップアップ予告演出等の各種予告演出を実

50

行するか否かが決定される。また、これらの予告演出を実行する場合には、その演出態様が併せて決定される。例えばセリフ予告演出を実行すると決定された場合、セリフ予告演出に登場させるキャラクタの種類、そのキャラクタが発するセリフの内容や文字色等が決定される。

【0480】

次に、CPU131は、ステップS153の処理で設定した変動演出パターンでの変動演出の開始、及びステップS158の処理で設定した予告演出パターンでの予告演出の開始を指示する変動演出開始コマンドをRAM133にセットする（ステップS159）。

【0481】

この変動演出開始コマンドは、ステップS153の処理によって設定された変動演出パターンを示す情報と、ステップS158の処理によって設定された変動演出パターンを示す情報を含むものであり、ステップS60の送信処理によって画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信される。これにより、演出制御部130において演出パターンが決定された変動演出及び予告演出が、画像音響制御部140及びランプ制御部150によって実現されることになる。

10

【0482】

ステップS159の処理に続いて、CPU131は、RAM133に記憶されている保留数を「1」減算する（ステップS160）。具体的には、遊技制御部100から受信した変動開始コマンドが第1特別図柄判定に係る図柄変動の開始を通知するものである場合には、第1特別図柄判定の保留数を「1」減算した値に更新する。一方、受信した変動開始コマンドが第2特別図柄判定に係る図柄変動の開始を通知するものである場合には、第2特別図柄判定の保留数を「1」減算した値に更新する。

20

【0483】

[演出制御部130による変動演出パターン設定処理]

図47～図49は、図46のステップS153における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。ステップS152の処理に続いて、図47に例示されるように、CPU131は、例えば遊技制御部100から受信した変動開始コマンドに含まれている情報に基づいて、現在の遊技状態が確変遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1531）。ここで、確変遊技状態であると判断された場合（ステップS1531：YES）、後述するステップS1539（図48参照）に処理が進められる。

30

【0484】

CPU131は、現在の遊技状態が確変遊技状態ではないと判断した場合（ステップS1531：NO）、例えば遊技制御部100から受信した変動開始コマンドに含まれているリーチ演出に係る設定情報に基づいて、今回の特別図柄の変動表示に伴ってリーチ有り演出を行う必要があるか否かを判断する（ステップS1532）。

【0485】

CPU131は、リーチ有り演出を行う必要がないと判断した場合（ステップS1532：NO）、装飾図柄を変動表示してから停止表示するまでのリーチ無し演出の変動演出パターンを設定する（ステップS1533）。

40

【0486】

ROM132には、リーチ演出を伴わない変動演出に関して、ハズレリーチ無し演出テーブルが記憶されている。このハズレリーチ無し演出テーブルとして、例えば、3秒用、8秒用、18秒用というように、遊技制御部100において決定される変動パターン（変動時間）に対応する演出テーブルが3種類設けられている。ステップS1533において、CPU131は、これらの演出テーブルの中から、変動開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、1の演出テーブルを選択する。例えば設定情報に特別図柄の変動時間が8秒であることを示す変動パターンの設定情報が含まれている場合、8秒用の演出テーブルを選択する。

【0487】

各演出テーブルにおいては、演出乱数と1又は複数の装飾図柄の変動演出パターンとが

50

対応付けられている。ここで、変動演出パターンとは、例えば、左図柄が停止した後に、右図柄が停止してから最後に中図柄が停止するといった、装飾図柄の変動態様を示すものである。CPU131は、選択した演出テーブルに格納されている多数の変動演出パターンの中から、ステップS151の処理で取得した演出乱数に対応する変動演出パターンを読み出すことによって、装飾図柄の変動態様に関する1つの変動演出パターンを選択する。これにより、リーチ無し演出の変動演出の変動演出パターンが設定される。

#### 【0488】

ステップS1533の処理に続いて、CPU131は、変動開始コマンドに含まれている判定図柄の設定情報に基づいて、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42において判定図柄が停止表示されるのに伴って液晶表示器5に停止表示する装飾図柄を設定する(ステップS1534)。

10

#### 【0489】

一方、CPU131は、リーチ有り演出を行う必要があると判断した場合(ステップS1532: YES)、上記ステップS1533の処理と同様にリーチ有り演出用或いは大当たり用の演出テーブルを用いて、リーチ成立までの変動演出パターンを設定する(ステップS1535)。そして、例えば遊技制御部100から受信した変動開始コマンドに含まれている各種設定情報に基づいて、リーチ成立時に左列及び右列の有効ライン上に停止表示されるリーチ図柄を決定する(ステップS1536)。次に、CPU131は、リーチ構成を決定する(ステップS1537)。このリーチ構成を決定する処理は、具体的には、リーチ成立直後に行うリーチ演出としてノーマルリーチ演出及びSPリーチ演出のいずれか一方を選択し、選択したノーマルリーチ演出又はSPリーチ演出に続いてSPSPリーチ演出を行うか否かを決定する処理である。なお、これらのリーチ演出は、特別図柄の変動表示に伴って行われるものであるため、リーチ構成は、特別図柄の変動時間に基づいて決定される。これにより、図6に例示されるようなリーチ演出の流れが決定される。

20

#### 【0490】

なお、ここでは、ステップS1535～ステップS1537の順に3つの処理を行ってリーチ演出パターンを決定する場合について説明したが、これら3つの処理の実行順序は他の順序であってもよい。また、リーチ演出パターンを3つの処理を行って決定するのではなく、1つの処理で決定するようにしてもよい。

30

#### 【0491】

このように、ステップS1537の処理が行われた場合、ステップS1533の処理が行われた場合と同様に、ステップS1534に処理が進められる。

#### 【0492】

一方、CPU131は、現在の遊技状態が確変遊技状態であると判断した場合(ステップS1531: YES)、バトル演出モードに対応した変動演出を実行するために、以下のような処理を実行する。

#### 【0493】

すなわち、CPU131は、図48に例示されるように、変動開始コマンドに含まれる図柄の設定情報に基づいて、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判断する(ステップS1539)。ここで、大当たりではないと判断した場合(ステップS1539: NO)、リーチ無し演出の変動演出パターンを設定し(ステップS1540)、変動演出終了時に停止表示する装飾図柄(例えば、ハズレを示すバラケ目)を設定する(ステップS1541)。

40

#### 【0494】

CPU131は、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であると判断した場合(ステップS1539: YES)、受信した変動開始コマンドに含まれる図柄の設定情報に基づいて、大当たり図柄Y1(図5参照)に対応する16R確変大当たりであるか否かを判断する(ステップS1542)。ここで、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりであると判断した場合(ステップS1542: YES)、図13に基づいて上述したように、最終的に7図柄揃いの16R確変大当たりが表示されることになるバトルリーチ演出

50

に関する演出ルートを、特別図柄の変動パターンに基づいて選択する（ステップS1543）。具体的には、例えば、特別図柄の変動パターンと、16R確変大当たりに係るバトルリーチ演出の演出ルートとを対応付けたテーブルをROM132に予め記憶しておき、遊技制御部100から受信した変動開始コマンドに含まれる設定情報が示す変動パターンに対応する演出ルートを読み出すことによって、16R確変大当たりに係る1の演出ルートを選択する。このように、演出ルートが選択されると、その情報が設定情報としてRAM133にセットされる。なお、詳細な説明は省略するが、このステップS1543の処理が行われることにより、自タッグチームのキャラK1とキャラGRのどちらがバトルを行ふか等も併せて決定される。

## 【0495】

次に、CPU131は、ステップS1543の処理でRAM133にセットされた演出ルートの設定情報に基づいて、選択した演出ルートが連打演出（図13（K）参照）を含むか否かを判断する（ステップS1544）。ここで、連打演出を含まないと判断された場合（ステップS1544：NO）、後述するステップS1546に処理が進められる。

## 【0496】

CPU131は、選択した演出ルートが連打演出を含むと判断した場合（ステップS1544：YES）、連打演出パターンを設定してその設定情報をRAM133にセットする（ステップS1545）。具体的には、連打演出を行った後に最終的に7図柄揃いとなる16R確変大当たりが報知されることになるのは、図13（K）に示される連打演出に成功して図13（G）の7図柄揃いへと進む演出ルートか、或いは、図13（K）に示される連打演出に失敗して友情復活演出（図13（L）参照）を経由してカットイン復活演出（図13（Q）参照）へと進む演出ルートのどちらかである。このため、CPU131は、ステップS1543の処理で前者の演出ルートを選択している場合には、成功連打演出（図15（B）～（D）参照）の連打演出パターンを設定し、逆に、後者の演出ルートを選択している場合には、失敗連打演出（図14（B）～（D）参照）の連打演出パターンを設定する。

## 【0497】

CPU131は、ステップS1545の処理を実行した場合、又は選択した演出ルートが連打演出を含まないと判断した場合（ステップS1544：NO）、ステップS1543の選択結果に基づいて、選択した演出ルートが友情復活演出を含むか否かを判断する（ステップS1546）。ここで、友情復活演出を含まないと判断された場合（ステップS1546：NO）、後述するステップS1548に処理が進められる。

## 【0498】

CPU131は、友情復活演出を含むと判断した場合（ステップS1546：YES）、仲間が揃わない友情復活演出パターンを設定してその設定情報をRAM133にセットする（ステップS1547）。本実施形態では、友情復活演出（図13（L）参照）で仲間が揃うこととはRUBの当選を意味し、図13の表記から明らかなように、今回の変動が7図柄揃いの16R確変大当たりとなる場合には、仲間が揃わない友情復活演出パターンを設定して、その設定情報をRAM133にセットする。なお、仲間が揃わない（5人全員が集合した状態とならない）友情復活演出パターンには、最終的に仲間が1人しか揃わない演出パターンと、最終的に仲間が2人揃う演出パターンと、最終的に仲間が3人揃う演出パターンと、最終的に仲間が4人揃う演出パターンとが用意されており、CPU131は、例えば乱数を用いた演出抽選を行って、これらの演出パターンのいずれかを選択する。

## 【0499】

CPU131は、ステップS1547の処理を実行した場合、又は友情復活演出を含まないと判断した場合（ステップS1546：NO）、ステップS1543の選択結果に基づいて、今回選択した演出ルートによるバトルリーチ演出が、カットイン復活演出（図13（Q）参照）を含むか否かを判断する（ステップS1548）。ここで、カットイン復活演出を含まないと判断した場合（ステップS1548：NO）、今回の変動演出終了時

10

20

30

40

50

に停止表示する装飾図柄（ここでは、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりを示す7図柄）を設定してその設定情報をRAM133にセットする（ステップS1549）。

【0500】

CPU131は、カットイン復活演出を含むと判断した場合（ステップS1548：YES）、キャラ決定用乱数を取得してRAM133に格納する（ステップS1551）。このキャラ決定用乱数は、上述した乱数更新処理が行われる毎に「1」加算され、CPU131は、変動開始コマンドを受信した時点のカウント値をキャラ決定用乱数として取得する。

【0501】

ステップS1551の処理に続いて、CPU131は、保留されている第2特別図柄判定の中に、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりと判定されることになるものが含まれているか否かを判断する（ステップS1552）。具体的には、保留コマンドを受信する毎に保留コマンドに含まれる事前判定情報がRAM133に格納される一方で、保留が消化される際にはその保留に対応する事前判定情報が破棄されるので、CPU131は、現時点でRAM133に記憶されている第2特別図柄判定に係る事前判定情報の中に、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりを示すものがあるか否かを判断する。

【0502】

このステップS1552の処理は、ステップS1542の処理で大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりであると判断された場合に行われるので、実質的に、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりの保留連が発生するか否かを判断する処理であると言える。

【0503】

CPU131は、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものがないと判断した場合（ステップS1554：NO）、16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブル（図19（A）参照）をROM132から読み出してRAM133にセットする（ステップS1553）。そして、ステップS1543の選択結果に基づいて、敵タッグチームとのバトルを行う自タッグチームのバトルキャラが、キャラKIであるか否かを判断する（ステップS1554）。

【0504】

CPU131は、バトルキャラがキャラKIであると判断した場合（ステップS1554：YES）、キャラGR又はキャラMEを選択する（ステップS1555）。具体的には、バトルキャラであるキャラKIと、ステップS1551の処理で取得したキャラ決定用乱数とに対応する示唆キャラ種別として、キャラGR又はキャラMEを16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、キャラGR又はキャラMEを選択する。

【0505】

CPU131は、自タッグチームのバトルキャラがキャラKIではないと判断した場合（ステップS1554：NO）、すなわちバトルキャラがキャラGRである場合、キャラKI、キャラME、又はキャラYUを選択する（ステップS1558）。具体的には、バトルキャラであるキャラGRと、ステップS1551の処理で取得したキャラ決定用乱数とに対応する示唆キャラ種別として、キャラKI、キャラME、又はキャラYUを16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、キャラKI、キャラME、又はキャラYUを選択する。

【0506】

一方、CPU131は、保留されている第2特別図柄判定の中に大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりとなるものがあると判断した場合（ステップS1552：YES）、16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブル（図19（B）参照）をROM132から読み出してRAM133にセットする（ステップS1557）。

10

20

30

40

50

## 【0507】

図19(B)の表記から明らかなように、大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりの保留連が発生する場合、バトルキャラがキャラKIであるか或いはキャラGRであるかに関わらず、キャラMA又はキャラYUがカットイン復活演出に登場することになる。

## 【0508】

CPU131は、ステップS1557の処理を行うと、ステップS1551の処理で取得したキャラ決定用乱数に対応する示唆キャラ種別として、キャラMA又はキャラYUを16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブルから読み出すことによって、キャラMA又はキャラYUを選択する(ステップS1558)。

10

## 【0509】

このように、ステップS1555の処理、ステップS1556の処理、又はステップS1558の処理が行われると、ステップS1548の処理で「NO」と判断された場合と同様に、ステップS1549に処理が進められる。

## 【0510】

一方、サブCPU131は、今回の変動が大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりではないと判断した場合(ステップS1542: NO)、図49に例示されるように、遊技制御部100から受信した変動開始コマンドに含まれる図柄の設定情報に基づいて、今回の変動がRUBになるか否かを判断する(ステップS1560)。ここで、今回の変動がRUBになると判断した場合(ステップS1560: YES)、変動開始コマンドに含まれる変動パターンの設定情報に基づいて、図13に基づいて上述したように、最終的にRUB図柄(数字の装飾図柄に「RUSH」の文字が重畳表示されたもの)が表示されることになるバトルリーチ演出に関する演出ルートを選択する(ステップS1561)。

20

## 【0511】

具体的には、例えば、特別図柄の変動パターンと、RUBに係るバトルリーチ演出の演出ルートとを対応付けたテーブルをROM132に予め記憶しておき、遊技制御部100から受信した変動開始コマンドに含まれる設定情報が示す変動パターンに対応する演出ルートを読み出すことによって、RUBに係る1の演出ルートを選択する。このように、演出ルートが選択されると、その情報が設定情報としてRAM133にセットされる。また、ステップS1543(図48参照)の処理と同様に、自タグチームのキャラKIとキャラGRのどちらがバトルを行うか等も併せて決定される。

30

## 【0512】

ステップS1561の処理に続いて、CPU131は、ステップS1561の選択結果に基づいて、選択した演出ルートが連打演出(図13(K)参照)を含むか否かを判断する(ステップS1562)。ここで、連打演出を含まないと判断された場合(ステップS1562: NO)、後述するステップS1564に処理が進められる。

## 【0513】

CPU131は、選択した演出ルートが連打演出を含むと判断した場合(ステップS1562: YES)、失敗連打演出(図14(B)~(D)参照)の連打演出パターンを設定する(ステップS1563)。ここで、失敗連打演出の連打演出パターンを設定しているのは、図13の表記から明らかなように、連打演出(図13(K)参照)を経由してRUB図柄表示(ここでは図13(M)のRUB図柄表示)に演出を進行させるためには、連打演出を失敗に終わらせる必要があるためである。

40

## 【0514】

CPU131は、ステップS1563の処理を実行した場合、又は選択した演出ルートが連打演出を含まないと判断した場合(ステップS1562: NO)、ステップS1561の選択結果に基づいて、選択した演出ルートが友情復活演出を含むか否かを判断する(ステップS1564)。ここで、友情復活演出を含まないと判断された場合(ステップS1564: NO)、後述するステップS1566に処理が進められる。

50

## 【0515】

CPU131は、友情復活演出を含むと判断した場合（ステップS1564：YES）、仲間が全員揃う友情復活演出パターンを設定してその設定情報をRAM133にセットする（ステップS1565）。なお、ここで仲間が全員揃う友情復活演出パターンを設定しているのは、図13の表記から明らかのように、友情復活演出（図13（L）参照）で仲間が揃わるのは、特殊図柄表示（図13（N）参照）、又は特殊図柄表示（図13（P）参照）とカットイン復活演出（図13（Q）参照）へと演出が進行する場合であり、今回の変動がRUBの当選となる場合には、友情復活演出に成功して図13（M）のRUB図柄表示に演出を進行させる必要があるためである。

## 【0516】

なお、仲間が全員揃う友情復活演出パターンには、仲間が1人ずつ増えて行って最終的に5人全員が揃うパターンと、仲間が2人揃った後に残り3人が集合して5人全員が揃うパターンとを含む複数のパターンが用意されており、CPU131は、例えば乱数を用いた演出抽選を行って、これらの演出パターンのいずれかを選択する。

10

## 【0517】

CPU131は、ステップS1565の処理を実行した場合、又は友情復活演出を含まないと判断した場合（ステップS1564：NO）、ステップS1561の選択結果に基づいて、今回選択した演出ルートでバトルリーチ演出を行った場合に、どこかのタイミングでお助けコンビが登場するか否かを判断する（ステップS1566）。すなわち、今回の演出ルートが、お助けコンビ登場演出（図13（I）参照）を含むか否かを判断する。

20

## 【0518】

CPU131は、お助けコンビが登場しないと判断した場合（ステップS1566：NO）、今回の変動演出終了時に停止表示する装飾図柄（ここでは、「RUSH」の文字を重畳させる7図柄以外の装飾図柄）を設定してその設定情報をRAM133にセットする（ステップS1567）。

## 【0519】

一方、CPU131は、お助けコンビが登場すると判断した場合（ステップS1566：YES）、コンビ決定用乱数を取得してRAM133に格納する（ステップS1568）。このコンビ決定用乱数は、上述した乱数更新処理が行われる毎に「1」加算され、CPU131は、変動開始コマンドを受信した時点のカウント値をコンビ決定用乱数として取得する。

30

## 【0520】

ステップS1568の処理に続いて、CPU131は、お助けコンビ決定テーブル（図25（A）参照）をROM132から読み出してRAM133にセットする（ステップS1569）。そして、RUB種別に応じたコンビを選択してコンビ情報をセットする（ステップS1570）。具体的には、お助けコンビ決定テーブルをRAM133にセットした後、受信した変動開始コマンドに含まれる図柄の設定情報により特定されるRUB種別と、ステップS1568の処理で取得したコンビ決定用乱数とに対応するコンビ種別をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、いずれか1つのコンビを選択する。そして、バトルリーチ演出中のお助けコンビ登場演出で3種類のタッグチームのいずれかが登場することと、そのタッグチームを示す情報をコンビ情報としてRAM133にセットする。ステップS1570の処理が行われた場合、上述したステップS1567に処理が進められる。

40

## 【0521】

一方、CPU131は、今回の変動がRUBにならないと判断した場合（ステップS1560：NO）、すなわち、大当たり図柄Y7～Y9（図5参照）のいずれかが停止表示されることになる場合、変動開始コマンドに含まれる変動パターンの設定情報に基づいて、図13に基づいて上述したように、最終的に特殊図柄が確定表示されることになるバトルリーチ演出に関する演出ルートを選択する（ステップS1572）。

## 【0522】

50

次に、CPU131は、ステップS1572の選択結果に基づいて、選択した演出ルートが連打演出（図13（K）参照）を含むか否かを判断する（ステップS1573）。ここで、連打演出を含まないと判断された場合（ステップS1573：NO）、後述するステップS1575に処理が進められる。

【0523】

CPU131は、選択した演出ルートが連打演出を含むと判断した場合（ステップS1573：YES）、失敗連打演出（図14（B）～（D）参照）の連打演出パターンを設定する（ステップS1574）。なお、失敗演出パターンを設定しているのは、図13の表記から明らかなように、連打演出（図13（K）参照）の成功は大当たり図柄Y1に対応する7図柄揃いの16R確変大当たりを意味し、今回の変動終了時に大当たり図柄Y7～Y9のいずれかが停止表示される場合には、特殊図柄表示（図13（C）参照）、又は友情復活演出（図13（L）参照）へと演出を進行させる必要があるためである。  
10

【0524】

CPU131は、ステップS1574の処理を実行した場合、又は選択した演出ルートが連打演出を含まないと判断した場合（ステップS1573：NO）、ステップS1572の選択結果に基づいて、選択した演出ルートが友情復活演出を含むか否かを判断する（ステップS1575）。ここで、友情復活演出を含まないと判断された場合（ステップS1575：NO）、ステップS1567に処理が進められる。

【0525】

CPU131は、友情復活演出を含むと判断した場合（ステップS1575：YES）、ステップS1547（図48参照）の処理と同様に、仲間が全員は揃わない友情復活演出パターンを設定する（ステップS1576）。なお、仲間が全員揃う友情復活演出はRUBの当選を意味するため、ここでは、仲間が全員は揃わない友情復活演出パターンが設定される。  
20

【0526】

ステップS1576の処理が実行された場合、又は友情復活演出を含まないと判断された場合（ステップS1575：NO）、上述したステップS1567に処理が進められる。  
。

【0527】

このように、確変遊技状態における特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となった場合、CPU131は、その大当たりの種類に応じたバトルリーチ演出に関する演出ルート（演出の順序）を設定する。そして、この演出ルートの設定情報を含む変動演出開始コマンドが画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信されることにより、図13～図19に基づいて上述したバトルリーチ演出が実現されることになる。  
30

【0528】

[演出制御部130によるオープニングコマンド受信処理]

図50は、図44のステップS23におけるオープニングコマンド受信処理の詳細フローチャートである。

【0529】

CPU131は、遊技制御部100から受信したコマンドがオープニングコマンドであると判定した場合（ステップS22：YES）、図50に例示されるように、今回の大当たり遊技が初当たりによるものであるか否かを判断する（ステップS231）。例えば、通常遊技状態における特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となったことを示す変動停止コマンドを受信した場合に、今回の大当たりが初当たりによるものであると判断することが可能である。このため、CPU131は、このような変動停止コマンドを受信してからオープニングコマンドを受信したか否かに基づいて、今回の大当たり遊技が初当たりによるものであるか否かを判断する。  
40

【0530】

CPU131は、今回の大当たり遊技が初当たりによるものであると判断した場合（ステップS231：YES）、初当たり用のオープニング演出パターンを設定してその設定  
50

情報をRAM133にセットする(ステップS232)。

【0531】

CPU131は、今回の大当たり遊技が初当たりによるものではないと判断した場合(ステップS231: NO)、すなわち、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となって今回の大当たり遊技が開始される場合、例えば、オープニングコマンドに含まれる大当たりの種類を示す情報に基づいて、今回の大当たりが大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりであるか否かを判断する(ステップS233)。

【0532】

CPU131は、今回の大当たりが大当たり図柄Y1に対応する16R確変大当たりであると判断した場合(ステップS233: YES)、7図柄揃いの16R確変大当たり専用のオープニング演出パターンを設定してその設定情報をRAM133にセットする(ステップS234)。

10

【0533】

CPU131は、今回の大当たりが16R確変大当たりではないと判断した場合(ステップS233: NO)、オープニングコマンドに含まれる大当たりの種類を示す情報に基づいて、今回の大当たりがRUBであるか否かを判断する(ステップS235)。ここで、今回の大当たりがRUBではないと判断した場合(ステップS235: YES)、すなわち、大当たり図柄Y7~Y9のいずれかが停止表示される場合、確変転落示唆用のオープニング演出パターンを設定してその設定情報をRAM133にセットする(ステップS236)。

20

【0534】

CPU131は、今回の大当たりがRUBであると判断した場合(ステップS235: YES)、バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場したか否かを判断する(ステップS237)。具体的には、今回の大当たり遊技を開始する契機となった第2特別図柄判定に係る変動演出中において、お助けコンビ登場演出(図13(I)参照)を含むバトルリーチ演出が行われた場合に、お助けコンビ登場演出が行われたこと、及びそのお助けコンビ登場演出に登場したタッグチームを特定可能な情報(以下「コンビ情報」ともいう。)をRAM133に保持しておく(図49のステップS1570参照)。そして、CPU131は、このようなコンビ情報がRAM133に記憶されているか否かに基づいて、バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場したか否かを判断する。

30

【0535】

CPU131は、バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場しなかったと判断した場合(ステップS237: NO)、すなわち、キャラK1がシングルで勝利してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合(図13(D)及び(E)参照)、又は、友情復活演出にて仲間が全員集合してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合(図13(L)及び(M)参照)、以下のようないくつかの処理を行って、オープニング期間中にラウンド数示唆演出を行うタッグチームを4種類のタッグチームのいずれかに決定する。

30

【0536】

CPU131は、まず、コンビ初決定用乱数を取得してRAM133に格納する(ステップS238)。このコンビ初決定用乱数は、上述した乱数更新処理が行われる毎に「1」加算され、CPU131は、オープニングコマンドを受信した時点のカウント値をコンビ初決定用乱数として取得する。

40

【0537】

ステップS238の処理に続いて、CPU131は、OPコンビ初決定テーブル(図25(B)参照)をROM132から読み出してRAM133にセットし(ステップS239)、RUB種別に応じたコンビを選択してRAM133にコンビ情報をセットする(ステップS240)。具体的には、OPコンビ初決定テーブルをセットした後、受信したオープニングコマンドに含まれる大当たりの種類を示す情報によって特定されるRUB種別と、ステップS238の処理で取得したコンビ初決定用乱数とに対応するコンビ種別をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、4種類のタッグチームの中からいず

50

れか1つのタッグチームをコンビとして選択する。そして、選択したコンビを特定可能なコンビ情報を生成してRAM133にセットする。このようにコンビ情報が生成されるのは、ステップS1570(図49参照)の処理が行われなかつたために、RAM133にコンビ情報が記憶されていないからである。

【0538】

ところで、チーム「マッスル兄弟」は、図24等に基づいて上述したように、RUBのラウンド数が「8R」又は「16R」であることを示唆すると共に、RUBのラウンド数が「4R」や「6R」であることを否定する、最上位のタッグチームである。このため、バトルリーチ演出中のお助けコンビとしてチーム「マッスル兄弟」以外のタッグチームが登場した場合には、図26～図28に基づいて上述したように、そのタッグチームをチーム「マッスル兄弟」に昇格させるか否かを決定する昇格抽選を行い、その抽選結果に応じて、オープニング期間に登場するタッグチームをチーム「マッスル兄弟」に変化させることとしている。

【0539】

このため、CPU131は、バトルリーチ演出中にお助けコンビが登場したと判断した場合、コンビ再決定用乱数を取得してRAM133に格納する(ステップS241)。このコンビ再決定用乱数は、上述した乱数更新処理が行われる毎に「1」加算され、CPU131は、オープニングコマンドを受信した時点のカウント値をコンビ再決定用乱数として取得する。

【0540】

ステップS241の処理に続いて、CPU131は、バトルリーチ演出中に登場したコンビ(タッグチーム)に対応するOPコンビ再決定テーブルをROM132から読み出してRAM133にセットする(ステップS242)。具体的には、ステップS1570(図49参照)の処理でRAM133にセットしたコンビ情報に基づいて、お助けコンビ登場演出に登場したタッグチームを特定する。そして、特定したタッグチームに対応するOPコンビ再決定テーブルをセットする。ここで、特定したタッグチームがチーム「デンジャー」である場合には、デンジャー用OPコンビ再決定テーブル(図26参照)をセットする。また、特定したタッグチームがチーム「超人コンビ」である場合には、超人コンビ用OPコンビ再決定テーブル(図27参照)をセットする。また、特定したタッグチームがチーム「2000万馬力」である場合には、2000万馬力用OPコンビ再決定テーブル(図28参照)をセットする。

【0541】

次に、CPU131は、RUB種別に応じたコンビを選択して、コンビ情報を更新する(ステップS243)。具体的には、受信したオープニングコマンドに含まれる大当たりの種類を示す情報によって特定されるRUB種別と、ステップS241の処理で取得したコンビ再決定用乱数とに対応するOPコンビ種別を、ステップS242の処理でセットしたOPコンビ再決定テーブルから読み出すことによって、いずれか1つのコンビを選択する。そして、RAM133に記憶されているコンビ情報が示すコンビが、ここで選択したコンビを示すように、コンビ情報を更新する。

【0542】

なお、図26～図28の表記から明らかなように、コンビとしてチーム「マッスル兄弟」とは異なるタッグチームが再び選択される場合があるため、ステップS243の処理が行われたとしても、コンビ情報が示すコンビが変化しない場合もある。

【0543】

CPU131は、ステップS232の処理を実行した場合、ステップS234の処理を実行した場合、ステップS236の処理を実行した場合、ステップS240の処理を実行した場合、又はステップS243の処理を実行した場合、オープニング演出に関する設定情報を含むオープニングコマンドをRAM133にセットする(ステップS244)。

【0544】

例えば、RUBに係る大当たり遊技がこれから開始される場合、CPU131は、上記

10

20

30

40

50

の設定情報として最新のコンビ情報を含むオープニングコマンドをRAM133にセットする。このオープニングコマンドは、ステップS60の送信処理によって、画像音響制御部140及びランプ制御部150に送信される。これにより、コンビ情報に対応するタッグチームがラウンド数示唆演出を行うオープニング演出が開始されることになる。

#### 【0545】

##### [画像音響制御部140による画像音響制御処理]

以下、図51を参照しつつ、画像音響制御部140において実行される画像音響制御処理について説明する。ここで、図51は、画像音響制御部140において実行される画像音響制御処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0546】

画像音響制御部140のCPU141は、遊技制御部100で行われるタイマ割込み処理と同様に、図51に例示されている一連の処理を一定時間毎に繰り返し実行する。なお、図51以降のフローチャートに基づいて説明する画像音響制御部140で行われる処理は、ROM142に記憶されているプログラムに基づいてCPU141が発行する命令に従って行われる。

#### 【0547】

CPU141は、まず、演出制御部130からのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行する(ステップS91)。このコマンド受信処理については、図52に基づいて後に詳述する。

#### 【0548】

ステップS91の処理に続いて、CPU141は、例えば、演出制御部130からのコマンドの受信状況に基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判断する(ステップS94)。例えば、演出制御部130からオープニングコマンドを受信してから変動演出開始コマンドを受信するまでの期間中であれば、大当たり遊技中であると判断することができる。一方、演出制御部130から変動演出開始コマンドと変動演出終了コマンドとを交互に受信している状態であれば、大当たり遊技中ではないと判断することができる。ここで、大当たり遊技中ではないと判断された場合(ステップS94: NO)、後述するステップS96に処理が進められる。

#### 【0549】

CPU141は、大当たり遊技中であると判断した場合(ステップS94: YES)、大当たり遊技中処理を実行する(ステップS95)。この大当たり遊技中処理については、図54に基づいて後に詳述する。

#### 【0550】

CPU141は、ステップS95の処理を実行した場合、又は大当たり遊技中ではないと判断した場合(ステップS94: NO)、確変遊技状態での変動演出中であるか否かを判断する(ステップS96)。具体的には、演出制御部130から受信する変動演出開始コマンドには、パチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報が含まれるので、確変遊技状態であることを示す情報を含む変動演出開始コマンドを受信してから、このコマンドに従って開始した変動演出の終了を指示する変動演出終了コマンドを受信するまでの期間中であるか否かに基づいて、確変遊技状態での変動演出中であるか否かを判断する。ここで、確変遊技状態での変動演出中ではないと判断された場合(ステップS96: NO)、後述するステップS99に処理が進められる。

#### 【0551】

ところで、本実施形態では、遊技者が賞球の合計獲得数を容易に把握できるようにするために、確変遊技状態で変動演出が行われているときには、バトルリーチ演出が行われていないことを条件として、連チャン中の合計獲得数を液晶表示器5に表示することとしている。

#### 【0552】

このため、CPU141は、確変遊技状態での変動演出中であると判断した場合(ステップS96: YES)、例えばVDPによる演出画像の描画処理状況に基づいて、リーチ

10

20

30

40

50

が成立したか否かを判断する（ステップS97）。ここで、リーチが成立していないと判断された場合（ステップS97：NO）、ステップS99に処理が進められる。

【0553】

CPU141は、リーチが成立したと判断した場合（ステップS97：YES）、遊技者をこれから開始されるバトルリーチ演出に注視させるために、液晶表示器5における払出総賞球数（合計獲得数）の表示を終了させる（ステップS98）。

【0554】

CPU141は、ステップS98の処理を実行した場合、確変遊技状態での変動演出中ではないと判断した場合（ステップS96：NO）、又はリーチが成立していないと判断した場合（ステップS97：NO）、データ送信制御処理を実行する（ステップS99）。具体的には、画像音響制御部140において行われる画像音響制御に関するデータを演出制御部130に送信する。

10

【0555】

これに対して、演出制御部130は、画像音響制御部140から受信したデータをランプ制御部150に転送する。これにより、液晶表示器5及びスピーカ24によって行われる演出と同期するように、ランプ制御部150によって各種演出動作などが制御されることになる。

【0556】

【画像音響制御部140によるコマンド受信処理】

図52は、図51のステップS91におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図52に例示されるように、CPU141は、まず、演出制御部130から送信されたコマンドを受信したか否かを判断する（ステップS911）。ここで、コマンドを受信していないと判断された場合（ステップS911：NO）、ステップS94に処理が進められる。

20

【0557】

CPU141は、演出制御部130からのコマンドを受信したと判断した場合（ステップS911：YES）、そのコマンドがステップS133（図45参照）の処理に応じて演出制御部130から送信されたアイコン表示コマンドであるか否かを判断する（ステップS912）。ここで、アイコン表示コマンドではないと判断された場合（ステップS912：NO）、後述するステップS914に処理が進められる。

30

【0558】

CPU141は、受信したコマンドがアイコン表示コマンドであると判断した場合（ステップS912：YES）、保留アイコンを液晶表示器5に追加表示するための描画指示をVDPに送る（ステップS913）。

【0559】

CPU141は、アイコン表示コマンドではないと判断した場合（ステップS912：NO）、そのコマンドがステップS50（図42参照）の処理に応じて演出制御部130から送信された操作コマンドであるか否かを判断する（ステップS914）。ここで、受信したコマンドが操作コマンドではないと判断された場合（ステップS914：NO）、後述するステップS916に処理が進められる。

40

【0560】

CPU141は、受信したコマンドが操作コマンドであると判断した場合（ステップS914：YES）、演出変化発生処理を実行する（ステップS915）。具体的には、例えば、図12（D）に例示される演出画像が表示された状態で操作コマンドを受信した場合には、4Rのパネルが攻撃を受ける様子を表すエフェクト画像を液晶表示器5に表示する処理をVDPに実行させる。

【0561】

CPU141は、受信したコマンドが操作コマンドではないと判断した場合（ステップS914：NO）、そのコマンドがステップS159（図46参照）の処理に応じて演出制御基板130から送信された変動演出開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ

50

S 9 1 6 )。ここで、受信したコマンドが変動演出開始コマンドではないと判断された場合(ステップS 9 1 6 : N O )、ステップS 9 2 3 に処理が進められる。

#### 【 0 5 6 2 】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドが変動演出開始コマンドであると判断した場合(ステップS 9 1 6 : Y E S )、その変動演出開始コマンドに含まれる設定情報に従って、変動演出を開始させる(ステップS 9 1 7 )。具体的には、液晶表示器5において変動演出やバトルリーチ演出の演出表示を行うための描画指示をV D P に送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ2 4 から演出音を出力するための出力指示を音響D S P に送る。そして、この処理によって、確変遊技が開始されるか否かを判断する(ステップS 9 1 8 )。この確変遊技の開始とは、大当たり遊技の終了時にパチンコ遊技機1の遊技状態が確変遊技状態に設定されて、最初の変動演出が開始されることを言う。ここで、確変遊技が開始されないと判断された場合(ステップS 9 1 8 : N O )、後述するステップS 9 2 0 に処理が進められる。

10

#### 【 0 5 6 3 】

C P U 1 4 1 は、確変遊技が開始されると判断した場合(ステップS 9 1 8 : Y E S )、払出総賞球数(合計獲得数)の表示を開始する(ステップS 9 1 9 )。この払出総賞球数の表示は、上述したように、リーチ成立を契機とするステップS 9 8 (図5 1 参照)の処理によって終了となる。

#### 【 0 5 6 4 】

C P U 1 4 1 は、ステップS 9 1 9 の処理を実行した場合、又は確変遊技の開始ではないと判断した場合(ステップS 9 1 8 : N O )、例えば変動演出開始コマンドに含まれるパチンコ遊技機1の遊技状態を示す情報に基づいて、時短遊技状態が終了するか否かを判断する(ステップS 9 2 0 )。画像音響制御部1 4 0 のR A M 1 4 3 には、連チャン中に大入賞口1 3 への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球の合計数を示す払出総賞球数が記憶されており、C P U 1 4 1 は、時短遊技状態が終了したと判断した場合(ステップS 9 2 0 : Y E S )、この払出総賞球数を「0」にリセットする(ステップS 9 2 1 )。

20

#### 【 0 5 6 5 】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドが変動演出開始コマンドではないと判断した場合(ステップS 9 1 6 : N O )、そのコマンドがステップS 2 0 (図4 3 参照)の処理に応じて演出制御部1 3 0 から送信された変動演出終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS 9 2 3 )。ここで、受信したコマンドが変動演出終了コマンドではないと判断された場合(ステップS 9 2 3 : N O )、後述するステップS 9 2 5 に処理が進められる。

30

#### 【 0 5 6 6 】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドが変動演出終了コマンドであると判断した場合(ステップS 9 2 3 : Y E S )、実行中の変動演出を終了させる(ステップS 9 2 4 )。具体的には、液晶表示器5において実行中の変動演出やバトルリーチ演出の演出表示の終了をV D P に指示すると共に、その演出表示に伴うスピーカ2 4 からの演出音の出力の終了を音響D S P に指示する。このステップS 9 2 4 の処理が行われることにより、液晶表示器5には、特別図柄判定の判定結果を示唆する装飾図柄が停止表示されることになる。

40

#### 【 0 5 6 7 】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドが変動演出開始コマンドではないと判断した場合(ステップS 9 2 3 : N O )、そのコマンドがステップS 2 4 5 (図5 0 参照)の処理に応じて演出制御部1 3 0 から送信されたオープニング演出開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS 9 2 5 )。ここで、受信したコマンドがオープニング演出開始コマンドではないと判断された場合(ステップS 9 2 5 : N O )、後述するステップS 9 2 7 に処理が進められる。

#### 【 0 5 6 8 】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドがオープニング演出開始コマンドであると判断した場合(ステップS 9 2 5 : Y E S )、そのオープニング演出開始コマンドに含まれる設定情報に従って、オープニング演出を開始させる(ステップS 9 2 6 )。具体的には、液晶

50

表示器 5 においてオープニング演出の演出表示を行うための描画指示を V D P に送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ 2 4 から演出音を出力するための出力指示を音響 D S P に送る。オープニング演出開始コマンドに含まれる設定情報が R U B に係るものである場合、4 種類のタッグチームのいずれかがラウンド数を示唆するラウンド数示唆演出がオープニング演出の一部として実行されることになる。

#### 【0569】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドがオープニング演出開始コマンドではないと判断した場合（ステップ S 9 2 5 : N O ）、そのコマンドがステップ S 2 6（図 4 4 参照）の処理に応じて演出制御部 1 3 0 から送信されたラウンド中演出開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 9 2 7）。ここで、受信したコマンドがラウンド中演出開始コマンドではないと判断された場合（ステップ S 9 2 7 : N O ）、後述するステップ S 9 3 0 に処理が進められる。

10

#### 【0570】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドがラウンド中演出開始コマンドであると判断した場合（ステップ S 9 2 7 : Y E S ）、ラウンド中演出開始処理を実行する（ステップ S 9 2 8）。このラウンド中演出開始処理については、図 5 3 に基づいて後に詳述する。

#### 【0571】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドがラウンド中演出開始コマンドではないと判断した場合（ステップ S 9 2 7 : N O ）、そのコマンドがステップ S 2 8（図 4 4 参照）の処理に応じて演出制御部 1 3 0 から送信されたエンディング演出開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 9 3 0）。ここで、受信したコマンドがエンディング演出開始コマンドではないと判断された場合（ステップ S 9 3 0 : N O ）、後述するステップ S 9 3 3 に処理が進められる。

20

#### 【0572】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドがエンディング演出開始コマンドであると判断した場合（ステップ S 9 3 0 : Y E S ）、エンディング演出処理を実行する（ステップ S 9 3 1）。このエンディング演出処理については、図 5 5 に基づいて後に詳述する。

#### 【0573】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドがエンディング演出開始コマンドではないと判断した場合（ステップ S 9 3 0 : N O ）、そのコマンドがステップ S 3 0（図 4 4 参照）の処理に応じて演出制御部 1 3 0 から送信された入賞通知コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 9 3 3）。ここで、受信したコマンドが入賞通知コマンドではないと判断された場合（ステップ S 9 3 3 : N O ）、ステップ S 9 4 に処理が進められる。

30

#### 【0574】

C P U 1 4 1 は、受信したコマンドが入賞通知コマンドであると判断した場合（ステップ S 9 3 3 : Y E S ）、例えば、実行中の演出が大当たり遊技に係る演出であるか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判断する（ステップ S 9 3 4）。ここで、大当たり遊技中ではないと判断された場合（ステップ S 9 3 4 : N O ）、ステップ S 9 4 に処理が進められる。

#### 【0575】

C P U 1 4 1 は、大当たり遊技中であると判断した場合（ステップ S 9 3 4 : Y E S ）、受信した入賞通知コマンドが、遊技球が入賞した箇所が大入賞口 1 3 であることを通知するものであるか否かを判断する（ステップ S 9 3 5）。ここで、入賞通知コマンドが、遊技球が入賞した箇所が大入賞口 1 3 であることを通知するものではない場合（ステップ S 9 3 5 : N O ）、ステップ S 9 4 に処理が進められる。

40

#### 【0576】

C P U 1 4 1 は、受信した入賞通知コマンドが、遊技球が入賞した箇所が大入賞口 1 3 であることを通知するものであると判断した場合（ステップ S 9 3 5 : Y E S ）、今回払出賞球数を更新する（ステップ S 9 3 6）。具体的には、R A M 1 4 3 には、今回の大当たり遊技中における大入賞口 1 3 への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球の合計数を

50

示す今回払出賞球数が記憶されており、CPU141は、この今回払出賞球数が大入賞口13に対応する「15」加算された値となるように、今回払出賞球数を更新する。

【0577】

[画像音響制御部140によるラウンド中演出処理]

図53は、図52のステップS928におけるラウンド中演出開始処理の詳細フローチャートである。CPU141は、受信したコマンドがラウンド中演出開始コマンドであると判断した場合(ステップS927: YES)、図53に例示されるように、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されるか否かを判断する(ステップS9281)。具体的には、例えば、受信したラウンド中演出開始コマンドが、オープニング演出開始コマンドを受信した後に最初に受信したラウンド中演出開始コマンドであるか否かに基づいて、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されるか否かを判断する。ここで、第1ラウンドのラウンド遊技の開始ではないと判断された場合(ステップS9281: NO)、後述するステップS9289に処理が進められる。

10

【0578】

CPU141は、第1ラウンドのラウンド遊技が開始されると判断した場合(ステップS9281: YES)、今回の大当たり遊技が初当たりに応じた大当たり遊技であるか否かを判断する(ステップS9282)。例えば、通常遊技状態における特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となったことを示す変動停止コマンドを受信した場合に、今回の大当たりが初当たりによるものであると判断することが可能である。このため、CPU131は、ラウンド中演出開始コマンドを受信する前にこのような変動停止コマンドを受信したか否かに基づいて、今回の大当たり遊技が初当たりに応じた大当たり遊技であるか否かを判断する。

20

【0579】

CPU141は、今回の大当たり遊技が初当たりに応じた大当たり遊技であると判断した場合(ステップS9282: YES)、初当たり用の専用演出を開始させる(ステップS9283)。具体的には、液晶表示器5において初当たり用の専用演出の演出表示を行うための描画指示をVDPに送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ24から演出音を出力するための出力指示を音響DSPに送る。

【0580】

一方、CPU141は、今回の大当たり遊技が初当たりに応じた大当たり遊技ではないと判断した場合(ステップS9282: NO)、例えばオープニング演出開始コマンドに含まれていた今回の大当たりの種類を示す情報に基づいて、今回の大当たり遊技が大当たり図柄Y1に対応する16R確変の大当たり遊技であるか否かを判断する(ステップS9284)。

30

【0581】

CPU141は、今回の大当たり遊技が16Rの大当たり遊技であると判断した場合(ステップS9284: YES)、16R大当たり専用のラウンド中演出を開始させる(ステップS9285)。具体的には、液晶表示器5において16R大当たり専用のラウンド中演出の演出表示を行うための描画指示をVDPに送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ24から演出音を出力するための出力指示を音響DSPに送る。

40

【0582】

CPU141は、今回の大当たり遊技が16Rの大当たり遊技ではないと判断した場合(ステップS9284: NO)、今回の大当たり遊技がRUBに係る大当たり遊技であるか否かを判断する(ステップS9286)。ここで、RUBに係る大当たり遊技であると判断した場合(ステップS9286: YES)、OPコンビによる専用演出を開始する(ステップS9287)。具体的には、今回の大当たり遊技がRUBに係る大当たり遊技である場合、オープニング期間中にラウンド数示唆演出を行ったコンビを示す情報を含むラウンド中演出開始コマンドが演出制御部130から送信される。このため、CPU141は、ラウンド中演出開始コマンドに含まれる情報に基づいてラウンド中演出に使用するコンビ(タッグチーム)を特定して、特定したコンビが登場する専用演出を開始させる。す

50

なわち、専用演出の演出表示を行うための描画指示をVDPに送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ24から演出音を出力するための出力指示を音響DSPに送る。

【0583】

一方、CPU141は、今回の大当たり遊技がRUBに係る大当たり遊技ではないと判断した場合(ステップS9286: NO)、大当たり図柄Y7~Y9のいずれかが第2特別図柄表示器42に停止表示されて今回の大当たり遊技が開始されているので、確変転落を示唆する演出をラウンド中演出として開始させる(ステップS9288)。すなわち、確変転落を示唆する演出の演出表示を行うための描画指示をVDPに送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ24から演出音を出力するための出力指示を音響DSPに送る。

【0584】

ところで、本実施形態では、実質R数が「4」以上である大当たりのうち、RUB以外の大当たりに関して、現在の長開放ラウンド中のラウンド数を示すラウンド数示唆画像を液晶表示器5に表示することとしている。

【0585】

CPU141は、ステップS9285の処理を実行した場合、ステップS9287の処理を実行した場合、ステップS9288の処理を実行した場合、又は第1ラウンドのラウンド遊技の開始ではないと判断した場合(ステップS9281: NO)、例えばオープニング演出開始コマンドに含まれていた大当たりの種類を示す情報に基づいて、今回の大当たり遊技の実質ラウンド数が「4」以上であるか否かを判断する(ステップS9289)。ここで、実質ラウンド数が「4」以上ではないと判断された場合(ステップS9289: NO)、ステップS94に処理が進められる。

【0586】

CPU141は、実質ラウンド数が「4」以上であると判断した場合(ステップS9289: YES)、今回の大当たり遊技がRUBに係る大当たり遊技であるか否かを判断する(ステップS9290)。ここで、RUBに係る大当たり遊技であると判断された場合、ステップS94に処理が進められる。

【0587】

CPU141は、RUBに係る大当たり遊技ではないと判断した場合(ステップS9290: NO)、ラウンド数表示更新処理を実行する(ステップS9291)。具体的には、今回のラウンド遊技が第1ラウンドのラウンド遊技である場合には、その旨を示すラウンド数示唆画像を液晶表示器5に新たに表示させ、第2ラウンド以降である場合には、前のラウンド遊技中に表示されていたラウンド数示唆画像が示すラウンド数が「1」加算された値となるように、ラウンド数示唆画像の表示を更新する。

【0588】

[画像音響制御部140による大当たり遊技中演出処理]

図54は、図51のステップS95における大当たり遊技中処理の詳細フローチャートである。CPU141は、大当たり遊技中であると判断した場合(ステップS94: YES)、例えばステップS936(図52参照)の処理を実行したか否かに基づいて、RAM143に記憶されている今回払出賞球数が更新されたか否かを判断する(ステップS951)。ここで、今回払出賞球数は更新されていないと判断された場合(ステップS951: NO)、ステップS96(図51参照)に処理が進められる。

【0589】

CPU141は、今回払出賞球数が更新されたと判断した場合(ステップS951: YES)、例えばオープニング演出開始コマンドに含まれていた情報に基づいて、現在実行中の大当たり遊技の実質ラウンド数が「4」以上であるか否かを判断する(ステップS952)。ここで、実質ラウンド数が「4」以上ではないと判断された場合(ステップS952: NO)、ステップS96に処理が進められる。

【0590】

CPU141は、実質ラウンド数が「4」以上であると判断した場合(ステップS952: YES)、ラウンド遊技中に液晶表示器5に表示される今回獲得数画像(例えば図8

10

20

30

40

50

(A) 参照) が、RAM143に記憶されている最新の今回払出賞球数を示すように、今回獲得数画像の表示を更新する(ステップS953)。

【0591】

ステップS953の処理に続いて、CPU141は、RAM143に記憶されている今回払出賞球数が、ROM142に記憶されている所定数(本実施形態では「2000」)に到達したか否かを判定する(ステップS954)。ここで、今回払出賞球数が所定数に到達していないと判断された場合(ステップS954: NO)、ステップS96に処理が進められる。

【0592】

CPU141は、今回払出賞球数が所定数に到達したと判断した場合(ステップS954: YES)、VDP及び音響DSPに所定数到達示唆演出を実行させる(ステップS955)。これにより、例えば図10(B)に例示される演出表示が実現される。

10

【0593】

[画像音響制御部140によるエンディング演出処理]

ところで、本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、大当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行する場合には、その大当たり遊技におけるエンディング期間において、獲得賞球数に関する加算演出(例えば図10参照)が行われるが、この加算演出には、3つの情報が必要である。

【0594】

1つ目の情報は、今回の大当たり遊技において、大入賞口13への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球の合計を示す「今回払出賞球数」である。例えば図10においては、同図の(C)に示されている「2430」がこの「今回払出賞球数」に相当する。

20

【0595】

2つ目の情報は、前回の大当たり遊技が終了するまでに大当たり遊技中の大入賞口13への遊技球の入賞に応じて払い出された賞球の合計を示す「旧合計獲得数」である。例えば図10においては、同図の(D)に示されている「600」がこの「旧合計獲得数」に相当する。

【0596】

3つ目の情報は、「今回獲得数」と、「旧合計獲得数」とを足し合わせた「合計獲得数」である。例えば図10においては、同図の(F)に示されている「3030」( $= 600 + 2430$ )がこの「合計獲得数」に相当する。

30

【0597】

以下、これら3つの情報に基づいて加算演出を行うために、大当たり遊技のエンディング期間の開始時期において行われる処理について、図55に基づいて説明する。

【0598】

図55は、図52のステップS931におけるエンディング演出処理の詳細フローチャートである。画像音響制御部140のRAM143には、「今回獲得数」及び「合計獲得数」が記憶されている。この「合計獲得数」は、ラウンド遊技が行われているときには更新されることはなく、最終のラウンド遊技が終了してエンディング期間が始まる際に、「今回獲得数」が加算されることによって更新されることになる。これに対して、合算演出を行うためには、2つ目の情報である「旧合計獲得数」が必要となる。このため、更新前の「合計獲得数」を、「旧合計獲得数」として保持しておく必要がある。

40

【0599】

このため、CPU141は、演出制御部130から受信したコマンドがエンディング演出開始コマンドであると判断した場合(ステップS930: YES)、図55に例示されるように、まず、上記2つ目の情報を得るために、現時点でRAM143に記憶されている、前回の大当たり遊技終了時までの合計獲得数を示す「払出総賞球数」を、「旧払出総賞球数」としてRAM143に記憶する(ステップS9311)。このステップS9311の処理が行われることにより、図10に示される合算演出を行う場合には、「旧払出総賞球数」として「600」(図10(D)参照)がRAM143に記憶される。

50

## 【0600】

次に、CPU141は、上記3つ目の情報を得るために、RAM143に記憶されている「払出総賞球数」に「今回払出賞球数」を加算して、「払出総賞球数」を更新する(ステップS9312)。このステップS9312の処理が行われることにより、図10に示される合算演出を行う場合には、「払出総賞球数」として「3030」(=2430+600)(図10(F)参照)がRAM143に記憶されることになる。

## 【0601】

ところで、本実施形態では、上述したバトル演出モードに移行したり、或いはバトル演出モードでの演出が継続したりすることになる大当たりに応じて大当たり遊技が行われる場合に、その大当たり遊技のエンディング期間中に、例えば図8や図10に基づいて上述した賞球の合算演出を行うこととしている。このため、CPU141は、このような制御を実現するために、以下のような処理を実行する。

10

## 【0602】

すなわち、CPU141は、ステップS9312の処理に続いて、例えば受信したエンディング演出開始コマンドに含まれる大当たり遊技終了後の遊技状態を示す情報に基づいて、今回の大当たり遊技が終了した後に確変遊技状態に移行するか否かを判断する(ステップS9313)。ここで、確変遊技状態に移行しないと判断した場合(ステップS9313: NO)、後述するステップS9318に処理が進められる。

20

## 【0603】

CPU141は、今回の大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行すると判断した場合(ステップS9313: YES)、ステップS952(図54参照)の処理と同様に、今回の大当たり遊技の実質ラウンド数が「4」以上であったか否かを判断する(ステップS9314)。言い換えれば、ラウンド遊技中に、今回払出賞球数に対応する今回獲得数画像が表示されていたか否かを判断する。ここで、実質ラウンド数が「4」以上ではなかったと判断された場合(ステップS9314: NO)、ステップS9318に処理が進められる。

20

## 【0604】

これは、複数の長開放ラウンド遊技に亘って今回獲得数画像を表示していなかった場合には、これらの長開放ラウンド遊技が終了した後のエンディング期間においては、上述した合算演出を行わないようにするためである。

30

## 【0605】

CPU141は、今回の大当たり遊技の実質ラウンド数が「4」以上であったと判断した場合(ステップS9314: YES)、合算演出の設定情報をRAM143にセットする(ステップS9315)。具体的には、CPU141は、ステップS9311の処理でRAM143に記憶した「旧払出総賞球数」(2つ目の情報に相当)と、RAM143に記憶されている「今回払出賞球数」(1つ目の情報に相当)と、ステップS9312の処理で更新した「払出総賞球数」(3つ目の情報に相当)とを合算情報の設定情報としてRAM143にセットする。

## 【0606】

このようにしてセットされた設定情報に基づいてエンディング演出が開始されることにより、図10(C)~(F)に例示される合算演出が実現されることになる。

40

## 【0607】

次に、CPU141は、合算演出後の払出総賞球数(ステップS9312の処理で更新された払出総賞球数)がROM142に記憶されている複数の規定数のいずれかを超えたか否かを判定する(ステップS9316)。本実施形態では、「2500」、「5000」、「7500」、「10000」といった節目となる複数の数値が規定数としてROM142に予め記憶されている。CPU141は、ステップS9316の処理において、まず、上記の複数の規定数の中から、ステップS9311の処理で記憶した「旧払出総賞球数」よりも大きい規定数を特定する。例えば「旧払出総賞球数」が「600」である場合(例えば図10(D)参照)、規定数として、「2500」、「5000」、「7500

50

」、「10000」を特定する。次に、これらの規定数の中に、ステップS9312の処理で更新した「払出総賞球数」よりも小さい規定数があるか否かを判断し、この判断結果に基づいて、複数の規定数のいずれかを超えたか否かを判定する。例えば、ステップS9312の処理で更新された払出総獲得数が「3030」となる場合（例えば図10（F）参照）、今回の大当たり遊技が開始される前には特定した規定数のうちの「2500」を超えていなかったのが、今回の大当たり遊技の終了時には規定数「2500」を超えた状態となっている。このため、この場合には、複数の規定数のいずれか（ここでは「2500」）を超えたと判定される。

#### 【0608】

CPU141は、複数の規定数のいずれかを超えたと判定した場合（ステップS9316：YES）、規定数超え示唆演出の設定情報をRAM143にセットする（ステップS9317）。具体的には、ステップS9316の判定処理で判定対象となった規定数（上記の例では「2500」）を、設定情報としてRAM143にセットする。このようにしてセットされた設定情報に基づいてエンディング演出が開始されることにより、図11（A）に例示される演出表示が実現されることになる。

10

#### 【0609】

そして、CPU141は、今回の大当たり遊技が終了した後の演出モードを示唆する演出モード示唆演出の設定情報をRAM143にセットし（ステップS9318）、ステップS9315の処理でセットされた設定情報、ステップS9317の処理でセットされた設定情報等に基づいて、エンディング演出を開始させる（ステップS9319）。具体的には、エンディング演出の演出表示を行うための描画指示をVDPに送ると共に、その演出表示に伴ってスピーカ24から演出音を出力するための出力指示を音響DSPに送る。その後、RAM143に記憶されている「今回払出賞球数」を「0」にリセットする（ステップS9320）。

20

#### 【0610】

なお、画像音響制御部140は、実際には、「今回払出賞球数」を数値として保持している訳ではなく、演出制御部130から入賞通知コマンドを受信して今回獲得数画像の表示を更新した更新回数を示す情報を、「今回払出賞球数」として記憶しており、ステップS9320の処理は、この情報をクリアする処理である。このことは、「払出総賞球数」についても同様である。

30

#### 【0611】

このように、ステップS9315の処理でセットされた設定情報に基づくエンディング演出が開始されると、例えば図10（C）～（F）に例示される合算演出が行われる。また、ステップS9318の処理でセットされた設定情報に基づくエンディング演出が開始されると、図11（A）に例示される規定数超え示唆演出が行われる。また、ステップS9318の処理でセットされた設定情報に基づいてエンディング演出が開始されると、図9（B）や図11（B）に例示される演出モード示唆演出が行われる。

#### 【0612】

なお、本実施形態では、VDPが描画管理を担い、音響DSPがサウンド管理を担う場合について説明したが、他の実施形態では、VDPが描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音響DSPを別途設ける必要はない。

40

#### 【0613】

##### [本実施形態の作用効果]

以上説明したように、本実施形態に係るパチンコ遊技機1は、特定の図柄として第1図柄（例えば大当たり図柄Y3～Y6のいずれか）が停止表示される可能性があることを示唆する第1示唆演出（友情復活演出）と、特定の図柄として第2図柄（例えば大当たり図柄Y1）が停止表示される可能性があることを示唆する第2示唆演出（カットイン復活演出）とを含む複数種の示唆演出の実行が可能である。このため、遊技者は、特別図柄の変動表示中に行われる演出の種類に基づいて、大当たりの種類を容易に推測することが可能である。

50

## 【0614】

また、本実施形態では、同一変動内で第1示唆演出（友情復活演出）と第2示唆演出（カットイン復活演出）との両方が行われる場合がある。このため、例えば第1示唆演出が行われてから第2示唆演出が行われた場合に、第1図柄（例えば大当たり図柄Y3～Y6のいずれか）が停止表示されるかもしれないと考えていた遊技者に対して、停止図柄が第1図柄から第2図柄（例えば大当たり図柄Y1）に変化したかのような印象を与えることが可能である。すなわち、意外性がある効果的な演出を行うことができる。

## 【0615】

また、本実施形態では、第1図柄（例えば大当たり図柄Y3～Y6のいずれか）が停止表示される可能性が相対的に低いことを示唆する低示唆演出（仲間が揃わない友情復活演出）が実行された後に、第2図柄（例えば大当たり図柄Y1）が停止表示される可能性があることを示唆する第2示唆演出（例えばカットイン復活演出）が実行されることがある。このため、第1図柄が停止表示される可能性が低いと考えて期待感を低下させていた遊技者の期待感を、効果的に向上させることが可能である。

10

## 【0616】

## [変形例]

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、例えば以下の形態であってもよい。すなわち、上記実施形態では、本発明を1種タイプのパチンコ遊技機に適用した場合を例に説明したが、本発明は、例えば、1種2種混合タイプのパチンコ遊技機等の他の遊技機にも適用可能である。

20

## 【0617】

また、上記実施形態において説明したパチンコ遊技機1の構成や各部材の動作態様は單なる一例に過ぎず、他の構成や動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、判定に用いられる閾値等は单なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した画面図等も单なる一例であって、他の態様であってもよい。

## 【0618】

また、他の実施形態として、画像音響制御部140において実行される処理の一部を演出制御部130に実行させたり、或いは、演出制御部130において実行される処理の一部を画像音響制御部140に実行させたりしてもよい。また、演出制御部130及び画像音響制御部140を一体に構成して、演出制御部130において実行される処理と画像音響制御部150において実行される処理とを1つの制御部（制御基板）に実行させるようにしてもよい。

30

## 【符号の説明】

## 【0619】

- 1 パチンコ遊技機
- 5 液晶表示器
- 7 可動役物
- 1 1 第1始動口
- 1 2 第2始動口
- 1 3 大入賞口
- 2 6 演出ボタン
- 4 1 第1特別図柄表示器
- 4 2 第2特別図柄表示器
- 1 0 0 遊技制御部
- 1 0 1 C P U
- 1 0 2 R O M
- 1 0 3 R A M
- 1 3 0 演出制御部

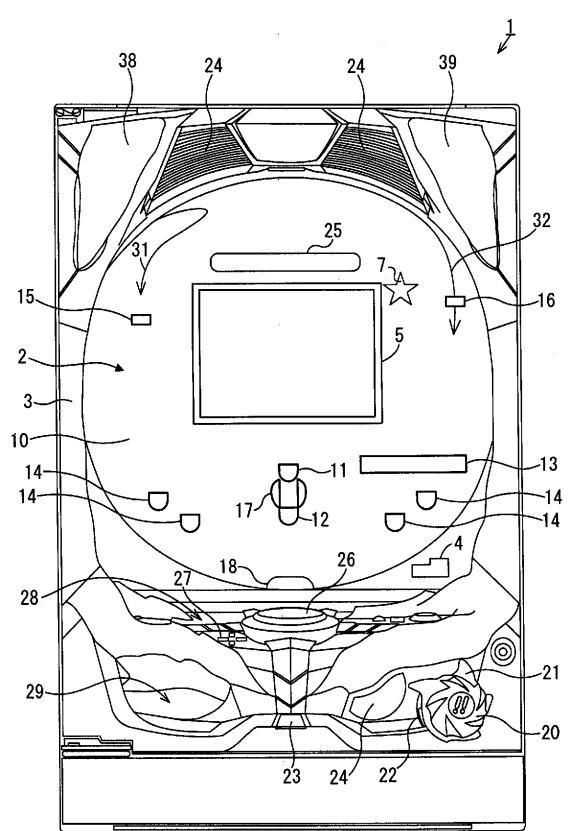
40

50

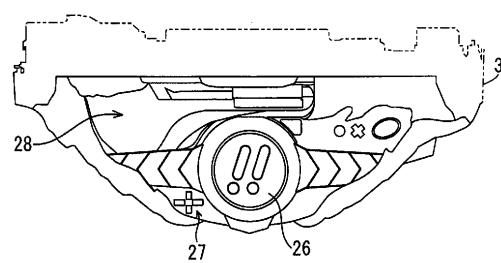
1 3 1 C P U  
 1 3 2 R O M  
 1 3 3 R A M  
 1 3 4 R T C  
 1 4 0 画像音響制御部  
 1 4 1 C P U  
 1 4 2 R O M  
 1 4 3 R A M  
 1 5 0 ランプ制御部  
 1 5 1 C P U  
 1 5 2 R O M  
 1 5 3 R A M

10

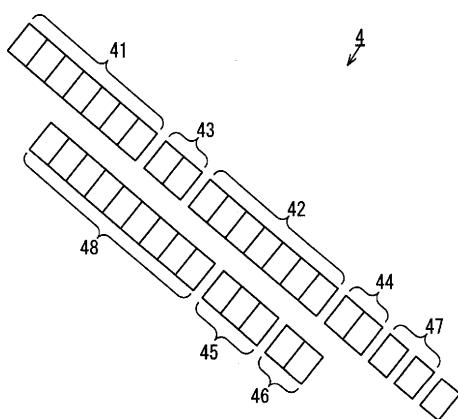
【図 1】



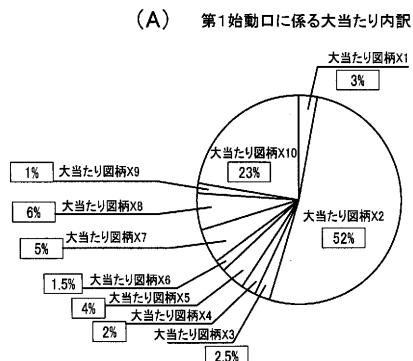
【図 2】



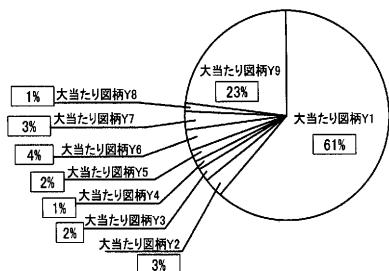
【図 3】



【図4】



(B) 第2始動口に係る大当たり内訳

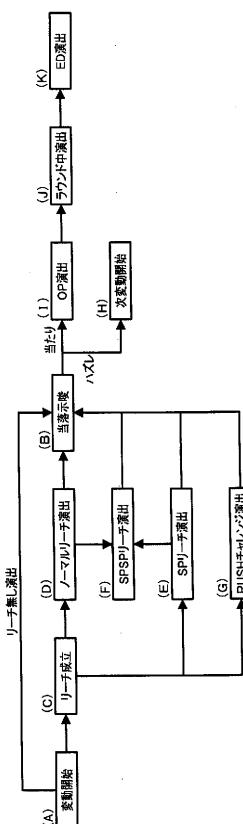


【図5】

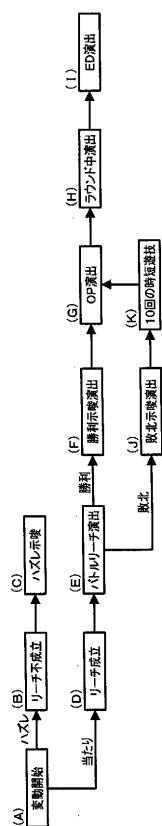
大当たり図柄の詳細

始動口	大当たり図柄	大当たりの種類	実質R数	高確/低確	時短回数	割合
第1始動口	大当たり図柄X1	図柄揃い大当たり	13R	高確率	次回まで	3%
	大当たり図柄X2		7R		次回まで	52%
	大当たり図柄X3	ランクアップ大当たり	13R		次回まで	2.5%
	大当たり図柄X4		8R		次回まで	2%
	大当たり図柄X5		6R		次回まで	4%
	大当たり図柄X6		4R		次回まで	1.5%
	大当たり図柄X7	12R潜伏確変大当たり (出玉無し)	OR		0回	5%
	大当たり図柄X8	4R確変大当たり	4R		次回まで	6%
	大当たり図柄X9	4R潜伏確変大当たり	4R		0回	1%
	大当たり図柄X10	4R通常大当たり	4R		低確率	0回
						23%
第2始動口	大当たり図柄Y1	図柄揃い大当たり	16R	高確率	次回まで	61%
	大当たり図柄Y2	ジャンプアップ大当たり	14R		次回まで	3%
	大当たり図柄Y3	ランクアップ大当たり	16R		次回まで	2%
	大当たり図柄Y4		8R		次回まで	1%
	大当たり図柄Y5		6R		次回まで	2%
	大当たり図柄Y6		4R		次回まで	4%
	大当たり図柄Y7	2R確変大当たり	OR		次回まで	3%
	大当たり図柄Y8	2R確変大当たり(時短10)	OR		10回	1%
	大当たり図柄Y9	2R通常大当たり	OR		低確率	10回
						23%

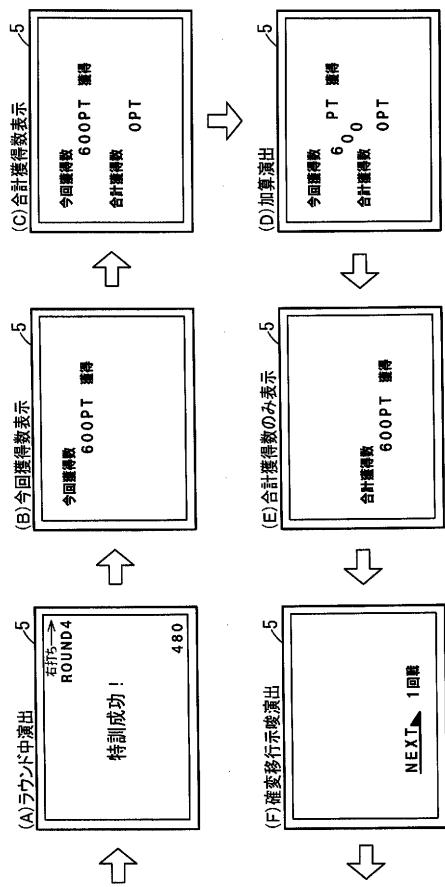
【図6】



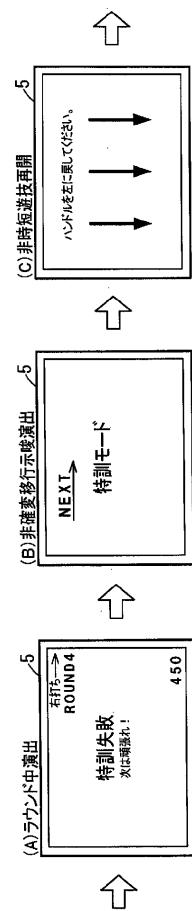
【図7】



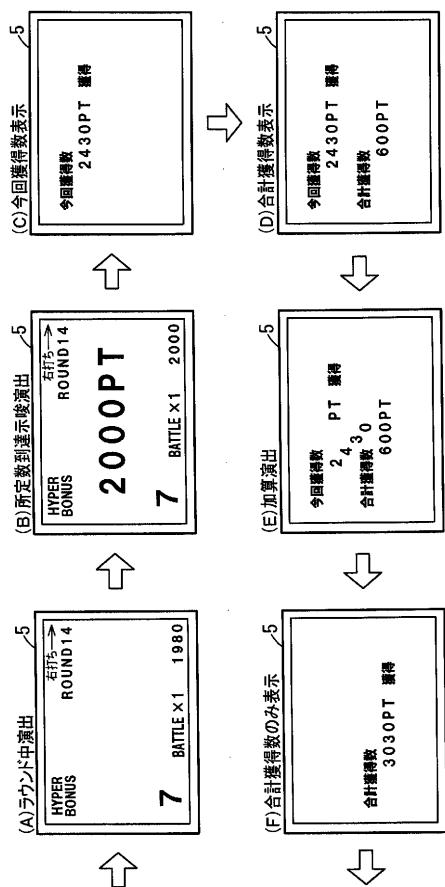
【図 8】



【図 9】



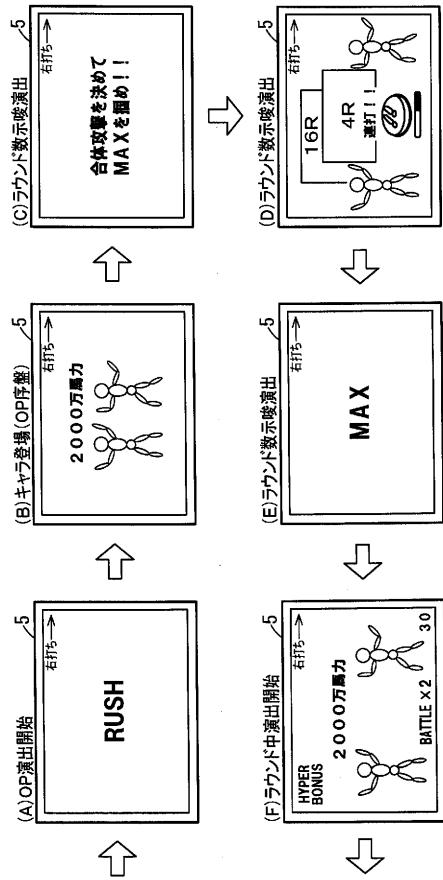
【図 10】



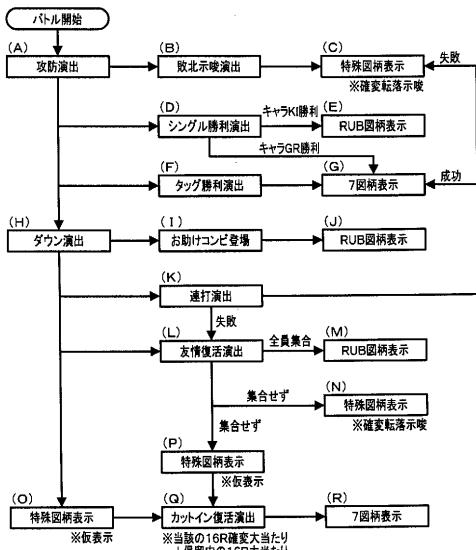
【図 11】



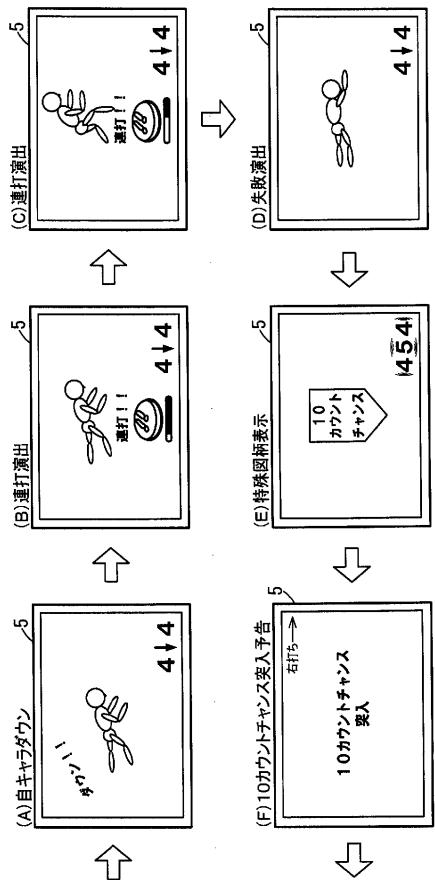
【図 1 2】



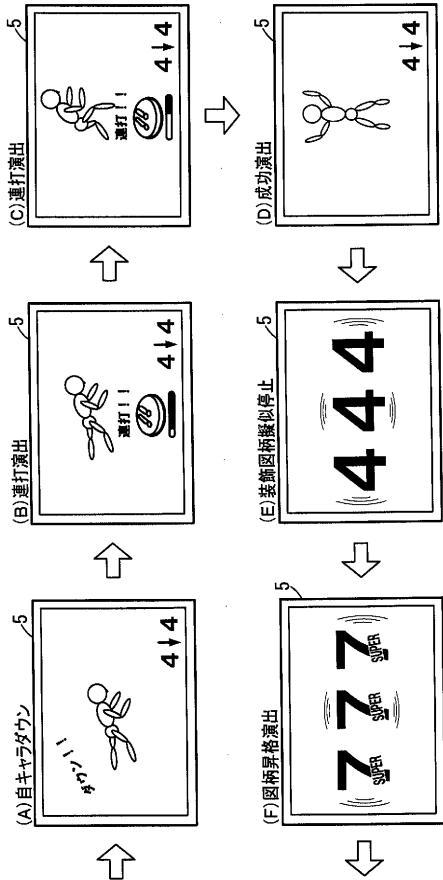
【図 1 3】



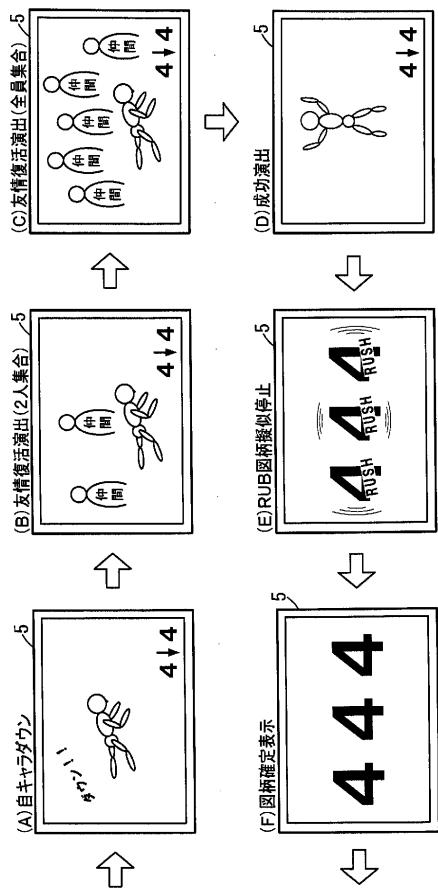
【図 1 4】



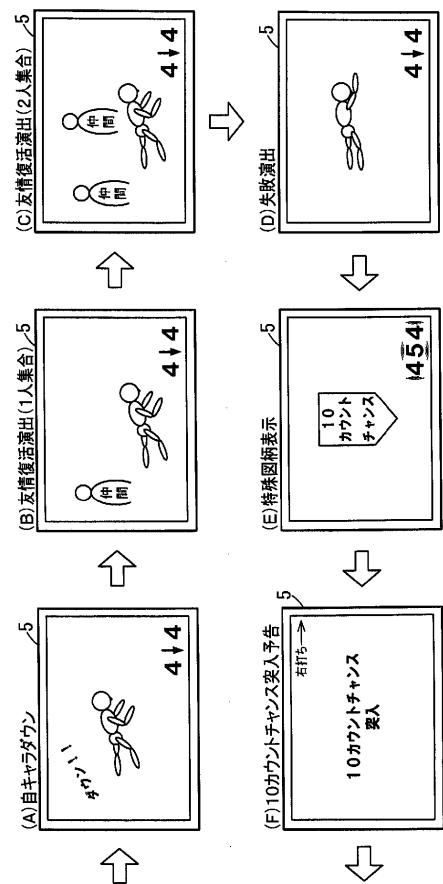
【図 1 5】



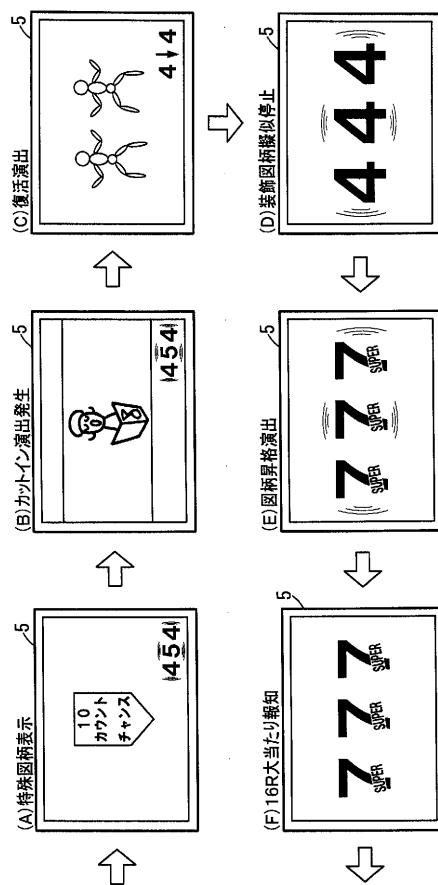
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

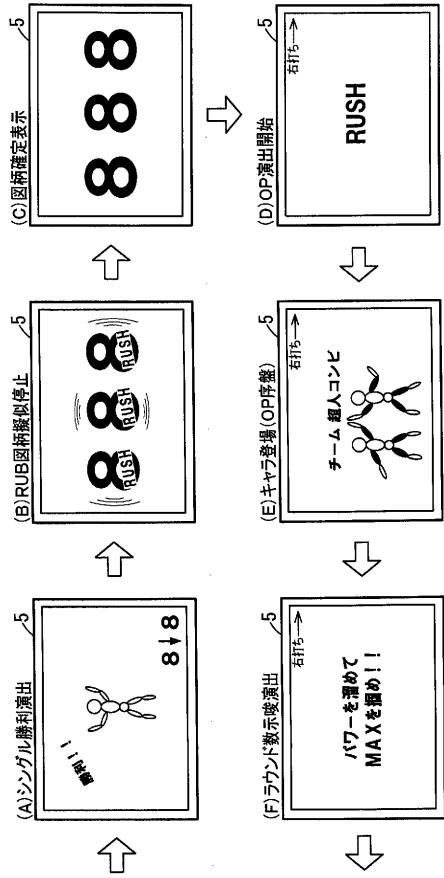
(A) 16R×1示唆用カットインキャラ決定テーブル

バトルキャラ 種別	示唆キャラ 種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
キャラK I	キャラG R	0~99	0~49	50/100(= 50%)
	キャラM E		50~99	50/100(= 50%)
キャラG R	キャラK I	0~99	0~39	40/100(= 40%)
	キャラM E		40~69	30/100(= 30%)
	キャラY U		70~99	30/100(= 30%)

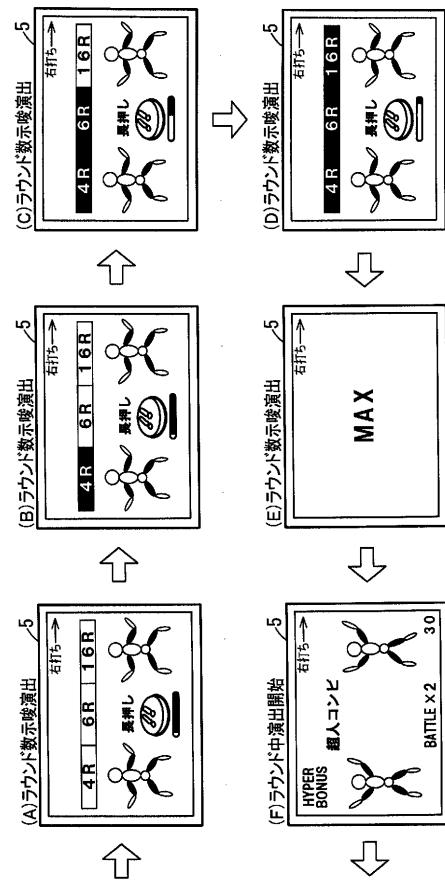
(B) 16R×2示唆用カットインキャラ決定テーブル

示唆キャラ 種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
キャラM A	0~99	0~89	90/100(= 90%)
		90~99	10/100(= 10%)

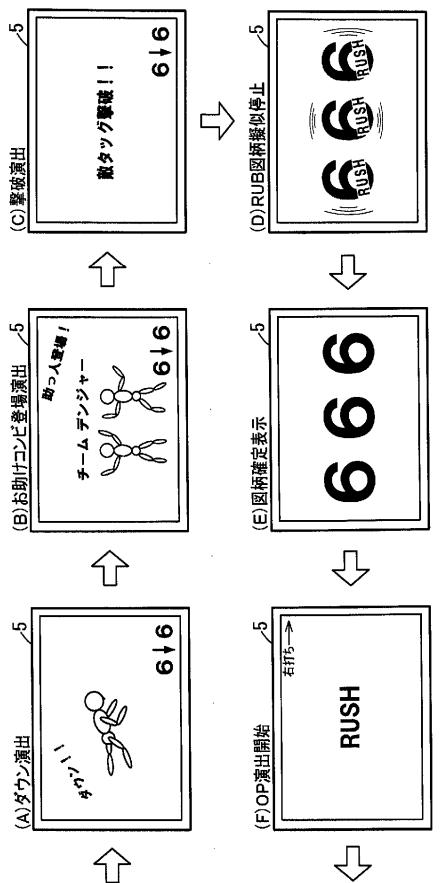
【図 2 0】



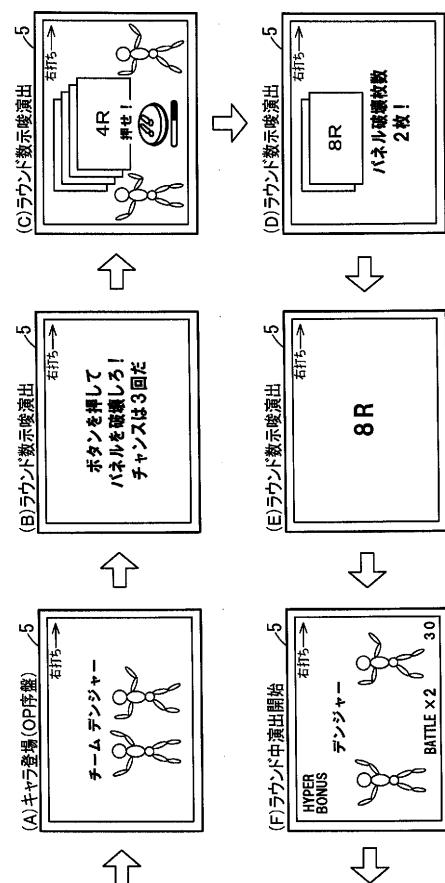
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図24】

コンビ種別	RUB種別			
	4R	6R	8R	16R
デンジャー	○	○	○	○
超人コンビ	○	○	×	○
2000万馬力	○	×	×	○
マッスル兄弟	×	×	○	○

【図25】

(A)お助けコンビ決定テーブル

RUB種別	コンビ種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
4R	デンジャー	0~99	0~9	10/100(= 10%)
	超人コンビ		10~39	30/100(= 30%)
	2000万馬力		40~99	60/100(= 60%)
6R	デンジャー	0~99	0~59	60/100(= 60%)
	超人コンビ		60~99	40/100(= 40%)
8R	デンジャー	0~99	0~99	100/100(= 100%)
	デンジャー		0~19	20/100(= 20%)
	超人コンビ		20~54	35/100(= 35%)
16R	2000万馬力	0~99	55~99	45/100(= 45%)

(B)OPコンビ初決定テーブル

RUB種別	コンビ種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
4R	デンジャー	0~99	0~9	10/100(= 10%)
	超人コンビ		10~39	30/100(= 30%)
	2000万馬力		40~99	60/100(= 60%)
6R	デンジャー	0~99	0~59	60/100(= 60%)
	超人コンビ		60~99	40/100(= 40%)
8R	デンジャー	0~99	0~79	80/100(= 80%)
	マッスル兄弟		80~99	20/100(= 20%)
16R	デンジャー	0~99	0~9	10/100(= 10%)
	超人コンビ		10~29	20/100(= 20%)
	2000万馬力		30~59	30/100(= 30%)
	マッスル兄弟		60~99	40/100(= 40%)

【図26】

デンジャー用OPコンビ再決定テーブル

RUB種別	OPコンビ種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
4R	デンジャー	0~99	0~99	100/100(= 100%)
6R	デンジャー	0~99	0~99	100/100(= 100%)
8R	デンジャー	0~99	0~59	60/100(= 60%)
	マッスル兄弟		60~99	40/100(= 40%)
16R	デンジャー	0~99	0~29	30/100(= 30%)
	マッスル兄弟		30~99	70/100(= 70%)

【図27】

超人コンビ用OPコンビ再決定テーブル

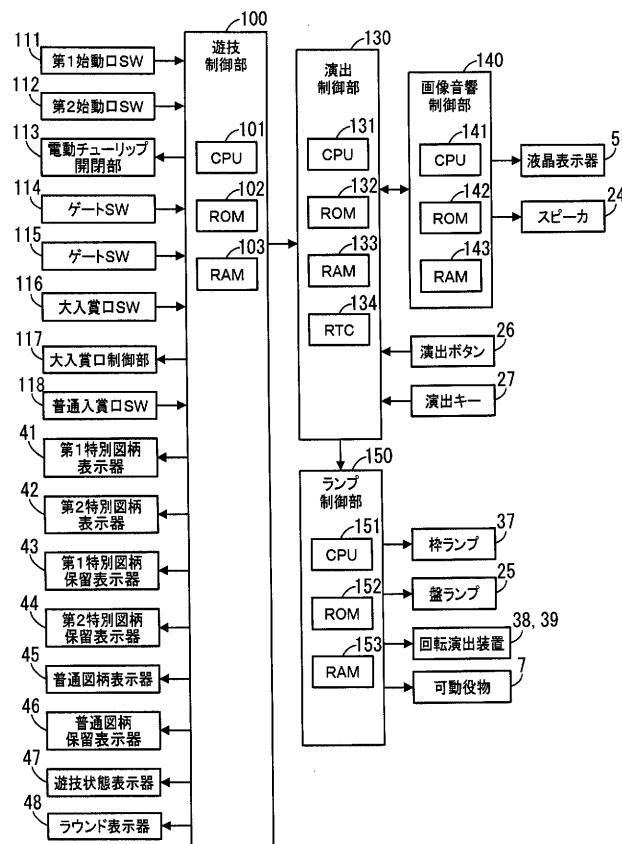
RUB種別	OPコンビ種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
4R	超人コンビ	0~99	0~99	100/100(= 100%)
6R	超人コンビ	0~99	0~99	100/100(= 100%)
16R	超人コンビ	0~99	0~39	40/100(= 40%)
	マッスル兄弟		40~99	60/100(= 60%)

【図28】

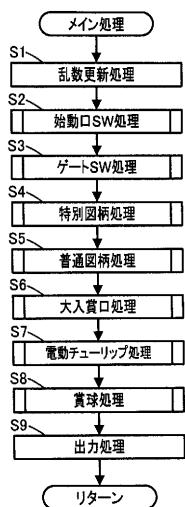
2000万馬力用OPコンビ再決定テーブル

RUB種別	OPコンビ種別	範囲	乱数値	割合(※参考)
4R	2000万馬力	0~99	0~99	100/100(= 100%)
16R	2000万馬力	0~99	0~59	60/100(= 60%)
	マッスル兄弟		60~99	40/100(= 40%)

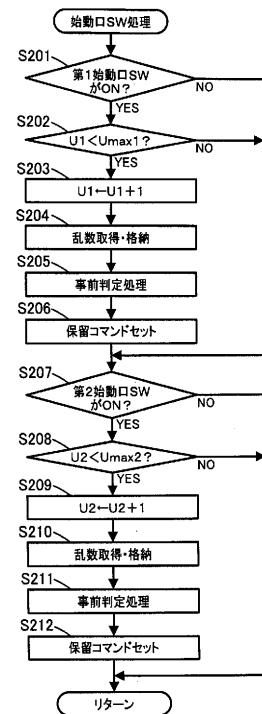
【図29】



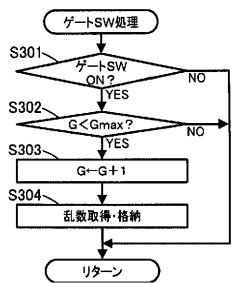
【図30】



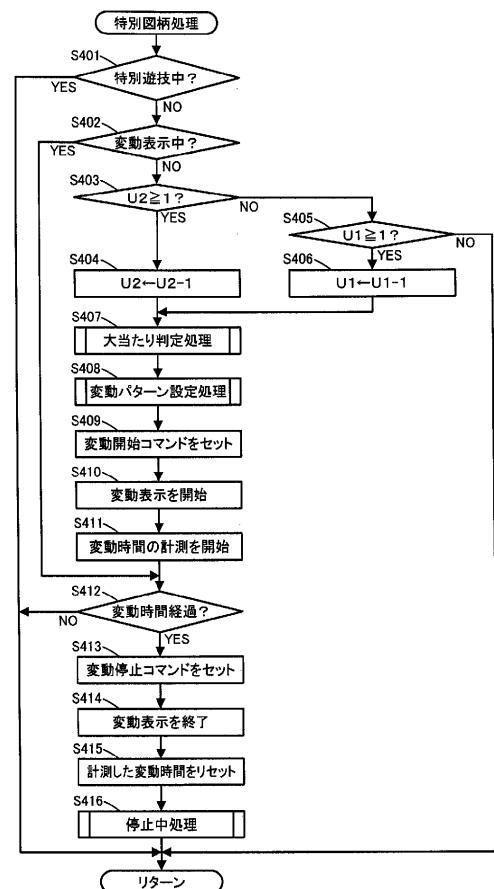
【図31】



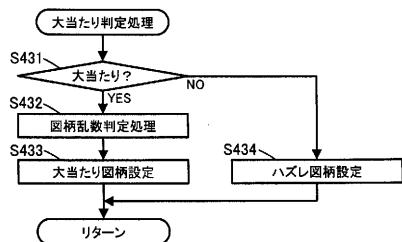
【図32】



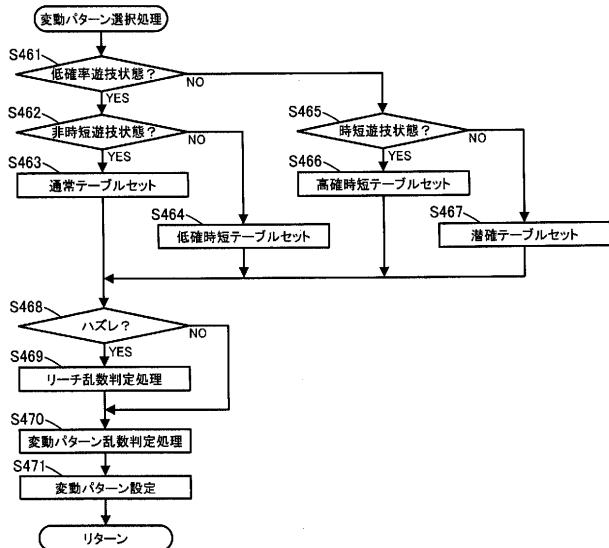
【図33】



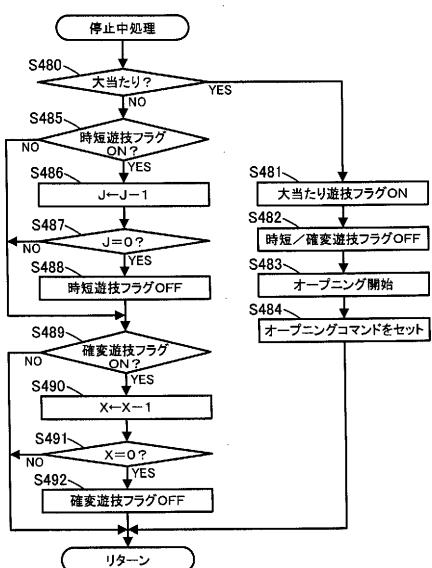
【図3-4】



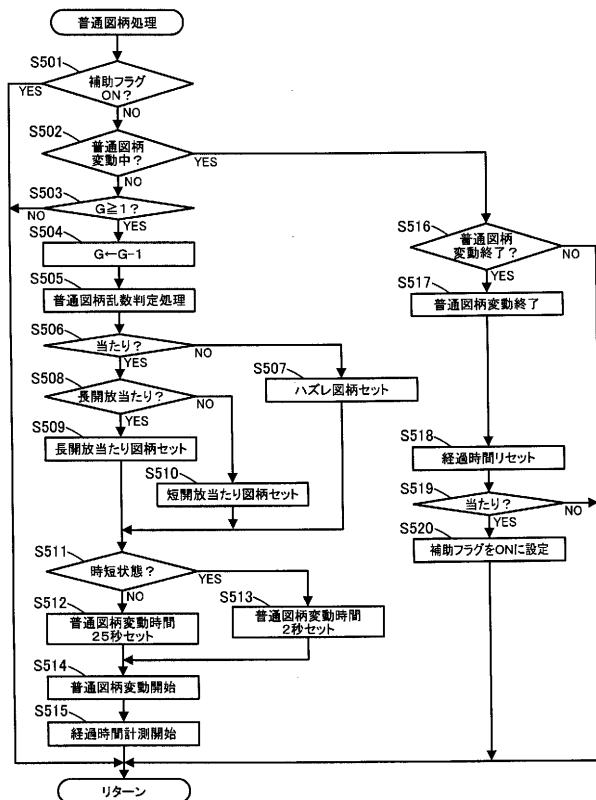
【図3-5】



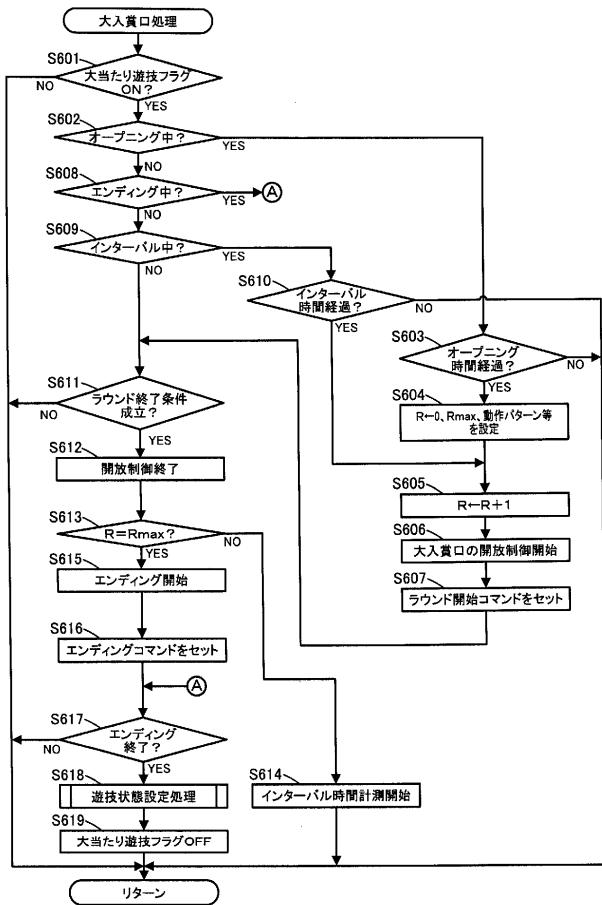
【図3-6】



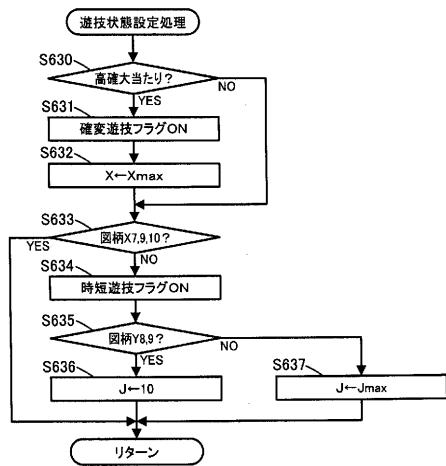
【図3-7】



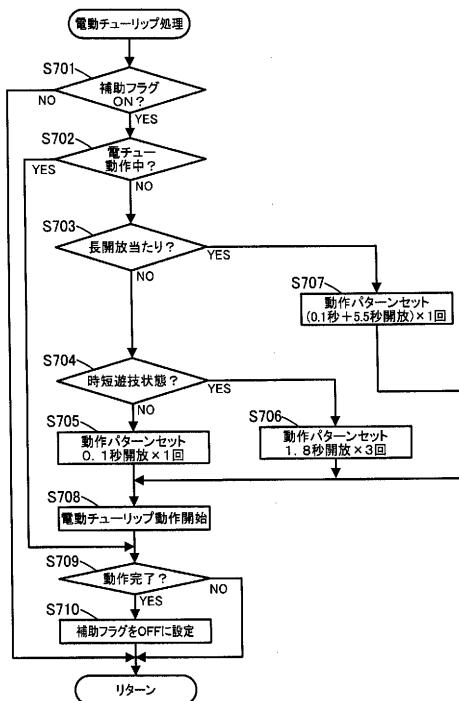
【 図 3 8 】



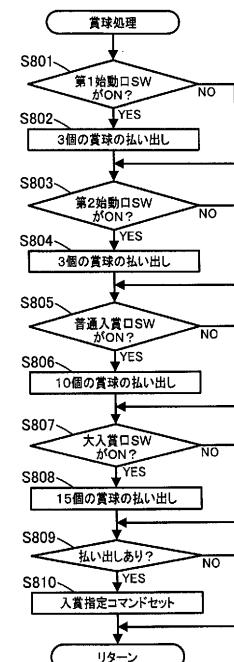
【 図 3 9 】



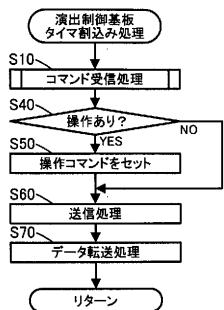
【 図 4 0 】



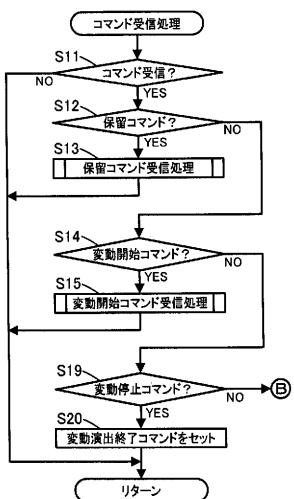
【 図 4 1 】



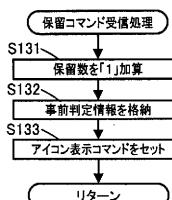
【図42】



【図43】



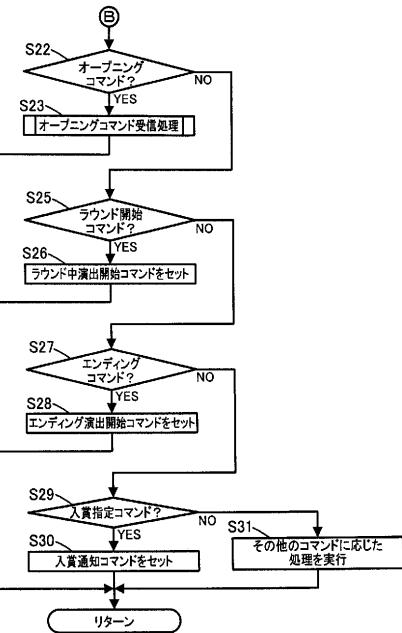
【図45】



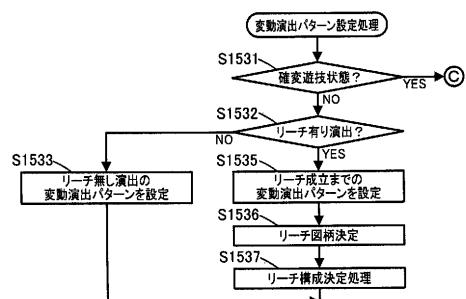
【図46】



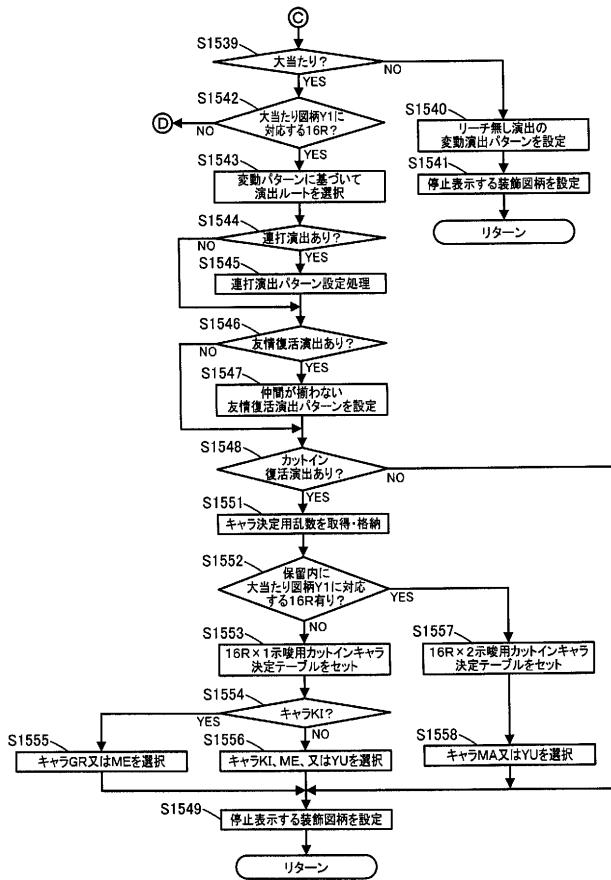
【図44】



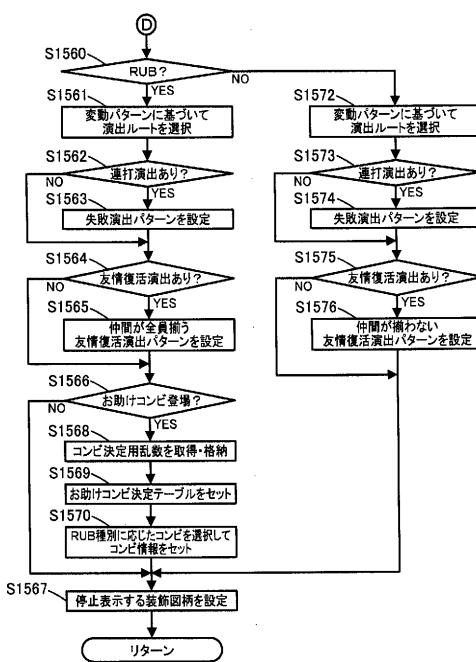
【図47】



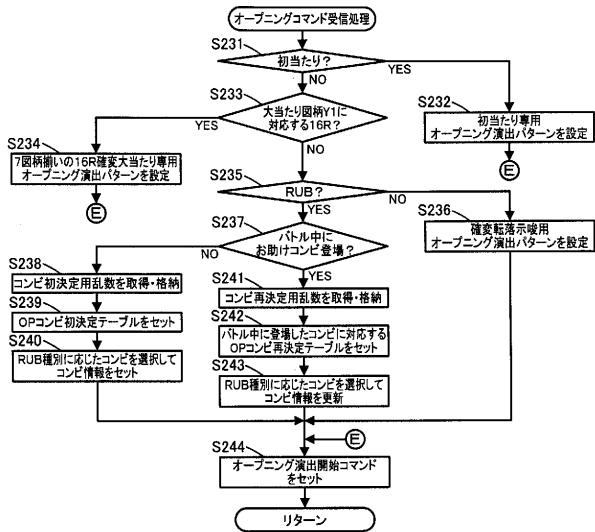
【図48】



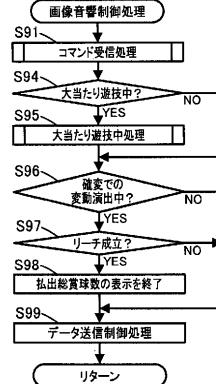
【図49】



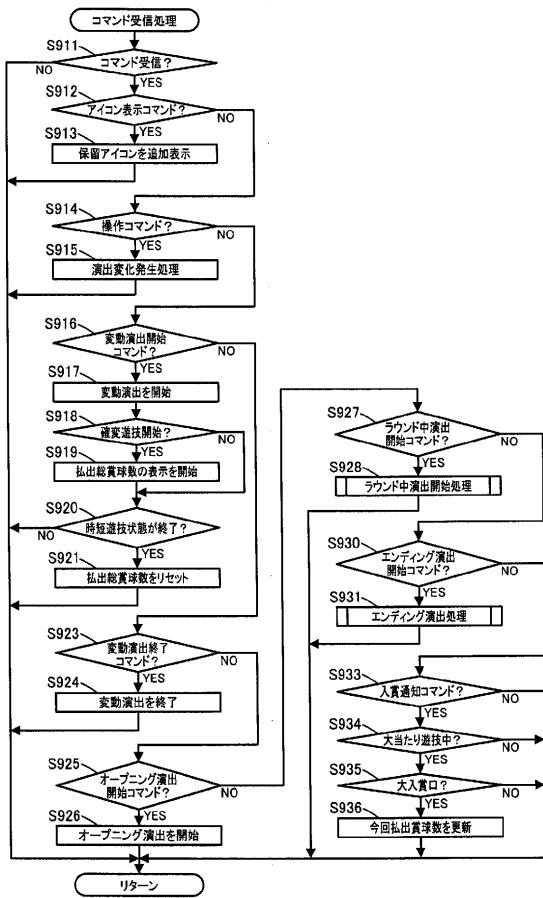
【図50】



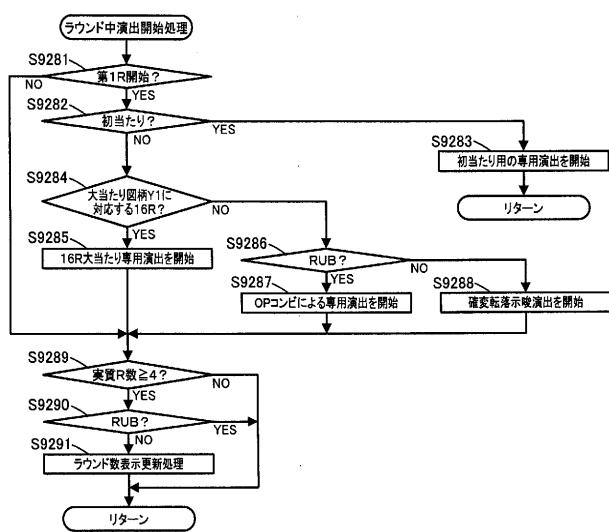
【図51】



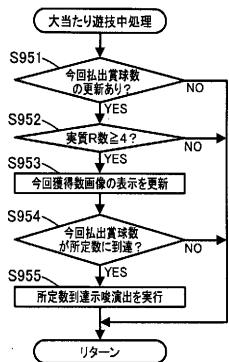
【図52】



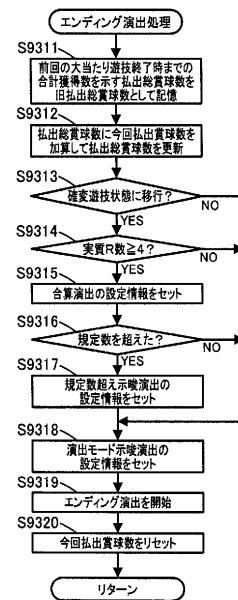
【図53】



【図54】



【図55】



---

フロントページの続き

(72)発明者 越川 勝二  
愛知県名古屋市中区錦三丁目 24番4号 京楽産業 株式会社内

(72)発明者 野口 智  
愛知県名古屋市中区錦三丁目 24番4号 京楽産業 株式会社内

(72)発明者 昆野 卓矢  
愛知県名古屋市中区錦三丁目 24番4号 京楽産業 株式会社内

(72)発明者 佐々木 伸也  
愛知県名古屋市中区錦三丁目 24番4号 京楽産業 株式会社内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA71